

Radiografía de la Expomóvil: construyendo conocimiento sobre métodos y prácticas del entretenimiento y educación en ciencia y tecnología

Pía Córdova

pcordova@mct.gob.ve, piacordova7@yahoo.com

Ministerio de Ciencia y Tecnología, República Bolivariana de Venezuela, Programa Visibilidad y Apropiación Social de la Ciencia
www.mct.gob.ve

Palabras clave: entretenimiento, educación, evaluación, métodos, prácticas, exposición interactiva

Resumen

La *Expomóvil: La ciencia en lo cotidiano*, es una exposición interactiva dentro de un camión en la cual el visitante puede ver situaciones y cosas que están todos los días en su vida gracias a la ciencia y la tecnología. La *Expomóvil* fue diseñada para viajar por ciudades y pueblos parando para ser expuesta en ferias, plazas, u otros lugares públicos. Es para todo público, pero contempla actividades y materiales especiales destinados a niños y jóvenes, y programaciones paralelas locales.

De manera específica, exposición presenta situaciones que muestran que la ciencia y la tecnología no sólo están en el laboratorio o en los centros de investigación, están también en como hacerse unas arepas o comerse un casabe, sembrar el maíz y cosecharlo, echarle gasolina al carro, levantar la pared de una casa, cepillarse los dientes o atender el celular.

Cada situación presenta una serie de dispositivos que el visitante puede mover, abrir, deslizar, prender o apagar, etc, para ir descubriendo información sobre principios básicos de la Ciencia y la Tecnología, historia o evolución de procesos, conceptos y materiales. Están presentes la relación con cultura y tradiciones, datos curiosos y cambios importantes que producen las innovaciones. Se hace especial énfasis en la historia local relacionada a avances, hechos o inventos en ciencia y tecnología y la relación entre cambios sociales y la ciencia y tecnología. Se resaltan además iniciativas nacionales de proyectos productivos.

Este es un proyecto que mezcla entretenimiento y educación. Si bien puede ser una atractiva herramienta didáctica para los estudiantes, la intención principal es ofrecerle al público general un espacio donde explorar de manera juguetona, satisfacer curiosidades, generar nuevas preguntas, aportar datos para invitar a explorar por otros medios mas allá de la exposición misma y hacer pasar al visitante un buen momento, asociado al saber sobre ciencia y la tecnología.

Este trabajo compila detalles importantes arrojados por la experiencia al pasar de la planificación a la ejecución y puesta en práctica. Se centra en tres aspectos: en el intento de ofrecer contenidos coherentes con lineamientos políticos locales y tendencias globales, en la experimentación con la propuesta museográfica, y en la puesta en práctica y manejo del proyecto con las potencialidades y limitaciones del contexto nacional. Estamos seguros de que los aciertos y desaciertos y el plan de monitoreo y seguimiento permiten paralelos con otras regiones latinoamericanas y abrirán ventanas sobre métodos y prácticas del entretenimiento y educación en ciencia y tecnología.

La *Expomóvil: La ciencia en lo cotidiano*, es un proyecto del Ministerio del Poder Popular para la Ciencia y Tecnología (MPPCT). Se trata de una exposición interactiva dentro de un camión en la cual el visitante puede ver situaciones y cosas que están todos los días en su vida gracias a la ciencia y la tecnología. Fue diseñada para viajar por ciudades y pueblos parando para ser expuesta en ferias, plazas, u otros lugares públicos.

El MPPCT viene desarrollando desde el 2002, una serie de acciones para propiciar la visibilidad y apropiación social de la ciencia y la tecnología. Como es de prever, el tema de la divulgación, popularización o apropiación social se desarrolla de distintas maneras y desde distintos espacios

dentro de la institución y a través de distintos programas y proyectos (Redes de Innovación, Premios Nacionales, Talleres, Feria, Salón de Innovadores, Seminarios, Cooperación internacional, Comités de Saberes, entre otros). En algunos programas se propicia el compartir saberes entre productores e investigadores, en otros se posiciona la ciencia y las instituciones que gestan y producen CyT en los medios, en otros se efectúan proyectos especiales para el entretenimiento y la educación o para la valorización, en otros se acerca al ciudadano a las tecnologías de la comunicación o se fortalece a través de encuentros, seminarios, talleres, a quienes producen actividades de divulgación y popularización.

