

# 07

---

**MOCHILA DIDÁCTICA  
ARHUACA  
ARHUACA EDUCATIONAL  
BACKPACK**

---

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.341>

**Institución Universitaria Politécnico  
Grancolombiano**  
Diseño Industrial – Diseño de Modas  
– Diseño Gráfico  
Colombia

**Profesores:**

**Andrea Lorena Guerrero Jiménez**  
jilguerrero@poligran.edu.co

**Camilo Andrés Sánchez Ramos**  
camisach@poligran.edu.co

**Ángela Ramos López**  
aramosl@poligran.edu.co

**Godward Escobar Galvis**  
jilguerrero@poligran.edu.co

**Catalina Argüello**  
carguello@poligran.edu.co

**Estudiantes:**

**Ludy Selena Marroquín Palacio**  
lumarroquin3@poligran.edu.co

**Joan Sebastian Hidalgo Cucha**  
johidalgo1@poligran.edu.co

**Maithé Liz Mallarino Ariza**  
mamallarino@poligran.edu.co

**Cristian Angarita Trian**  
cangarita@poligran.edu.co

**Sara Fiorella Arenas Layton**  
sfarenas@poligran.edu.co

**Sergio Reyes Quiñones**  
sereyes@poligran.edu.co

**Yuri Stefany Gómez Camargo**  
Yugomez1@poligran.edu.co

**Luisa Fernanda Blanco Peña**  
lublanco5@poligran.edu.co

**Laura Angélica González Palacios**  
lagonzalez32@poligran.edu.co

**Diosa Tatiana Ramírez Gómez**  
dtramirez@poligran.edu.co

**Karilyn Guerrero Galindo**  
kaguerrero@poligran.edu.co

**Melisa Natalia Mejía Puentes**  
memejiap@poligran.edu.co

**Sara Gabriela Zota Castro**  
sazotaca@poligran.edu.co

**Sofía Manuela Zota Castro**  
sozotaca@poligra.edu.co

**Juan José Méndez Cuellar**  
jumendez18@poligran.edu.co

**María Valentina Orduña Rojas**  
maorduna1@poligran.edu.co

## Resumen:

El siguiente texto describe un proyecto de investigación formativa desarrollado por la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano Sede Bogotá, en colaboración con el Museo Colonial (MinCultura) y la comunidad Arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta, cuyo objetivo fue la creación de una sala didáctica itinerante para dar a conocer los saberes ancestrales de la comunidad indígena Arhuaca. La iniciativa busca reconocer y valorar las historias y visiones de mundo que han sido invisibilizadas a lo largo del tiempo. El equipo interdisciplinario, se basó en el pensamiento decolonial y desarrolló una metodología denominada “Hilos del Encuentro” para garantizar la participación de todos los actores involucrados. La nueva sala didáctica itinerante, denominada Mochila Didáctica Arhuaca,

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

consta de seis componentes, cada uno de los cuales aborda aspectos específicos de la cultura Arhuaca, como la cosmogonía, los elementos naturales, la representación de la Sierra Nevada como cuerpo, el vestuario tradicional, la puesta en escena de la cosmogonía y la Ley de Origen. Durante el proceso de desarrollo, se realizaron comprobaciones y ajustes continuos, con la participación del Museo Colonial y la comunidad Arhuaca. La mochila didáctica fue sometida a pruebas con niños y jóvenes, y posteriormente activada en el territorio Arhuaco con la revisión y corrección del Mamo Arwa Viku, líder de la comunidad. La segunda fase del proyecto se centró implementar ajustes con base en la retroalimentación recibida, para mejorar la experiencia didáctica y la eficiencia técnico-productiva. Se concluye que el proyecto representa un esfuerzo significativo para

promover la comprensión y valoración de la cultura Arhuaca, rompiendo con visiones eurocéntricas y fomentando la apertura a múltiples perspectivas. El proyecto busca contribuir a la transformación de imaginarios y comportamientos, especialmente en las nuevas generaciones, hacia una sociedad más armónica y solidaria.

---

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

97

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

---

**Palabras clave:**

Arhuaco, decolonial, diseño participativo, museo, maleta didáctica.

