

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TURISMO CON ÉNFASIS EN GESTIÓN
PATRIMONIAL



ESTRATEGIAS DE DISEÑO DE UN GUIÓN
MUSEOGRÁFICO PARA EL MUSEO INTERACTIVO Y LA
CASA COLONIAL DE PANAMÁ VIEJO

(PERÍODO DE EJECUCIÓN 2011-2012)

MARÍA ROSA BERETCHE DE MUÑOZ
ZUMAYKIRA VÁZQUEZ

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PRESENTADO COMO UNO DE LOS
RÉQUISITOS PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO EN TURISMO CON
ÉNFASIS EN GESTIÓN PATRIMONIAL.

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

2011

15

18 FEB 2019

01:26:53

18112

INDICE GENERAL

	PÁGINA
1. INTRODUCCIÓN	
1.1. Presentación	1
1.2. Análisis Situacional	2
1.3. Descripción del Problema General	7
1.4. Definición del Problema Seleccionado	9
2. BASE TEÓRICA	
2.1. Marco Histórico y Contextual	17
2.2. Marco Referencial	20
2.3. Marco Legal	25
2.4. Marco Teórico	31
3. PROYECTO DE INTERVENCIÓN	
3.1. Enunciado y Descripción	37
3.2. Objetivo General	40
3.3. Objetivos Específicos	40
3.4. Análisis de los Factores Restrictivos o Motores del proyecto	41
3.5. Justificación	47
4. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN	
4.1. Estrategias usadas para la presentación y venta del proyecto	49
4.2. Estrategias para involucrar a los actores	59
4.3. Estrategias empleadas para vencer resistencias	61
5. ESTUDIO DE MERCADO	
5.1. Producto	67
5.2. Demanda Existente	67
5.3. Oferta	70
5.4. Demanda Potencial	74
5.5. Precio del Producto	81
5.6. Recursos	83
5.6.1. Recurso Humano	83
5.6.2. Recursos Físicos y Tecnológicos	83
5.6.3. Recurso Financiero	83
5.7. Presupuesto	84
6. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO	
6.1. Plan de Acción	85
6.2. Elaboración del Guión	92
6.3. Áreas Pedagógico - Administrativas	97
6.3.1. Departamento Administrativo	97
6.3.2. Departamento Pedagógico	97
6.4. Cronograma de actividades	100

REFLEXIONES FINALES Y RECOMENDACIONES REFERENCIAS DOCUMENTALES

ANEXOS

1. Instrumento de Evaluación: Encuesta a Estudiantes
2. Instrumento de Evaluación: Cuestionario a Expertos
3. Análisis FODA

INDICE DE FIGURAS

CAPITULO 1	PÁGINA
Figura 1. Centro de Visitantes de Panamá Viejo	4
Figura 2. Señalización de las calles y edificios	4
Figura 3. Vista aérea de Panamá La Vieja y calle Cincuentenario	5
Figura 4. Zona de Amortiguamiento	5
Figura 5. Modificación de los linderos	5
Figura 6 Logo que identifica al Patronato	6
Figura 7 Recuperación de la Plaza Mayor	6
Figura 8. Proyecto de la Casa Colonial.	6
Figura 9. Logo que identifica al Centro Interactivo Explora	10
CAPÍTULO 2	
Figura 10. Reconstrucción de la Plaza Mayor: Torre de Panamá Viejo, Museo Interactivo y Casa Colonial.	22
Figura 11 Logo que identifica a Sitios declarados Patrimonio de la Humanidad	27
Figura 12. Logo de la UNESCO	27
Figura 13 La realidad como elemento prioritario del Museo Interactivo.	35
CAPÍTULO 3	
Figura 14. Jóvenes de la comunidad en un ensayo de la representación teatral La Peregrina.	44
Figura 15. Charlas dictadas a la comunidad.	44
Figura 16.. Visitas guiadas para escolares.	44
Figura 17. Talleres para la elaboración de artesanías.	45
Figura 18. Actividades con jóvenes de la comunidad	45

CAPÍTULO 4

Figura 19. Diseño arquitectónico del Museo de la Biodiversidad: Puente de Vida.	51
Figura 20. Vista aérea de Panamá Vieja y comunidades que la rodean.	66

CAPÍTULO 6

Figura 21. Recreación de un sitio arqueológico	88
--	----

ÍNDICE DE CUADROS

CAPÍTULO 5

PÁGINA

Cuadro 1. Cantidad de visitantes que llegan a Panamá Viejo por mes. 2004-2010	69
Cuadro 2. Tipos de público del Museo de Sitio de Panamá Viejo. Año 2008.	69
Cuadro 3. Temas y Localización de los Museos de Panamá	
Cuadro 4. Museos que ofrecen una oferta similar al Museo Interactivo y la casa colonial de Panamá Viejo.	71
Cuadro 5. Proyección de la demanda potencial	73
Cuadro 6. Total de excursionistas ingresados a Panamá, procedentes de los principales puertos marítimos. 2008-2010	77
Cuadro 7. Criterios considerados para la definición de los escenarios.	78
Cuadro 8. Capacitación de nuevos turistas con y sin proyectos	80
Cuadro 9. Demanda proyectada con y sin proyecto. Escenario 1 : 25% de Impacto de la Intervención.	80
Cuadro 10. Demanda proyectada con y sin proyecto. Escenario 2 : 50% de Impacto de la Intervención.	80
Cuadro 11. Propuesta de tarifas para la entrada al Museo Interactivo y la Casa Colonial de Panamá Viejo 2010.	81
Cuadro 12. Presupuesto	82

CAPÍTULO 6

Cuadro 13. Actividades para la elaboración del Guión
Museográfico.

94

Cuadro 14. Cronograma de Actividades 2011-2012

101

INDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO 5

Gráfico 1. Visitantes al Museo de Sitio de Panamá Viejo

Página

69

Gráfico 2. Tipos de público que asiste al Centro de
Visitantes de Panamá Viejo

76

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación.

Con el fin de preservar y conservar el Sitio Arqueológico de Panamá Viejo, declarado Patrimonio de la Humanidad, en 2003, el Patronato de Panamá Viejo adelanta una serie de proyectos tendientes a rescatar las ruinas de la ciudad fundada en 1519 por Pedrarias de Ávila, la cual fue un fcmportante centro comercial y religioso durante los siglos XVI y XVII.

Desde su creación en1995 hasta la fecha, el Patronato ha elaborado un Plan Maestro de Desarrollo, con intervenciones e instalaciones tales como: el Centro de Visitantes, la recuperación del Convento de las Monjas, el rescate y transformación de la Torre de Panamá Viajo en un mirador y la señalización de los senderos, entre otros proyectos.

Para el año 2011 se tiene previsto la recuperación total de la Plaza Mayor, con la construcción de un Museo Interactivo y la recreación de una Casa Colonial típica. Estos dos últimos proyectos requieren de la elaboración de un guión didáctico que facilite el recorrido por ambas instalaciones. En consecuencia este trabajo presenta a la consideración de la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado el proyecto denominado: “Estrategias de Diseño de

un Guión Museográfico para el Museo Interactivo y la Casa Colonial de Panamá Viejo” que constituye una guía metodológica para orientación del visitantes.

Las Estrategias de Diseño de un Guión Museográfico para la Casa Colonial y el Museo Interactivo, ubicado en la Plaza Mayor de Panamá Viejo, tienen la intención de contribuir con el proceso de planificación y selección de los posibles temas, subtemas, objetos, juegos y actividades que ocupan el espacio dedicado tanto a la interactividad donde todo se puede tocar, como a las exhibiciones sobre la vida cotidiana.

Para la elaboración de las estrategias, se tomará en cuenta el público que visita el centro histórico de Panamá Viejo con el propósito de ofrecer a la comunidad un espacio educativo y de entretenimiento que motive la interactividad, el aprendizaje sobre la historia y la vida cotidiana en Panamá durante la Colonia, a fin de despertar en los niños y jóvenes panameños el sentimiento de nacionalidad.

1.2. Análisis Situacional

El Conjunto Monumental Histórico de Panamá Viejo es un importante sitio arqueológico declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en el 2003. Desde que en 1995, el Patronato de Panamá Viejo, se convirtió en la institución que vela por preservar y acondicionar el sitio, se han desarrollado una serie de proyectos tendientes a promover el conocimiento de la historia prehispánica y colonial; fomentar las investigaciones y convertir el lugar en un

parque arqueológico e histórico para el disfrute de los nacionales y de los turistas que llegan al país

Las oficinas del Patronato de Panamá Viejo se encuentran dentro del sitio que se ubica en las orillas del Océano Pacífico en la Vía Cincuentenario, Panamá Viejo, Corregimiento de Parque Lefebre, Ciudad de Panamá.

Para llevar adelante las políticas del Patronato, la Secretaría Ejecutiva cuenta con un Plan Maestro¹, que contiene una serie de proyectos con el fin de convertir a las ruinas de Panamá en un gran sitio arqueológico y cultural donde los visitantes, además de recorrer sus calles, visitar sus conventos y ascender a la Torre de la Catedral puedan revivir la historia a través de un museo interactivo.

En la actualidad algunos de los proyectos del Plan Maestro ya se han iniciado mientras que otros están prontos a ser ejecutados. Entre los proyectos ya realizados se encuentran los siguientes:

- La creación del Centro de Visitantes
- Museo de Sitio
- Recuperación de la calle La Empedrada.
- La recuperación de la traza urbana.
- La señalización de los recorridos
- Módulos de servicio.
- Estaciones de descanso
- Restauración del Convento de las Monjas de la Concepción
- Sitio y Torre de Panamá Viejo
- Modificación de los linderos.
- Creación de la Zona de amortiguamiento.²

¹ El Plan Maestro de Panamá Viejo, elaborado por la Empresa Law Environmental Caribe 1999, consta de una serie de principios básicos que hacen referencia a la conservación autenticidad, investigación, divulgación, capacitación, participación comunitaria, así como al desarrollo que permita asegurar la vigencia del sitio, su sostenibilidad y renovación.

² Mediante la Ley 16 de 22 de mayo de 2007 se modificaron los linderos de Panamá La Vieja para que ninguna vivienda quede dentro del área protegida y a la vez se estableció un régimen especial con el fin de crear una zona de amortiguamiento

- Talleres artesanales para contribuir al desarrollo comunitario.
- Clínicas de Fútbol
- Visitas guiadas al Museo.
- Proyecto turístico teatral La Peregrina.



Figura 1

Centro de Visitantes de
Panamá Viejo.



Figura 2

Señalización de las calles
y de los edificios.



Figura 3

Vista aérea de Panamá La Vieja y de la vía Cincuentenario que atraviesa el sitio.

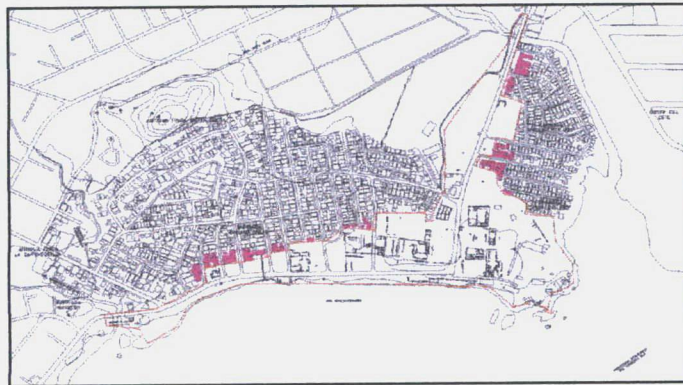


Figura 4

Zona de amortiguamiento

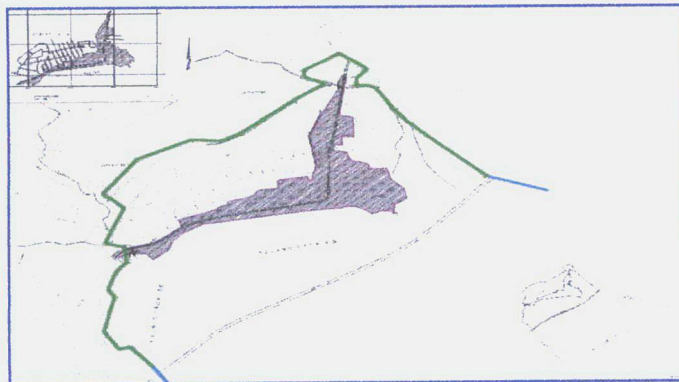


Figura 5

Modificación de los linderos



Figura 6

Logo que identifica al Patronato



Figura 7

Recuperación de la Plaza Mayor

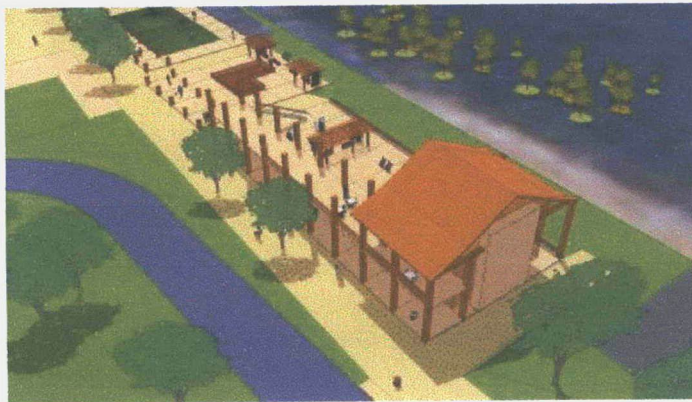


Figura 8

Proyecto de la Casa Colonial

El proyecto de intervención que se propone, consiste en la elaboración de una serie de estrategias tendientes a diseñar un guión museográfico, que sirvan de guía al Patronato de Panamá Viejo Panamá y facilite el recorrido por el Museo Infantil Interactivo y la Casa Colonial, proyectos éstos próximos a ejecutarse.

1.3. Descripción del Problema General.

La Plaza Mayor de la primera ciudad de Panamá, se encuentra actualmente en proceso de recuperación con el fin de conservar, desarrollar y transformar el sitio en un gran parque arqueológico, histórico y cultural. Además de la configuración original de la Plaza Mayor con la habilitación de plazoletas que recrearán las manzanas coloniales, se incluye también la reconstrucción del pórtico con pilares bajos que servirán como herramienta para delimitar los ejes peatonales y marcar a su vez, el cierre de la plaza.

Dentro de este proyecto la presencia de la torre de la catedral se destaca como el elemento más importante dentro del conjunto arquitectónico de la Plaza Mayor, donde además se construirán en ambos extremos dos edificaciones correspondientes al museo interactivo y a la Casa Colonial. Es en este sitio donde se contempla la necesidad de habilitar estructuras de apoyo que contribuyan a la lectura del diseño urbanístico y arquitectónico que tuvo originalmente el sitio.

Con el fin de mantener la armonía entre la Torre y las nuevas construcciones, el Patronato de Panamá Viejo visualiza la casa Colonial y el museo, como un espacio cultural capaz de incentivar la capacidad de asombro y la curiosidad de los visitantes respecto a la vivienda colonial y a la vida de los panameños durante la época hispana.

De acuerdo con esta visión, la misión del Museo consiste en ofrecer a los visitantes un espacio lúdico, interactivo y de convivencia familiar en el cual, a

través de experiencias didácticas, se consoliden y difundan los testimonios de la historia panameña.

Una vez diseñado el Museo y la Casa colonial, se hace imprescindible la elaboración de estrategias para elaborar un guión museográfico que interprete la misión y visión del museo, a la vez que organice y ordene con claridad y precisión los elementos que se deseen mostrar al público para que el mensaje a proyectar sea percibido por el visitante y despierte en él la curiosidad, el interés y el deseo de conocer más acerca de la historia nacional.

La intervención tiene como propósito elaborar estrategias para diseñar un guión científico con el fin de que los espacios escénicos que se presentan sirvan para comunicar algo y a la vez propicien la participación individual y colectiva de quienes visitan el museo y la Casa Colonial. En este sentido el interés del proyecto consiste en producir un modelo de intervención con un enfoque educativo que contribuya a elevar el número de visitantes y promueva competencias que fomenten los valores de la identidad nacional utilizando el juego como herramienta.

Ante la situación observada se establece la siguiente interrogante:

¿Qué estrategias debe contener el guión museográfico para que los visitantes participen activamente del recorrido por las ruinas de Panamá Viejo y obtengan una experiencia vivencial que los traslade a la época de la colonia?

1.4. Definición del Problema Seleccionado

En las últimas décadas del siglo XX, es común hablar de museos de tercera y cuarta generación, que hacen referencia a los museos interactivos y a los museos virtuales. Específicamente, los museos de ciencias naturales comenzaron a desarrollar el concepto interactivo para divulgar la ciencia, con el fin de hacerla accesible al público común y especialmente a los niños y adolescentes.³

Para el desarrollo cultural de las sociedades, la ciencia y los descubrimientos científicos han jugado un papel de gran importancia, pero no siempre esos conocimientos están al alcance de los individuos que forman las sociedades. De allí la necesidad de transmitir la información en forma didáctica y atractiva para vincularla a la realidad cotidiana.

Frente a la sociedad del conocimiento, los museos interactivos se convierten en instrumentos que fortalecen la identidad cultural a través de la desmitificación de la ciencia y la tecnología. Jóvenes y adultos encuentran en este tipo de museos un espacio de libertad donde pueden dar rienda suelta a su creatividad y comprender a través de la manipulación, situaciones y fenómenos difíciles de explicar en la teoría.

³ Para el desarrollo de este tema consultar www.uv.es/ten/cac.html Los museos de nuestro Tiempo, de Antonio Ten, 1996.



Figura 9

Logo que identifica al Centro Interactivo Explora, uno de los museos interactivos de Panamá.

Un ejemplo de museo interactivo en Panamá lo constituye Explora, donde se invita a los niños y adolescentes a explorar el cuerpo humano, el tiempo, el universo matemático, los medios de transporte y otros temas utilizando juegos didácticos y manipulando los objetos del museo. Es un espacio educativo que pretende divertir y estimular la imaginación y creatividad de niños y adolescentes.

Tomando en cuenta las experiencias exitosas de los museos interactivos de ciencias naturales, se busca trasladar dichas experiencias a las ciencias sociales con el fin de hacer más accesible el conocimiento de la historia y ofrecer a los usuarios y visitantes del Sitio Panamá Viejo, una nueva forma de ver y comprender el desarrollo y la evolución de las sociedades que habitaron dicho lugar.⁴

⁴ Entre las muchas experiencias de Museos interactivos es importante señalar el caso del Museo del Niño de Costa Rica donde se aprende mientras se juega y es posible acercarse a las colecciones mediante los sentidos; el Museo de los Niños de Caracas Venezuela cuyo objetivo es contribuir a la creación y formación de los niños utilizando “respuestas gestuales o manuales” que propicien el aprendizaje a través de la recreación, la divulgación de las ciencias, el arte, la cultura y los valores (Navarro y Rojas 2001, 1); el Museo Papalote del Niño en México cuyo lema “toca, juega y aprende” enfatiza la misión del museo en acercar y relacionar a los niños con los nuevos avances científicos y tecnológicos. (Parra, 2009, 1).