Al asumir el trabajo, se entiende que la toma de conciencia de los problemas que nos atañen, la reflexión sobre su manejo o solución y la valorización y familiarización con el conocimiento necesario o el acceso al mismo para afrontar estos retos, es un paso fundamental, a cuyo éxito, están estrechamente ligadas la educación y la comunicación.

En este marco y con la intención de producir un material que propicie el entretenimiento y la educación surge el proyecto “Expomóvil: ciencia en lo cotidiano.”

En una primera etapa, la realización de esta exposición itinerante forma parte de los esfuerzos hechos a través del Proyecto Iniciativa Científica del Milenio que se financia conjuntamente con el Banco Mundial y a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología y el Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación como su brazo ejecutor. Para el desarrollo de contenidos y museográfico trabajaron diversos equipos del Ministerio, sus Organismos Adscritos y la compañía Metaplug, C.A. la cual fue contratada. En una segunda etapa, la itinerancia y funcionamiento de la exposición es un proyecto del MPPCT con apoyo de las FUNDACITES (Fundaciones para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología, representantes del MPPCT en los estados) y/o otras instituciones locales asociadas.

El desarrollo de la exposición:

Se conformó un equipo entre el MCT y la compañía Metaplug C.A., que trabaja en el diseño y montaje de exposiciones, y se trabajó sobre las siguientes premisas:

- a) Centrar el trabajo en representar **situaciones cotidianas** del venezolano en distintos ámbitos, evidenciando la presencia de la ciencia y la tecnología en las mismas.
- b) Realizar una exposición interactiva y atractiva que en sus contenidos permita:
 - Acercar al significado - uso – utilidad de la C y T
 - Reafirmar la idea del conocimiento científico para la construcción del porvenir

- Reafirmar la idea de que el conocimiento se produce y se usa en múltiples sectores para múltiples propósitos
- Despertar curiosidad e informar sobre proyectos de ciencia y tecnología que se desarrollan actualmente en el país y en el estado visitado.

c) Efectuar un diseño que que estimule a querer saber y que resista viajes y manipulaciones.

Cumpliendo con esta solicitud se propusieron 30 posibles situaciones cotidianas, de las cuales se preseleccionaron 14 para desarrollarlas. Este desarrollo está hecho según la “Metodología para la construcción de situaciones” y según los “parámetros para desarrollar la información” que se discutieron conjuntamente entre el equipo MCT-Metaplug y que se hacen explícitos a continuación:

Metodología para la construcción de situaciones (Elementos utilizados para la construcción de las situaciones pertinentes para ser empleadas en la exposición interactiva)	Parámetros para desarrollar la información (Aplicados a cada situación cotidiana seleccionada)
<p>Ámbitos: Casa, calle, actividad / Trabajo</p> <p>Construcción de situaciones cotidianas Personaje Principal + Elementos del ámbito + Acción + Objetos</p> <p>Tipología de los personajes Variedad de edades, raza, ámbitos, status social, sexo</p> <p>Elementos Unificadores de la Exposición Ámbitos, personajes, situaciones, estilo visual, estructuras, materiales.</p> <p>Situaciones En marcadas en torno a los conceptos como la vida, cotidianidad, ciencia y tecnología.</p> <p>Paradigmas Cuestionamiento de paradigmas sociológicos (cuestionamiento de roles del hombre y la mujer, joven y viejo, encuentro de saberes científicos, populares, ancestrales). Inserción de actividades realizadas por personajes con necesidades especiales (invidentes, personas con problemas auditivos, problemas motores)</p> <p>Posibles mediaciones Interactivos, videos, sonido, gráfica, infografía Armar conceptos, simulaciones...</p>	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Principios básicos de la Ciencia y la Tecnología ∞ Historia o evolución de procesos/conceptos/actividades/objetos ∞ Explicación de fenómenos/principios/conceptos/procesos técnicos y científicos ∞ Explicación e Historia de los materiales ∞ Datos cuantitativos de: porcentajes/procesos/materiales/actividades a nivel nacional o internacional ∞ Participación de diferentes actores y ámbitos ∞ Relación con cultura y tradiciones ∞ Datos curiosos ∞ Datos sobre relación con proyectos e iniciativas nacionales ∞ Historia local relacionada a avances, hechos o inventos en ciencia y tecnología

Se acordó además que se debía cuidar el discurso siendo respetuoso e incluyente, en relación a discusiones actuales importantes para la región y el país y que se trataría de presentar al visitante información, retos, situaciones inesperadas y estímulos (auditivos, visuales, físicos). Todos los dispositivos fueron inventados y diseñados por Metaplug.