## **INTRODUCCIÓN**

La Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano Sede Bogotá, en alianza con el Museo Colonial (MinCultura), y con el apoyo de la comunidad Arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta, planteó un proyecto de investigación formativa en el cual, a través del diseño participativo, se concibió y desarrolló nueva sala didáctica itinerante, cuyo propósito pedagógico es dar a conocer los saberes ancestrales de la comunidad indígena Arhuaca. Con ello, se busca reivindicar, reconocer y valorar aquellas múltiples historias y visiones de mundo otras, que han sido invisibilizadas a lo largo del tiempo. Desde el Poli, se contó con un equipo robusto e interdisciplinario, pues se articularon estudiantes y docentes de tres espacios académicos y programas diferentes. La mayor parte del equipo la conformaban estudiantes del taller “Administración de Proyectos de Diseño”, del programa de Diseño Industrial, liderados por la profesora

Lorena Guerrero; las profesoras Catalina Argüello y Ángela Ramos acompañaron el proceso de dos estudiantes del programa de Diseño de Modas, desde el Semillero Moda, comunicación y sostenibilidad; el profesor Camilo Ramos se vinculó al proyecto desde la asignatura de Ilustración, del programa de Diseño Gráfico.

Como base teórica del proceso, el área educativa del Museo Colonial propuso que el equipo diseñador, iniciara el proceso con el estudio de ciertos referentes importantes del pensamiento decolonial, como Stern (1992) y Escobar (2003). Por su parte, los estudiantes localizaron y estudiaron algunos referentes sobre la cultura Arhuaca, tanto de sus aspectos cosmogónicos como materiales, los cuales se encuentran profundamente imbricados (Pacheco, Torres, De la Hoz y Fernández), así como el documental Anzasari Niwi Umukin, marco referencial que permitió a los participantes sumergirse en una importante reflexión personal, a través de la cual pudieron descubrir lo colonizado que estaba su pensamiento, pues había sido modelado por las narrativas oficiales de la conquista, la colonia y sobre las culturas de los pueblos originarios.

El Museo Colonial, en su apuesta por renovar sus discursos, y diversificar sus narrativas de manera que se garantice la inclusión de diversas miradas y saberes, propuso dos lecciones fundamentales que debía contener esta nueva sala didáctica, itinerante, o maleta didáctica:

1. No podemos cambiar el pasado, pero sí podemos cambiar el futuro.
2. Todos somos iguales, pero todos somos diferentes.

Con esto en mente, el equipo inicia una serie de actividades organizadas en un proceso metodológico, que permitiera el desarrollo del proyecto con la garantía de la participación de los diferentes actores involucrados.

## Método

### APROXIMACIÓN AL CONTEXTO Y LAS PERSONAS

En los diferentes grupos en los que se organizó el equipo, se llevaron a cabo varios protocolos de investigación de campo, para conocer su forma de pensar sobre el periodo colonial y la imagen de las culturas indígenas latinoamericanas. De esta aproximación, se pudo concluir que la mayoría de los niños, aunque aún perciben la cultura de los pueblos originarios con algo de inferioridad en localidades de la ciudad como Suba, se han reivindicado características como valor, inteligencia, astucia, resistencia y fortaleza de las comunidades indígenas; se pasa de los sentimientos de lástima a los de orgullo y valentía.

