



OEI



Arte por naturaleza: arte y educación para las orquídeas y meliponas



**Organización de Estados
Iberoamericanos**

Organização de Estados
Ibero-americanos

I. DATOS DE LA EXPERIENCIA

1. Nombre de la experiencia:

Arte por naturaleza: arte y educación para las orquídeas y meliponas

2. Institución responsable:

Corporación universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Fecha de inicio: 15/02/2023

Tipo de institución	Privada
Área, Subsistema o Modalidad	Educación Superior
Ámbito artístico principal	Artes plásticas y audiovisuales, Patrimonio

II. INFORMACIÓN DE CONTACTO

Datos de la institución responsable del proyecto:

Domicilio: Carrera 73A No. 81B – 70

Localidad/Municipio: Engativa, Bogotá

Provincia / Región / Departamento: Cundinamarca

País: Colombia

Teléfono de contacto: 3192734929

Sitio web: <https://www.uniminuto.edu/informacion-agroparque>

Redes sociales:

https://web.facebook.com/UNIMINUTOCOLOMBIA/?locale=es_LA&rdc=1&rdr ,

Instagram: agroparquesabiomutis

Responsable de la experiencia: Héctor Remigio Cadena García, Investigador. Correo electrónico: hcadena@uniminuto.edu

Socio de la experiencia: UNIMINUTO, Museo Arqueológico Nueva Esperanza, Agroparque Sabio Mutis. Responsable: Jefferson Arias, Teléfono: 6012916520. Correo electrónico: jarias@uniminuto.edu. Sitio web: <https://www.uniminuto.edu/informacion-agroparque>

III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

1. Breve resumen de la experiencia:

Las prácticas socioculturales asociadas a la preservación ambiental, si bien es cierto han tomado auge desde mediados del siglo XX, muchas de las acciones antrópicas en el agro han derivado en la afectación a especies de suma importancia ecosistémica, como lo son las orquídeas y las meliponas.

En ese orden de ideas, la educación y el arte se convierten en elementos clave, para que la documentación de las especies y sus relaciones ecosistémicas, surtan efecto en las poblaciones que no solo las afectan, sino que a su vez se deben percatar de sus beneficios. Algunos de ellos que datan de épocas ancestrales como la utilización de la cera de abejas meliponas por parte de las comunidades nativas (Muisca) en la elaboración de piezas de orfebrería o el aprovechamiento de una miel con amplias cualidades nutricionales y medicinales. Adicional a ello es importante dar a conocer su importancia como especies que permiten la polinización para múltiples especies de plantas, incluidas las orquídeas, así como son fuente alimento para gran variedad de aves.

Es por ello que este trabajo busca exponer un diseño de investigación + creación, que relaciona la ciencia y el arte en la necesidad de servir como medio didáctico y pedagógico para la comprensión de las interacciones entre seres humanos especies naturales de su entorno, como las abejas meliponas y las orquídeas, en el Agroparque Sabio Mutis.

2. Antecedentes relevantes:

Desde el año 2015, se han adelantado trabajos en el área del Agroparque Sabio Mutis relacionadas con la recuperación de especies de flora y fauna nativas, dentro de ellas se encuentran las Meliponas (9 especies) y mas de 70 especies de orquídeas. Adicionalmente, se pudo contar con la excavación, hasta el momento de mayor amplitud en el mismo sitio, de yacimientos de la comunidad Muisca, iniciados en el 2012 y de los cuales derivaron procesos de conservación de dicho patrimonio en lo que ahora se conoce como el Museo Arqueológico nueva Esperanza, ubicado en los municipios de la Mesa y Tena, Cundinamarca y en inmediaciones del Agroparque Sabio Mutis. Este evento es de crucial importancia, porque ofrece datos también asociados a practicas culturales relacionadas con la cera perdida, como técnica de orfebrería en la que se utilizaba la cera de abejas meliponas.

Derivados de estos procesos, en los cuales las ciencias han aportado datos importantes para la comprensión de estas relaciones, se vio la necesidad de acercar dichos conocimientos a una población amplia como lo son niños, jóvenes y adultos visitantes a estas áreas de patrimonio, así como receptores posibles de experiencias y materiales didácticos significativos fuera de sus paredes, facilitando el aprendizaje significativo y experiencial basado en la educación y arte como medios para la incentivación de la ciencia.

Este último proceso de asociación, diálogo y creación entre la ciencia, el arte y la educación se ha gestado en el seno de las tres instituciones vinculadas: Agroparque Sabio Mutis, Museo Arqueológico Nueva Esperanza y UNIMINUTO (Lic en Educación Artística y Lic en Ciencias Naturales) desde el año 2022.

