

## REFLEXIONES EN LOS DIEZ AÑOS DE SAMOGA



**Por Gonzalo Duque Escobar \***

Al cumplirse los primeros 10 años de existencia del Museo Interactivo de la Ciencia y el Juego Samoga, podemos preguntarnos sobre la importancia de la extensión universitaria en el campo de la divulgación científica originada desde esta dependencia creada en 2001 por la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales como un proyecto de ciudad, para promover el conocimiento como un catalizador del desarrollo de la capital de Caldas y su área de influencia, de conformidad con la misión de esta institución pública de educación superior y esperando contar con el apoyo de la sociedad local; esto, máxime cuando en los últimos años este centro universitario debe racionalizar recursos para avanzar en su consolidación como universidad del conocimiento con la intención de ofrecer alternativas de desarrollo en el contexto de una ciudad universitaria de tamaño intermedio, donde el conocimiento y la educación han sido definidas como las estrategias para dar solución a su problemática socio-ambiental y de la ecorregión cafetera.

Cuando Manizales se prestaba a celebrar su primer centenario (1949), dio apertura a la universidad pública, primero con la Facultad de Ingeniería adscrita a la Universidad Nacional de Colombia (1948) y luego con Agronomía y Veterinaria que fueron las primeras facultades de la Universidad de Caldas (1949). Una y otra como parte del denominado proyecto de Universidad Popular concebido entre otros por Juan Hurtado y Gerardo Molina años antes, para garantizar el desarrollo de las fuerzas productivas del Gran Caldas, ente territorial que a partir de 1967 daría origen a tres departamentos: Caldas, Risaralda y Quindío, cuando ya habían entrado al citado escenario regional dos nuevas universidades estatales: la Tecnológica de Pereira (1961) y la del Quindío (1961).

Pero con los nuevos desafíos del Eje Cafetero donde el contexto muestra una nueva sociedad, en parte consecuencias de la globalización de los mercados y la cultura, y del desarrollo de la ciencia y la tecnología, y donde gravitan problemas como la fragmentación social, los cambios en la estructura del empleo y la crisis ambiental, los académicos que ofrecen los cursos de CT&S desde Samoga se preguntan sobre la relación entre los problemas urbanos que en Colombia afectan de forma severa a las capitales cafeteras, pero igualmente sobre la brecha de productividad entre ciudad y campo, para encontrar propuestas de la academia contemplando mecanismos que posibiliten un cambio estructural en las políticas e instrumentos que históricamente aplicaron y deben cambiarse, convencidos de que urge una reconversión del aparato productivo industrial y rural contemplando como formulas para ambos escenarios, además de una mejor y mayor educación, desarrollos sustanciales en ciencia y tecnología.

Y habiéndose creado el Museo Interactivo, encomendándosele en 2001 su desarrollo al Matemático Omar Evelio Ospina quien logró plasmar una base sólida en una oferta interactiva propia de un museo de segunda generación, también hoy se ha planteado un proyecto de museo de tercera generación más acorde con el nuevo carácter de la sede Manizales como institución que ha tomado la decisión de pasar de centro de formación profesional a una Universidad del Conocimiento, sabiendo que semejante decisión sólo puede encontrar viabilidad económica en la medida en que se recoja en sus programas académicos (docencia, investigación y extensión) para concentrar esfuerzos, que cualifique su recurso humano e instrumental de forma coherente orientándolo a la investigación, y que además encuentre eco en el sector público y privado local para objetivos comunes de desarrollo del sector productivo en términos científicos y tecnológicos, para no subsidiar la ineficiencia del sector productivo y ocupar mal los recursos de la inversión pública en actividades no estratégicas.

No obstante, conscientes de que prima el desarrollo social sobre el crecimiento económico y de la urgencia de resolver una problemática que se ilustra con señalar la desnutrición del 50% de la población infantil de la ciudad, los objetivos y las metas que se propone Samoga contemplan articularse a los objetos misionales de la Universidad para contribuir desde el Estado a un desarrollo centrado en el conocimiento, lo que exige también grandes esfuerzos institucionales que tengan como objetivo la apropiación social de la ciencia y la tecnología, y la traducción de los saberes populares y de las comunidades ancestrales, en los términos de la ciencia moderna: tal cual lo propone Samoga en su proyecto de los 7 mundos que lo transformarían en ese museo interactivo de tercera generación.

Samoga, una expresión cuyas raíces lingüísticas provienen de la comunidad indígena Umbra asentada en el occidente caldense y que significan “lugar de asombro”, es el elemento que le da cohesión a la imagen corporativa del Museo Interactivo de la Ciencia y el Juego. Dicha dependencia de la cual se han beneficiado 197.817 usuarios en diez años, cumple con una misión coherente con la naturaleza de la Universidad Nacional de Colombia, para que la sede Manizales construya Nación aplicando sus esfuerzos en beneficio de los sectores más vulnerables de la ciudad y ocupándose de áreas temáticas estratégicas con la divulgación científica.

\*Director Museo Interactivo Samoga.

Ref: Revista Eje 21. Manizales, enero 26 de 2011