La idea de elaborar algunas estrategias de diseño de un guión museográfico para el proyecto de Panamá Viejo se apoya, de acuerdo a los ejemplos mencionados, en la necesidad de facilitar, estimular y hacer accesible al público el conocimiento de la historia de la nación panameña.

La mayoría de los museos tradicionales, resultan poco motivadores para las nuevas generaciones que conviven con la tecnología de punta y no promueven actividades entre los visitantes. De acuerdo a la observación directa realizada en el Museo del Canal Interoceánico y en algunos museos del interior del país (Museo de la Nacionalidad, Museo de Antón, Museo de las Tablas), se comprobó que los jóvenes que visitan dichos lugares en los cuales nada se puede tocar e incluso existen barreras que los separan de las exhibiciones, no se integran en los recorridos se distraen no atienden las explicaciones de los guías y muchas veces conversan entre sí sin prestar atención.

Las entrevistas realizadas a niños de cinco (5) años que visitaron por una parte el Museo del Canal Interoceánico y por la otra, parques interactivos, se comprobó que recuerdan con mayor claridad la visita a estos últimos. Durante la visita al Museo del Canal Interoceánico prestaron más atención al video que al resto de las salas. Sin embargo, a la salida la mayoría recordaba con gran interés algunas escenas que recreaban la vida cotidiana.

En el estudio realizado, además de la entrevista oral, se solicitó a doce (12) estudiantes de pre media, a doce (12) estudiantes de educación media y a diecisiete (17) estudiantes universitarios, información previa a la visita del Museo. A todos se les preguntó si ya conocían el Museo del Canal

Interoceánico, si habían visitado otros museos y qué esperaban encontrar en ese Museo.⁵

El 40% de los estudiantes de pre media señaló que no conocía el museo, mientras que los de educación media informaron que ya lo habían visitado y el 88% de los universitarios ya lo habían visitado.

En cuanto a la pregunta si conocían otros museos, el 100% de los estudiantes de educación media y los universitarios respondieron afirmativamente y de los estudiantes de pre media sólo el 30% señaló que si conocía otros museos.

Todos los estudiantes de pre media mencionaron que esperan encontrar cosas interesantes y el 66% agregó que deseaban obtener información sobre la historia de Panamá y diferentes objetos de las culturas antiguas y sobre el Canal.

El 80% de los estudiantes de media señaló que esperaban encontrar información sobre el Canal de Panamá, un 30% agregó que sería interesante una buena atención por parte de los guías y que explicaran las diferentes salas y el 12% indicó además, que le interesaba encontrar información para realizar investigaciones.

El 82% de los universitarios señaló que esperaban encontrar información sobre la construcción del canal, nombres y datos de las personas que participaron en la construcción, así como algunos objetos de interés histórico. Al 18% les interesaba encontrar un ambiente agradable y buenos guías.

⁵ Ver Anexo 1. Instrumento de entrevista aplicado a los estudiantes.

Al finalizar la visita al Museo se le pidió que respondieran si habían encontrado algo nuevo con respecto a la visita anterior; qué representaba para ellos esta visita, si la recomendarían y por qué.

Con respecto a los estudiantes de pre media que ya habían visitado el Museo el 50% señaló que no encontró nada nuevo y el otro 50% indicó que había más tecnología. También señalaron que no se les permitía acceder al Museo con sus bolsas o mochilas.

En cuanto a los estudiantes de educación media el 17% no encontró nada nuevo, el 33% señaló nuevas las exhibiciones de pintura en el último piso, y el 25% anotó que recibieron más atención y que los guías estaban mejor informados

Entre los estudiantes universitarios el 17% no encontró nada nuevo, el 25% hizo referencia a una mejor tecnología, otro 25% destacó que las guías del museo manejaban mejor información y el 33% anotó como nuevo las exhibiciones del último piso.

La segunda pregunta del post test les solicitaba contestar que significado tenía para ellos esta visita al Museo del Canal Interoceánico. El 76% de los estudiantes de pre media expresó que era una forma interesante de aprender la historia de Panamá, el 8% no contestó la pregunta y el 16% restante consideró que era un paseo muy divertido.

Entre los estudiantes de Educación Media, el 17% no contestó y el 83% restante consideró que la visita era muy interesante e instructiva ya que se les

explicó cómo se construyó el Canal de Panamá, la historia del Canal y su relación con el resto del país.

El 94% de los estudiantes universitarios señaló que la visita era una oportunidad para conocer más sobre la historia de Panamá y la construcción del Canal y un 6% informó que la visita le permitió conocer cómo surgió la idea de construir el Canal.

En cuanto a la pregunta sobre si recomendarían la visita, el 92% de los estudiantes de pre media contestó que la recomendaría porque se aprende mucho sobre la historia de Panamá, además de ser interesante y divertida ya que se pueden observar instrumentos y fotografías con personajes vestidos a la usanza de la época. El 8% no contestó

El 100% de los estudiantes de Educación Media recomendó la visita porque permite un mejor conocimiento de la Historia de Panamá, además de poder observar los instrumentos utilizados para la construcción del Canal y de las tecnologías empleadas.

Del 100% de los estudiantes universitarios que recomendó la visita el 88% señaló que la recomendaría porque se presenta la información de manera amena y didáctica; el 6% señaló que es un museo muy bien estructurado y el otro 6% destacó que lo recomendaría porque las guías dan muy buena información y están muy preparadas.

De acuerdo con el análisis de los resultados se demuestra que es necesario incentivar las visitas a los museos, ya que ellas representan una fuente de información atractiva y dinámica para los jóvenes, especialmente,

cuando las colecciones cuentan con tecnologías innovadoras que permiten al visitante construir su propio conocimiento a través de la manipulación de los objetos allí ubicados.

En este mismo sentido es importante señalar que no son nuevas las observaciones referentes al poco interés de los panameños por las diferentes actividades culturales. Al respecto, la investigación realizada por el Centro de Estudios Latinoamericanos (CELA) para la Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SENACYT) elaborado en el 2008, revela situaciones preocupantes. Dichos estudios denominados Indicadores de Percepción Social de la Ciencia y Tecnología en Panamá, destinan un apartado al estudio de la concurrencia de los panameños a sitios donde se desarrollan actividades culturales y los mismos confirman el bajo nivel de interés por parte de los entrevistados. En la encuesta aplicada a 1.500 personas se determinó que entre las principales actividades que realiza la población con características de desarrollo cultural, el 2.6% visita Museos Temáticos, el 8% visita el Museo de Arte y Pintura y el 6.6% va a Museo de Ciencia, frente a otros sitios como son: Zoológicos, Festivales de Música y Feria del Libro que obtuvieron altos porcentajes. Podemos inferir, por tanto, que la gran mayoría de los panameños no tienen integrada la visita a Museos Temáticos como patrón de comportamiento hacia las actividades culturales.

De acuerdo con las estadísticas, es cada vez menor la cantidad de personas que concurren a estos lugares por tener la mayoría de ellos el mismo patrón, es decir, la tendencia en admirar y observar las colecciones con una

actitud de respeto y silencio, sin participar en forma dinámica. Es necesario cambiar el enfoque tradicional, mediante un replanteamiento más didáctico de los temas a tratar permitiendo así que los visitantes puedan manipular los objetos e internalizar las experiencias de aprendizaje

Contrastando la información obtenida en las encuestas con los datos que proporciona Senacyt se comprueba que cuando los museos ofrecen solamente la simple observación sin la participación activa de los visitantes, el museo pierde atractivo y desestimula su visita, pero cuando ofrece algún tipo de dinámica o participación activa el público se muestran interesados en visitarlos.

De acuerdo a la actual situación, podemos inferir que el Estado panameño, como responsable de la salvaguarda de la cultura nacional, no ha cumplido a cabalidad con este rol, de manera que los museos oficiales se encuentran en un estado decadente lo que naturalmente se refleja en la baja demanda.

El proyecto que se propone al Patronato de Panamá Viejo se inscribe en el proceso de promover la valoración museística que pretende atraer un mayor número de turistas, al ofrecer al visitante un museo interactivo que resulte interesante a niños, jóvenes y adultos.

2. BASE TEÓRICA.

2.1. Marco Histórico y Contextual.

Con el nombre de Panamá la Vieja se reconoce el espacio ocupado por las ruinas de la primera ciudad fundada por los españoles a orillas del Océano Pacífico, y que fue destruida en 1671 como consecuencia del ataque del pirata Henry Morgan. El emplazamiento de esta ciudad, se realizó tomando en cuenta la proximidad de la bahía para contribuir al desarrollo del comercio. Si bien la selección no fue la más acertada, pues las fluctuaciones de las mareas obligaban a utilizar como puerto las islas adyacentes, lo cierto es que la ciudad cumplió un papel destacadísimo en el complejo engranaje comercial del imperio español.

El cronista Pedro Cieza de León describe con gran acierto la fundación de la ciudad tal como sigue:

“ Digo pues que la ciudad de Panamá es fundada junto a la mar del Sur y diez y ocho leguas del Nombre de Dios, que está poblado junto a la mar del Norte. Tiene poco circuito donde está situada por causa de una palude o laguna que por la otra parte la ciñe; la cual por los malos vapores que de esta laguna salen, se tiene por enferma. Está trazada y edificada de levante a poniente, en tal manera que saliendo el sol no hay quien pueda andar por ninguna calle de ella porque no hace sombra ninguna. ...Media legua de la mar había sitios buenos y sanos; y adonde pudieran al principio poblar esta ciudad. Más, como las casas tienen gran precio porque cuestan mucho a hacerse, aunque ven el notorio daño que todos

reciben en vivir en tan mal sitio, no se ha mudado, y principalmente porque los antiguos conquistadores son ya todos muertos, y los vecinos que ahora hay son contratantes, y no piensan estar en ella más tiempo de cuanto puedan hacerse ricos.” (Gasteazoro, Araúz y Muñoz, 1980: 99)

Por su parte Alfredo Castillero Calvo, en su libro “*Sociedad Economía y Cultura Material. Historia Urbana de Panamá la Vieja*” (2006), destaca la importancia de las ciudades para el Estado español, ya que ellas eran el instrumento ideológico de dominación, que no solo concentraba a la población sino que hacía más efectiva la transmisión de los valores cristianos y permitía una mejor administración política y económica. Mientras que algunas nacían como centros mineros, plazas militares o centros agro administrativos, Panamá al igual que Cartagena o La Habana, surgieron como ciudades enlaces de flotas, con funciones comerciales y de servicio muy específicas, centros donde se desarrollaban además de las actividades económicas las sociales, políticas, culturales y religiosas. En realidad España fue un constructor de ciudades que perviven en el tiempo, a diferencia de otros imperios coloniales que sólo fundaban factorías comerciales

Referente al sitio original para la ubicación de la ciudad de Panamá, es interesante señalar que el lugar escogido por Pedrarias era habitado por rancherías de pescadores que vivían de la abundancia de pescado y de una especie de almeja muy menuda que se cría junto a las casas de la ciudad. Sin embargo, este primer emplazamiento debió mudarse “media milla más abajo, por llegarse a gozar de la comodidad de un pequeño puerto” (Alfredo Castillero, ob cit, 2006, 107). En este sentido, las excavaciones arqueológicas realizadas

tanto en el lugar inicial como en el emplazamiento donde se encuentran hoy las ruinas de la ciudad, evidencian gran cantidad de restos humanos y culturales prehispánicos, que, por otro lado, confirman la decisión de los conquistadores de fundar ciudades en lugares previamente ocupados por indígenas, que conocían muy bien las riquezas y características de dichos espacios.

Como toda ciudad típica de la conquista y colonización, Panamá responde a una estructura urbana característica que organizaba el espacio mediante dos ejes norte-sur y este-oeste, estableciendo así nuevos parámetros geográficos, basados en una nueva racionalidad geográfica y orientada hacia una economía de mercado a grandes distancias, a diferencia de la organización espacial indígena que sólo tomaba en cuenta la subsistencia momentánea.

Una vez construidas las primeras casas, la ciudad adquirió gran auge comercial, razón por la cual comenzó a extenderse rápidamente gracias a la ausencia de murallas que pudieran frenar su crecimiento, pues se trataba de una ciudad abierta, una ciudad-mercado que permitía fácilmente el ingreso del ganado y los alimentos provenientes del interior del territorio a través del Puente del Matadero hoy conocido como puente de Morgan.

Las ruinas de Panamá La Vieja evidencian una riqueza arqueológica que permiten establecer un diálogo entre el pasado y el futuro al recrear el trazado urbano de la ciudad, sus calles empedradas, sus casas de madera, las casas reales que albergaban tanto a las autoridades civiles como a los edificios encargados de la gestión pública y que incluso servían de depósito para las mercaderías procedentes de España y el oro y la plata peruanos que se enviaba

a la Corona, sin olvidar la gran cantidad de edificios religiosos, tales como la Catedral y los conventos o las plazas, consideradas éstas, como los lugares de distracción recreación y mercado.

De acuerdo con el Plan Maestro, de Panamá Viejo, los espacios abiertos dan una idea aproximada de la escala urbana, realidades que no se reflejaban hasta hace unos años, en la cartografía ni en la información turística disponible. Pese a que los mapas antiguos, mostraban una traza urbana de gran regularidad y con calles paralelas, los estudios actuales permiten comprender que la traza urbana no era tan regular y que el sitio era de una calidad muy desigual y poco apta para edificar una ciudad. No hay un declive único hacia la playa sino que es posible localizar otro adicional hacia el Río Abajo cuyas aguas son recogidas por una acequia, paralela a la calle que lleva al Puente del Rey. En general era y es un área pantanosa e insalubre con condiciones de vida muy difíciles y cuyos puntos más altos estaban ocupados por las Casas Reales, la catedral y el Taller de Playa Prieta.⁶

2.2. Marco Referencial.

Por iniciativa del Instituto Nacional de Cultura (INAC) y de acuerdo a la Resolución 224 de Ministerio de Gobierno y Justicia, se creó en 1995 el Patronato Panamá Viejo, conformado en principio por el INAC, el Instituto Panameño de Turismo (IPAT), el Club Cívico Kiwanis y Banistmo. Actualmente,

⁶ Ver: Alfredo Castellero Calvo: *Arquitectura, Urbanismo y Sociedad La vivienda colonial en Panamá. Historia de un sueño Bogotá, 1994* Eduardo Tejera Davis: *Panamá, Guía de Arquitectura y Paisaje, Panamá Sevilla, 2007*

el Patronato está integrado por el INAC, el Club Kiwanis, la Autoridad del Turismo de Panamá (ATP) el Banco HSBC y la Fundación Rilemo. Este patronato se encuentra amparado bajo la Personería Jurídica de la Fundación Arte y Cultura.

De acuerdo a sus estatutos el Patronato tiene como objetivo principal la conservación, protección, promoción, desarrollo y puesta en valor del Conjunto Monumental de Panamá Viejo y su transformación en un Parque Arqueológico e Histórico y para llevar adelante sus planes cuenta con una "Junta Directiva que es el organismo máximo, una Comisión de Finanzas, que asesora a la Junta Directiva en materia de recaudación de fondos y un Comité Técnico, que se encarga de la evaluación y aprobación de los proyectos de conservación e intervención arquitectónica y de investigación arqueológica."

Entre las tareas del Patronato se señalan las siguientes

1. Mantenimiento del sitio, que implica el corte de hierba y poda de árboles, recolección de basura, iluminación, seguridad;
2. Programa permanente de excavaciones arqueológicas e investigaciones históricas que contribuyan al conocimiento del pasado del sitio, desde sus orígenes prehispánicos hasta el final de la ocupación colonial;
3. La conservación de los monumentos que se hace con el criterio de mantener su imagen como ruinas;
4. La conservación y restauración de los bienes culturales.

El Patronato de Panamá Viejo, a través del Plan Maestro cumple con las tareas asignadas y ha realizado con éxito una gran cantidad de proyectos. En

estos momentos se cuenta con la maqueta y la ubicación que permitirá la construcción del Museo Infantil Interactivo y de la Casa Colonial.



Figura 10

Reconstrucción de la Plaza Mayor, Torre de Panamá la Vieja, Museo Infantil Interactivo y Casa Colonial.

Ante la oportunidad de contribuir con este proyecto y con la finalidad de colaborar con esta idea, y de acuerdo con la función básica de los museos de divulgar y proteger el patrimonio cultural se entrevistó a la Directora del Patronato, Licenciada Julieta Arango y al Arquitecto responsable de los diseños, Magister Félix Duran, quienes manifestaron su interés en colaborar para que el Proyecto del Museo sea una realidad en cuanto a la elaboración de estrategias que permitan diseñar un guión que ilustre como era la vida en Panamá durante la época de la Colonia. Señalaron, además, la importancia de contar con una

serie de actividades lúdicas y didácticas, mediante las cuales los niños y jóvenes puedan participar e interactuar de forma dinámica.⁷

Es así que esta propuesta con enfoque interactivo, busca promover un proyecto didáctico que permita conocer cómo se vivía en la ciudad de Panamá durante los siglos, XVI y XVII y, para ello, es necesario identificar las actividades que se realizaban, cómo eran las casas, como se entretenían la población, que instituciones gubernamentales regían la ciudad, como se abastecían de agua y de los principales alimentos, como era la dieta, como se propagaba la fe y la evangelización a los indígenas, como se realizaban las tareas hogareñas, en síntesis recrear el espacio y el tiempo permitiendo al visitante trasladarse a la época de la colonia.

En este sentido se ha puesto en marcha el concepto de museo interactivo mediante el cual se busca ofrecer exhibiciones que provoquen un cuestionamiento por parte del público. Al respecto Carmen Sánchez y Julia Tagueña, (Exhibir y diseñar. ¿Para quién?, 2003. 30) señalan que los museos son el lugar adecuado en el que se concentran las emociones científicas, que se logran, de acuerdo al físico Jorge Wagensberg, poniendo en práctica el método de la emoción inteligible para que toda las actividades que allí se realizan, atraigan la atención del visitante y conviertan la visita en algo memorable y con deseos de repetirla.⁸

⁷ Entrevista realizada a la Directora del Patronato Licenciada Julieta Arango y al Director del Proyecto, Arquitecto Félix Durán el martes 26 de enero de 2010.