Dos de las catorce situaciones, se desarrollaron con detalles gráficos y detalles de los interactivos a utilizar, para mostrar como quedarían en su versión final tridimensional. Esto se presentó a las autoridades y al equipo que trabajaría en el desarrollo de los temas. se acordó que en el autobús, se colocarían siete situaciones en total, desarrolladas de la manera propuesta.

Situaciones finales:

- 1.- *Bombero en una PDV*
2. 3.- *Muchacha hace arepas / casabe*
- 4.- *Padre e hijo afeitándose y cepillándose los dientes en un baño*
- 5.- *Hombre vertiendo cemento de unas carretillas para levantar una pared*
- 6.- *Un agricultor sembrando en el campo*
- 7.- *Una madre e hija revisando Internet en casa*

Una vez elegidas las siete situaciones, estas fueron analizadas con expertos o equipos del MCT que trabajan los temas pertinentes para que aportaran ideas sobre los detalles a desarrollar en cada situación escogida y posteriormente para validar los textos. La versión última, e inmediatamente anterior al inicio de la construcción, fue nuevamente presentada a las autoridades.

Los resultados de la etapa de construcción:

La exposición final presenta situaciones que muestran que la ciencia y la tecnología no sólo están en el laboratorio o en los centros de investigación, sino también en como hacerse unas arepas o comerse un casabe, sembrar el maíz y cosecharlo, echarle gasolina al carro, levantar la pared de una casa, cepillarse los dientes o atender el celular.

De hecho, la exposición presenta siete módulos con siete situaciones generales. Cada situación presenta una serie de dispositivos que el visitante puede mover, abrir, deslizar, prender o apagar, etc, para ir descubriendo información. Cada situación presenta principios básicos de la Ciencia y la Tecnología, historia o evolución de procesos, conceptos y materiales. Relación con cultura y tradiciones, datos curiosos y cambios importantes que producen las innovaciones, historia local relacionada a avances, hechos o inventos en ciencia y tecnología y la relación entre cambios sociales y la ciencia y tecnología. Se ofrecen también varios videos en dos monitores, sobre iniciativas nacionales de proyectos productivos.

Además, cada vez que se abre, en la parte externa del camión se colocan una serie de siluetas humanas (hombres, mujeres, ancianos, niños), en las cuales se hace mención a cada una de las

instituciones adscritas al Ministerio que son protagonistas de los proyectos que adentro del camión se mencionan.

Esta es una exposición para todo público. Niños, niñas, jóvenes y adultos en general. Todos hemos vivido una o más de una de las situaciones que adentro encontraremos. Sin embargo la presentación de la información y la complejidad de los textos es más adecuada para personas de 9 años en adelante. La exposición puede además ir acompañada de actividades paralelas como charlas, juegos y talleres y ofrece visitas especiales para estudiantes y docentes.

