

Sistema señalético y juegos lúdicos para un museo arqueológico

Odalys Beceiro Gigato (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 193-195. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: El trabajo que se presenta expone las experiencias académicas de un caso práctico. Consistente en el desarrollo de un proyecto realizado por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, en la asignatura Proyecto Integrador I. Este proyecto tuvo como objetivo el diseño de un sistema señalético y juegos lúdicos para el Museo Arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo, localizado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí en Ecuador. Explica la metodología del proceso; tanto académica, como investigativa y de diseño empleada para dar cumplimiento al encargo realizado por el mencionado museo.

Palabras claves: museo – señalética – lúdico – metodología – investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 195]

Introducción

Las universidades se encuentran estrechamente vinculadas a las necesidades y problemáticas de su contexto. Desde los conocimientos y competencias de los campos de estudio de las disciplinas, se asume el reto de ejecutar proyectos ya sea de carácter social, productivo, educativo o innovador. En este sentido, el Consejo de Educación Superior (CES), en su Modelo Educativo y (RRA) Reglamento de Régimen Académico (2020) para las universidades en el Ecuador así lo establece.

Cada proyecto o actividad académica que se desarrolla en los diferentes escenarios académicos de aprendizaje, se enfoca en la integración de las tres funciones sustantivas de la Educación Superior: docencia, vinculación e investigación, según lo recogido en el artículo 4 del RRA (2020) como lo establece el artículo 117 de la Ley Orgánica de la Educación Superior (LOES). Desde la docencia –en las aulas, talleres, laboratorios – y en el contacto directo con la comunidad, sus actores, y sus problemáticas, se desarrolla todo el quehacer académico, donde la investigación desempeña un importante rol en todo el proceso. Esta es requerida tanto para la propia comprensión y profundización del abordaje del problema, cómo para establecer desde qué área de la disciplina debe ser abordado. Y no menos importante, para presentar los resultados alcanzados, ya sea en un congreso científico, evento académico o publicación en una revista.

El caso que se muestra - diseño de sistema señalético y juegos lúdicos para el Museo Arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo – fue realizado de forma colaborativa por estudiantes del séptimo nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (USGP), bajo la dirección de un docente a cargo de la asignatura Proyecto Integrador I, en el semestre septiembre – febrero del 2020. Para su ejecución se contemplaron 3 etapas; la etapa de pre-producción, la etapa de producción y la etapa de pos-producción, empleando en todas ellas diferentes técnicas e instrumentos de investigación, como la revisión bibliográfica, la observación, y las entrevistas. Todo el proceso metodológico planificado facilitó la

ejecución del proyecto lográndose los resultados deseados; una propuesta sustentable, que respondiera a las características y requerimientos de sus públicos, su conocimiento, esparcimiento, circulación en el museo in situ y la conservación, rescate y preservación del patrimonio natural, regional, cultural y ancestral del país.

Desarrollo

Los Museos del Ecuador son instituciones que están al servicio de la comunidad. Tienen la finalidad de conservar, rescatar y preservar el patrimonio nacional y cultural de un país, con el fin de educar, comunicar y promover la identidad nacional por medio de obra o temática expuesta. Pero también, como se expresa en las Políticas y sistemas de museos del Ecuador (2010) “establecerse como un espacio para el diálogo sobre la representación, proveyendo insumos para las relaciones sociales y la negociación de sentidos” (p. 41) “Para ello se requiere una museología y museografía que presenten innovaciones y ayuden a los públicos a desarrollar sus propias experiencias, con estrategias que permitan dialogar con los objetos en el presente”. (p. 42)

El museo Arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo, se halla en la parroquia Picoazá, de la ciudad de Portoviejo. Este museo alberga vestigios de la cultura Manteña, con el objetivo de poner en valor la memoria ancestral de los pueblos originarios de la zona costera del Ecuador. En el 2008 la Asamblea Constituyente de Ecuador, con sede en Montecristi, emitió un acuerdo por unanimidad, en el cual se pedía iniciar investigaciones arqueológicas para recuperar el patrimonio de los cerros de Hojas, Jaboncillo y Montecristi, para lo cual se deberían delimitar las áreas que quedarían prohibidas para la explotación minera en la zona.

En el sitio web del INPC, en *Complejo Arqueológico Cerros Hojas- Jaboncillo*, se informa que el Complejo Arqueológico Hojas-Jaboncillo, declarado Patrimonio Cultural de la Nación, abarca un área de más de 3500

hectáreas, localizada en una cadena montañosa, con una gran biodiversidad, con varios pisos y zonas de bosque seco y subtropical. Es administrado por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC). Cuenta, entre otras, con un área de restauración y reserva, una Biblioteca, un Arqueomuseo, y un Museo de Sitio. En el Arqueomuseo se exhiben vestigios de la cultura manteña, con la famosa silla de piedra en forma de “U”.

En él también se puede encontrar la exposición museográfica denominada *Tras la ciudad misteriosa de los Cerros Hojas Jaboncillo*, la cual está dividida en 8 salas de exposición permanente. Formando parte del Parque Arqueológico – lugar intervino con el proyecto – se encuentran aproximadamente 15 diversas zonas a las cuales se accede desde cuatro recorridos diferentes que proporcionan al visitante el contacto directo con el bosque tropical seco, y la fauna del lugar.