⁸ Si bien las autoras hacen referencia a los Museos Interactivos de Ciencias, compartimos sus ideas, las cuales pueden ser adaptadas a las ciencias sociales.

Para llevar adelante la construcción del museo interactivo el Patronato cuenta con el diseño arquitectónico del Museo Interactivo y la Casa Colonial, que permite recuperar una vivienda hispana.

Las estrategias diseñadas para la elaboración del guión museográfico son una herramienta eficiente para la interpretación del patrimonio histórico ya que le permite al visitante avanzar por las diferentes salas en un orden lógico y cronológico; a la vez que se constituye en un espacio abierto para la reflexión y el abordaje de la reproducción social. Asimismo valoriza el patrimonio al fomentar una actitud participativa en el público que visita el sitio, rescatando el sentimiento de identidad nacional y favoreciendo al turismo como factor de desarrollo sustentable.

Hay que destacar que el Patronato cuenta con otros proyectos para la Recuperación de la Plaza Mayor como lo son:

- 1 Área de actividades didácticas: Se propone la habilitación de la manzana posterior a la catedral como un área para desarrollar actividades pedagógicas relacionadas a la arqueología (excavación simulada) y experimentación de las tecnologías constructivas coloniales. Se ha evitado la construcción de elementos de mayor volumen para resaltar la torre de la catedral.
2. Recuperación de las manzanas al sur de la plaza: Contempla la construcción de dos plazoletas con las dimensiones de las manzanas originales de acuerdo a las investigaciones históricas y las excavaciones arqueológicas. Se propone dejar a la vista, pero protegidos, los restos

arqueológicos que aparezcan. Existe la posibilidad de que en este lugar se encuentren los restos del templo que funcionó como catedral previo a la construcción de la actual en 1541.

3. **Recuperación de los Manglares:** Aquí se está trabajado con un ingeniero forestal que se ocupa de la regeneración de los manglares ubicados en la parte sur de la Plaza Mayor que le daría una mejor vista a los proyectos a realizar.

Los proyectos realizados así como los que están en vías de realización avalan la gestión que lleva adelante el Patronato de Panamá Viejo y permiten ofrecer a la comunidad panameña y a los turistas la posibilidad de disfrutar de un sitio histórico y arqueológico que cumple con los requisitos establecidos por la UNESCO cuando fue declarado Patrimonio de la Humanidad.

2.3. Marco Legal.

La implementación de estrategias de diseño de un guión museográfico para el museo interactivo Casa Colonial que se tiene proyectado para los años 2011 -2012 exige, conocer el marco legal que ampara a los museos, sitios y monumentos históricos.

En este sentido es necesario analizar las leyes y normativas que tienen que ver con el concepto de cultura, conjunto de monumentos y sitios históricos y las leyes referentes a los museos para conocer los procedimientos y requisitos que se deben cumplir para la realización del proyecto de intervención

“Estrategias de diseño de un Guión Museográfico para el Museo Interactivo Casa Colonial de Panamá Viejo” en el sitio declarado como Patrimonio de la Humanidad Conjunto Monumental de Panamá La Vieja.

En cuanto a las leyes relativas al Conjunto Patrimonial de Panamá Viejo se parte de los preceptos consignados en la UNESCO, las leyes nacionales desde la Constitución como ley Fundamental de la República y la Ley de Creación del INAC encargada de velar por la custodia, conservación y administración del Patrimonio Histórico de la Nación. Se hace referencia, además, a otras leyes que declaran Monumento Público a las ruinas de Panamá Viejo y definen el concepto de conjuntos monumentales históricos. También hay que referirse a las instituciones internacionales cuyas disposiciones hacen referencias a los museos específicamente, tales como ICOM, la Carta de Venecia y las Normas de Quito:

a) Convención de 1972

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO fundada en 1945, aprobó en 1972 la Convención sobre la protección del Patrimonio Mundial Natural y Cultural señalando que, los MONUMENTOS, LUGARES y CONJUNTOS, donde se ubican los centros históricos y las ciudades históricas vivas forman parte del patrimonio cultural

Posteriormente, se establecieron una serie de criterios que debían cumplir los sitios, para ser tomados en cuenta en la lista de Patrimonio de la Humanidad. El Conjunto Monumental Histórico de Panamá Viejo cumple con la mayoría de esos requisitos ya que representa un ejemplo eminente, como sitio

arqueológico, que ilustra una etapa significativa de la historia humana y fue incluido en la lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO, el 3 de julio de 2003.



Figura 11

Logo que identifica a los sitios declarados Patrimonio de la Humanidad



Figura 12

Logo de la UNESCO

b) Constitución de la República de Panamá de 1972

En la Constitución panameña de 1972, en el Título III, Derechos y Deberes Individuales y sociales, Capítulo 4°, denominado Cultura Nacional se reconoce por el artículo 76, el derecho de todo ser humano a participar y fomentar la cultura nacional, y en el artículo 77 se explica que la cultura nacional está constituida por todas las manifestaciones artísticas, filosóficas y científicas producidas por el hombre en Panamá, a través de las épocas y obliga al Estado a promover, desarrollar y custodiar ese patrimonio cultural. En el artículo 81 se establece expresamente que los sitios y objetos arqueológicos, los monumentos

históricos u otros bienes muebles e inmuebles, que sean testimonio del pasado panameño, constituyen el patrimonio histórico de la Nación

c) Ley 63 de 1974

El gobierno Nacional aprobó el 6 de junio de 1964 La Ley 63 con la cual se crea el Instituto Nacional de Cultura para la protección y conservación del patrimonio histórico. Esta ley contempla una Dirección de Patrimonio Histórico, oficina organizada y dirigida en sus inicios por la Dra. Reina Torres de Araúz, quien además participó en la elaboración de las bases y Anteproyecto para la identificación, protección y vigilancia del Patrimonio Arqueológico, Histórico y Artístico de las Naciones Americanas

d) Ley 91 de 1976.

La Ley 91 de 22 de diciembre de 1976 por lo cual se estableció el Sitio de Panamá la Vieja como un Conjunto Monumental Histórico de Panamá Viejo que contempla la protección, conservación, promoción de los conjuntos monumentales y avala el proyecto de intervención que se encuentra ubicado en el Conjunto Monumental Histórico de Panamá Viejo. Esta ley, modificada en 2007, redefinió los límites del Conjunto Monumental, reglamentó lo concerniente a su conservación, restauración y uso, prohibió cualquier ocupación humana en el área y cualquier actividad que no fuera cónsona con éste, a la vez que estableció la formación de un centro arqueológico, cultural, histórico y turístico, bajo la custodia de la Dirección Nacional de Patrimonio Histórico y la administración de esta Dirección y el Patronato de Panamá Viejo.

“...definir los principios básicos de Interpretación y Presentación como elementos esenciales de los esfuerzos de conservación del patrimonio y como una herramienta básica para la apreciación y comprensión del público de los sitios culturales patrimoniales”

Desde 1998 el Patronato basa su trabajo en el Plan Maestro, documento rector elaborado por el grupo Law Environmental Caribe que instruye sobre las políticas, planes y acciones relativas al Conjunto Monumental. El mismo, como ya se expresó, consta de una serie de principios sobre investigación, divulgación, capacitación y participación comunitaria con el fin de asegurar la vigencia del sitio su sostenibilidad y renovación.

De acuerdo con este Plan,

“ el Patronato lleva a cabo un programa permanente de excavaciones arqueológicas y de investigaciones históricas que permiten comprender mejor el sitio. También realiza intervenciones en distintos monumentos, tanto para evitar su deterioro, como para facilitar su interpretación y permitir nuevos usos.”

Todas las actividades que realiza el Patronato Panamá Viejo están amparadas por la Ley 30 de 1996 que asigna al Patronato fondos del Estado destinados a la conservación y restauración del Conjunto Monumental Histórico de Panamá Viejo y se regula su manejo y fiscalización por parte de la Contraloría de la Nación.

2.4. Marco Teórico.

De acuerdo a la definición adoptada por el International Council of Museums perteneciente a la UNESCO y conocido como ICOM:

“Un *Museo* es una institución sin fines de lucro, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanentemente al servicio de la sociedad urbana y a su desarrollo, abierto al público en forma permanente que coordina adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta, con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento, el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos y su entorno”.

Por lo tanto, el Museo se define como un centro de interpretación, que investiga y reflexiona acerca de la evolución de las sociedades, función que no es una prolongación del papel que ha desempeñado respecto de las sociedades pasadas sino que devienen permanentemente, y se enriquecen en la pluralidad, en el conocimiento del respeto hacia los demás y en el dialogo que se produce entre los elementos del museo y el usuario. Es también un espacio público, que ordenado por profesionales, se transforma en un espacio de control social del conocimiento.

Para conservar la memoria de los pueblos y a la vez transmitir la riqueza cultural de las sociedades a las futuras generaciones, los museos se constituyen en elementos didácticos de primer orden. Como ya se ha señalado y de acuerdo con el Consejo Internacional de Museos, éstos son instituciones permanentes que conservan en el interior de los edificios construidos especialmente para tal fin, las colecciones y objetos de valor científico, artístico y cultural. En este sentido el ICOM también definió, en 1970, la museografía como “la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo”. (Arte Guía. Museología y Museografía: definición y evolución, S/F)

Cuando se habla de museos este concepto se asocia de inmediato a vitrinas cerradas con variedad de hermosos objetos en su interior que no pueden ser manipulados y a veces ni siquiera fotografiados pero que contienen importante información para el conocimiento de diferentes disciplinas. Hoy día los especialistas están de acuerdo en que todo aprendizaje es un proceso acumulativo de construcción de significados, que toma tiempo y que está influido por los contextos personales, por lo tanto se debe tener claro que el diseño de un guión museográfico interactivo debe provocar en el visitante experiencias que lo motiven a saber más y los enfrente a nuevos retos intelectuales.

Las estrategias para el diseño de un guión museográfico que se ofrecen al Patronato de Panamá Viejo se apoyan en la Teoría Educativa Constructivista que, al decir de George E. Hein, “puede estar integrada por dos grandes componentes: una teoría del Conocimiento y una Teoría del Aprendizaje” Para facilitar el aprendizaje el museo debe tomar en cuenta qué se debe enseñar y cómo debe ser enseñado es decir poner en práctica ambos componentes de la Teoría Constructivista. (Hein, George El Museo Constructivista, 1999. 1)

Esa experiencia educativa que ofrece el museo, permite personalizar la información, aplicar diferentes tipos de aprendizaje, seleccionar el nivel de complejidad y de información, en definitiva lograr experiencias de aprendizaje gratas y entretenidas dejando aflorar la fantasía del visitante al ponerlo en contacto con los hechos reales y favorecer la capacidad de maravillarse para lograr la interactividad. Tal como señala Jordi Pardo, es más lo que desconocemos que lo que sabemos y esa necesidad de conocer se convierte en

un estímulo intelectual que los museos y el patrimonio cultural deben impulsar.

(Jordi Pardo. 2001: 41.)

Para evitar que el público que visita un museo salga de sus salas con la idea de haber sobrevivido a tal experiencia, los curadores y directores de museos se han preocupado por ofrecer exhibiciones capaces de atraer su atención y convertir la visita en algo memorable que despierte el deseo de repetirla.

Un museo de carácter interactivo busca ofrecer exhibiciones que provoquen un cuestionamiento por parte del público. La experiencia de los visitantes de los museos de ciencia señalan que éstos son el lugar adecuado en el que se concentran las emociones científicas, las que se logran, de acuerdo a Jorge Wagensberg, (2001:23) poniendo en práctica el método de la emoción inteligible. En su ensayo denominado "*Principios fundamentales de la museología científica moderna. Trece hipótesis de trabajo extraídas de la experiencia de 20 años en el museo de la ciencia*", el autor destaca que de acuerdo a dichos principios la interactividad significa conversación y que su método consiste en interactuar con las colecciones en tres etapas:

- La primera denominada interactividad manual o emoción provocadora consiste en tener un acercamiento físico con la colección.
- La segunda etapa denominada interactividad mental o emoción inteligible debe despertar emociones sobre la inteligencia del mundo, a la vez que provoca en el visitante un cambio mental frente al objeto, que

posteriormente le permitirá asociar las experiencias vividas a través de objetos o juegos, con la vida cotidiana.

- La tercera etapa llamada de *interactividad cultural o de emoción cultural* es el complemento de las dos anteriores ya que combina los factores sociales, estéticos, históricos, sensoriales y morales que permiten que el individuo tenga realmente una conexión de los objetos con su faceta sensible. En esta etapa se puede ofrecer al turista otra forma de interpretar la cultura.



Figura 13
La realidad como un elemento prioritario del
Museo Interactivo, Wagensberg

Al enfrentarnos a un museo interactivo, en el campo de las ciencias sociales, se deben tener en cuenta estas etapas para evitar que el mismo se convierta simplemente en un tablero de apretar botones y manipular objetos, en lugar de

favorecer la creatividad, dejando aflorar la fantasía y la capacidad de asombro del visitante a la vez de permitirle conectar las experiencias que vive en el museo con las de su propia vida. En este mismo sentido es importante la opinión de Guillermo Orozco quien conceptualiza el museo interactivo como una plataforma viva.

El museo en tanto escenario donde se pone en escena el conocimiento y se realizan diversos aprendizajes, es una "plataforma viva" que puede por ende activarse de diversas maneras y surcarse a través de varias rutas. Por esto, en los museos contemporáneos no hay una manera única en la que sus usuarios puedan hacer sus recorridos sino varias, estructuradas de acuerdo con situaciones específicas previsibles y siempre en conjunción con los diferentes módulos y objetivos cognoscitivos de cada museo (Guillermo Orozco, 2005: 40).

Aunque en su acepción tradicional se considera al museo como un centro de interpretación que revela la evolución de la sociedad y constituye la memoria de los pueblos, hoy día se ha impuesto una concepción mucho más amplia a través de los llamados museos interactivos que persiguen presentar exhibiciones en las que el visitantes forme parte de la colección estableciendo entre ambos un vínculo de doble vía.

En los capítulos siguientes se explica este vínculo de doble vía mediante el cual el visitante a través de preguntas, de la manipulación de objetos o de la búsqueda en aparatos electrónicos encontrará respuestas a sus interrogantes.

3. PROYECTO DE INTERVENCIÓN

3.1. Enunciado y Descripción.

El Museo Infantil Interactivo y la Casa Colonial de Panamá Viejo están ubicados en un entorno natural que permitirá el desarrollo de variadas actividades no sólo dentro del espacio dedicado a la sala interactiva sino en todo el conjunto monumental gracias a la integración de experiencias pedagógicas. Las estrategias a desarrollar deben ser orientadas por guías animadores que actúen como intermediarios entre los diversos espacios y los usuarios, que sean capaces de atraer la atención del visitante, enseñar sin presiones y transmitir la filosofía del museo. Para ello el guía debe conocer todos los espacios que forman parte del museo, los elementos que lo integran, cómo funcionan los equipos técnicos además de tener un gran conocimiento de la historia del lugar, de la época, sus costumbres y actividades.

De acuerdo con Adriana Abardía y Tania Hernández (Guía para la elaboración de proyectos y esquemas de autoevaluación. 2008. 4) un proyecto supone establecer una serie de actividades, que se realizan en un período de tiempo, para lograr el cambio de una realidad en la que queremos intervenir, ya que toda realidad tiene posibilidades de ser cambiada. Un proyecto de

intervención, se caracteriza por utilizar determinados procedimientos con el fin de organizar y racionalizar una serie de acciones, para lograr determinadas metas y obtener un cambio en el sistema o situación que se quiere intervenir.

El psicólogo y filósofo Paul Watzlawick, informa sobre la existencia de dos tipos de cambios, uno que se refiere a modificar una situación que en el fondo sigue igual, es decir como señala el autor obtener más de lo mismo, sin que se logre una verdadera transformación. El otro tipo de cambio en su forma más elemental se dirige hacia una transformación integral, que afecta a toda la estructura, es innovador, implica acciones que no habían sido consideradas anteriormente y se denomina cambio del cambio

Es así que la transformación es la esencia de un proyecto de intervención que afecta a todo el conjunto y responde a una nueva lógica. Pero, para lograr el éxito en un proyecto de intervención en el campo museístico, es necesario planificar acciones dentro de un marco metodológico y conceptual, que permita la recuperación, el análisis y la producción de una nueva forma de elaborar estrategias para un guión museográfico acorde con el cambio que se quiere lograr.

El proyecto de intervención puede considerarse, entonces, como una investigación formal, tomando en cuenta la rigurosidad metodológica propia de la lógica y la producción investigativa y, en este sentido las estrategias para el diseño de un guión museográfico de la Casa Colonial y del Museo Interactivo, exigen una profunda investigación para organizar las ideas y los objetos, establecer las secuencias de presentación de acuerdo al contenido temático, con

el fin de analizar y sistematizar la información y presentarla en forma clara y concisa

Recordemos que los museos interactivos, también llamados de tercera generación tienen una función participativa que busca establecer un diálogo entre el usuario y los elementos que componen la muestra, en donde el espacio es un territorio en cuyo entorno los objetos (patrimonio cultural) y el público (la comunidad) interactúan.

Así, el guión museográfico, debe incluir tres tipos de discursos:

“El discurso intelectual es quien ordena los conocimientos que se quieren transmitir; el relato es quien crea una especie de “fábula con intriga” para llamar la atención mediante los textos (cédulas) que acompañan a la exposición; y lo poético-lírico es el elemento más fuerte (cuando está bien usado) porque crea emociones. Ahora bien, los discursos sugieren, apoyan, informan, pero no pueden sustituir a la museografía.” (Rafael Emilio Yunén 2004: 5)

De esta manera, el guión museográfico interactivo, se deriva de un modelo preconcebido donde se incluyen los contenidos temáticos, la distribución de los espacios, la comunicación entre los mismos y el diseño detallado de cada módulo.

3.2. Objetivo General

Elaborar estrategias de diseño de un guión museográfico con el fin de ofrecer al visitante, una visión de la historia de Panamá durante la época colonial, aplicando los aportes de las nuevas corrientes pedagógicas relativas a la enseñanza de la historia, para lograr que a través de la educación, se conozca

y se valore el patrimonio histórico reforzando así el sentimiento de identidad nacional.

