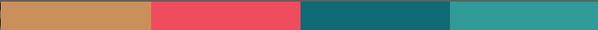


Diseño Social 2021

Memorias Encuentros



**Memorias
Encuentros**
Diseño Social

2021

Apoya
Taller **RAD-Social**



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias
Encuentros
Diseño Social

2021



Apoya
Taller RAD-Social

RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias Encuentros Diseño Social

ISSN: 2806-0342

Primera Edición, abril de 2021
Periodicidad: anual

Asociación Colombiana Red
Académica de Diseño / RAD

© Asociación Colombiana
Red Académica de Diseño /
RAD Avenida Carrera 3 # 59-21
Bogotá – Colombia
NIT. 900031294-6

El contenido de esta publicación no compromete el pensamiento de las Instituciones, es responsabilidad absoluta de los autores. Documento preparado por la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño con los proyectos seleccionados para el «VII Encuentro Diseño Social, julio 2021 y para el VIII Encuentro Diseño Social, diciembre 2021» Este libro no podrá ser reproducido por ningún medio impreso o de reproducción sin permiso escrito de los titulares del Copyright.

Consejo Directivo RAD

2020 – 2022

Diseño de Medios Interactivos.
Universidad ICESI / Cali
Diseño de la Comunicación
Gráfica. Universidad
Autónoma de Occidente / Cali
Doctorado en Diseño y
Creación. Universidad de
Caldas / Manizales
Diseño Gráfico. Fundación
Universitaria del Área Andina
/ Bogotá
Diseño Industrial. Universidad
Industrial de Santander /
Bucaramanga
Diseño Industrial. Universidad
El Bosque / Bogotá
Diseño Industrial. Universidad
Católica de Pereira / Pereira
Diseño Industrial. Universidad
Pontificia Bolivariana /
Medellín
Diseño de Modas. Fundación
Universitaria del Área Andina
/ Bogotá
Diseño de Vestuario.
Universidad Pontificia
Bolivariana / Medellín

Presidente RAD

Javier A. Ramos

Director Administrativo RAD

Andrés Páez

Secretaría General RAD

María Ángela García

Comité Científico

Alejandro Gil Alzate
Alex Cano
Camilo Andrés Sánchez
Carlos Humberto Araujo Mejía
Coppelia Herrán Cuartas
Diana Marcela Giraldo
Diomar Elena Calderón Riaño
Edgard David Rincón Quijano
Freddy Zapata
Juan Esteban Rivera
Laura Lucía Landazábal
Sanmiguel
Marcela Natalia Arango
Mónica Triana

Edición de textos y revisión de estilo

Giovana Pérez

Diseño y Diagramación

Pablo Sánchez

Índice

Reconocimientos

11

MESA 1

Educación

15

Lectonautas a distancia

Julio Hernández, David Montealegre y María Pombo

_ 23

Creando Rincones de aprendizaje para la primera infancia

Camila Alejandra Acevedo Mendivelso

_ 29

Las matemáticas el lado divertido y práctico de los números

Estudio Terracota

_ 35

Kit de siembra

Gabriela Gaitán y Albert Gómez

_ 39

Brief y reflexión del kit creando con arcilla

Juan David Castaño Tavera y Sebastián Jiménez Rodríguez

_ 45

Reflexión sobre el diseño de objetos de aprendizaje en el área de matemáticas

Julio Enrique Hernández Florez, David Enrique Montealegre Navarro y Maria Claudia Pombo Hernández

_ 49

Pedagogía e identidad cultural y de creación para el accionar social

Juliana Meneses Santa

_ 55

Hocus Pocus: Propuesta metodológica de innovación para el desarrollo de proyectos con componente social