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

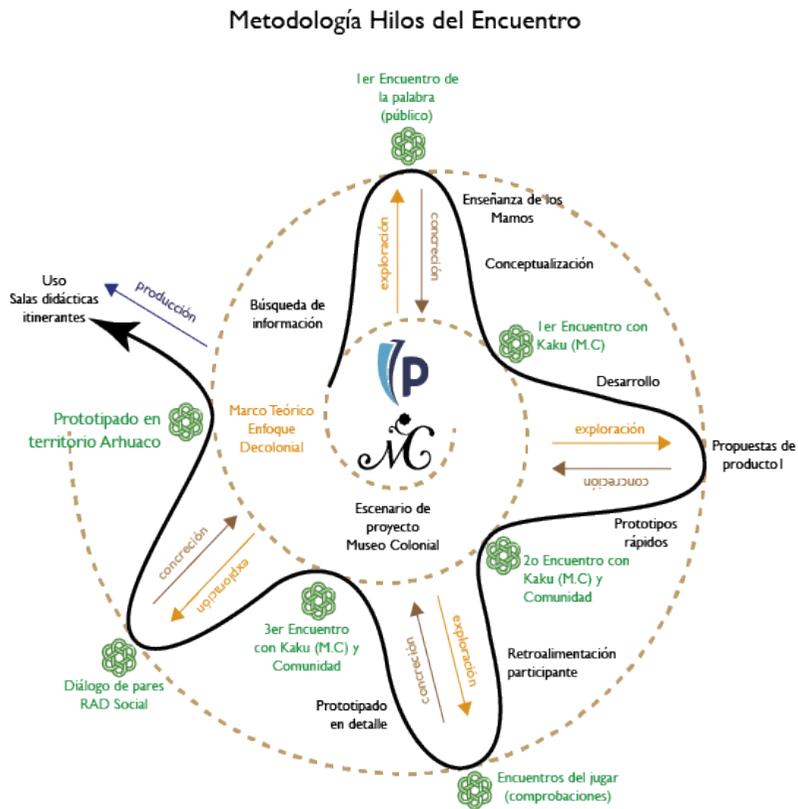


MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

Imagen 1. Exploración de campo con niños

Después de conocer el pensamiento de los niños, usuarios principales del proyecto, el reto fue diseñar una metodología de diseño participativo que garantizara la constante interacción con el Museo Colonial la comunidad indígena Arhuaca, para así trazar los hilos conectores que llevarían a la construcción final de nuestro

didáctico. Cada equipo propuso una metodología, y entre todos los estudiantes se seleccionó la más completa, desarrollada por la estudiante Ludy Selena Marroquín. Después de algunas iteraciones y ajustes, con la participación de todos y el acompañamiento de la docente Lorena Guerrero, se obtuvo la propuesta metodológica “Hilos del Encuentro” que se describe en el esquema de la Imagen 2.



**Imagen 2.** Metodología de Diseño Participativo Hilos del Encuentro

Paralelamente se llevaron a cabo lluvias de ideas para generar posibles didácticos para niños en los cuales se pudiera incluir y comunicar saberes ancestrales Arhuacos y las dos lecciones centrales propuestas por el museo. Posteriormente, se realizó un primer encuentro con el área educativa del Museo en el que se brindó información sobre aquellos saberes que habían recolectado de la

comunidad y se contrastaron las propuestas surgidas de la lluvia de ideas, priorizando las de mayor carácter arhuaco; se prosiguió con el desarrollo del diseño de las propuestas elegidas a través de continuos prototipados rápidos.

La “mochila didáctica arhuaca” se configuró en una serie de seis didácticos, cada uno autocontenido pero en conexión con los otros, de manera que se pudiera establecer un hilo narrativo de continuidad entre los diferentes juegos, pero que pudiesen funcionar separadamente si el ámbito educativo así lo exige. Cada experiencia lúdica está acompañada de su instructivo ilustrado, y todos los recursos se disponen en un contenedor especialmente diseñado para ello. El sistema está pensado para niños de seis años en adelante, pues requiere habilidades de lectoescritura; sin embargo por la experiencia del Museo, es importante anotar que es muy probable que la mochila didáctica sea activada con poblaciones diferentes, como jóvenes o adultos mayores.

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

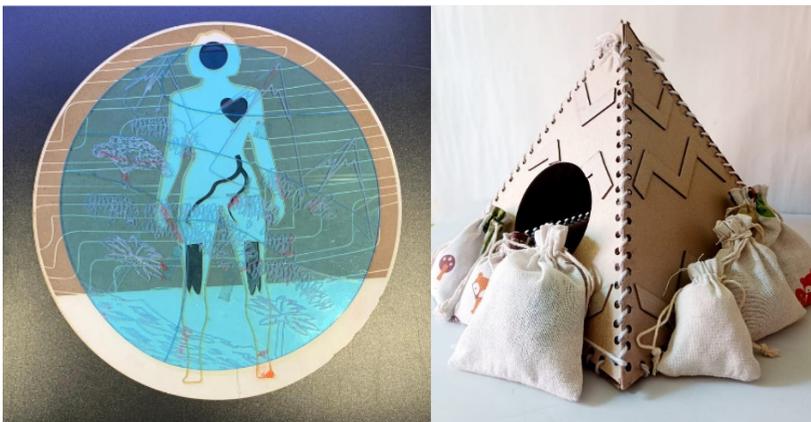


Imagen 3. Prototipos rápidos de los didácticos.

