

# Pirotecnia con preguntas

## Diseño de un taller de comunicación de la ciencia

**Luisa Muriel, Marcela Gutiérrez y Selene Pineda**

Área metodológica de la Universidad de los niños EAFIT

**S**olo hay taller si hay transformación. Para un pintor o un artesano, el taller es un espacio para transformar las ideas en obras de arte. Para quien acompaña un proceso educativo, es una experiencia en la que las personas se transforman. En la Universidad de los niños EAFIT es, ante todo, una manera de aprender haciendo con el otro.

Para nosotros, el taller es una herramienta de comunicación de la ciencia en la que se disponen los sentidos para vivir un tema en comunidad, ser responsables del propio aprendizaje y tener nuevas miradas del mundo y de sí mismos. Existen tantos tipos de talleres como públicos, actividades y objetivos pueda haber.

Buscamos que nuestros talleres sean experiencia de aprendizaje alegres, atractivas y reveladoras. Para lograrlo, tomamos una pregunta que entendemos como la expresión de un interés genuino por conocer. A partir de ella, diseñamos actividades articuladas con base en cuatro principios: la pregunta, el juego, la conversación y la experimentación, de modo que estas conecten los saberes previos de los participantes con el conocimiento especializado. ¿Cómo lo hacemos?

A continuación, brindamos algunas herramientas para que maestros, comunicadores, científicos, o incluso padres de familia conozcan el detrás de cámara de los talleres para niños y jóvenes con la metodología que hemos desarrollado desde el año 2005, cuando se fundó nuestro programa.

# Preguntas y fases del momento creativo

1

## Define la pregunta

- Selecciona el tema del taller.
- Precisa el área del conocimiento para abordarla.

- ¿Es clara?
- ¿Genera curiosidad?
- ¿Cuentas con recursos bibliográficos para responderla?

2

## Estudia el tema

- **Busca fuentes de información:** expertos en el tema, documentales, textos guía, revistas científicas.
- **Organiza la información encontrada:** mapa conceptual, resumen, fichas bibliográficas.
- **Selecciona los conceptos principales:** entre dos y tres conceptos.

- ¿Las fuentes de información son rigurosas y confiables?
- ¿La información encontrada es suficiente para dar respuesta a la pregunta del taller?
- ¿Registraste el estudio de manera clara y organizada?
- ¿Los conceptos seleccionados permiten comprender el tema del taller?

3

## Crea las actividades

- **Caracteriza los participantes:** edad, escolaridad, contexto, cantidad.
- **Establece los recursos necesarios:** espacios, materiales, personal, cronograma.
- **Busca referentes de actividades:** biblioteca de juegos, museos interactivos, recursos educativos virtuales y físicos.
- **Define el tipo de actividades:** experimentación, juego, arte, conversación.

- ¿Las actividades permiten un acercamiento progresivo al tema?
- ¿Hay cambio de ritmo y de lugares?
- ¿Está presente la diversión para llegar a la comprensión?
- ¿Se recogen ideas previas de los participantes frente a los conceptos?
- ¿Hay un estímulo que despierta los sentidos y atrae la atención de los participantes?
- ¿Las actividades tienen un cierre que permite la reflexión sobre la experiencia vivida?
- ¿Los recursos pedagógicos son agradables y bellos?

4

## Haz una prueba piloto

- Selecciona los participantes
- Prepara los recursos
- Evalúa las actividades y los materiales
- Realiza los cambios necesarios

- ¿Las actividades son divertidas y permiten que los participantes construyan un aprendizaje?
- ¿Los materiales son considerados bellos, seguros y funcionales?
- ¿El lugar elegido y el tiempo definido son los adecuados?

5

## Realiza y evalúa el taller

- **Busca formas para evaluar:** formatos, conversación, dibujos.
- **Escucha lo que piensan los diferentes actores involucrados sobre el taller.**

- ¿Qué funcionó y qué aspectos hay por mejorar?
- ¿Los participantes comprendieron el tema del taller y lo disfrutaron?
- ¿Los recursos utilizados fueron los adecuados?