Laura Nathalia González Moreno y Lina Fernanda Torres Argüello

_ 61

Un acercamiento al diseño y a la educación en matemáticas a distancia

Jesús Barrios, Sebastián Noriega, Dariana Ortega

_ 67

Camino Épico

Nicolás Alvarado Segura y Jacobo Castro Bautista

_73



Magia a color

Paula Herrera, Camilo Cortés, Sebastián López, Daniel Buitrago
_ 77

Experiencia y reflexión con el kit científico para la Fundación Aeiotu

Sofía Borbón Calderón y Natalia Camargo Bohórquez
_ 81

Proyecto destacado

Experiencia de creación: Kit de luz y sombra

Simón Brando Herrera y Claudia Cadena Sastoque
_ 87

El rincón de los booktubers

Salmón Estudio
_ 91

La tienda numérica

Salmón Estudio
_ 97

Resignificación de la cultura boyacense a través del diseño gráfico

Marisol Soledad García Cordero
_ 103

MESA 2

Sociedad & cultura

109

Restauración cultural de la ruta Providencia y Santa Catalina

Diego Martínez, Valentina Úsuga, Julieta Casallas, Lucas Quintero

_ 115

Proyecto destacado

Tras la cortina

Daniela Rey Zapata

_ 121

Mejor proyecto Dewmestic: Cambiar el concepto de lo socialmente aceptado como doméstico

Jorge Cuello Álvares

_ 127

Manos por Colombia Espejos del alma: Un encuentro para crear juntos por Providencia

María Camila Jiménez Frías, Jorge David Mendoza Gordillo, Laura Juliana Rincón Ángel, Mariana Vieira Mejía

_ 137

Voces creativas: Diseño de servicio colaborativo para promover la autonomía económica en madres cabeza de hogar por medio de sus habilidades manuales de la comuna 3, Manrique

Manuela Isaza Ocampo

_ 143

Arte en Nuestro Territorio Estrategia para la implementación de actividades alternativas para los jóvenes de Casa Loma

Samuel Ramírez Palencia

_ 149

El webcomic como medio pedagógico: El proceso de convertirse en transgénero

Sara Valentina Santos Villa

_ 155

Vasijas silbadoras, artefactos psicoacústicos precolombinos y su reinterpretación desde el diseño en la contemporaneidad

Jacobo Posada, Juliana Cruz Figueroa, Santiago Pérez Pinzón

_ 161



MESA 3

Territorio y espacio

169

UBIC

**Comunicación, guía,
ubicación, unión, fluidez,
orden**

Juan José Quiroz Giraldo
_ 177

Proyecto Límites

Papagayo:

**Reflexiones sobre el
diseño inclusivo y el
espacio público**

Jaifa Natalia Monterrosa
Trujillo, Valentina Zarate
Zuluaga, Valeria Gómez
Fuentes
_ 181

**Proyecto de señalización
Papagayo comunica
Tótem ciclero nativo**

Mariana Jaramillo, Lizeth
Palacio, Santiago Serna,
Ricardo Tobón
_ 187

Simbiosis: el futuro del turismo

María Paula Serrano
Guarín, Juliana Pinilla
Hernández, Laura La Rotta
Negrete, Camila Bravo del
Corral
_ 193

**BIDO: Actividad
domiciliaria,
desplazamientos y
manejo de cargas**

Mariana Velásquez
_ 199

**Turismo con propósito
más allá del sentido
común:**

**Hacer para ser desde la
inmersión**

Paula Ardila y Daniel
Dussan
_ 205

Sistema inteligente adaptativo de ambientes comunitarios

Mg. Carlos Humberto
Araújo, Mg. Juan Manuel
Henao Bermúdez, Laura
Sofía Duque Zapata,
Jhon Sebastián García
Izquierdo, Stephanía Silva
Salazar
_ 211

**El cartelismo
como movimiento
contracultural en la
ciudad de Medellín
Una propuesta desde el
diseño**

Tomás Pérez
_ 221



MESA 4

Diseño participativo

227

Artesanías Puchicama

Laura García Gómez

_ 235

El diseño de Banca dinámica como un proceso de entendimiento sobre ciudad, paisaje y patrimonio