Como se detalla en la metodología, el prototipado continuo fue un recurso central para realizar la interacción con el museo y la comunidad. Con algunos prototipos rápidos (Imagen 3), se llevó a cabo un segundo encuentro con Kaku (Museo Colonial como mediador) y miembros de la comunidad Arhuaca. En este espacio, se realizaron las comprobaciones de cada uno de los juegos. Hubo

una recepción muy positiva por parte del museo y los jóvenes de la comunidad, ya que se reconoció la potencia pedagógica y coherencia de cada didáctico con la cultura; entre las recomendaciones generales, se solicitó facilitar el armado y desarmado de los juegos, explorar otros materiales más orgánicos para los elementos, y cambiar los patrones abstractos por objetos representativos de la cultura de fácil reconocimiento (Imagen 4).



**Imagen 4.** Encuentro con el Museo y la comunidad Arhuaca – Comprobación 1

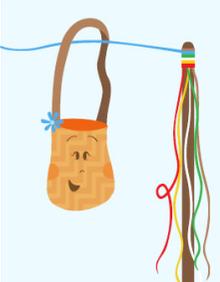
### **Discusión y Resultados**

Después del encuentro, se desarrollaron varios modelos para mejorar la estructura física y conceptual, las ilustraciones y definición del material final logrando llegar después de casi dos meses de trabajo a lo que serían los prototipos finales en su primera versión, de las propuestas de diseño para la mochila didáctica Arhuaca:

En la tabla 1 a continuación se detallan las características principales de cada uno de los componentes de la mochila, entre didácticos, instructivos y contenedor:

Nombre	Tipo	Objetivo	Características	Imagen
Origen del Mundo	Relato Visual	Dar a conocer, explicar y facilitar la comprensión de la cosmogonía Arhuaca mediante elementos gráficos los cuales estimulen la imaginación de los participantes.	Teatrino desplegable de mesa en MDF con láminas intercambiables impresas en cartón. Duración: 30 minutos aproximadamente.	
Gwirkunu	Caja sorpresa-experiencia táctil	Desarrollar la capacidad de sensación e imaginación al estimular el sentido del tacto haciendo uso de conocimientos empíricos previos.	6 mochilas elementales con texturas al interior, caja/empaque armable en forma elaborada en tela, estructura en MDF. Duración: 15 a 20 minutos aproximadamente.	
La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo	Rompecabezas	Desarrollar la capacidad de asimilación y percepción de las cosas a través de la relación. Aprender a reconocer la Sierra Nevada como su propio cuerpo.	4 rompecabezas de fragmentos en acrílico traslúcido de color, sobre 4 bases en MDF. Duración: 15 minutos.	

<p><b>Ser arhuacos a través del vestir</b></p>	<p>Vestuario alegórico</p>	<p>Aprender la simbología e importancia de los elementos del vestuario tradicional</p>	<p>Piezas textiles para usar sobre la ropa, representan el vestuario tradicional femenino y masculino, con impresiones explicativas</p>	
<p><b>Representandome</b></p>	<p>Puesta en escena</p>	<p>Actividad de creación artística que busca representar la cosmogonía del pueblo Arhuaco, aprendida con los demás didácticos</p>	<p>Recursos textiles, sonoros y de pintura para puesta en escena</p>	
<p><b>Un mundo en equilibrio</b></p>	<p>Ritual de Tejido – Juego en equipo seguimiento de instrucciones</p>	<p>Comprender la importancia que la Ley de Origen tiene para la comunidad Arhuaca  Concientizar sobre la importancia de mantener el equilibrio entre todos los elementos constitutivos de la naturaleza</p>	<p>Soportes de tejido, hilos de diferentes colores con soportes historia narrada, instrucciones paso a paso.</p>	