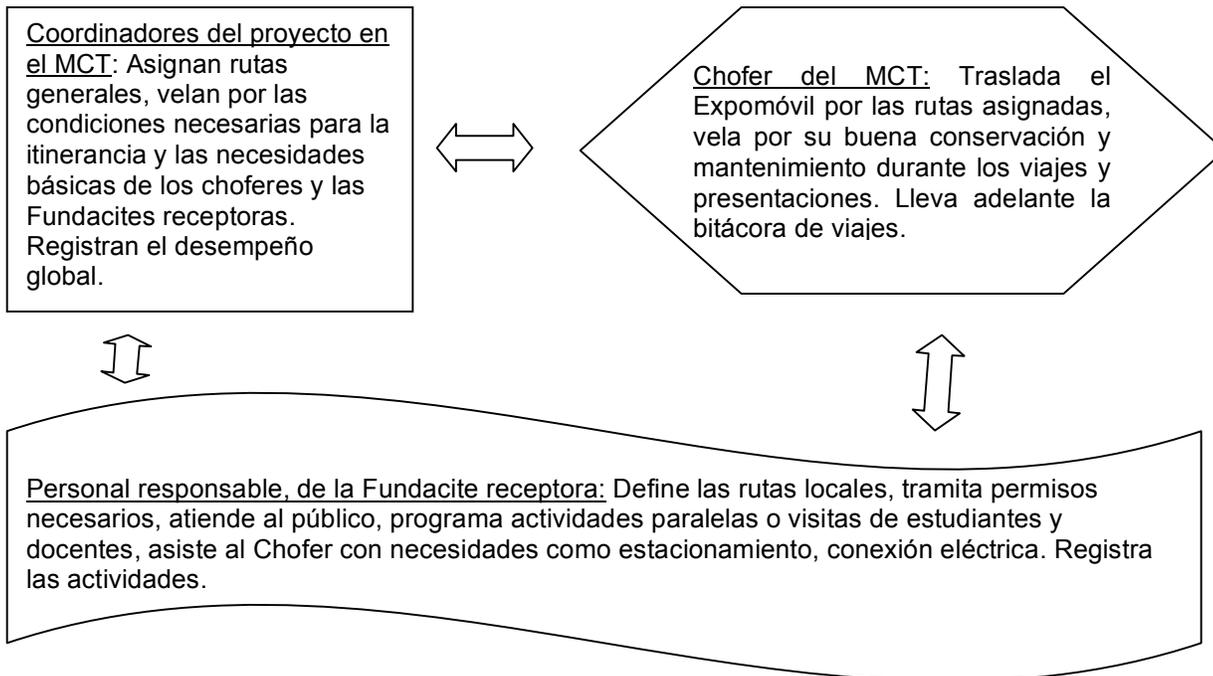
Este es un proyecto que mezcla entretenimiento y educación. Si bien puede ser una atractiva herramienta didáctica para los estudiantes, la intención principal es ofrecerle al público general un espacio donde explorar de manera juguetona, satisfacer curiosidades, generar nuevas preguntas, aportar datos para invitar a explorar por otros medios mas allá de la exposición misma y hacer pasar al visitante un buen momento, asociado al saber sobre ciencia y la tecnología.

Consideraciones operativas para su puesta en escena:

La Expomóvil será expuesta al público de manera intermitente en Caracas y en otras regiones posibles del país. En sus recorridos al interior del país cumplirá rutas de viaje según las posibilidades viales y según las solicitudes hechas en función de eventos especiales.

La Expomóvil será enviada equipada y con el material impreso para el público y los instructivos de operación necesarios. Como ya hemos explicado, los choferes manejarán lo operativo relacionado a conexiones eléctricas, manejo de la planta etc. Las Fundacites receptoras junto con los conductores asumirán las rutinas de apertura y cierre de la Exomóvil (se describen más abajo), atenderán al público, programarán actividades paralelas, efectuarán la promoción y facilitarán la estadía de los choferes.

¿Como funciona?



Para el éxito de este proyecto, es importante no solo que la Expomóvil funcione perfectamente, sino también que todo el personal asociado a ella, sepa que hacer, cuando hacerlo y que lo haga con mucho placer. Prestándole al visitante el mejor servicio posible. Para ello, como parte de la estrategia comunicativa del proyecto, se ha elaborado un Manual Instructivo para el manejo, mantenimiento y uso de la Expomóvil. El manual describe detalladamente las labores propias de los involucrados en el despliegue del Expomóvil, en función de su óptimo funcionamiento.

Reporte: Los encargados deben presentar un reporte final del paso del Expomóvil y la experiencia, que incluya entre otros: número de presentaciones, lugares, público atendido, programación paralela efectuada y observaciones personales.