3.3. Objetivos Específicos

- Elaborar estrategias de diseño de un guión museográfico, usando las nuevas tecnologías para que los niños y los adolescentes se sientan atraídos por el conocimiento de la historia y reconozcan su pertenencia e identidad en las diferentes actividades que se presentan.
- Conceptualizar los contenidos históricos de manera crítica y dinámica con el fin de hacer comprensible a propios y extraños, el modo de vida de los habitantes que recrean las instalaciones del Museo Interactivo y la Casa Colonial.
- Desarrollar un guión museográfico que, a través de estrategias didácticas y metodológicas; capte el interés de los visitantes por conocer, analizar y valorar la historia nacional.
- Generar espacios de creatividad interactivos, donde se pueda experimentar de forma activa cómo se desenvolvía el quehacer cotidiano de los moradores de la antigua ciudad de Panamá.

3.4. Análisis de los Motores del Proyecto o Factores Restrictivos.

De acuerdo al funcionamiento de algunos museos interactivos es posible detectar los problemas y oportunidades que conlleva la elaboración de un guión museográfico para el Museo Interactivo Casa Colonial de Panamá la Vieja. Mediante un diseño bien estructurado y didáctico los usuarios podrán relacionarse e interactuar con la información que se brinda a través de cápsulas en paneles fijos y de actividades y juegos utilizando diferentes softwares.

El estudio de la historia y el papel que desempeñan las ciencias sociales en esta sociedad globalizada, enfrenta serios problemas a la hora de abordar una discusión y un razonamiento que permita analizar el devenir del hombre a través del tiempo, su interacción con la comunidad y la interpretación de los hechos ocurridos. Hoy, la tecnología informática hace un aporte fundamental al estudio de la historia al permitir que alumnos y docentes puedan reconstruir y recrear los hechos del pasado en forma dinámica e interactuando con situaciones reales pero distantes en el tiempo.

“...la Historia y las Ciencias Sociales no constituyen un saber lejano y desvinculado de su mundo; por el contrario, estas disciplinas les ofrecen un conjunto de aproximaciones conceptuales y habilidades relevantes que les pueden ayudar a comprender mejor sus vidas, discernir sus opciones y trazar planes de futuro, a la vez que pueden ayudarles a entender su contexto social y el mundo contemporáneo, reflexionar sobre el curso de los acontecimientos y sentirse motivados a participar activamente en diversos niveles en la resolución de los problemas de la sociedad.”(Olguín Ávila y Contreras Guzmán, S/F: 5)

Por otro lado, Joan Ferrer, citado por O. Fontal, señala que a finales del siglo XX, el 80% de la información asimilada por adolescentes españoles de 12 a 15 años de edad “les llegaba a través de los medios de comunicación de masas y sólo el 20% a través de la escuela” (Olaia Fontal, S/F. 2).

Tomando en cuenta estos datos la didáctica de las Ciencias Sociales, a partir del concepto de museo como espacio para el aprendizaje, se convierte en una herramienta fundamental para hacer más atractiva la enseñanza de la historia. Los museos del siglo XXI han incorporado en sus diseños el uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC.), no sólo a través de Internet sino mediante juegos informáticos que contribuyen al desarrollo del espíritu crítico y se convierten en un valor de referencia para la cultura. En este sentido Valeriano López, citado por Olaia Fontal Merillas,

“...propone un juego de aventura en el que los protagonistas son los emigrantes de África a Europa que, aunque planteado con gran sentido del humor, esconde una ácida crítica hacia la idea de lo global y, en general, de problemas sociales de su entorno.” (Olaia Fontal, S/F: 4)

El ejemplo citado permite afirmar que las actividades que se desarrollan en el Plan de Acción del proyecto, constituyen una oportunidad de primer orden para que los visitantes que llegan al Museo interactúen con los diferentes programas que se ofrecen, pero sin descuidar las actividades al aire libre, como los juegos de pistas, para identificar in situ los lugares, calles y edificios que muestran los juegos interactivos y la localización de piezas arqueológicas.

De esta forma se cumple con los objetivos del proyecto en cuanto a integrar las nuevas teorías pedagógicas para el estudio y rescate del patrimonio histórico, con el fin de favorecer los vínculos entre el museo y la comunidad. De acuerdo con las conversaciones que mantiene el patronato con la comunidad local, es posible observar que la comunicación entre ambos sectores se hace cada vez más positiva.

Un ejemplo de ello es la participación que tiene la comunidad en algunas de las actividades ya mencionada que desarrolla la institución, tales como los talleres de artesanías, las clínicas de fútbol o la escenificación de hechos y personajes de la época en el proyecto denominado La Peregrina.⁹



Figura 14

Jóvenes de la comunidad en un ensayo de la representación teatral La Peregrina

⁹ Este proyecto de la Peregrina se inició en el año 2008 y consiste en recrear diferentes personajes con las vestimentas de la época y ofreciendo la gastronomía correspondiente a la dieta que se consumía en Panamá durante los siglos XVI, XVII y XVIII.



Figura 15
Charlas dictadas a la comunidad



Figura 16
Visitas guiadas para escolares

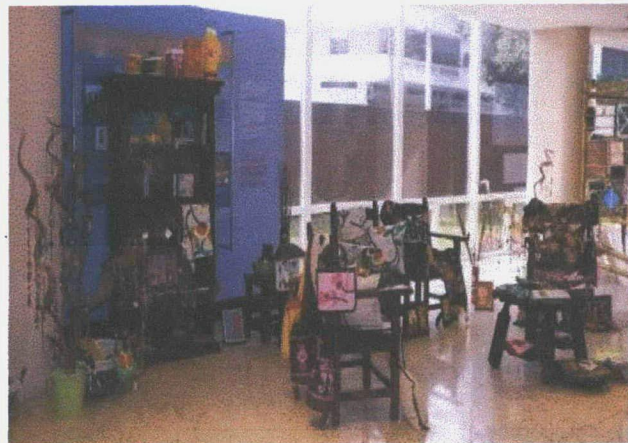


Figura 17
Talleres para la elaboración de artesanías



Figura 18

Actividades con jóvenes de la comunidad.

El Museo Interactivo, se visualiza como una interesante oportunidad para crear alianzas estratégicas con la comunidad de Parque Lefevre, las escuelas y los turistas contribuyendo además al desarrollo sostenible del medio ambiente, al inculcar en el público asistente la necesidad de conservar el sitio en óptimas condiciones.

La ubicación del Museo dentro del sitio arqueológico Panamá Viejo se contempla como una fortaleza del proyecto debido a que el lugar es muy visitado por nacionales y extranjeros. Hay que resaltar que el Conjunto Histórico Monumental Panamá Viejo es uno de los productos turísticos más importantes de Panamá y su imagen y prestigio es oportunidad para lograr el éxito del nuevo museo y hacerlo rentable.

Desde el punto de vista geográfico el emplazamiento de las ruinas se encuentran a orillas de la Bahía de Panamá y el área se caracteriza por contar con una gran extensión de manglar en su parte sur que están siendo estudiados por un ingeniero forestal de la Autoridad Nacional del Ambiente (ANAM).

Asimismo, la recuperación de la traza urbana colonial permitió localizar perfectamente las diferentes calles, plazas y edificios y, como ya se expresó, mediante la ley 16 de 2007 se modificaron los linderos de forma tal que ninguna vivienda quede dentro del área protegida ¹⁰

Entre las restricciones del análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA), realizado para el proyecto, se constató que la elaboración de estrategias para el guión museográfico supone un costo muy elevado en cuanto a los materiales y softwares que se pretenden utilizar, así como el mantenimiento y reposición de los mismos todo lo cual evidencia ciertas debilidades. Por otro lado, la falta de un personal capacitado que ponga en práctica las diferentes actividades que propone el guión constituye una amenaza para el éxito del Museo.¹¹

El espacio que ocupa el Conjunto Monumental es manejado por el Patronato tomando en cuenta la seguridad del sitio. Sin embargo, para la elaboración del diseño se establece la capacidad de carga de acuerdo al metraje de las salas y la ubicación de los elementos y objetos, con el fin de que las personas que allí acuden puedan disfrutar cómodamente de las exhibiciones, participar de los juegos, apreciar y leer las fichas con las explicaciones y manipular los objetos de la sala interactiva, con total seguridad.

¹⁰ Ver Figuras 4, 5 y 7 donde se puede identificar la Modificación de los linderos, la Zona de amortiguamiento y la Recuperación de la Plaza Mayor.

¹¹ Ver Anexo 3 Para la elaboración del FODA se tomaron en cuenta las entrevistas realizadas a la Directora Ejecutiva del Patronato y al Arquitecto Félix Durán y la observación directa sobre el sitio donde se ubicará el Museo

3.5. Justificación.

La UNESCO (1958) como organismo mundial que vela por la cultura y la educación, ha desarrollado estrategias encaminadas a la promoción de programas educativos para que sean aplicados a los museos y en ese sentido, el entonces Director del ICOM George Henri Rivieri señalaba que “las presentaciones museográficas serán tanto más eficaz cuanto más medida se ponga en sus propios medios, utilizando con cuidado los que están a su alcance, a base de un programa bien definido y explotando acertadamente los recursos que se disponga,” (Seminario Regional de la UNESCO sobre la función educativa de los museos, 1958)

Esta visión de la UNESCO ha sido acogida en muchas regiones del mundo. En Panamá, no obstante y a pesar de algunas transformaciones que se han impulsado en los museos, la percepción que tienen los visitantes es que son monótonos y poco atractivos.

Es una realidad que los museos nacionales muestran poco dinamismo en su proyección. Los museos son objeto de la curiosidad de algunos y como actividad extracurricular de los escolares que son llevados en visitas programadas, pero no siempre logran despertar el interés de los visitantes. En función de esto se han planteado nuevas estrategias que permitirán dinamizar el servicio que se ofrece en los museos, así como producir en el público un mayor impacto, al ofrecer una experiencia significativa.

Las estadísticas del Museo de Panamá Viejo revelan que el porcentaje de asistencia a las instalaciones es mínimo (Ver Estudio de Mercado). Parte de la explicación de este fenómeno gira en torno a lo que pasa en el conjunto de museos ya que sus actividades son rutinarias y tradicionales. Respondiendo a la necesidad imperiosa de cambiar esa percepción que los panameños tienen de los museos se vienen aplicando nuevas estrategias y tecnologías para animar al público en general a que asistan a los museos y una de esas estrategias está encaminada en una propuesta interactiva.

Para el desarrollo de las actividades del nuevo Museo Interactivo Casa Colonial de Panamá Viejo, se pretende aplicar la ideas de un museo interactivo con un enfoque cientista social. Este concepto novedoso de museo interactivo, se sustenta en estrategias como guiones interactivos que lograrán captar la atención de los diversos tipos de públicos. Aquí, la justificación del proyecto de intervención que se presenta.

La propuesta de elaboración de estrategias de diseño de un guión para el Museo Interactivo Casa Colonial de Panamá Viejo, tiene la finalidad de que los visitantes que acudan a él tengan una relación diferenciada y participativa con ese entorno, el cual reflejará la historia, la idiosincrasia de la sociedad, sus manifestaciones artísticas, tradiciones y folklore, elementos necesarios para fortalecer la cultura.

Otro aspecto novedoso y fundamental que se incorpora a las actividades de este museo es el enfoque didáctico que se desprende de su visita. Muchas de

las actividades que se desarrollarán están encaminadas a despertar en el visitante ese interés de descubrimiento y mayor conocimiento

Con el fin de realzar el valor histórico turístico del Conjunto Monumental de la Ciudad de Panamá Viejo y a la vez destacar su valor didáctico, es necesario recurrir al uso de los museos. El proyecto de intervención Estrategias de Diseño de un Guión Museográfico para el Museo Interactivo y la Casa Colonial de Panamá Viejo, pondrá a disposición de la comunidad educativa una herramienta de gran utilidad para el aprendizaje de la historia nacional a la vez que se posibilitará la relación del pasado con lo contemporáneo de tal forma que se pueda dar voz a los objetos que utilizaron los hombres y las mujeres de la sociedad colonial

diferentes ambientes donde la artesanía, la gastronomía, los juegos didácticos, las salas y talleres recreativos, son las estrategias indispensables para que el proyecto pueda mercadearse a nivel nacional e internacional

Para captar la atención y preferencia del usuario, se deben desarrollar estrategias dirigidas a ofrecer diferentes tipos de productos atendiendo a la segmentación del mercado. Al analizar el público que se acerca al museo, es posible generar servicios que satisfagan en forma eficiente las necesidades del consumidor.

Al recorrer el museo, el visitante debe crear un vínculo intangible con las colecciones, generar emociones y permitir el intercambio cultural con las mismas, a través de las diferentes actividades que se le ofrecen, como por ejemplo los paneles que explican cómo se vivía durante la época colonial, qué actividades culturales se desarrollaban o qué medios de transporte utilizaban.

Los estudios de mercado y el conocimiento de los potenciales clientes, permiten mejorar los productos que ofrece el museo y lograr que el visitante tenga la oportunidad de vivir una experiencia única, ya sea a través del uso de los video juegos, el recorrido por las salas, la elaboración de elementos artesanales u otras actividades que se desarrollan en el sitio.

Los museos deben crear audiencias atrayendo a nuevos visitantes, especialmente de los grupos más desatendidos; preservando los públicos ya existentes y animándolos a adoptar una actitud más activa, y proporcionando exposiciones y otras ofertas atractivas y de calidad. (Kotler, 2001. 85).

A excepción del Museo Explora y el Proyecto Museo de la Biodiversidad Puente de Vida, diseñado por el arquitecto Frank Gehry y cuya inauguración se prevé para el año 2014, no existe en Panamá otro tipo de museo interactivo, razón por la cual esta propuesta es una oferta novedosa, que permitirá un mayor crecimiento del turismo nacional e internacional, a la vez que permitirá a la comunidad de Parque Lefevre un mayor contacto con el sitio patrimonial y ayudará a su preservación.



Figura 19

Diseño arquitectónico del
Museo de la Biodiversidad
Puente de Vida

En este mismo sentido y con el fin de conocer la opinión de los expertos en museología, acerca de la importancia de incluir en el diseño del guión museográfico diversas estrategias interactivas para mejorar la imagen de los museos de ciencias sociales, se consultó a tres personas idóneas en la materia, como lo son la Profesora Marcela Camargo, ex Directora de Patrimonio

Histórico, la Profesora Coralia Llorente, ex Directora del Museo Histórico y la Licenciada Julieta Arango, Directora Ejecutiva del Patronato de Panamá Viejo.¹²

En primer lugar se les preguntó acerca de la percepción que tenían sobre los museos a futuro, si bien señalaron que actualmente están confrontando algunos problemas debido al bajo número de asistentes, estiman que en el futuro se perfilan como instituciones dinámicas, didácticas y divertidas donde todo se puede tocar y manipular. Pero además, deberán incluir las nuevas tecnologías de punta y los recursos virtuales necesarios para que el público que visita el museo no sólo pase momentos agradables y divertidos, sino que reciba información sobre la evolución histórica de Panamá.

Frente a la necesidad de incorporar elementos interactivos, las expertas coincidieron en que esos recursos son fundamentales aunque no siempre se tienen los medios económicos para el uso adecuado de una tecnología virtual o de punta y en ese caso, la Profesora Marcela Camargo señaló que es posible hacer un “museo vivo” poniendo en juego la creatividad y el ingenio de los funcionarios para que el museo no sea simplemente el “depósito de cosas viejas”.

En cuanto a la visita a los museos, la percepción es que el público en general acude poco a los museos, sin embargo, destacan que las escuelas y los turistas incluyen la visita a los museos como parte de sus agendas. La Profesora Coralia Llorente señaló además que la ubicación de los museos así como la

¹² Ver Anexo 4. Cuestionario aplicado a las especialistas los días 1, 2 y 3 de septiembre de 2010.

poca publicidad de los mismos pueden ser causas de la baja frecuencia de visitas.

Para mejorar la calidad de los museos de ciencias sociales, es necesario modernizarlos y evitar que se muestre la historia como una relación de hechos y fechas. Para ello sugieren presentar aspectos de la vida cotidiana, la cultura, mentalidad y formas de vida tanto de los grupos autóctonos como de los hispanos. Asimismo, promover juegos didácticos, rompecabezas, folletos para las escuelas, poner en escena temas históricos con el fin de dar más participación a las comunidades, concursos de dibujos y de acuerdo con la Licenciada Julieta Arango es fundamental la creación de páginas web, así como la elaboración de cápsulas para televisión y radio.

Con relación a las estrategias que se deben poner en marcha para hacer atractivos a los museos señalaron las siguientes:

1. Mercadear los museos como atractivo cultural y educativo con los hoteles, operadores de turismo, puertos, escuelas, universidades, instituciones públicas y privadas
2. Elaborar políticas gubernamentales donde se destaque el valor cultural, social, pedagógico y económico de los museos.
3. Incitar a los funcionarios de los museos a que sean más proactivos y tomar en cuenta sus iniciativas.
4. Fomentar las investigaciones y permitir que los museos sean sedes de encuentros, talleres, conferencias y congresos.

5. Elaborar guiones didácticos atractivos que mantengan la expectativa de niños y jóvenes que visitan el museo, despertando en ellos el deseo de volver.
6. Necesidad de los museos de sumarse a redes sociales como twitter, facebook, etc.

De acuerdo con la información obtenida a través de las entrevistas y los intereses del Patronato de Panamá Viejo plasmados en el Plan Maestro, el Proyecto de Intervención establece tres espacios arquitectónicos bien diferenciados e identificados en los planos ya elaborados. Estos espacios corresponden a la Casa Colonial, el Museo Infantil Interactivo y la Sala Multiuso y es en relación a ellos que se presentan las estrategias de diseño de un guión museográfico, orientado a que el visitante entre en contacto con los tres elementos básicos, es decir el relato, lo emocional y el discurso intelectual.¹³

Entre las estrategias planificadas para satisfacer los objetivos del guión museográfico se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

- **Interpretación espacial:** Se propone un recinto cerrado que alojará las diversas habitaciones de la Casa Colonial, el Museo Interactivo y la Sala Multiuso, ubicado en una de las calles que conforman la Plaza Mayor y un espacio abierto compuesto por todo el perímetro del Sitio. Ambos espacios deben conectar, de manera lúdica, al visitante con la historia, la geografía y la forma de vida de los pobladores de la ciudad colonial, por

¹³ En el Plan de Acción se desarrollan los tres elementos correspondientes al guión museográfico.

tanto debe ser un espacio que responda preguntas utilizando elementos dinámicos.