<p><b>Instructivos</b></p>	<p>Instrucciones ilustradas con personaje guía</p>	<p>Ofrecer las instrucciones ilustradas para cada uno de los didácticos</p>	<p>Instructivos ilustrados impresos, "mascota" mochila</p>	
<p><b>Maleta Escarabajo</b></p>	<p>Maleta contenedora</p>	<p>Contener todos los didácticos e instructivos, garantizando su facilidad de transporte y ergonomía al usuario</p>	<p>Maleta en lona con correas ajustables. Cremalleras de fondo a tope para facilitar el acceso al contenido</p>	

**Imágenes 5 a 13.** Prototipos finales versión 1 – Mochila didáctica Arhuaca

Con esta serie de prototipos, cada equipo realizó comprobaciones de campo con diferentes grupos de personas, entre ellos niños y jóvenes (Imagen 14). Asimismo, se realizó la socialización con el área educativa y el museógrafo del Museo Colonial, siendo estos escenarios muy importantes para la retroalimentación de cara a identificar oportunidades de mejora en las funciones pedagógicas y técnicas de cada componente.



Imagen 14. Comprobaciones con los prototipos versión 1

## Escenarios de socialización y validación

Uno de los espacios más enriquecedores en el transcurso del proyecto fue la posibilidad de su socialización en el 11° Encuentro RAD Social en la ciudad de Pasto, donde se socializaron los pósters y videos de todos los didácticos que, como proyectos de equipo, constituyen la totalidad de este proyecto integral de la Mochila Didáctica Arhuaca. Gracias al apoyo de la Escuela de Diseño, la docente Lorena Guerrero y tres estudiantes de los programas de Diseño Industrial, Selena Marroquín, Diseño Gráfico, Sara Fiorella Arenas y Diseño de Modas, Yuri Gómez, viajaron a Pasto como representantes de todo el equipo; el proyecto tuvo gran aceptación entre los asistentes, lo cual se evidenció en la obtención de menciones destacadas para tres de nuestros componentes, gracias al conocimiento plasmado en los procesos de creación y sustentación.

Institución  
Universitaria  
Politécnica  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA



Imagen 15. 11° Encuentro RAD Social – San Juan de Pasto

Los prototipos fueron recibidos por los funcionarios por el Museo Colonial para ser llevados al territorio de la comunidad Arhuaca, de manera que pudiera hacerse la activación con niños y jóvenes en la Sierra, y la revisión exhaustiva del Mamo Arwa Viku, líder de la

comunidad y aliado cercano al museo. Con el acompañamiento del museógrafo Felipe Palacio del Museo Colonial, se realizó la activación de la Mochila didáctica con niños de la comunidad, teniendo cada uno de los didácticos una gran aceptación (Imagen 16); por su parte la Mamo se manifestó muy complacido sobre el esfuerzo realizado por todo el equipo, y dedicó un tiempo importante a la revisión y corrección de los relatos y en general de los didácticos, para garantizar su pertinencia y coherencia con la cultura de su pueblo originario.



**Imagen 16.** Activación de la Mochila Didáctica versión 1 en territorio Arhuaco.

Con el marco de esta valiosa retroalimentación por parte de la comunidad y los funcionarios del Museo, se inició la segunda fase del proyecto; el trabajo con comunidades y aliados externos no se limita a los tiempos académicos, y teniendo en cuenta el valor de este proyecto didáctico y cultural, todos los equipos continuaron comprometidos con el mejoramiento de los didácticos de cara a la fase de producción e implementación.

## SEGUNDA FASE DEL PROYECTO

La segunda fase del proyecto inició con una reunión de la docente Lorena Guerrero, con la dirección, equipo del área educativa y museógrafo del Museo Colonial, en la cual se recibió directamente todos los comentarios de lo sucedido con los diferentes prototipos en la Sierra Nevada de Santa Marta, posteriormente, se llevó a cabo un “encuentro de la palabra” para realizar la retroalimentación brindada por la comunidad Arhuaca a todo el equipo. En este punto se integra al proyecto el historiador Manuel Camperos, cuya experiencia en sistemas educativos para los museos a nivel nacional fue muy importante para dar impulso en la segunda fase. Se estableció el cronograma de trabajo de acuerdo con las correcciones indicadas para cada equipo.