Una vez conocida las necesidades del cliente, en el campo disciplinar del diseño, y asumido el reto de elaborar este proyecto, se trazaron los siguientes objetivos generales: diseñar un sistema señalético que permitiera la identificación de cada área, con información y conocimiento sobre el objeto museable y una correcta orientación y circulación dentro del Complejo Arqueológico. Diseñar propuesta de áreas lúdicas enfocadas en su público más joven; los niños, para su aprendizaje y entretenimiento. Como objetivos específicos se plantearon: identificar cada una de las diferentes áreas del Museo Arqueológico in situ, observando sus características geométrico-espaciales y físico-ambientales. Determinar la información y/o contenidos para las áreas de juegos lúdicos y Arqueódromo, así como las necesidades de señalización y ubicación. Definir los materiales y las tecnologías a utilizar en el sistema señalético y áreas lúdicas, considerando la menor intervención posible, a partir del valor arqueológico del espacio natural que aún se encuentran en exploración. Y determinar los atributos y rasgos de estilo de todo el sistema de gráfica ambiental, señalética y juegos lúdicos. En la primera *Etapas de Pre-producción* – para dar respuesta a los objetivos planteados - los estudiantes consultaron y seleccionaron 17 fuentes dirigidas a conocer la finalidad que tienen los museos en el Ecuador. Identificar las características de la cultura Manteña que en el mencionado museo se exhibe. Entender qué es el patrimonio cultural natural, tangible e intangible. Cuáles son los juegos lúdicos, en qué consiste las inteligencias múltiples, y cuáles son las técnicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños. Además, se consultaron bibliografías especializadas en la disciplina del diseño referidas al problema de diseño, en este caso, las tipologías de señales, diseño de sistemas señaléticos, diseño de juegos lúdicos y todo lo relacionado con el encargo de diseño.

Otra de las técnicas empleadas fue el estudio de homólogos, donde a partir del análisis de determinados indicadores para la muestra seleccionada - museos arqueológicos nacionales e internacionales - se pudo profundizar en los materiales y recursos gráficos que son utilizados en la exhibición e información de las piezas museables. En su caso, la observación de campo en el museo in situ - a través de un recorrido por sus áreas - y las entrevistas efectuadas a los museólogos, especialistas, y arqueólogos

del propio museo posibilitó identificar las diferentes áreas del mismo, sus características geométrico-espaciales, físico-ambientales, la información y contenidos requeridos para las diferentes áreas y tipos de juegos lúdicos que se podrían implementar. Así como, las necesidades de señalización y ubicación de estas. Como parte del trabajo de campo igualmente se visitaron centros de producción con la finalidad de identificar los materiales y sus propiedades, tecnologías de producción y costos. En la segunda *Etapas de Producción*, con toda la información procesada y analizada se definió el concepto, los atributos, rasgos de estilo, y de ellos, los cromas, tipografías y tipología de imágenes. Con estas definiciones se comenzó el desarrollo de la propuesta visual y técnica del proyecto, que contempló la realización de mapas de orientación e información, vistas, diseño de gráficas y sistema de iconografías para señales, zona de excavación y juegos. Diseño de tótems de identificación, diseño de cédulas de contenido o información, y diseño de juegos lúdicos. Contempló además la elaboración del Manual del proyecto con todos los resultados investigativos, propuestas diseñadas e indicaciones técnicas relacionadas con tamaños, materiales, tecnologías de producción, montaje y costos del proyecto para facilitar su implementación. En la tercera *Etapas de Pos-producción*, los estudiantes junto a su docente realizaron una presentación con la propuesta final del proyecto, que contó con la participación de directivos del museo, especialistas, analistas y arqueólogos, quienes pudieron validar la pertinencia del proyecto presentado basado en sus necesidades, requerimientos y públicos. A partir del intercambio y algunas sugerencias el proyecto fue corregido y entregado para satisfacción de los actores involucrados.

Con ello se puede expresar que las etapas, actividades, proceso, modelo y metodología concebidas para la ejecución de un proyecto hace posible no sólo el cumplimiento de cada uno de los aspectos mencionados, objetivos del proyecto y necesidades del cliente, sino además, el de formar profesionales competentes que van más allá de la construcción de mensajes visuales. (Frascara, 2017). Al final de todo el proceso, será la implementación de la propuesta, por parte del INPC y los directivos del museo, la que valide la eficacia del mismo, lo cual define la verdadera calidad del diseño. (Frascara, 2012) Motivo por el cual se le hace un seguimiento desde la carrera e institución, con el propósito de que la retroalimentación recibida influya en la mejora de próximas propuestas desde cada una de las etapas.