Primeras Muestras al Público: de la planificación a la ejecución

La Expomóvil, fue expuesta en un principio en tres ocasiones:

Evento: II Feria Nacional de Ciencia y Tecnología

Duración: 9 días

Número Total de Visitantes Aproximados: 2.000 personas

Evento: Exposición de Logros en la Av. Bolívar

Duración: 5 días

Número Total de Visitantes Aproximados: 500 personas

Evento: “Encuentro con la Ciencia, Tecnología e Innovación en Barinas”

Duración: 5 días

Número Total de Visitantes Aproximados: 700 personas

En todas las ocasiones el MCT fue directamente la institución encargada. En cada una de ellas se consideró la presencia de un guía permanente (dos personas, por turnos). El Guía debía repartir los volantes (uno por persona), que serían asumidos como el referente final de número de visitas.

Además se encargaría de abrir, cerrar y mantener la Expomóvil. Para ello, los Guías recibieron un instructivo (la primera versión del Manual instructivo y el Guión de contenidos).

La necesidad de evaluar el trabajo:

Durante las presentaciones se consideró la necesidad de evaluar la experiencia. Se llevaron a cabo tres iniciativas de evaluación:

1ra) En un inicio, sólo se recogieron observaciones directas relacionadas con lo operativo y con las facilidades de uso de la exposición por parte del público, al igual que el registro de las observaciones u opiniones voluntarias del público.

Resultados:

Opiniones frecuentes del público

- ∞ muy bueno
- ∞ hermoso
- ∞ son cosas nuevas...
- ∞ faltan demostraciones, juegos para completar los conceptos
- ∞ quien lo hizo? Se hizo en Venezuela?
- ∞ me quiero llevar información
- ∞ es bueno que haya un guía

Lo detectado o corregido por observaciones directas de los guías y el chofer:

- Se efectuaron ajustes físicos a varios de los dispositivos (altura, accesibilidad, colores, diseño etc.) al observar el comportamiento del público o escuchar sus sugerencias.

- Se detectó la necesidad de colocar un cartel de bienvenida, para invitar a entrar ayudando a vencer la timidez del público. Para el caso de la avenida Bolívar, se colocó este cartel en varios idiomas, dado el contexto internacional del Foro Social.
- Se detectó la necesidad de elaborar una hoja de juegos para ayudar y estimular a los usuarios a buscar información o a detectar la información más relevante.
- Se completó el contenido del manual, según las necesidades observadas (detallar los procedimientos de manejo de la planta, equipar la unidad con limpiadores, facilitar teléfonos de emergencia, asignar un fondo de emergencia, etc).

2da) Se planteó posteriormente la necesidad de hacer una evaluación planificada. Como paralelamente se estaba trabajando en el proyecto de diseñar un “Sistema de Evaluación de Prácticas en Popularización de la Ciencia y la Tecnología.” (proyecto ejecutado en el marco de las actividades propuestas por el Covenio Andrés Bello), se aplicó el instrumento del Sistema de Evaluación a la experiencia de la Expomóvil.

Este sistema propone orientaciones de carácter amplio para evaluar la planificación y ejecución de experiencias en Popularización de la Ciencia y la Tecnología. Al aplicar el sistema a una experiencia planificada y ejecutada en un ámbito determinado, podremos construir un juicio de valor sobre si la experiencia es excelente, buena o regular y obtendremos información organizada sobre la misma que nos permitirá conocer sus fortalezas y debilidades, y, por tanto la posibilidad de mejorarla a partir de criterios concretos. La evaluación es efectuada por quienes desarrollan la experiencia.

El sistema presenta tres dimensiones, que son desglosadas en una serie de subdimensiones y las subdimensiones a su vez son desglosadas en los indicadores. Ofrecemos aquí las tres dimensiones, un ejemplo que llega hasta los indicadores y los resultados finales que para la evaluación de esta experiencia se obtuvieron:

Dimensión 1) La Planificación de la EPCyT: secuencia organizada de aspectos a tomar en cuenta en la planificación.

Dimensión 2) La EPCyT facilita la apropiación del saber científico y tecnológico: tipos de actividades que permiten la reestructuración del conocimiento cotidiano a la luz del conocimiento científico/tecnológico.

Dimensión 3) La EPCyT promueve el mejoramiento de la calidad de vida de la población a través de la comprensión y uso del saber científico y tecnológico. La calidad de vida se puede definir como la valoración que las personas y grupos humanos tienen de sus condiciones de vida.