Con el acompañamiento de Manuel Camperos, cada uno de los elementos de la mochila didáctica fue evolucionando en dos sentidos: por un lado, el fortalecimiento de la experiencia didáctica y la profundización del aprendizaje, y por el otro, la resolución técnico-productiva de manera que fuera eficiente y se garantice la durabilidad de los componentes, ya que las maletas didácticas tienen aproximadamente 800 usuarios anuales. Dadas las experiencias vividas en la sierra, algunos de los componentes se integraron en una sola experiencia didáctica, mientras que otros tuvieron cambios en su función práctica y materialidad.

A continuación se describen las principales características de los didácticos.

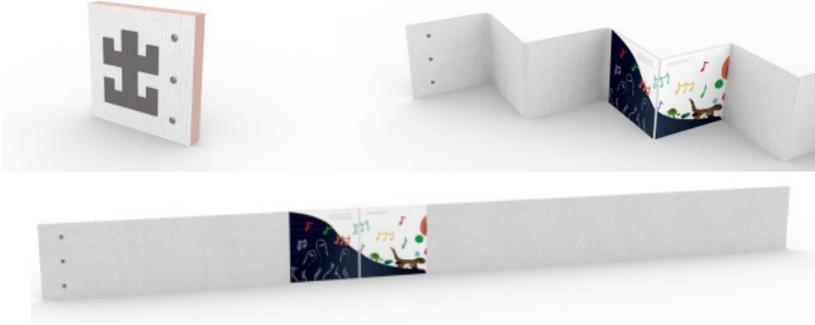
### 1. Origen del Mundo

Origen del mundo es un libro didáctico plegable, de soporte textil, de forma cuadrada con una representación de la figura “gamako” utilizada en los tejidos tradicionales de la comunidad Iku (Arhuaca). Al interior hay 24 escenas que contienen la narración ilustrada del origen del mundo y de la creación de la tierra según su filosofía. Cada escena corresponde a una parte de la narración, por lo que conforme se desarrolle la historia, van cambiando las escenas desarrollando un relato visualmente continuo.

---

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA



**Imagen 17.** Visualización técnica libro didáctico Origen del Mundo. Maithé Mallarino y Joan Sebastián Hidalgo.

## 2. Mochilas Gwirkunu

Las mochilas Gwirkunu son contenedores de 4 componentes de la naturaleza de la comunidad Arhuaca (agua – conchas, tierra – semillas, aire – plumas y fuego – piedras volcánicas) forradas para evitar su visibilidad y depender del sentido del tacto principalmente. Con base en esto, los participantes deben descubrir, por medio del reconocimiento de texturas, qué elemento se encuentra representado dentro de cada mochila. La experiencia también propone conocer la misión de preservar el equilibrio de la madre naturaleza a través del ritual del pago, una práctica tradicional. El pago es un acto que se realiza con un Mamó, quien realiza una oración de agradecimiento y apoyo en

un entorno totalmente natural, ofreciendo a la tierra algún material relacionado con la petición oral que se está haciendo.



**Imagen 18.** Render estructura “La sierra nevada es nuestro cuerpo”. Godward Escobar.

### 3. La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo

La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo. Es un armable tridimensional compuesto por cuatro bases de forma cuadrangular orgánica, que aluden a los pisos térmicos de la Sierra Nevada de Santa Marta. Los participantes, mientras escuchan el relato rimado del instructivo, posicionan las fichas que contienen seres de la flora y la fauna de cada entorno ecológico. Los pilares que sostienen estas bases o plataformas se componen de tres partes que forman la silueta de un cuerpo humano, lo que redondea la lección principal del didáctico, pues para la sabiduría Arhuaca la Sierra es un cuerpo, y nuestro cuerpo depende del bienestar de la sierra. Así, esta experiencia lúdica integra la importancia de la biodiversidad de este territorio sagrado.