- **Recorrido o circulación:** En la casa Colonial se especifican los lugares por los que se puede circular, con el fin de poder observar los elementos que allí se encuentran y leer con facilidad las fichas ubicadas en los paneles que ofrecen información adicional a los visitantes. En el Museo Interactivo, en cambio la circulación dependerá de las actividades que en ese momento se estén realizando.
- **Conocimiento del o los temas a desarrollar.** El desarrollo del guión museográfico necesita de un conjunto de especialistas que integren mediante un hilo conductor, el aspecto histórico, geográfico, pedagógico y tecnológico, con el fin de ofrecer un discurso coherente pero que a la vez sea original y creativo. En este sentido se proponen algunas actividades tales como juegos al aire libre, recreación de rondas y canciones infantiles, talleres de gastronomía, búsqueda de objetos arqueológicos y restauración de los mismos, construcción de viviendas con materiales de foan, uso y conocimiento de bisagras, cerraduras y candados de la época, entre otras.
- **Orden cronológico.** El visitante debe captar el guión desde el principio, por tanto las ideas que lo forman deben tener un orden lógico y jerárquico, pero a la vez cronológico y se puede dar en forma de cuento, narración, charla o simplemente mediante un recorrido guiado que ubique al usuario en el tiempo y espacio de los hechos que se quieren recrear. En este

sentido se debe respetar el orden y la fecha de creación de los edificios que componían la ciudad colonial así como los principales sucesos históricos que se vivieron durante ese período. Aquí se puede mencionar la fecha de arribo de los barcos que llegaban desde el virreinato del Perú, con toda la mercadería que debía embarcarse hacia España desde Portobelo, utilizando el camino real o el camino de Cruces de acuerdo a la estación (seca o lluviosa) y las ferias que allí se realizaban. También es importante mencionar los ataques de los piratas que asediaban la ciudad, los incendios que sufrió Panamá la Vieja, las fiestas tradicionales y la llegada de las autoridades provenientes de España entre otros acontecimientos históricos.

- **Talleres y Conferencias.** En el espacio dedicado a la Sala Multiuso se desarrollarán diferentes tipos de talleres de acuerdo a la edad e intereses de los participantes. En este aspecto el Patronato de Panamá Viejo tiene vasta experiencia en cuanto a la realización de talleres y conferencias patrocinados por la Agencia Española de Cooperación Internacional y otras Organizaciones no Gubernamentales. Entre los proyectos en vías de ejecución se pueden anotar como ejemplo las clínicas de fútbol para los niños de la comunidad.
- **Selección de Objetos y Materiales a Exponer.** De acuerdo con las actividades que se van a desarrollar y las fichas del guión, se procederá a seleccionar aquellos objetos y materiales que permitan reafirmar lo señalado en el guión y evidencien cómo era la vida cotidiana durante la

época de la Colonia. En este sentido se puede recrear una farmacia con los diferentes frascos que se utilizaban para almacenar los productos y las vasijas donde se mezclaban los ingredientes para la obtención de medicamentos.

- **Características de los Artefactos y Muebles:** Se pretende utilizar elementos que contribuyan a desarrollar los objetivos de Museo y para ello se utilizarán artefactos mecánicos, electrónicos, muebles y enseres de la época. Se contará con objetos que permitan la manipulación de los mismos mediante algún tipo de actividad física (realizar un simulacro de excavación arqueológica, construir un pozo para la obtención de agua , etc). Asimismo, se presentarán colecciones valiosas como muebles o vajillas, para contemplar y otros elementos de inmersión, que permitirá al visitante tener la sensación de estar viviendo en la época colonial ya sea por el ruido de los caballos y los olores de la época, entre otras sensaciones.
- **Diseño de Apoyaturas e Iluminación** Los museos interactivos exigen recursos innovadores en cuanto a formas, texturas, colores e iluminación para captar la atención del visitante y a la vez hacer atractiva la visita. Se utilizarán imágenes con soporte fotográfico y tecnologías más nuevas como los videos y las computadoras. Por otro lado también se debe tomar en cuenta la iluminación ya sea natural o artificial y dependerá de las necesidades particulares de cada espacio o sala de que se trate.

- **Videos y softwares.** Estos deben ser creativos para despertar el interés de los usuarios y acordes a las diferentes edades de los usuarios. Mediante juegos de video es posible recrear la fundación de Panamá y los diferentes escollos que debieron pasar los españoles para atravesar el istmo desde Santa María la Antigua del Darién, en la costa Atlántica hasta el Pacífico. Otros juegos puede ser la preparación de la conquista del Perú desde Panamá, las dificultades para el traslado de mercaderías durante la época de las Ferias, los ataques de los piratas y la defensa de los españoles.

Además de las estrategias mencionadas, se debe tomar en cuenta a los usuarios para la promoción y venta del proyecto, la demanda y la oferta del producto. De acuerdo con las investigaciones realizadas en museos interactivos, Guillermo Orozco señala que los usuarios de dichos museos:

“demandan una oferta versátil que les permita mediante la exploración del museo tener a la vez que una oportunidad inspiradora de conocimiento, una posibilidad de diversión y vivencia del tiempo libre de alto nivel o de un orden distinto y una experiencia en la que se pueda desatar su creatividad a partir de los diversos estímulos.” (Ob. Cit. 2005: 39)

Las estrategias de diseño del guión museográfico del Museo Interactivo y de la Casa Colonial, enfatiza los elementos señalados por Orozco tal como se puede observar en las estrategias para involucrar a los usuarios y en las actividades programadas que se explican con mayor detalle en el Plan de Acción.

En relación a los usuarios tenemos por un lado, el usuario directo del guión museográfico que es el Patronato de Panamá Viejo, mientras que los potenciales usuarios indirectos son todas las personas que visitan el sitio y que tendrán la oportunidad de llegar al Museo Interactivo una vez que esté terminado. También se podrá contar con usuarios virtuales a través de la página web del patronato.

4.2. Estrategias para Involucrar a los Actores.

La riqueza educativa así como la esencia de toda creación humana tiene su origen, más que en las teorías y planteamientos filosóficos, en el complejo tejido que surge de las experiencias cotidianas. En esta nueva sociedad del conocimiento, donde las ideas tienen un papel preponderante, la nueva forma de abordar y entender los museos, permite relacionar los espacios, ambientes y experiencias de forma tal que se estimulen y generen nuevas experiencias.

El museo interactivo ofrece al visitante un espacio donde las exposiciones son manipulables, donde es posible reír, correr, tocar, reacomodar los objetos y explorar hasta el último rincón y detalle que llama la atención. Estas instituciones cuentan con recursos diseñados de tal forma que el visitante se ve involucrado en "sistemas de relaciones en los que las mutuas referencias, el tipo de experiencias y las disposiciones para la interacción juegan como condiciones para que, al habitar en ellas, experimenten posibilidades de aprender" (Gutiérrez, 2002, citado por Johanna Barragán. S/F: 3)

Los museos interactivos, son espacios interdisciplinarios que permiten abordar múltiples temas y que se interesan por las características del territorio, la naturaleza que lo rodea, el urbanismo y la arquitectura tradicional y donde se integran, se recuperan y se conservan los elementos naturales, culturales, sociales, económicos y tecnológicos de la comunidad.

Si bien la puesta en escena de una exposición, así como el desarrollo del guión museográfico son elementos importantes para llamar la atención, no debemos olvidar el rol del guía del museo interactivo, quien cumple una función estratégica ya que es el encargado de mostrar cómo funcionan los módulos, e involucrar al visitante, que por lo general es tímido y espera la oportunidad de interactuar una vez que ha observado a alguien ver como lo hace. El guía por tanto actúa como un artista que muestra los diferentes caminos que plantea el guión, pero que se aparta de inmediato para dejar que el visitante experimente por sí mismo. Para lograr que el público que llega al museo interactivo sienta esa necesidad de participar con el entorno, el guía debe ser una persona inquieta, de espíritu joven, con gran conocimiento de los módulos y salas que integran el museo, generar empatía con el visitante y estar abierto a un constante aprendizaje a la vez que escucha a la comunidad.

El museo interactivo desempeña una función pedagógica, en el cual se pueden cumplir los postulados de aprender haciendo, aprender a aprender y aprender a emprender. En este sentido el guión museográfico plantea acciones de enseñanza donde el niño o el adulto pueden manipular los objetos con el fin de generar un aprendizaje divertido y facilitar el descubrimiento de nuevas

experiencias a partir de las vivencias que le ofrece el museo. Por otro lado, las sensaciones, los conceptos, los cuestionamientos, olores, sabores que se perciben en la visita deben desencadenar reacciones que perduren y que sean un atractivo para seguir visitando el museo en otras oportunidades.

Las estrategias para el diseño del guión museográfico del museo interactivo y de la Casa Colonial ofrecen al visitante la posibilidad de conocer cómo era la vida de nuestros antepasados, que juegos compartían los niños, que canciones cantaban, cómo elaboraban la comida y conservaban los alimentos y otras muchas experiencias utilizando los medios tecnológicos del siglo XXI. Pero también debe promover el interés por conservar el sitio, fomentar el conocimiento y el debate sobre los orígenes de la ciudad, su desarrollo político, social y económico, la importancia del emplazamiento como lugar de tránsito y de comercio, tal como se demuestra por la información almacenada en los documentos de la época, a la vez que genera un espacio de afianzamiento de la identidad nacional, de socialización y recreación, destinado a los turistas, público en general y a los escolares en particular.

4.3. Estrategias Empleadas para Vencer las Resistencias.

Es indudable que los museos interactivos poseen un rico potencial para contribuir al desarrollo integral de los usuarios, a la vez que permiten sensibilizarlos en la apreciación del arte, la ética y la cultura mediante la utilización de las nuevas tecnologías.

Si bien este tipo de museos interactivos posibilitan el diseño de proyectos educativos integrales que favorecen el aprendizaje no formal, estimulando, como ya se ha reiterado, nuevas formas de conocimiento, diversión y vivencias creativas, la experiencia en diversos países señala que no siempre los usuarios y en especial los docentes aceptan de buen grado cambiar la rutina tradicional que implica afrontar la educación aplicando las nuevas tecnologías.

El usuario del museo es un ser social, activo, capaz de interactuar, disfrutar, compartir nuevos conocimientos y de involucrarse en los diferentes campos emocionales, afectivos y científicos mediante el diálogo y la colaboración solidaria y comprometida. En virtud de lo anterior debe tenerse en cuenta que no existe, como señala Orozco un “usuario ideal” y por tanto, los museos deben ofrecer alternativas que satisfagan las necesidades de aquellos usuarios que se resisten a la reproducción de un orden social que no es el tradicional. En estos casos es necesario contar con repertorios culturales y guiones sociales producto de otras experiencias y acciones aprendidas que son determinadas por las diferentes culturas y formas de pensar

La función del museo interactivo no es simplemente transmitir conocimientos sino fortalecer la curiosidad, reforzar la capacidad de análisis, discusión y reflexión, ir más allá del límite de los sentidos para lograr una comprensión profunda de los elementos involucrados en el guión museográfico.

El público que visita por primera vez un museo interactivo puede sentir temor y desconcierto hacia lo desconocido, razón por la cual el Museo Interactivo debe desarrollar estrategias tendientes a romper con la resistencia al cambio y

lograr que todos los visitantes sientan satisfacción por la visita y salgan con ganas de repetir la experiencia.

Entre las posibles estrategias para vencer resistencias se señalan las siguientes:

1. **Estrategias de promoción y divulgación.** Cuando se quiere promover un cambio, es necesario sensibilizar al público y comunicarse abiertamente con ellos. En este sentido el Museo debe contar con personal altamente capacitado y con una clara visión de hacia donde se quiere ir, para poder promover con las escuelas y centros educativos la asistencia al museo. A través de campañas de televisión, radio, periódicos, revistas y folletos se dará a conocer los beneficios que puede brindar al educando participar de las actividades del museo. Esta campañas de promoción deberán realizarse también con el Ministerio de Educación con la finalidad de planificar visitas guiadas e incluso trasladar el aula de clase al Museo
2. **Estrategias basadas en la teoría constructivista** Para entusiasmar al usuario y combatir la resistencia al cambio, el museo debe ofrecer ejes articulados y bien definidos, anclados en las nuevas tendencias pedagógicas que exigen un aprendizaje creativo e innovador. De esta forma el museo se convierte en un facilitador responsable y comprometido con el entorno para asegurar un aprendizaje por descubrimiento

- 3. Estrategias que propicien la interacción con la realidad.** El museo contará con una sala multiuso donde se podrán realizar talleres de gastronomía, teatro, folklore entre otros y así atraer al público visitante. Asimismo se ofrecerán video, foros, teleconferencias y concursos con el fin de hacer más participativa la visita al museo. La inclusión de módulos con dispositivos digitales, multimedia y juegos de video tiene como finalidad ofrecer al usuario la posibilidad de trasladar el recorrido por el museo, a otros escenarios o incluso, a su propia vida cotidiana. Con todas estas actividades se da la oportunidad de reflexionar y analizar a la vez que se amplían los vínculos con las comunidades y los visitantes.
- 4 Estrategias de motivación.** El aprendizaje lúdico es más atractivo y cuando se realiza de forma simultánea con la razón y los sentidos produce un aprendizaje más profundo y permanente. Tocar y manipular un objeto aún en forma digital permite una percepción muy diferente a sólo verlo y se obtiene un conocimiento más completo y duradero del mismo
- 5. Estrategias de dinámica grupal.** El Museo Infantil Interactivo de Panamá Viejo está ubicado en un área verde y amplia que permite realizar actividades al aire libre con gran cantidad de personas. Allí pueden llevarse a cabo infinidad de juegos y dinámicas donde pueden participar diferentes comunidades quienes se sentirán tan integrados que será posible despertar la curiosidad por conocer y recorrer cada rincón del sitio.

- 6. Estrategias para solucionar problemas y organizar la adquisición de nuevos conocimientos.** El público que visita un museo interactivo, trae consigo todo un bagaje cultural e intelectual que no siempre está acorde con la oferta del museo. Si bien el objetivo del museo es facilitar la incorporación del usuario en comunidades de aprendizaje para la construcción de nuevos conocimientos, es también un reto del museo, seleccionar objetos y ofrecer espacios que favorezcan la interacción con el usuario mediante la adquisición de aprendizajes significativos y creativos.
- 7 Estrategias de capacitación:** El personal que atiende el Museo, también puede ser una amenaza si no está identificado con el trabajo que realiza y para evitar que esto ocurra, las capacitaciones son un tema de gran importancia además de que se cuente con personal especializado y compenetrado con las tareas que se requieren para el éxito de las instituciones interactivas.
- 8 Estrategias de seguridad.** Por ser un lugar extenso, abierto, con una avenida que lo atraviesa y una población muy pegada a los límites del lugar, donde la seguridad es muy difícil de mantener. Hoy día la inseguridad es uno de los temas que más afectan a América Latina y que perjudican tanto al turismo externo como a los visitantes que se acercan al lugar en busca de esparcimiento y nuevas emociones. Una de las formas de minimizar esta amenaza consiste en concientizar a la comunidad aledaña para que se transformen en custodios permanentes

de este rico legado cultural. En busca de soluciones la Secretaría Ejecutiva del Patronato mantiene reuniones periódicas con la comunidad, donde se tratan no sólo temas de seguridad, sino también la conservación del sitio y la participación activa de la comunidad en todos los proyectos que emprende la institución.

Entre las debilidades y amenazas que se observan de acuerdo al análisis FODA¹⁴, es interesante señalar que este tipo de museo exige costos muy elevados de los materiales a utilizar así como el mantenimiento y reposición de los mismos. Para enfrentar los elevados costos se propone el patrocinio de algunas empresas cuyos productos tengan estrecha relación con el público infantil o bien empresas dedicadas al diseño y venta de juegos de video. Asimismo, una escala en el precio de las entradas cuyo mayor aporte provenga de los visitantes extranjeros.



Figura 20

Vista aérea de Panamá La Vieja y comunidades que la rodean

¹⁴

Ver Anexo 3

5. ESTUDIO DE MERCADO.

5.1. Producto.

Un producto es “todo aquello que se ofrece a la obtención de un mercado para su adquisición, uso o consumo y que puede satisfacer una necesidad o deseo” (Kotler, 1974: 55) El producto además es un conjunto de atributos tangibles e intangibles.

En el caso del actual Proyecto de Intervención, el producto a ofrecer consiste en la presentación de “Estrategias de diseño para la elaboración de un guión museográfico para el Museo Infantil Interactivo y la Casa Colonial” que se proyecta realizar en la Plaza Mayor de Panamá Viejo.

Es un producto innovador en la medida que Panamá no cuenta con museos interactivos en el área de las ciencias sociales, teniendo solo como referentes sustitutos/complementarios el Museo de Explora, el Centro de Visitantes de Miraflores y el Museo del Canal.

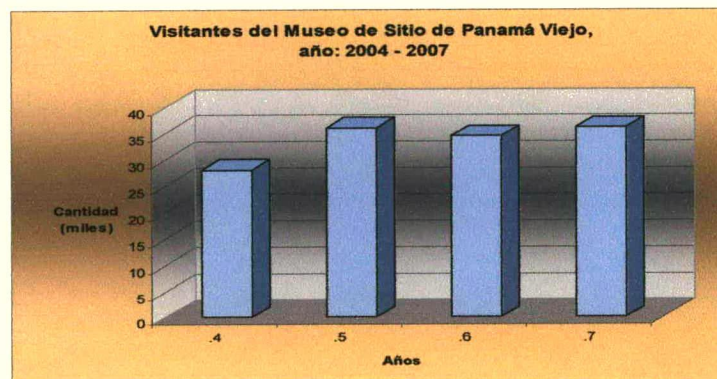
5.2. Demanda Existente.

La demanda es entendida como “la cantidad de bienes y servicios que el mercado requiere o solicita para buscar la satisfacción de una necesidad específica a un precio determinado” (Baca, 2000: 35). Existen varios factores

que determinan la demanda (número de consumidores, nivel de ingreso de los consumidores, gustos y preferencias, precios de los bienes sustitutos y complementarios), que inciden en la aceptación y posicionamiento del producto en el mercado.

De acuerdo con los datos estadísticos proporcionados por el Patronato de Panamá Viejo, los usuarios al Museo de Sitio para el periodo 2004-2008, expresan un incremento de 2004 a 2005, pasando de unos 25 mil visitantes a casi 35 mil, de 2004 a 2007 las cifra se mantiene en aproximadamente 35 mil visitantes por año; es decir la cantidad demanda permanece constante.

Gráfica 1: VISITANTES DEL MUSEO DE SITIO DE PANAMÁ VIEJO.



Para el año 2010, los visitantes alcanzaron la cifra de 43.628 visitantes. La temporada de mayor afluencia va del mes de octubre a marzo, siendo la excepción el mes de agosto donde aumenta el número de visitantes¹⁵.