Natalia Muñoz Sierra,
Isabela Cavadia
Camacho, María Isabel
Roldán Agudelo, Susana
Mira Álvarez

_ 239

Diseño social para una líder comunitaria del barrio Omar Torrijos de la ciudad de Cali

Isabella Sierra Rodríguez

_ 245

El Diseñatorio: Una experiencia de diseño participativo en función de la construcción de narraciones gráficas secuenciales

Juan Pablo Gómez
Castaño, Angela Rocío
Robledo Pérez, Andrey
Felipe Leyton Hincapie,
Juan Sebastián Sarmiento
Rodríguez, Nicolle
Estefanía Parra Pérez

_ 251

Entre hilos

Miguel Angel Marin Parra,
Lianna Carolina Duque
Giraldo, María Isabella
Hinestroza Blandón,
Andrea Clavijo Ocampo,
Mariana Parra Arbeláez

_ 257

La Olla Comunitaria: Un proyecto de diseño social

Estefanía Sánchez
Hernández

_ 263

Diseño industrial y ollas comunitarias: construyendo un mejor futuro mediante el diseño social

Valeria Guazá Lasso

_ 271

Fabulas en conflicto: Sobre memoria y olvido

Sofía Rosales

_ 279

Cultivando una nueva sociedad

Paula Andrea Navia Vargas

_ 285

Scientia

Isabela Piedrahita
Vásquez

_ 293

Reconocimientos



Los proyectos presentados en el VII Encuentro Diseño Social, julio 2021 y en el VIII Encuentro Diseño Social, diciembre 2021 fueron evaluados por los asistentes utilizando criterios de Pertinencia, Diferenciación, Impacto y Comunicación.

11

La pertinencia se refiere a la capacidad del proyecto para responder de manera adecuada a la situación y contexto estudiados. Esto implica comprender las necesidades y demandas de las personas involucradas, así como considerar las particularidades culturales, sociales y económicas del entorno en el que se desarrolla. Un proyecto pertinente demuestra una profunda comprensión de los desafíos y oportunidades presentes, y propone soluciones adaptadas y efectivas que se alinean con las expectativas y aspiraciones de la comunidad a la que está dirigido.

La diferenciación se refiere a la capacidad del proyecto para demostrar aspectos únicos y distintivos en comparación con soluciones previamente conocidas. Es importante que el proyecto aporte innovación, originalidad y una perspectiva novedosa que lo distinga de

otras propuestas existentes. La diferenciación puede manifestarse en términos de concepto, funcionalidad, estética, tecnología o enfoque. Un proyecto de diseño que evidencia aspectos diferenciadores muestra un potencial para destacarse y generar un impacto significativo en su campo, ofreciendo soluciones frescas y originales a los desafíos planteados.

El impacto se refiere a la capacidad de este para generar resultados positivos y significativos en la comunidad o contexto en el que se desarrolla. Se busca evidenciar cómo el proyecto contribuye a mejorar la calidad de vida, resolver problemas, fomentar la inclusión o promover el bienestar de las personas involucradas. El impacto puede manifestarse en diversos aspectos, como el social, económico, ambiental o cultural. Un proyecto de diseño que hace evidente su impacto positivo demuestra su capacidad para generar cambios tangibles y sostenibles, y proporcionar soluciones reales y beneficiosas que abordan las necesidades y aspiraciones de la comunidad.

Finalmente, la comunicación es un criterio esencial en la evaluación de proyectos de diseño. Se refiere a la capacidad de transmitir un mensaje de manera clara, efectiva y pertinente. Esto implica la utilización adecuada de lenguaje visual, gráfico o verbal, así como la organización coherente de la información. Un proyecto de diseño que cumple con el criterio de comunicación se asegura de que su propósito, objetivos y soluciones sean comprensibles y accesibles para el público objetivo. Además, se esfuerza por transmitir de manera efectiva los valores, emociones o conceptos que desea comunicar, generando una conexión significativa con los destinatarios y logrando un impacto perdurable en la audiencia.