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

### 4. Representándome

Representando-me es una actividad de creación artística que busca representar la cosmogonía del pueblo Arhuaco. Para llevar a cabo esta actividad, se formarán grupos a los que se otorgará un relato corto para crear una composición performativa, es decir, una puesta en escena. Para ellos, utilizarán elementos de apoyo como atuendos representativos tanto femeninos y como masculinos de la cultura Arhuaca, textiles de forma indefinida, elementos acústicos como maracas, rana sonora y palo de agua, y sobre todo, mucha creatividad e imaginación. De esta manera, el componente didáctico sobre

la simbología del vestido tradicional queda integrado a esta experiencia didáctica.

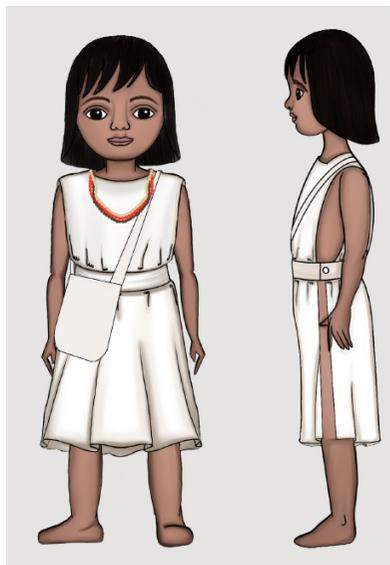


Imagen 19. Render vestuario femenino.  
Yuri Gómez Camargo.

## 5. Mundo en Equilibrio

Esta actividad se trata de un ritual de tejido en torno a las leyes de origen, que inicia con la narración del cuento “Amaru y la ley de origen” que lleva a un recorrido para identificar los elementos que hacen parte de la ley de origen de la comunidad Arhuaca. Luego, se pondrán los conocimientos aprendidos a prueba en una actividad que requerirá el equilibrio de cada elemento. Con instrucciones paso a paso leídas por el moderador, cada participante sostiene un hilo de color, que representan los 8 elementos con su ley: agua, aire, tierra, agua, fuego, vegetación, oscuridad y silencio. A través de la traslación de sus cuerpos, cada integrante ayuda a conformar un tejido armonioso, lección fundamental al cierre de la experiencia didáctica.



### Instructivos Ilustrados:

Los instructivos ilustrados, desarrollados por Sara Fiorella Arenas, son un elemento central para la comprensión de todas las actividades didácticas. En la segunda versión, se integró como personaje narrador el pájaro Yuru, ave característica de la sierra, que las comunidades indígenas de este territorio asocian como mensajero.

**Imagen 20.** Pájaro Yuru en los instructivos ilustrados. Sara Fiorella Arenas.

## Mochila Escarabajo:

Con base en la retroalimentación del Museo y la Comunidad Arhuaca se decidió cambiar la forma de la mochila para mejorar su ergonomía, hermeticidad y funcionalidad. Se plantearon ajustes en materiales para la mejora en de su resistencia y la integración de elementos gráficos alusivos a la comunidad y las instituciones.



**Imagen 21.** Render Mochila contenedora.  
Carlos Navarro.

---

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

Todo este conjunto de elementos se articula en la Mochila Didáctica Arhuaca, un elemento que el área educativa del Museo Colonial activará en múltiples escenarios, en su propósito de ser un espacio de encuentro de saberes, en la que diversidad de visiones de mundo, tradiciones y personas sean reconocidos. Al momento de la escritura de este artículo, el proyecto se encuentra en un momento de validación en territorio, donde se espera recibir los comentarios finales para realizar los ajustes necesarios antes de su producción definitiva. Se proyecta el lanzamiento del servicio al público durante el primer semestre de 2024.

## Conclusiones

En el proceso de investigación y desarrollo de este diseño, orientado a un objetivo didáctico y cultural, se ha encontrado que es importante cuestionar aquellos conocimientos o ideas que se han recibido como verdades absolutas. Se reconoce que existe una única ley o explicación sobre el mundo, sino que entender el pluriverso requiere abrirse a otras miradas, romper la hegemonía del pensamiento eurocéntrico y racional, y abrirnos a la posibilidad de nuevos saberes.