Como ejemplo mostramos a continuación una de las Dimensiones con dos de sus Subdimensiones (en total tiene nueve Subdimensiones) y los Indicadores de esas Subdimensiones:

DIMENSION 1: Planificación de la EPCyT: secuencia organizada de aspectos a tomar en cuenta en la planificación y que respondan al contexto en que se aplican.

Sub-dimensiones	Indicadores
1.1 Contexto: elementos sociales, políticos y culturales que condicionan la ejecución de la EPC yT.	1.1.1 Especifica las características del público a quien va dirigida la EPC yT. 1.1.2 Toma en cuenta las formas de organización del público a quien va dirigida la EPC yT. 1.1.3 Toma en cuenta los factores sociales, políticos y culturales que pudieran incidir en la receptividad y ejecución de la EPC y T.
1.2. Objetivos: enunciados que especifiquen los logros que se pretende alcanzar con la EPCyT a que se haga referencia.	1.2.1 Expresan de manera precisa lo que se aspira alcanzar con la ejecución del plan. 1.2.2 Son factibles de alcanzar 1.2.3 Son coherentes con el propósito general que persiga la EPC y T. 1.2.4 Son coherentes con el contexto para quien se concibe la EPC y T.

Resultados de la evaluación:

Dimensiones	Resultado de la evaluación	La EXPERIENCIA es
Dimensión 1	Buena	Buena
Dimensión 2	Regular	
Dimensión 3	Exelente	

Observaciones para mejorar la práctica según los indicadores ausentes:

- ∞ Se debe diseñar alguna estrategia para que la actividad ayude a la solución de problemas mas allá de ayudar a comprender el entorno.
- ∞ Diseñar estrategias para generar empatía con audiencias locales.
- ∞ En este caso no se contempló la divulgación posterior de la experiencia, se debe contemplar esto en la rutina de acciones.
- ∞ El plan de evaluación hay que diseñarlo, es muy deficiente.
- ∞ Habría que buscar maneras de intensificar la confrontación de ideas, la búsqueda de respuestas, los retos cognitivos y la interacción entre sujetos.

En resumen la experiencia es muy buena en su planificación, habría que mejorarla en lo relacionado a facilitar la apropiación del conocimiento y es potencialmente una muy buena herramienta para asociar la ciencia y la tecnología al mejoramiento de la calidad de vida.

3ra) Finalmente, volviendo a la necesidad de sondear la opinión del público, en su última presentación, se efectuó una encuesta para ver el grado de aceptación de los visitantes, para detallar qué les gustó y por qué y para recoger sugerencias para mejorar.

Resultados de la evaluación:

El total de personas encuestadas fue de 23. El 57% (13 personas) eran de sexo femenino, y el 43% (10 personas) eran de sexo masculino. El 48% (11 personas) tenían entre 10 y 18 años de edad, el 35% (08 personas) tenían mas de 30 años, y el 17% (04 personas) se ubica entre los 19 y 30 años.

Respecto al nivel de instrucción, de la totalidad de los encuestados, el 43% (10 personas) estudia bachillerato, 22% (05 personas) se encuentra en primaria, 22% (05 personas) tiene una formación de pregrado-TSU, y 13% (03 personas) cuenta con postgrado.

Se efectuaron cuatro preguntas en relación a la exposición:

¿Te gusto?

¿Por qué?

¿Que fue lo mejor?

¿Qué fue lo más sorprendente o lo que no sabias?

¿Qué le agregarías? ¿Que te hizo falta?

Observaciones:

- En un principio se pensó comparar entre grupos por nivel de instrucción, sin embargo algunos de los visitantes aunque eran mayores de 30 años tenían escolaridad entre primaria y bachillerato, por eso se decidió analizar la encuesta de manera global, y haciendo comparaciones entre tres grupos por edades:

Grupo 1: De 10 a 18 años

Grupo 2: De 19 a 30 años

Grupo 3: Mayores de 30 años

- Al preguntar sobre la exposición “¿te gusto?” 23 de las 24 personas encuestadas contestó afirmativamente. Una persona respondió “mas o menos”.
- De las 23 personas que contestaron afirmativamente, al preguntarles ¿Por qué? se observa como un punto común en los tres grupos que el contenido es interesante, llamativo, y presenta cosas que la persona o no se imagina o no se detiene a analizar en el día a día. Se encuentran comentarios tales como: “muchas cosas interesantes para aprender”, “nunca había estado en algo parecido”, “No hay limitaciones para tocar, la forma de los mensajes”, “Por la innovación, creatividad, forma de mostrar el conocimiento” y “Se ven cosas que uno no se imagina”. La persona que calificó la experiencia de “mas o menos” opino “La exposición es muy fría, no ayuda a la curiosidad, mucha lectura”
- En cuanto a ¿que fue lo mejor de la exposición?, algunos mencionan temas, dentro de los cuales destacan el proceso de la yuca y el casabe, o la tecnología; otros mencionan dispositivos como los visores de herramientas, y las caras sorprendentes del petróleo como punto común en los grupos. Sin embargo se nota en la totalidad de los comentarios que se nombran 4 de los 6 paneles de contenido de la exposición. También se aprecia que los jóvenes y adultos que se encuentran entre los 10 y los 30 años dan respuestas de que lo mejor fue “todo”.
- Ante la pregunta ¿Qué fue lo más sorprendente o lo que no sabías? la respuesta más frecuente y que sobresale en los tres grupos son los visores de herramientas, que muestran implementos de la antigüedad para la construcción; lo segundo más resaltante fue las caras sorprendentes del petróleo que presenta a través de imágenes los usos del petróleo. Aquí aparecen otros temas no mencionados en la pregunta anterior como: la agricultura, los clones elites de yuca, el jabón y el cepillo de dientes, y se puede ver que uno de los contenidos mencionados, es de los menos visibles y cuya búsqueda implica un interés particular (tema de los clones de yuca). Quien realizó este comentario fue un joven TSU de 26 años.
- Y en relación a ¿qué le agregarías? ¿que te hizo falta? 6 personas no contestaron, y 4 personas respondieron que nada le hizo falta. Entre las 11 personas restantes se sugieren temas para el contenido de la exposición: información sobre la contaminación de los suelos, el sistema solar, las drogas, rompecabezas del sistema nervioso, del sistema óseo. En cuanto a lo operativo, hicieron

mención a que se requería la presencia de un guía, y menos interrupciones de luz. Además de considerar el incluir microscopios para simulaciones de células.

La persona que contesto inicialmente que la experiencia le parecía “mas o menos” recomendó “Adivinanzas, sorpresa, mas interactividad para obtener respuestas, que coloquen algo que al yo tocarlo me da una respuesta y me da conocimiento”. Cabe destacar que dicho comentario provino de un profesor de física jubilado, de 61 años.

Comentarios y conclusiones:

Las evaluaciones realizadas han permitido cambios y mejoras sustanciales y están conduciendo a reformas que redundarán positivamente en convertir la experiencia en una oportunidad significativa de aprendizaje y en optimizarla continuamente.

La Expomóvil, parece ser de por sí un espectáculo para los visitantes, por sus colores y diseño, y también en parte por la escasez de recursos de este tipo y perfil en el país.

Parte del “espectáculo” es la exposición en si misma, la otra parte son las actividades y complementos a la misma. Los juegos o materiales impresos, seguramente redimensionaran el significado de esta experiencia para los visitantes. Hay que diseñar estrategias que propicien la búsqueda de información con un propósito y la interrelación entre los visitantes.

Cabe destacar, que en cada uno de los viajes o presentaciones se sostuvo la obligación por parte de los participantes, de escribir un Diario o Reporte reflejando sucesos u observaciones. Este Reporte, ha sido de mucha utilidad para asuntos operativos relacionados al manejo del camión y al transito y desenvolvimiento de una unidad como esta en el país.

La buena planificación para el funcionamiento y despliegue operativo y la continua comunicación con los involucrados es un factor fundamental que redundo notoriamente en el éxito de la experiencia, sobre todo por que estamos en un contexto en el que siempre surgen inconvenientes. Este es un aspecto en el que hay que diferenciar de localidad a localidad, chequeando en cada caso por ejemplo la disponibilidad de combustible o de tomas eléctricas, o en el caso de usar la Planta, el ruido que la misma genera será o no un problema.