¹⁵ En Agosto se celebra las festividades de Fundación de Panamá, lo que genera mayor afluencia de visitantes a Panamá Viejo.

Cuadro 1: CANTIDAD DE VISITANTES QUE LLEGAN A PANAMÁ VIEJO POR MES. 2004-2010

MESES	AÑOS						
	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Enero	2,330	4,599	4,387	5,014	3,324	4,326	5,059
Febrero	2,415	4,421	4,369	4,188	3,703	3,699	3,871
Marzo	3,220	5,059	2,689	3,957	3,614	3,364	4,575
Abril	2,013	4,648	2,938	3,359	2,678	3,254	3,958
Mayo	1,571	2,081	2,351	2,031	2,096	2,069	2,588
Junio	1,648	871	2,764	2,351	1,059	973	1,382
Julio	1,933	1,532	1,095	1,941	2,201	1,597	2,191
Agosto	1,647	2,474	2,804	3,092	3,687	4,485	5,181
Septiembre	1,357	2,070	2,070	2,087	1,632	1,244	2,247
Octubre	2,582	2,488	3,120	2,244	3,553	3,600	4,632
Noviembre	3,308	2,425	2,930	2,587	4,717	3,899	4,151
Diciembre	4,146	3,492	3,027	3,339	3,698	4,962	3,793
TOTAL	28,170	36,160	34,544	36,190	35,962	37,472	43,628

Fuente: Centro de Visitantes de Panamá Viejo.

La mayoría de las personas que visitan el Museo de Sitio de Panamá Viejo son grupos académicos de diferentes escuelas y universidades; organizaciones sociales; visitantes de cruceros y turistas nacionales e internacionales. En este sentido pueden identificarse cuatro tipos de públicos que visitan el Museo de Sitio de Panamá Viejo: grupos académicos y organizaciones sociales, visitantes estándar, visitantes de crucero, y otros.

Cuadro 2: TIPOS DE PÚBLICO DEL MUSEO DE SITIO DE PANAMÁ VIEJO

Año: 2008

Tipo de Público	Cifras Absolutas	Cifras Relativas
Grupos académicos y organizaciones sociales	8,820	25%
Visitantes estándar	11,200	31%
Visitantes de crucero	15,039	41%
Otros	903	3%

Fuente: Patronato de Panamá Viejo, 2008.

Tomando en cuenta estos datos es posible hacer una proyección de potenciales usuarios al Museo Interactivo, ya que quien visita el Museo de Sitio tiene la posibilidad de conocer otro museo dentro de los límites de Panamá Viejo.¹⁶ (Ver Demanda Potencial)

5.3. Oferta

La oferta esta referida a “la cantidad de bienes y servicios que un cierto número de oferentes está dispuesto a poner a disposición del mercado a un precio determinado” (Baca, 2000: 39). El análisis de la oferta, de igual forma que el de la demanda, esta condicionado a ciertos elementos que la determinan: número de firmas en el mercado (competencia), costo de los factores de producción, nivel de tecnología en el mercado, precio del producto en el mercado.

La República de Panamá cuenta, a la fecha, con veintiún (21) museos donde es posible reconocer su pasado histórico-cultural a través de los restos arqueológicos, monumentos, artesanías, flora y fauna formaciones geológicas y las diferentes etnias que conforman la población panameña.

De esos veintiún (21) museos trece (13) se ubican en la provincia de Panamá, tres (3) en Coclé, uno (1) en Chiriquí, uno (1) en Herrera y tres (3) en la provincia de Los Santos.

¹⁶ Ver Cuadro 1. Cuadro estadístico proporcionado por el patronato de Panamá Viejo en el cual se puede observar la cantidad de visitantes por mes y años desde 2004 a 2010.

Cuadro 3: TEMAS Y LOCALIZACIÓN DE LOS MUSEOS DE PANAMÁ

Museos	Temática	(Provincia)
Museo Antropológico Reina Torres de Araúz	Arqueología, antropología y etnología	Panamá
Museo Afro antillano	Difundir la Cultura Antillana. Destacar la participación del grupo antillano, en la construcción del ferrocarril, del Canal Francés y del Canal de Panamá. Resaltar los aportes a la cultura nacional, e Incrementar el respeto a la etnia.	Panamá
Museo de Ciencias Naturales	Geología Y paleontología	Panamá
Museo de Historia Panameña	Documentos y piezas del período colonial, departamental y republicano.	
Museo de Arte Religioso	Patrimonio artístico-religioso	Panamá
Museo de Sitio de Panamá la Vieja	Conjunto Monumental Histórico de Panamá La Vieja, Colonial	Panamá
Museo de Arte Contemporáneo	Arte contemporáneo de artistas panameños y extranjeros, pintura.	Panamá
Centro de Visitantes de Miraflores	Historia de la construcción del Canal de Panamá y observación del tránsito de barcos por el Canal.	Panamá
Explora: Centro de Ciencia y Arte	Centro Interactivo, Ciencias, Artes, Comunicación.	Panamá
Biomuseo	Museo Interactivo. Origen de la vida	Panamá
Museo del Canal Interoceánico de Panamá.	Ruta interoceánica desde la época precolombina.	Panamá
Centro de Visitantes de Miraflores.	Con este lugar se busca fortalecer la educación de los panameños e informar al extranjero sobre toda la historia, funcionamiento y demás información que el visitante desee conocer sobre el Canal.	Panamá
Museo de Historia y de Tradición Penonomeña.	Arqueología, arte religioso y colonial, etnografía, pesca en chiquero, y la extracción del cucuá rojo	Coclé
Parque Arqueológico del Caño	Sitio arqueológico	Coclé
Museo de la Sal y el Azúcar	Ecológico – Industrial.	Coclé

Museo de Historia y Arte José Domingo de Obaldía.	Rescate, conservación y difusión de los diversos y valiosos bienes culturales de la provincia chiricana.	CHIRIQUÍ
Museo de Herrera	Costumbres y tradiciones Herrerananas, etnografía, arqueología, artesanía tradicional del campesino (se realiza manualmente).	HERREEA
Museo de la Nacionalidad	Exhibición de piezas de cerámica, armas de la conquista de indígenas y españoles, pintura, tallas de madera y piezas de plata de carácter religioso, libros notariales y copias del Acta de Independencia de Panamá de España, espada del General José de Fábrega, Patente de Guerra Firmada por Simón Bolívar	Los Santos
Museo Belisario Porras	Vida y obra del Dr. Belisario Porras B. quien fue presidente de la República en tres ocasiones de 1912 a 1916, 1918 a 1920 y del 1920 a 1924.	Los Santos
Museo Manuel F. Zárte	Se exhiben vestuarios de uso cotidiano del hombre y la mujer de la región. Vestuarios, diplomas y documentos del Prof. Manuel F. Zárte (creador del Festival Nacional de La Mejorana), exhibición de fotografías de las festividades de La Mejorana, vestuarios de diferentes regiones del país, galería de fotografías de las reinas del Festival de La Mejorana.	Los Santos

Fuente: Red de museos de Panamá

Con respecto a museos interactivos, con una oferta similar a la que se ofrece en Panamá Viejo sólo uno (1) Explora, Centro de Ciencia y Arte es totalmente interactivo y tiene más de diez años de estar funcionando; el Biomuseo que también es íntegramente interactivo aún no está terminado y los otros dos, el Centro de Visitantes de Miraflores y el Museo del Canal Interoceánico ofrecen algunas salas donde es posible manipular objetos y apreciar videos donde se relatan hechos relacionados con la construcción del Canal de Panamá tanto de parte de los franceses como de los norteamericanos.

Estos cuatro museos se ubican en la ciudad de Panamá, son de fácil acceso y su costo para nacionales no es elevado.

Cuadro 4: MUSEOS QUE OFRECEN UNA OFERTA SIMILAR AL MUSEO INTERACTIVO Y LA CASA COLONIAL DE PANAMÁ VIEJO.

MUSEO	SERVICIOS QUE OFRECE	PRECIO
Explora: Centro de Ciencia y Arte	Exhibiciones interactivas	Niños de 2 a 12 años B/2.00, Mayores de 12 años y adultos B/3.00.
Biomuseo	Exhibiciones interactivas.	Aún no se han establecidos los precios.
Museo del Canal Interoceánico de Panamá.	Conserva, investiga, interpreta, difunde y expone los testimonios de la historia del Canal de Panamá, para la educación, conocimiento y el deleite del público que lo visita.	Adultos B/2.00, Niños de 4 a 12 años B/0.75, Jubilados panameños B/0.75, Estudiantes panameños B/0.75, Grupos estudiantiles B/5.00, Audioguías B/5.00
Centro de Visitantes de Miraflores.	Da la oportunidad de los visitantes de observar a pocos metros de distancia las operaciones del Canal de Panamá; conocer la historia de su construcción; su participación en el comercio mundial, la riqueza de su cuenca hidrográfica y su ampliación. La exposición permanente cuenta con videos y maquetas de la historia del canal.	Adultos B/3.00, Jubilados B/1.50, Estudiantes y menores (entre 5 y 17 años) B/2.00

Fuente: Información brindada por la Profesora Marcela Camargo

5.4. Demanda Potencial.

Para establecer la demanda potencial es necesario proyectar los universos de la población que en general podría visitar el sitio del nuevo proyecto. Para crear dicha proyección se utilizará como referencia las estadísticas de visitantes del Museo de Sitio de Panamá Viejo. En el mismo se identifican tres tipos de población que según esta experiencia son las de mayor interés en consumir el producto. Estas son: Los visitantes de cruceros, los estudiantes en sus respectivos espacios académicos y los denominados visitantes estándar.

En el caso del Museo del Sitio de Panamá Viejo, según las estadísticas proporcionadas la mayor cantidad de visitantes correspondían a extranjeros que viajaban en crucero. En el 2007 el porcentaje de extranjeros que visitaron el sitio fue de 44%, en año 2008 un 41%, en el 2009 un 51% y en el 2010 representaron el 56%.

Por otro lado, el segundo grupo con mayor afluencia al museo lo constituyeron los visitantes estándar, entendiendo esta, como la población general panameña más o menos con un perfil específico donde esta población, según el sociólogo José Lasso (Coordinador de las Encuestas Nacionales de Percepción de la Ciencia y la Tecnología en Panamá) se ubica en un nivel medio y alto de ingreso, con un nivel de educación elevado y ubicados en zonas urbanas de la capital. Estos grupos representaron en los años 2007 y 2008 el 31% de las visitas al sitio de Panamá Viejo, en el 2009 descienden al 25% y en el 2010 el 20%.

Sobre la base de los datos anteriores, se concluye que para hacer una proyección de la demanda potencial del ***Proyecto Estrategias de Diseño para un Guión Museográfico del Museo Interactivo Infantil y la Casa Colonial de Panamá Viejo***; es necesario tomar en consideración estos universos y la ampliación a cambios demográficos que están sujetos a actividades turísticas y académicas como fuente principal de personas interesadas en los contenidos del museo.

Así entonces la demanda potencial para el proyecto debe contemplar la población escolar en Panamá, utilizando como referencia la de los distritos de Panamá, San Miguelito y Arraiján, que asciende a un total de 223,505 estudiantes de primaria, premedia y media en el año 2008 y la población turística principalmente la de los cruceros que asciende a 234,212 personas. Estos dos puntos tomados y adicionales a la demanda de visitante estándar para la ciudad de Panamá que es de 880,691 en el Censo de 2010 constituye el universo para proyectar la demanda potencial.

A estos dos puntos habría que aplicar la comparación porcentual de la estadística del Museo de Sitio que se ha utilizado como referencia.

En este sentido se aplicó la metodología de análisis de series de tiempo¹⁷ que es una herramienta estadística que permite predecir o pronosticar para la toma de decisiones. Los resultados arrojados para el 2011 fueron:

¹⁷ El análisis de series de tiempo se utiliza para descubrir los patrones de cambio de la información estadística durante intervalos regulares de tiempo. Estos patrones los proyectamos para llegar a una estimación del futuro. Este análisis nos ayuda a sortear la incertidumbre ante el porvenir. (Richard Levin)

Cuadro 5: CÁLCULOS INTERMEDIOS PARA OBTENER LA TENDENCIA

Mes	t	ID	Y ED	Y EE
Enero	85	1.443	3,515	5,072
Febrero	87	1.379	3,526	4,862
Marzo	89	1.276	3,538	4,514
Abril	91	1.092	3,549	3,877
Mayo	93	0.711	3,561	2,533
Junio	95	0.469	3,572	1,675
Julio	97	0.615	3,584	2,203
Agosto	99	1.041	3,596	3,744
Septiembre	101	0.629	3,607	2,270
Octubre	103	0.997	3,619	3,608
Noviembre	105	1.056	3,630	3,835
Diciembre	107	1.291	3,642	4,701

Nota: t: tiempo codificado; ID: índice desestabilización; Y ED: Y estimada desestabilizada; Y EE: Y estimada estabilizada.

Fuente: Proyectada por las autoras sobre la base de la data del Centro de Visitantes de Panamá Viejo.

A estas proyecciones debe considerarse la estimación a partir de las tasas de crecimiento que arrojan los tipos de población que visita el museo. En el caso de visitantes de cruceros la tasa de crecimiento es del orden de 32.7% de 2009 respecto a 2008; según las estadísticas de la Autoridad de Turismo de Panamá el total de excursionistas ingresados a Panamá, procedentes de los principales puertos de cruceros paso de 234,212 en 2008 a 310,874 en el 2009, es decir 76,662 visitantes adicionales, sin embargo presenta una tendencia decreciente a octubre de 2010 (2.2%). No obstante, hasta el momento el sitio de Visitantes del Museo de Panamá viejo sólo capta el 6.4% de los turistas que llegan por cruceros.

**CUADRO 6: TOTAL DE EXCURSIONISTAS INGRESADOS A PANAMA,
PROCEDENTES DE LOS PRINCIPALES PUERTOS MARITIMOS.
2008-2010**

MES	PUERTOS DE CRUCEROS		
	2008	2009	2010
TOTAL	234,212	310,874	214,640
Enero	37,360	48,472	51,223
Febrero	40,687	41,926	45,001
Marzo	47,702	47,862	40,735
Abril	18,877	39,600	32,006
Mayo	3,825	4,156	5,377
Junio	772	3,917	3,976
Julio	172	4,247	4,675
Agosto	1,076	3,799	3,744
Septiembre	46	3,531	7,634
Octubre	10,533	22,048	20,269
Noviembre	29,682	41,217	-
Diciembre	43,480	50,099	-
Variación		2008/2009	2009/2010
Absoluta	-	76,662	(4,918)
Relativa	-	32.7	(2.2)

Fuente: Autoridad Marítima de Panamá y la Autoridad de Turismo.

Analizando las tres poblaciones, la proyección de la demanda se correspondería a:

- La población en edad escolar¹⁸ en la provincia de Panamá alcanzó los 354,122 estudiantes para el 2008, con una tasa de crecimiento anual de 1.6%. De esta población el Sitio de Visitantes de Panamá Viejo captó el 2.9%, lo que significaría una demanda potencial aproximada de 300 visitantes anuales adicionales con posibilidad de interés en visitar el proyecto sin los cambios del nuevo proyecto. Con la incorporación del Museo Interactivo la estimación es de una tasa proyectada entre 3.6 y 4.4%. (Ver Cuadros 8,9 y10).

¹⁸ Comprende la población en edad escolar de preescolar, primaria, premedia y media tanto oficial como particular de la provincia de Panamá. No contempla la población universitaria.

- En el caso de los visitantes de crucero, que en el año 2010 asciende a 214,640 personas, si se aplica el 4.4% de crecimiento actual de turistas provenientes de cruceros, estaríamos hablando de unos 9,445 turistas adicionales por año, de los cuales el Museo de Sitio de Panamá Viejo capta 11.5%, lo que significaría la demanda potencial es de aproximadamente 1,086 visitantes adicionales al Museo, sin considerar el nuevo escenario (Museo Interactivo), el cual se estima incrementará la captación de este tipo de público a tasas que podrían oscilar entre el 14.4% y 17.3% (Ver Cuadros 8,9 y 10).
- En el caso de los visitantes estándar, tomando en consideración la población del distrito de Panamá y San Miguelito en el año 2010 y obviando las características de perfil poblacional que frecuenta estos lugares se cuenta con una población de 841,588¹⁹ personas con un crecimiento poblacional intercensal de 2.1%, de los cuales el Sitio de Visitantes de Panamá Viejo capta el 1.0%, la demanda potencial para ésta, sería de 25 personas anuales adicionales sin la ejecución del proyecto (Ver Cuadros 9 y 10).

Para estas relaciones se establecieron dos escenarios²⁰ de posible impacto del Proyecto de Intervención, uno al 25% (considera los criterios macroeconómicos) y el otro al 50% (considera los criterios macroeconómicos y

¹⁹ Se refiere a la población de los distritos de Panamá y San Miguelito a los cuales se les ha restado la población en edad escolar de estos mismos distritos.

²⁰ Los escenarios constituyen una herramienta que nos ayuda a observar con perspectiva la realidad. Se trata de un estudio de prospectiva de tipo cualitativo, en un mundo de gran incertidumbre.

otros criterios). En ambas relaciones porcentuales del impacto del Proyecto se considera que la proyección es a corto plazo (Menos de cinco años)

Cuadro 7: CRITERIOS CONSIDERADOS PARA LA DEFINICIÓN DE LOS ESCENARIOS

Criterios Macro	Otros Criterios
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyecciones de la tasa de crecimiento del PIB en Panamá. ▪ Definición del turismo como uno de los sectores estratégicos del crecimiento económico (Plan de Gobierno 2009-2014). ▪ Proyecciones de la actividad turística (Plan Maestro 2007-2020). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demanda de nicho e innovación (Primer Museo Interactivo de Ciencias Sociales en Panamá) ▪ La demanda sigue existiendo y presenta una evolución incremental. ▪ Mejora en los niveles educativos y culturales. ▪ Exigencia de experiencias novedosas durante el viaje por parte de los demandantes. ▪ Selección del destino influenciada por especialistas. ▪ Captación de nuevos consumidores (Profesionales itinerantes).

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Cuadro 8: CAPTACIÓN DE NUEVOS TURISTAS CON Y SIN PROYECTO

Tipo de Visitante	Captación Sin Proyecto	Captación Con Proyecto (Escenario 1)	Captación Con Proyecto (Escenario 2)
Cruceros	11.5%	14.4%	17.3%
Académicos	2.9%	3.6%	4.4%
Estándar	1.0%	1.3%	1.5%

Fuente: Elaborado por las autoras, asumiendo un Escenario 1 al 25% de Impacto del Proyecto y un Escenario 2 al 50% de Impacto del Proyecto.