3. Objetivos de la experiencia

Objetivo general:

Diseñar un proceso de investigación + creación, que relacione la ciencia y el arte como medio didáctico y pedagógico para la comprensión de las interacciones entre seres humanos y las especies naturales de su entorno, como las abejas meliponas y las orquídeas, en el Agroparque Sabio Mutis.

Objetivos específicos:

- Documentar experiencias y saberes socioculturales asociados a las especies nativas (Meliponas y Orquidáceas)
- Crear narrativas y guiones curatoriales como base para la generación de procesos inmersivos en espacios museológicos
- Diseñar prototipos didácticos, ambientes efímeros de aprendizaje y experiencias significativas basadas en las ciencias, en los hallazgos y en las narrativas de los guiones museológicos.

4. Acciones que desarrolla:

Las acciones se desarrollaron en tres fases:

Fase 1. Textos y contextos

- Documentación Bibliográfica y testimonial
- Creación de instrumentos de recolección de información
- Trabajo de campo

Fase 2. Desarrollo creativo

- Creación de narrativas
- Diseño y creación de guiones curatoriales
- Creación prototipos didácticos
- Diseño de ambientes efímeros de aprendizaje y experiencias significativas

Fase 3. Reflexiones, aprendizajes y ajustes

5. Descripción de beneficiarios:

1. Investigadores-creadores:
2. Biólogos

3. Ingenieros agroecólogos
4. Licenciados en Educación Artística
5. Licenciados en Ciencias Naturales
6. Directores de programas académicos
7. Directores de Museos
8. Guías
9. Arqueólogos
10. Público (niños, jóvenes, estudiantes universitarios, comunidad, melipoapicultores)

6. Palabras clave:

Meliponas, Orquídeas, Prototipos didácticos, Experiencias significativas, Narrativas museológicas

IV. ACTORES

1. Liderazgo:

El proyecto surge del diálogo conjunto entre el Director del Agroparque Sabio Mutis, Doctor Héctor López López, Sebastián Rivas, Director del Museo Arqueológico Nueva Esperanza y Héctor Remigio Cadena García, Investigador y líder del Semillero de Investigación Signific-Arte de la Licenciatura en Educación Artística de UNIMINUTO Presencial - Bogotá, quienes de común acuerdo deciden el desarrollo de las experiencias museológicas a un nuevo nivel en el que la generación de los prototipos y de las experiencias significativas funjan como una narrativa inmersiva trans y multimedial. Es así como el liderazgo del proyecto queda asociado al Maestro Héctor Remigio Cadena García.

2. Participación y corresponsabilidad:

- Investigadores-creadores
- Biólogos: Conocimientos generales en botánica, entomología y ecología
- Ingenieros agroecólogos: Iniciativas de producción sostenible y de preservación
- Licenciados en Educación Artística: Procesos creativos de didácticas y experiencias significativas que anidan en narrativas, los procesos de aprendizaje significativo basados en los saberes conjuntos de los actores.
- Licenciados en Ciencias Naturales: Procesos educativos relacionados con la enseñanza de las ciencias naturales en contexto inmersivos.
- Directores de programas académicos: Facilitadores de proceso de investigación y promoción de los productos derivados.

- Directores de Museos: Gestores culturales y de dinamización en las acciones de implementación estratégica de las experiencias significativas y en el desarrollo de prototipos didácticos
- Guías: Gestores culturales que hacen vivas las experiencias inmersivas y junto con los equipos creativos dan luz a la generación de los guiones curatoriales.
- Arqueólogos: gestores y orientadores científicos desde el conocimiento de las prácticas ancestrales vinculadas a los descubrimientos y pruebas históricas.

V. RECURSOS

1. Recursos pedagógicos y curriculares:

Se implementó el modelo praxeológico propio de UNIMINUTO, basado en: la observación, contrastación con las teorías, puesta en marcha de acciones (y ajuste de las mismas en forma dinámica en tiempo real) y la generación de aprendizajes y reflexiones que se conjugan con la devolución creativa de los resultados hacia las comunidades y los entornos de la práctica de investigación y de creación.

Este modelo se asocia con el enfoque de investigación-creación desde las artes, desarrollado por el programa de Licenciatura en Educación Artística que tiene cuatro grandes dimensiones: Génesis creativa, Dialogo de Textos y Contextos, Desarrollo creativo y Reflexiones y aprendizajes, en donde el arte se convierte en motor creativo y al mismo tiempo en medio didáctico que se experimenta y se pone a prueba de manera permanente.