Retomando las primeras ideas, las universidades deben ser un actor social activo. Preocuparse y ocuparse de las necesidades que la sociedad actual plantea y ampliar su quehacer a la resolución o mitigación de esas necesidades. Es decir, pasar de ser una institución simple en cuanto al cumplimiento acotado de su misión docente e investigadora, hacia aquella institución que proporciona “las respuestas adecuadas a las necesidades que la sociedad actual le plantea, especialmente en materia de acceso al conocimiento, pero sin dejar de observar las posibles acciones y estrategias que permitan a las universidades responder a las demandas sociales emergentes”. (Gaete, 2012, p. 129)

Conclusiones

La docencia vinculada con la sociedad y la investigación permite la construcción de conocimientos, desarrollo de capacidades y habilidades del campo profesional, resultante de la interacción entre profesores, estudiantes y actores sociales. Promueven la relación de la teoría con la práctica, la reflexión crítica, el compromiso ético, la formación integral de ciudadanos profesionales comprometidos con el aporte y transformación de su entorno - como se explica en el RRA (2020) – así como la interrelación entre disciplinas y el trabajo colaborativo. Este Modelo Educativo de la Enseñanza Superior en el Ecuador, e implementado en los escenarios académicos, facilita la integración de saberes entre disciplinas para el desarrollo de la investigación y la vinculación con la sociedad, como bien plantea el RRA (2020) se retroalimenta de estas para diseñar, actualizar y fortalecer el currículo. La investigación, en el desarrollo de proyectos de diseño desempeña un rol fundamental para llegar a una propuesta efectiva, sin ella, cualquier proyecto que busque atender una necesidad real para un público real carecería de valor. Además de que potencia los conocimientos y saberes científicos, ancestrales e interculturales. Por su parte, una correcta planificación de los tiempos, etapas y actividades, a partir del dominio del docente de las habilidades y competencias que han alcanzado los estudiantes, garantizará, en alguna medida, el cumplimiento de los objetivos, metas del proyecto, la atención a las necesidades del cliente, y la disminución de la problemática que dio origen al proyecto.

Referencias Bibliográficas

- Consejo de Educación Superior (2020). *Octava Sesión Ordinaria del Pleno del Consejo de Educación Superior y reformada mediante Resolución RPC-SO-16-No.331-2020*, de 15 de julio de 2020. Disponible en: <https://procuraduria.utpl.edu.ec/sitios/documentos/NormativasPublicas/Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Academico%202020.pdf>
- Complejo Arqueológico Cerros Hojas- Jaboncillo. INPC. Disponible en: <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/complejo-arqueologico-cerros-hojas-jaboncillo/>
- Frascara, J. (2017). *Diseño gráfico para la gente. Comunicación de masa y cambio social*. Buenos Aires: Infinito.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Gaete, R. (2012). *Responsabilidad social universitaria: una Nueva mirada a la relación de la universidad con la sociedad desde la perspectiva de las partes interesadas*. Un estudio de caso. Universidad de Valladolid: Facultad de Educación y Trabajo social, Departamento de Sociología y Trabajo social.

Políticas y sistemas de museos del Ecuador (2010). *Cuaderno de Trabajo para la Discusión. Primer Encuentro de Políticas de Museos*. Subsecretaría de Patrimonio Cultural, Ministerio de Cultura del Ecuador. Disponible en: <http://www.museos.culturaypatrimonio.gob.ec/siem/images/SIEIPARTE.pdf>

Abstract: This paper presents the academic experiences of a practical case. Consisting in the development of a project carried out by students of the Graphic Design career of the Universidad San Gregorio de Portoviejo, in the subject Integrating Project I. This project had as objective the design of a signage system and ludic games for the Archaeological Museum Cerro de Hojas Jaboncillo, located in the city of Portoviejo, province of Manabí in Ecuador. It explains the methodology of the process, both academic, research and design, used to fulfill the order made by the museum.

Keywords: museum - signage - playful - methodology - research.

Resumo: Este artigo apresenta as experiências acadêmicas de um caso prático. Consiste no desenvolvimento de um projeto realizado por alunos da carreira de Design Gráfico da Universidade San Gregorio de Portoviejo, na disciplina Projeto Integrador I. Esse projeto teve como objetivo o design de um sistema de sinalização e jogos lúdicos para o Museu Arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo, localizado na cidade de Portoviejo, província de Manabí, no Equador. O artigo explica a metodologia do processo, tanto acadêmico quanto de pesquisa e design, utilizado para cumprir a encomenda feita pelo referido museu.

Palavras-chave: museu - sinalização - lúdico - metodologia - pesquisa.

(* Odalys Beceiro: Formación profesional en Diseño Gráfico. Estudios y proyectos realizados en áreas como: Diseño Postal, Editorial, Identidad, Señalética y Tecnologías de impresión. Con maestría en Gestión e Innovación de Diseño. Más de 30 años de experiencia como docente en la formación de diseñadores de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño de La Habana, Cuba, y en la Universidad San Gregorio de Portoviejo, en Ecuador; impartiendo cátedra en asignaturas del campo profesional del diseño. Con participación en Congresos, Eventos, Talleres, Posgrados, Diplomados y Conferencias de Diseño ofrecidas por profesionales de renombre internacional. Actualmente curso estudios de doctorado en la UP, en el programa doctoral en Diseño.