**Cuadro 9: DEMANDA PROYECTADA CON Y SIN PROYECTO
ESCENARIO 1: 25% DE IMPACTO DE LA INTERVENCIÓN**

Años	SIN Proyecto			CON Proyecto		
	Visitantes de Cruceros	Visitantes Académicos	Visitantes Estándar	Visitantes de Cruceros	Visitantes Académicos	Visitantes Estándar
2011	25,769	10,770	8,825	32,268	13,370	11,473
2012	26,904	10,943	8,844	33,688	13,584	11,497
2013	28,087	11,118	8,863	35,170	13,801	11,521
2014	29,323	11,296	8,881	36,718	14,022	11,545
2015	30,613	11,476	8,900	38,333	14,247	11,570

Fuente: Elaborado por las autoras en base a las estimaciones del análisis de serie de tiempo.

**Cuadro 10: DEMANDA PROYECTADA CON Y SIN PROYECTO
ESCENARIO 2: 50% DE IMPACTO DE LA INTERVENCIÓN**

Años	SIN Proyecto			CON Proyecto		
	Visitantes de Cruceros	Visitantes Académicos	Visitantes Estándar	Visitantes de Cruceros	Visitantes Académicos	Visitantes Estándar
2011	25,769	10,770	8,825	38,767	16,341	13,238
2012	26,904	10,943	8,844	40,472	16,603	13,266
2013	28,087	11,118	8,863	42,253	16,868	13,294
2014	29,323	11,296	8,881	44,112	17,138	13,322
2015	30,613	11,476	8,900	46,053	17,413	13,350

Fuente: Elaborado por las autoras en base a las estimaciones del análisis de serie de tiempo.

A estas cifras se les tendría que agregar los cambios a favor o en contra de su crecimiento respectivo, para proyectar en el tiempo dicha demanda. También sobre la base de estrategias de mercadeo en distintos puntos, firmas de convenios e instituciones. Esta demanda potencial podría ser ampliada a sectores que tradicionalmente no utilizan o presentan patrones de comportamiento para el consumo de productos de museos.

5.5. Precio del producto

“El precio se convierte en el punto de convergencia entre, por un lado, los esfuerzos de la empresa o institución por diseñar un producto (bien o servicio)

para satisfacer las necesidades del mercado y, por el otro, la captación por parte del consumidor de dichos productos al adquirirlos; constituye un valor de intercambio” (Vega, 1985: 96).

En el caso del proyecto de intervención, considerando el nivel de precios (entradas a los museos) de la oferta del mercado (competencia), la misma oscila en el caso de la población menor de edad (aproximadamente en el rango de 2 a 17 años de edad) entre B/. 0.75 a 2.00; para la población adulta y adultos mayores el precio oscila entre B/. 0.75 a 3.00. Cabe destacar, además que en sitios similares, al del Proyecto de Intervención, se hace diferenciación del público para efectos del precio (nacionales y turistas).

Las tarifas para la entrada al Museo Interactivo y la Casa Colonial de Panamá Viejo 2010:

Cuadro 11: PROPUESTA DE TARIFAS PARA LA ENTRADA AL MUSEO INTERACTIVO Y LA CASA COLONIAL DE PANAMÁ VIEJO. 2011

Tipo de Público	Precio de Entrada (en B/.)
Adultos	3.00
Tercera Edad	1.50
Niños y adolescentes	1.50
Estudiantes (secundaria y universitarios con identificación)	1.00
Turistas	3.00
Grupos o excursiones*	1.50

* Precio por persona.

La determinación del precio debe considerar la demanda estimada con la incorporación del proyecto, los determinantes de la demanda (gustos y preferencias, nivel de ingreso, etc.), las reacciones de la competencia (sustitutos), el marketing y los niveles inflacionarios en la economía panameña.

Para la determinación del precio se empleará el método basado en las condiciones del mercado, que es aquel que se realiza a partir de factores externos a la organización (en este caso el Patronato). Finalmente, la estrategia de precios debe considerar el análisis del punto de equilibrio ya que el objetivo es cómo mínimo no generar pérdidas.

5.6. Recursos.

5.6.1. Recurso Humano.

Para llevar adelante el proyecto se necesita contar con personal calificado que atienda los departamentos administrativo y pedagógico. La puesta en marcha del guión requiere por tanto la participación de psicólogos, pedagogos, administradores públicos, historiadores, arquitectos museólogos y especialistas en Turismo Cultural. Estos profesionales contribuirán a organizar y participar de las diferentes actividades que se mencionan en el guión museográfico.

5.6.2 Recursos Físicos y Tecnológicos.

El Patronato de Panamá Viejo cuenta con los especialistas para llevar adelante los planos del Museo Interactivo y está seleccionado el espacio físico que abarcará dicha construcción. En este sentido es importante destacar que la legislación vigente estableció la modificación de los linderos y una zona de amortiguamiento.

6. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO.

6.1. Plan de Acción

La metodología, a través de sus técnicas e instrumentos posibilita orientar el proyecto de intervención de acuerdo a los objetivos propuestos y trazar el camino para establecer las actividades y estrategias necesarias para la elaboración del guión museográfico. En este sentido, los especialistas coinciden en señalar que el *guión museográfico* es la escenificación del discurso propuesto a través de los medios utilizados por la institución, para la recreación del ambiente mientras que la técnica que expresa los conocimientos museológicos es la *museografía*.

Así, el diseño del guión museográfico para visitar y recorrer el museo Infantil Interactivo, la Casa Colonial y el uso de la Sala Multiuso exige conocer y delimitar cada uno de los tres espacios ya identificados:

6.1.1. Casa Colonial

Este edificio consta de dos plantas y ocupa un área de aproximadamente 100 m².²¹

En la planta alta se ubica la réplica de una Casa típica de la época, tomando en cuenta los elementos estudiados por el historiador Alfredo Castillero

²¹ En la Planta Baja se ubicará el Departamento Administrativo y el Departamento Pedagógico

Calvo e interpretados gráficamente por el arquitecto Eduardo Tejeira Davis. Para la recreación de este espacio histórico se presentan diferentes habitaciones donde es posible reconocer cuatro ámbitos diferentes:

- La **recámara** con sus muebles de época,²² puertas y ventanas que responden al tipo de construcción de los siglos XVI y XVII. En los paneles adjuntos se expondrán textos explicativos sobre el tipo de muebles, maderas que se utilizaban haciendo referencia a la importación de las mismas o el trabajo de los ebanistas locales. Asimismo se ubicarán vitrinas con objetos como lámparas, adornos, espejos, bacenillas, palanganas y jofainas que eran utilizadas para el aseo.
- El **comedor** con la mesa sillas y muebles tipo bargueños para guardar la vajilla, la cristalería y mantelería características del período colonial. En esta sala también se ubicarán paneles y vitrinas para ofrecer un mejor conocimiento de la vida social de la época.
- La **cocina** con su fogón e implementos típicos. En esta sala se explicará la relación de los esclavos con los amos en las diferentes actividades propias del servicio doméstico: servir de nanas, amamantar a los infantes, cocinar, preparar la mesa, atender los oficios de limpieza, servir de chaperonas.

²² De acuerdo con las descripciones de Castellero Calvo la cama eran la posesión más valiosa y por tanto muy pocas familias contaban con ella. Lo más común eran los catres o “cuja” y las hamacas. (Sociedad, Economía y Cultura Material, 2006, págs. 359-362)

- **Un gabinete de curiosidades.** Este elemento si bien no forma parte de una casa colonial, permite mostrar objetos naturales y artificiales tales como utensilios, instrumentos, juguetes, herramientas típicas de la época, capaces de despertar el interés y la curiosidad de los asistentes al museo.

Las diferentes salas de esta casa colonial cuentan con paneles explicativos, gráficos y fotos que a modo de síntesis relatan cómo era la construcción de las mismas, que materiales eran los más usados, las bisagras y herrajes de la época, a la vez que reseñan algunas características sobre la vida cotidiana de los primeros pobladores de la primera ciudad de Panamá, sus ritos, costumbres, folklore, etc.

6.1.2. Museo Infantil Interactivo

A la salida de la casa colonial se entra en un espacio o corredor que conduce a la tercera estructura donde se ubica la sala multiuso. Este corredor comprende un espacio muy amplio de aproximadamente 150m², donde la característica fundamental es “todo se puede tocar”. Aquí es donde los niños y adolescentes pueden aprender la historia jugando y realizando diferentes tipos de actividades.

En esta sala se interpretan los siguientes aspectos:

- **¿Qué es arqueología?** Se trata de recrear un sitio arqueológico donde el visitante puede excavar y encontrar diferentes piezas arqueológicas que puede manipular como si fueran las originales y sentirse un buscador de tesoros o de vestigios de una época pasada. Además este espacio cuenta

con murales y afiches donde se explica cómo se realiza una excavación cómo deben manipularse los restos que se encuentran, entre otras muchas actividades.



Figura 21

Recreación de un sitio
arqueológico

- **¿Qué es la restauración de restos arqueológicos?** Por medio de simulaciones o de ambientes artificiales se busca motivar y despertar el interés por la importancia y conservación de todos los elementos que ayudan a tener una identidad.
- **Tecnología aplicada:** Sala en donde se puede apreciar, por medio de proyecciones de películas, video-juegos y simulaciones, cómo era la vida cotidiana de estas personas durante la época colonial. Aprovechando la tecnología de punta se pretende convertir este espacio en una sala de realidad virtual.
- **Museo de artefactos y de los sentidos;** en esta área el visitante podrá vivenciar y apreciar por medio de los sentidos todos los elementos que permiten una recreación real de la vida cotidiana durante la colonia.

- Olfato: Los olores de la época. Por las calles de la ciudad transitaban tanto los peatones como los carros tirados a caballo y las recuas de mula con todo el bagaje de mercaderías que desembarcaban en las islas, para seguir camino hacia Nombre de Dios o Portobelo y de los fogones de las casas salían diferentes olores propios de las especies utilizadas.
- Tacto: Tocar algunos de los objetos que sirvieron a los habitantes de la ciudad. Manipular vajillas, herrajes, jugar con candados y cerraduras, construir paredes o ventanas, utilizando elementos que imiten a los reales.
- Audición: Se recrearán los sonidos de la época como el andar de los caballos, el ruido de las carretas, las voces de los transeúntes así como la música a través de cantos e instrumentos.
- Visual: Mediante láminas, mapas, cuadros, proyecciones en tercera dimensión, juegos de video, el visitante podrá entrar en contacto con la traza urbana de la ciudad, los barcos llegando a la bahía, cómo se trasladaban las mercancías, el oro y la plata procedentes del Perú en lanchones hacia la ciudad.
- Gusto Recrear los sabores de la época para conocer la dieta típica de una familia colonial, reconocer la gastronomía a través de la elaboración de platos típicos.²³

²³ En cuanto a la gastronomía es importante señalar que la dieta de los indígenas, que poblaban estos territorios antes de la llegada de los españoles, sufrió transformaciones, pero por otro lado hubo un intercambio interesante en cuanto al consumo de platos nativos y a la forma de preparar los alimentos. El

6.1.3. Talleres y Sala Multiuso.

Contiguo al museo interactivo se podrá pasar a una sala multiuso de aproximadamente 70m², donde se pueden realizar diferentes tipos de actividades como pintar, tocar instrumentos de la época, participar en talleres dirigidos, representaciones teatrales, cuenta cuentos, entre otras. En este espacio se podrán ofrecer conferencias, conciertos e incluso alquilarlo para eventos especiales a otras instituciones o a particulares.

Cada uno de los tres espacios identificados exige un diseño específico, para que la escenificación del discurso a desarrollar, a través de los medios seleccionados y organizados de forma sencilla, precisa y directa, cumpla con los objetivos propuestos de ofrecer una visión valorativa del patrimonio histórico y refuerce el sentimiento de identidad nacional, sin olvidar el significado histórico de la ciudad de Panamá La vieja, los hábitos, costumbres y características de la sociedad que pretende recrear el museo.

Por lo tanto el Museo Infantil Interactivo y la Casa Colonial tienen bien delimitados sus espacios, y las estrategias del guión museográfico diseñado para la recreación de dichos espacios toma en cuenta las actividades que se detallan a continuación y que se integran en los tres discursos ya mencionados :

- **Discurso intelectual.** Implica la necesidad de recoger la información necesaria y ordenar dichos conocimientos para poder

trasmitirlos en forma coherente y lógica. Para ello se deben llevar a cabo las siguientes actividades:

- a. Lectura y selección de datos.
- b. Organización de los datos.
- c. Elaboración de fichas bibliográficas.
- d. Redacción de un primer borrador del guión.

- **Elaboración del relato.** Una vez realizada la investigación es necesario dar forma al guión para que a través de explicaciones básicas se pueda comprender el significado de cada sala y el recorrido resulte atractivo. En este punto se deben llevar a cabo las siguientes actividades:

- a. Redacción de textos para las fichas didácticas.
- b. Cuadros que deben contener los videos.
- c. Selección de audio.
- d. Selección de objetos y mobiliario.
- e. Selección de fotografías.
- f. Diseño de las apoyaturas.
- g. Presentación del material a exponer.
- h. Redacción del guión preliminar.
- i. Sistemas de iluminación y estudio del color.

- **Eje de comunicación que permita crear emociones.** En este nivel se deben realizar actividades que provoquen un impacto sensorial capaz de generar vivencias que estimulen el conocimiento y la interactividad.

- a. Aplicar el método científico para imaginar y diseñar las diferentes actividades que realizan los pobladores de la época colonial.
- b. Reconstruir la realidad interactuando con el espacio y las formas.
- c. Incitar a la exploración.
- d. Provocar cambios en el visitante.

- e. Contacto con artistas y personal especializado
- f. Edición de catálogos y folletos.

6.2. ELABORACIÓN DEL GUIÓN

Analizados los temas a desarrollar y la metodología a emplear se diseñarán algunas de las estrategias que exige la elaboración de un guión museográfico, tomando en cuenta la interpretación espacial, el recorrido o circulación por las diferentes salas, la iluminación y el dominio cromático. También se tomará en cuenta la categoría de las exhibiciones, es decir si son contemplativas, caso de la Casa Colonial, de manipulación como lo son las actividades al aire libre y los talleres de la sala multiusos o interactivas donde se pueden activar diferentes dispositivos como es el caso de los software.

Cada una de las actividades programadas, así como el recorrido por las diferentes salas contará con fichas explicativas colocadas en paneles accesibles, y personal especializado con la finalidad de orientar y dirigir la visita al sitio.

A continuación se enlistan algunos temas y se detallan como ejemplo los objetivos que se persiguen en los mismos, las actividades posibles, el material de apoyo museográfico necesario para llevar adelante la actividad, los indicadores, metas y fuentes de verificación.

TEMAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	MATERIAL DE APOYO MUSEOGRÁFICO	METAS	INDICADOR	FUENTES VERIFICABLES
URBANISMO Y PLANIFICACIÓN DE LA CIUDAD	1. Recorrer los diferentes edificios para reconocer el urbanismo de las ciudades coloniales	Recorrido de la ciudad: juego de investigación a través de pistas.	Mapas. Textos de viajeros.	Número de participantes que llegan a la meta.	Se espera que al menos el 75% llegue a la meta.	Registro con la cantidad de participantes que llegan a la meta y el número de participantes por posición o llegada.
	2. Identificar y ubicar el nombre de las calles de la ciudad colonial.	Se identificará en un panel o tablero magnético el trazado, ubicación y nombre de las calles que componían la ciudad colonial.	Fotografías. Localizaciones geográficas.	Cantidad de participantes que ubican correctamente el nombre de las calles.	Se espera que el 75 % logre identificar los nombres de las calles.	Listado de participantes con la cantidad de aciertos por cada uno.

TEMAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	MATERIAL DE APOYO MUSEOGRÁFICO	METAS	INDICADOR	FUENTE VERIFICABLE
VIDA COTIDIANA Y ELEMENTOS DE LA CASA COLONIAL	1. el mobiliario y menaje de la casa colonial.	Identificar en un juego de video diferentes tipos de muebles.	Libro de Alfredo Castillero Calvo: Sociedad Economía y Cultura Material.	Encontrar la mayor cantidad de los objetos especificados.	Cantidad de objetos localizados.	Listado de participantes con tabla con los tiempos de uno.
	2. Preparar platos típicos utilizando las recetas y sistemas de conservación de alimentos utilizados en la época colonial.	Elaboración de platos típicos utilizando las recetas que recuerden o conozcan	Libro de Alfredo Castillero Calvo. Cultura alimentaria y globalización.	Realizar cuatro talleres al año dando a conocer las recetas y donde se preparen dichos platos.	Número de platos que recuerdan los participantes.	Listado de participantes Diplomas entregados Folletos con recetas típicas de la época colonial
	3. Reconocer y manipular los materiales utilizados para la construcción de viviendas.	Construcción de una casa colonial con bloques de foan.	Planos de las viviendas coloniales de la elite.	El 75% de los participantes construye casas con los elementos adecuados.	Conocimiento de los materiales usados en las casas coloniales.	Casas con el mayor número de elementos
	4. Relatar e ilustrar narraciones que informen sobre la forma de vida en la época colonial.	Elaboración de cuentos a partir de las historias narradas por el personal del museo.	Textos y leyendas tradicionales.	El 100% de los niños logra elaborar un cuento.	Talleres sabatinos con niños de la comunidad donde se elaboren cuentos con los relatos escuchados.	Listado de participantes talleres. Cantidad de cuentos elaborados Diplomas otorgados

TEMAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	MATERIAL DE APOYO MUSEOGRÁFICO	METAS	INDICADOR	FUENTE VERIFIC.
MAGIA, RELIGIÓN, RITOS, TRADICIONES Y JUEGOS	1. Conocer el folklore y las tradiciones del Panamá Colonial.	Proyecciones audiovisuales sobre magia, ritos y tradiciones en el Panamá Colonial.	Colecciones de videos y audiovisuales	El 75% contesta correctamente datos sobre las narraciones	Los participantes conocen o recuerdan alguna de las narraciones presentadas.	Libro de referencia con el nombre de los participantes en la actividad
	2. Identificar las tradiciones y ritos que se conservan en la actualidad.	Juegos de video con elementos tradicionales de otras culturas.	Software a diseñar.	El 75 % reconoce claramente las tradiciones y ritos nacionales	Reconocen las características de las tradiciones nacionales por encima de las extranjeras.	Registros de aciertos en video
	3. Conocer y practicar los juegos de la época.	Competencia de juegos al aire libre entre niños de la misma edad.	Libros de la Profesora Dora de Zárate.	El 75 % de los niños participa en los juegos seleccionados.	Conocimiento y destreza para participar en cada uno de los juegos.	Registros de niños que participan en juegos

TEMAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	MATERIAL DE APOYO MUSEOGRÁFICO	METAS	INDICADOR	FUENTE VERIFICABLE
ARQUEOLOGÍA	1. Realizar excavaciones con el fin de localizar y reconocer objetos prehispánicos.	Juegos de simulación.	Cajas de excavación con los materiales necesarios para localizar objetos de la época pre-hispánica.	Cantidad de objetos localizados y reconocimiento de los mismos.	E 75% de los participantes localiza y reconoce los diferentes objetos.	Listado de participantes Cantidad de objetos encontrados
	2. Aprender algunas técnicas de restauración de objetos arqueológicos.	Talleres de restauración de objetos arqueológicos.	Personal especializado que trabaja en el Patronato.	Cantidad de objetos restaurados y número de técnicas aprendidas.	El 90% de los participantes es capaz de restaurar los objetos seleccionados con las técnicas aprendidas.	Listado y número de participantes Cantidad de objetos restaurados
ARTESANÍAS	1. Reconocer los materiales utilizados para elaborar las artesanías.	Visita guiada al Gabinete de Curiosidades para observar materiales de la época colonial.	Guía de sitio.	Conocer los principales materiales y artesanías de la época.	El 80 % de los participantes realizó la actividad.	Registros de participantes
	2. Aprender a elaborar diferentes tipos de artesanías.	Talleres para aprender a realizar artesanías con técnicas de la época.	Facilitador del Museo que enseña a realizar las artesanías.	Número de personas que asisten a los Talleres para aprender a elaborar las artesanías.	El 75% de los participantes elaboran sus propias artesanías.	Listados de participantes Culminación de artesanías

6. 3. ÁREAS PEDAGÓGICO-ADMINISTRATIVAS

6.3.1. Departamento Administrativo

Este departamento, al igual que el departamento pedagógico, se ubicará en la planta baja de la Casa Colonial y contará con un vestíbulo o antesala de entrada, oficinas, una tienda de recuerdos y los sanitarios para uso de los visitantes. Será el encargado de organizar y operar los sistemas de administración del personal y servicios generales de acuerdo a los lineamientos del Patronato de Panamá Viejo, controlar y registrar la cantidad de visitantes, operar el servicio de atención al público, en las diferentes áreas de venta de recuerdos, alimentos, y boletería. Además debe tener bajo su responsabilidad los servicios de seguridad y vigilancia del museo y sus contenidos.