2. Recursos humanos:

Docentes-Investigadores:

- 4 investigadores - docentes, todos con nivel de maestría. (En comunicación-educación; didácticas)

Investigadores no docentes:

- 1 Arqueólogo - Maestrado

Practicantes de Investigación:

- 26 estudiantes de pregrado de los programas de Licenciatura en Educación Artística y Ciencias Naturales, cumplen funciones de auxiliares de investigación y desarrollan sus propios proyectos de grado.
- 7 guías de museo. Vinculados al Agroparque y Museo Arqueológico (funen como colaboradores creativos)

3. Presupuesto:

Se cuenta con la financiación de 10 millones de pesos para la ejecución del proyecto en gastos de viaje, salidas pedagógicas a territorio, recolección de datos y desarrollo de prototipos.

Por otra parte, la asignación de tiempos para la investigación, se coge una cuota aproximada de 140 millones de pesos en horas para la investigación, pagas en nómina a los maestros vinculados y al personal asociado.

4. Colaboradores/ financiadores:

UNIMINUTO, Agroparque Sabio Mutis, Museo Arqueológico Nueva Esperanza.

5. Infraestructuras y dotación:

- 1 Agroparque con sus zonas de visita y recorridos
- 1 Museo Arqueológico con sus areas de laboratorio.
- 7 areas de creación artística en la sede bogotá de UNIMINUTO, de estas 1 dedicada al desarrollo de artes plasticas, 1 estudio de audio, y salas de edición audiovisual con software especializado, incluidas impresoras 3D.

6. Otros recursos materiales:

- **Software** especializado para el trabajo con audio, video y digitalización, incluyendo modelación 3d
- **Hardware** para audio y video profesional.

VI. RESULTADOS E IMPACTOS

1. Resultados e impacto:

1. Narrativas curatoriales que se convierten en multimediales y transmediales
2. Prototipos didácticos para distintos públicos en formatos audiovisuales, plásticos.
3. Dos ambientes efímeros de aprendizaje: La ciudad de las abejas y El hospital de las orquídeas
4. Libro ilustrado con realidad aumentada y vinculado a las narrativas transmedia.
5. (en proceso)

VII. EVALUACIÓN

1. Innovación:

Las prácticas educativas se modifican y ajustan bajo la perspectiva de las prácticas educativas activas, del enfoque del art thinking y Desing Thinking, para generar experiencias significativas en inmersiones museológicas que atienden proceso de aprendizaje significativo en campo. Capaces de facilitar no solo la guía u orientación en los museos, sino que facilitan el aprendizaje desde lo multisensorial. Así mismo explora las posibilidades de expansión de

dichas experiencias a narrativas transmedia que permanecen o son susceptibles de acceso aun fuera de las instalaciones del museo.

2. Escalabilidad:

Esta experiencia es la primera fase de un acervo de acciones investigativas, creativas, de desarrollo socioambiental y educativo que pueden ampliarse a otros campos de la educación, la museología y el patrimonio desde la mirada educomunicativa y Artístico - Realcional.

3. Transferencia y replicabilidad:

En las fases posteriores, 2 y 3, del macroproyecto que abarca esta primera investigación, se pretende ampliar el proceso desarrollado a otros ambientes museológicos que tienen sus propias narrativas y necesidades de inmersión experiencial, así como de la generación de prototipos didácticos específicos que a partir de este primer ejercicio ya tienen una ruta de gestión identificada aunque con temáticas distintas.

4. Sostenibilidad:

La participación en diferentes convocatorias de financiación cofinanciación ha permitido el apalancamiento de esta propuesta, así como la proyección de las subsecuentes derivadas, de manera que tanto por la unión de los actores implicados, las instituciones, como de las mismas dinámicas de las convocatorias se permite garantizar la terminación de esta investigación en los tiempos y formas establecidos, pero a su vez proyectar el desarrollo de las subsecuentes fases de aplicación en otros escenarios y contextos.



OEI

Organización de Estados
Iberoamericanos

Organização de Estados
Ibero-americanos

C/ Bravo Murillo 38
28015 Madrid, España
Tel.: +34 91 594 43 82
Fax.: +34 91 594 32 86

oei.int

 Organización de Estados Iberoamericanos

 Paginaoei

 @EspacioOEI

 @Espacio_OEI

 Organización de Estados Iberoamericanos