Las nuevas generaciones se encuentran en un periodo más liberal al de épocas anteriores lo que les permite poner en duda

aquellas nociones tradicionales de la historia. Estas se encuentran abiertas y con un gran interés por conocer las raíces de sus culturas ancestrales, saberes que si bien han sido preservados al largo de los años a través del cultivo de la oralidad en las comunidades indígenas, no han sido reconocidos por todos los actores en el país.

A través de ejercicios como estos, se puede llegar a cumplir nuestro principal objetivo de lograr un cambio de pensamiento a futuro para que nuestras comunidades indígenas entren a jugar un papel mucho más importante del que tienen hoy en día en el desarrollo social, económico, político, etc., en nuestro país. Para los participantes del proyecto fue un logro comprender que no todo tiene una explicación científica, o que otras miradas no riñen con la ciencia; a través de aquellos saberes orales ancestrales se parte de una visión cósmica y elemental que relaciona al cuerpo con todo lo que lo rodea, enseñándonos a que todo debe ser respetado y tratado de la mejor manera, pues de ahí es que surgimos y logramos vivir.

Para ello, la experiencia de contacto y acompañamiento de la Comunidad Arhuaca, mediada por el Museo Colonial, fue fundamental, ya que en todo momento estuvo abierta a brindarnos conocimientos y guiarnos en el proceso de la construcción, trasmisión y apropiación de estos saberes, como nuestros hermanos mayores.

En la segunda fase del proyecto logramos evidenciar la importancia de la materialidad relacionada con el uso y desuso de cada componente. Se resalta también el uso del cronograma de trabajo y metodología de diseño como una herramienta fundamental para el desarrollo constante, eficaz y práctico del proyecto para cumplir con los objetivos en el tiempo especificado, además de un fuerte trabajo en equipo para el control y avance de todo el proyecto.

El diseño, en cualquiera de sus disciplinas específicas, sin duda tiene un gran papel en los ámbitos de la cultura y la reivindicación social al ser una forma de creación que permite humanizar la tecnología y los saberes, debe contribuir a la transformación de los comportamientos individuales y colectivos. En este caso, para todos

los autores, el proceso de desarrollo de un proyecto didáctico, basado en una cultura originaria, fue un acto de transformación en sí mismo, pues nuevas sensibilidades y miradas entraron a hacer parte del repertorio creativo. Asimismo, se espera que el producto/experiencia, contribuya a transformar imaginarios y comportamientos en el público, en especial en las nuevas generaciones, y así a tejer mundos otros más armónicos y solidarios.

Institución  
Universitaria  
Politécnico  
Grancolombiano

### Referencias bibliográficas

Calderón-Molina (Canal13col) (2022) Anzasari Niwi Umukin | Territorios y voces Indígenas. <https://www.youtube.com/watch?v=1qQnzaDIGq0>

Confederación Indígena Tayrona "C.I.T." Organización del Pueblo Arhuaco (2017). *Protocolo autónomo-Mandato- del Pueblo Arhuaco- de la Sierra Nevada de santa Marta para el relacionamiento con el mundo externo incluyendo la consulta y el Consentimiento previo, libre e informado*. Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

MOCHILA  
DIDÁCTICA  
ARHUACA

De la Hoz Molinares, E. E., Fernández, J. P., & Varilla, O. E. T. (2016). *Números y universo arhuaco*. Revista Latinoamericana de Etnomatemática Perspectivas Socioculturales de la Educación Matemática, 9(2), 33-52.

Escobar, A. (2003). Mundos y conocimientos de otro modo. *El programa de investigación de modernidad/colonialidad latinoamericano*. Tabula rasa, (1), 51-86.

Mindiola Romo (2018) *El ser Arhuaco: transformaciones en la forma de enseñar-aprender los patrones culturales de la comunidad de Nabusimake*. Colombia. Universidad Externado de Colombia.

Pacheco, A. S. I. (2011). *El universo tejido*. Agenda Cultural Alma Máter, 4-4.

Stern, S. (1992). *Paradigmas de la conquista: historia, historiografía y política*. Boletín del Instituto de Historia Argentina y Americana Dr. Emilio Ravignani, 6, 7-39.