También tendrá a su cargo elaborar y repartir folletos donde se señalen las diferentes tarifas para visitar el Museo Infantil Interactivo y la Casa Colonial y los horarios de atención al público así como las actividades extras programadas para cada mes del año.

6.3.2. Departamento Pedagógico

El objetivo fundamental de este departamento consiste en orientar las actividades y juegos recreativos que se realizan tanto en el museo interactivo como en los espacios al aire libre donde los niños y adolescentes así como los visitantes en general, podrán participar de simulaciones sobre las actividades que se realizaban durante la época colonial.

El asombro ha sido considerado por los filósofos desde la época de Platón hasta nuestros días, como el origen del conocimiento y éste es un elemento básico a la hora de poner en marcha un departamento pedagógico ya que se debe jugar con la curiosidad y creatividad de los niños y adolescentes que demandan una oferta versátil que les permita explorar el lugar a partir de diversos estímulos.

El usuario de un museo interactivo no es un consumidor pasivo, por el contrario, le gusta participar ya sea en forma colectiva o individual, aspecto que se debe tener muy en cuenta a la hora de planificar las actividades y es una de las causas por las que debe haber varios creativos en el departamento pedagógico que sean capaces de ofrecer una serie de repertorios culturales y guiones sociales que exijan un conocimiento anterior pero que a la vez ofrezca nuevas situaciones de aprendizaje.

Al frente del departamento pedagógico debe conformarse un equipo de profesionales, creativos y comprometidos con las nuevas tecnologías, pero a la vez capaces de promover en los usuarios el desarrollo de un pensamiento que le permita desafiar las complejidades de la realidad y donde el aprender a aprender tenga realmente un significado constructivista tal como lo expresa Ana Quiroga, cuando señala:

Cuando decimos “aprendemos a aprender” estamos señalando que *“aprendemos a organizar y significar nuestras experiencias, sensaciones, percepciones, emociones, pensamientos. Construimos así hábitos de aprendizaje, maneras de percibir y secuencias de conducta.”* (Graciela F. de Nader y José M. de Triano 2007: 3)

Los funcionarios de este departamento serán los encargados de organizar y desarrollar cursos y talleres tendientes a impulsar proyectos de investigación que la vinculen con los sectores educativos, productivos y sociales.

El uso de videojuegos con clara intención educativa es un elemento ilustrativo en el contexto de una sala museográfica. Esta versión comprende algo más que un software de información animado o de un sistema de selección múltiple. Este recurso podría tener muy buena acogida por parte de los visitantes. El reto está en lograr diseños educativos adaptados a los tiempos de visita a la sala, ya que a diferencia de los que existen en el mercado para uso doméstico o escolar, deben tener una duración más corta.

6.4. Cronograma de Actividades 2011 - 2012

Actividades/ Subactividades	2011			2012			Costo	Fuente de Financiamiento
	Sept.	Oct.	Nov.- Dic.	Enero Abril	Mayo Agosto	Sept. Dic.		
Manejo del espacio Elaboración de planos	X						60,000.00	Patronato de Panamá Viejo
Recolección de información	X						300.00	Patronato de Panamá Viejo
• Lectura	X	X						
• Selección de datos	X	X	X				100.00	
• Fichas didácticas para cada sala	X	X	X	X			300.00	
• Primer borrador								
Confección de apoyaturas								
• Vitrinas				X			40,000.00	
• Paneles				X	X		60,000.00	Patronato de Panamá Viejo
• Carteles				X	X	X	10,000.00	
• Videos					X	X	35,000.00	
• Softwares					X	X	125,000.00	
• Sistema de iluminación					X	X	100,000.00	
Formulación del guión								
• Redacción de textos			X	X	X		3,000.00	Patronato de Panamá Viejo
• Videos			X	X	X		15,000.00	
• Selección del audio			X	X		X	20,000.00	
• Fotografías			X	X		X	2,000.00	

Casa Colonial								
• Mobiliario, adornos, enseres				X	X	X	30,000.00	Patronato de Panamá Viejo
• Vajilla, cristalería y cubertería					X	X	15,000.00	
• Utensilios de cocina						X	5,000.00	
• Utensilios de aseo						X	2,000.00	
Sala Interactiva								
• Sitio arqueológico				X	X	X	37,000.00	Patronato de Panamá Viejo
• Videos				X	X	X	53,000.00	
• Simulaciones					X	X	24,000.00	
• Elementos interactivos					X	X	35,000.00	
Sala Multiuso								
• Equipo multimedia				X	X	X	27,000.00	Patronato de Panamá Viejo
• Pantallas					X	X	28,000.00	
• Mesas					X	X	8,000.00	
• Sillas					X	X	7,000.00	
• Tablero inteligente					X	X	10,000.00	
• Computadoras					X	X	50,000.00	
• Material didáctico					X	X	35,000.00	
Logística, imprevistos							83,670.00	Patronato de Panamá Viejo
CostoTotal							920,370.00	

REFLEXIONES FINALES Y RECOMENDACIONES

La construcción de un museo interactivo permite promover y ofertar el sitio que conserva las ruinas de la primera ciudad fundada en Tierra Firme por los españoles. La conservación de los sitios históricos conlleva un costo muy elevado por tanto es necesario darlo a conocer para que lleguen gran cantidad de visitantes y a la vez lograr que el público nacional y extranjero mantenga el sitio en las mejores condiciones.

Una de las formas de lograr que el sitio sea más atractivo consiste elaborar estrategias para diseñar un guión museográfico que despierte el interés por visitarlo una y otra vez pues siempre se podrán encontrar con diferentes juegos y actividades.

Un número minoritario de la población nacional no asiste a los museos y una de las causas es la poca oferta y falta de accesibilidad a los sitios para aquellas personas con bajos niveles de ingresos. Por tal razón, para incentivar a la población y al Patronato de Panamá Viejo se presenta un proyecto de intervención que contiene las estrategias a desarrollar para el diseño del guión museográfico del Museo Infantil Interactivo y de la Casa Colonial ubicados en la antigua ciudad de Panamá. La finalidad del proyecto consiste en promover la reflexión y participación activa de quienes lo visitan para que, a través de la

observación directa y la manipulación de objetos, se generen nuevos conocimientos

Las instituciones educativas de Panamá, no tienen políticas que promuevan el consumo cultural a través de la visita a los museos. Sin embargo, algunos países del área consideran a los museos como parte importante de la vida cotidiana de la población más joven ya que los museos permiten el conocimiento de su realidad histórica y elevan la cultura científica del país a través de lo que se denomina apropiación social de las ciencias

En Panamá tampoco existen en la actualidad y en funcionamiento, museos interactivos vinculados a las ciencias sociales, razón por la cual se presenta al Patronato de Panamá Viejo este proyecto de intervención, como aporte innovador que tiene la intención de motivar al público visitante a concurrir con mayor asiduidad a los museos.

Tomando en cuenta lo anteriormente expresado se sugiere:

1. Promover ante el Ministerio de Educación la formulación de políticas de apoyo a los museos
2. Establecer convenios entre el Ministerio de Educación y el Patronato de Panamá Viejo con el fin de elaborar agendas de trabajo que permitan establecer un Plan de Gestión Operativa que comprenda la visita a los museos en los planes curriculares de Educación Pre Media y Media.

3. Entablar conversaciones con la ATP y el INAC, que forman parte del Patronato de Panamá Viejo, para promover en el interior de la República y el exterior la visita al Museo Interactivo y a la Casa Colonial.
4. Elaborar folletos y afiches promoviendo la Casa Colonial y el Museo Infantil Interactivo y distribuirlos en agencias de viaje, hoteles, restaurantes y agencias de cruceros.
5. Organizar Seminarios, Debates, Cursos y otras actividades dirigidas a la comunidad en general.

Un aporte importante de este proyecto de intervención es la posibilidad de convertirse en un modelo exitoso a seguir para otros museos.

Mediante la proyección, divulgación y valoración de proyectos como estos se inculca en la población el respeto por el patrimonio histórico-cultural salvaguardado en las salas de los museos. El semillero para alcanzar este objetivo son los niños y jóvenes, por tanto es necesaria la intervención del sistema educativo y la creación de políticas que desarrollen programas orientados a fomentar espacios didácticos que fortalezcan la identidad nacional.

El Museo Interactivo puede contribuir a mejorar las condiciones de la comunidad del área mediante la organización de actividades didácticas que atraigan la participación de la población en general.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Arte Guía. Museología y Museografía: definición y evolución
- Baca, G. Evaluación de Proyectos. IV Edición. McGraw Hill. México. 2000.
- Carles, Rubén Darío: Panamá La Vieja S/ pie de imprenta.
- Castillero Calvo, Alfredo. Sociedad, Economía y Cultura material. Historia Urbana de Panamá la Vieja. Imprenta Alloni, Panamá 2006.
- Castillero Calvo, Alfredo. Guía de Panamá.
- Castillero Calvo, Alfredo. La vivienda colonial en Panamá.
- Castillero Calvo, Alfredo: Cultura Alimentaria y Globalización. Panamá siglos XVI a XXI. Editora Novo Art S.A.. Colombia. 1ª. Edición 2010.
- Cutillas Pedro. Panamá Colonia. Historia e imagen. Ediciones Balboa, Panamá y Ediciones San Marcos, Barcelona. 2006.
- Kotler, F. Dirección de Mercadotecnia. Análisis, Planeación y Control. Editorial Diana. México. 1974.
- Levin, Richard: Estadística para Administradores. Editorial PHH. Segunda Edición. 1990.
- Museología y museografía: definición y evolución. Arte - Guía
- Plan Maestro de Panamá Viejo. 1998 – 2009, Elaborado por la Empresa Law Environmental Caribe. Panamá, 1999
- Rubio, Ángel. La ciudad de Panamá, Banco de Urbanización y Rehabilitación. Publicación No. 17 Panamá, Imprenta El Independiente. Colón. 1950
- Sánchez, Carmen y Tagueña, Julia: Exhibir y diseñar ¿Para quién? La visión del público en los museos de ciencia.
- Tejeira Davis, Eduardo. Panamá. Guía de arquitectura y paisaje. Edición bilingüe. Sevilla: Consejería de Obras Públicas y Transportes; Panamá: Instituto Panameño de Turismo. 2007.
- Vásquez Juan Materno. La Constitución de 1972.
- Vega, VC. Mercadeo Básico. Editorial EUNED. Costa Rica. 1985.

FUENTES DE INTERNET.

- Abardía Adriana y Hernández Tania. (2008) Guía para la elaboración de proyectos y esquemas de autoevaluación. www.montepiedad.com.mx/Documents/NMPGuiaProyectos080430
- Barragán Ortiz, Johanna. Los museos, ambientes para cocinar ideas. CECA. Bogotá www.banrep.gov.co/museo/ceca/ceca
- Carta ICOMOS para la Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural. 2008 www.international.icomos.org
- Fontal Merillas, Olaia. Museos de arte y TICs: Usos, Tipologías, Ejemplos y Derivaciones. Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de León. dfcofm@unileon.es
- Hein, George. El museo constructivista. Comité de Acción Educativa y Cultural de Museos de Bogotá. CECA. Bogotá S/F www.banrep.gov.co/museo/ceca/ceca
- La Divulgación de la ciencia a través de los museos interactivos de ciencia y tecnología. www.rekursostic.javeriana.edu.co
- Museo de los niños. San José, 2009 museo-de-los-ninos-de-costarica/
- Nader, Graciela F. de, y Triano, José M. El museo interactivo de ciencias como centro de excelencia en la calidad educativa. Universidad Autónoma de Entre Ríos. Facultad de Humanidades.(S/F) www.uniram.com.ar/jornadas.
- Navarro, Carolina de y Rojas, Josnil. El Museo de los Niños de Caracas y sus visitantes. Museos Ahora. Publicación de la Dirección General Sectorial de Museos Del Consejo Nacional de la Cultura, CONAC, Caracas, 2001. museosdevenezuela.org/.../MuseosyPublico012.shtml
- Olguín Ávila, Javier y Contreras Guzmán, David. Informática educativa en el currículo de enseñanza media: Historia y Ciencias Sociales. Valparaíso. S/F. www.eduteka.org/.../ChileCurriculoCienciasSocialesTics
- Orozco, Guillermo. Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. www.nuevamuseologia.com.ar
- Pardo, Jordi. Entre la pedagogía y el tour Operador. Cuaderno N° 55, Barcelona, 2001. www.bcn.es/publicacions/bmm/55/cs_qc10.htm.
- Parra, Anahí. Papalote. Museo del niño. Museos Interactivos. México, 2009. www.kidzworldspanol.com
- Watzlawick, Paul y Nardone, Giorgio. El arte del cambio. www.quedelibros.com.
- Yunén, Rafael Emilio ¿Museología nueva? Museografía nueva. Ciclo de Conferencias dictadas en Santo Domingo, República Dominicana, 17 de marzo de 2004. webmaster@cielonaranja.com

ANEXO 1

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HISTORIA
ESCUELA DE TURISMO HISTÓRICO CULTURAL
ENCUESTA EVALUADORA
VISITA AL MUSEO DEL CANAL DE PANAMÁ

Estimado estudiante te solicitamos contestar la siguiente encuesta para conocer tu interés en los museos.

Instrucciones: Coloca una X en la línea correspondiente y responde brevemente a las preguntas siguientes.

Sexo: F ____ M ____ **Edad:** (12-20) ____ (21-30) ____ Más de 30 ____

1. ¿Has visitado en otras oportunidades el Museo del Canal? SI ____ NO ____
2. ¿Conoces otros museos? SI ____ NO ____
3. ¿Qué esperas encontrar en el museo?

Después de realizada la visita contesta las siguientes preguntas:

1. Si ya has visitado anteriormente el museo, qué es lo nuevo que has visto?

2. ¿Qué representa para ti esta visita?

3. ¿Recomendarías la visita? ¿Por qué?

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

ANEXO 2

CUESTIONARIO PARA LA ENTREVISTA A EXPERTOS SOBRE MUSEOS INTERACTIVOS,

REALIZADA EL DÍA _____ A (Nombre y cargo de la persona)_____

OBJETIVO: Conocer la opinión de algunos expertos en Museos con el fin de tomarla en cuenta para el Proyecto de Intervención denominado; DISEÑO DE UN GUIÓN MUSEOGRÁFICO PARA EL MUSEO INTERACTIVO Y LA CASA COLONIAL DE PANAMÁ VIEJO. PERÍODO DE EJECUCIÓN: 2010-2011

1. ¿Cómo percibe usted los museos a futuro?
2. ¿Cómo ve usted la incorporación de elementos interactivos en un museo de Ciencias Sociales?
3. ¿Qué nos puede comentar sobre la demanda del público que visita los diferentes museos de Panamá)
4. ¿Qué considera usted que se debe cambiar o mejorar en la oferta que hoy día tienen los museos de ciencias sociales y específicamente los museos de historia?
5. ¿Qué políticas o estrategias recomienda para aumentar la frecuencia de usuarios a los museos?
6. ¿Desea comentar algo más?

ANEXO 3
ANÁLISIS FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ol style="list-style-type: none"> 1. A través de un buen guión museográfico los visitantes al museo podrán conocer en forma participativa como era la vida en la ciudad colonial. 2. Utilizando la tecnología de ´punta es ´posible mantener la atención de niños y adolescentes para explicar la evolución histórica de Panamá y así aprender jugando. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Costos elevados de los materiales a utilizar 2. Mantenimiento y reposición de los materiales interactivos que se deben utilizar.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Transformar el Sitio de Panamá Viejo en un lugar atractivo no sólo para los turistas sino también para los nacionales que podrán disfrutar de gratos momentos de esparcimiento con la familia. 2. Contribuir al desarrollo sostenible del medio ambiente inculcando en el público asistente la necesidad de conservar el sitio en óptimas condiciones para el mejor disfrute del mismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dificultad para mantener la seguridad del sitio por lo extenso del lugar. 2. Conservar el lugar en óptimas condiciones. 3. Personal de mantenimiento y personal capacitado para atender a los visitantes.