Este proceso de evaluación permitió identificar aquellos proyectos que se destacaron por su calidad, creatividad e impacto potencial en el ámbito del diseño social. Esta distinción se presenta en los escritos de dichos proyectos en reconocimiento a su calidad como «Mejor Proyecto» o «Proyecto Destacado».





Educación

ME SA1

Presentación

Lectonautas a distancia

Creando Rincones de aprendizaje para la primera infancia

Las matemáticas el lado divertido y práctico de los números

Kit de siembra

Brief y reflexión del kit creando con arcilla

Reflexión sobre el diseño de objetos de aprendizaje en el área de matemáticas

Pedagogía e identidad cultural y de creación para el accionar social

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.2>

Educación, diseño e innovación social

En Colombia, el papel de la educación en la promoción de la innovación social a través de proyectos de diseño es fundamental para enfrentar los desafíos sociales y comunitarios que afectan a la sociedad. En este sentido, la educación se convierte en una herramienta poderosa para el desarrollo de proyectos que permitan solucionar problemas colectivos y transformar positivamente el entorno.

En primer lugar, cabe destacar que la educación en Colombia enfrenta varios desafíos, como la falta de recursos económicos, la desigualdad y la falta de acceso a oportunidades educativas para muchos jóvenes en áreas rurales y urbanas marginales. A pesar de estos desafíos, la educación ha sido identificada como un factor clave para el desarrollo social y económico del país, y ha sido priorizada en la agenda política.

En el contexto de la innovación social, la educación puede desempeñar un papel fundamental en la identificación de problemas sociales y comunitarios, y en la formulación de soluciones innovadoras y sostenibles. Los proyectos de diseño son una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el proceso de innovación social, permitiéndoles desarrollar habilidades y competencias necesarias para enfrentar los retos sociales y comunitarios.

El diseño y sus procesos, en esta versión del Taller RAD-Social 2021, se refieren a la propuesta de soluciones novedosas y directas para la transferencia de conocimiento y experiencias desde la pedagogía y la educación a problemas y oportunidades para la transformación social y sus conexiones con la sostenibilidad y en múltiples ámbitos como el turismo y la moda entre otros escenarios productivos. Los proyectos presentados implican la creación de medios, artefactos y modelos de enseñanza y aprendizaje para la mejora de la calidad de recursos y tecnologías, centrándose así y desde el diseño hacia la experiencia de productos y servicios atractivos y funcionales que abordan necesidades y deseos de los usuarios.

Cuando se combinan el diseño y la innovación social, se puede crear un enfoque poderoso para abordar los desafíos educativos y sociales. Al mismo tiempo, los diseñadores o innovadores sociales están permanentemente desarrollando nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos que contribuyan a nuevas formas de educación y calidad de la enseñanza.

De esta manera, una de las principales oportunidades que presenta la educación en Colombia para la innovación social a través de proyectos de diseño, es la posibilidad de involucrar a la comunidad

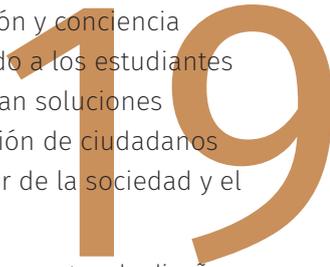
en el proceso de diseño y desarrollo de soluciones. De esta manera, los proyectos pueden tener un enfoque más participativo y colaborativo, y estar más en línea con las necesidades y demandas de la comunidad.

Es claro, que los proyectos de diseño pueden ser una herramienta efectiva para promover la educación y conciencia sobre temas sociales y ambientales, permitiendo a los estudiantes aprender sobre estos temas mientras desarrollan soluciones innovadoras. Esto puede contribuir a la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con el bienestar de la sociedad y el medio ambiente.

Otro aspecto clave es la capacidad de los proyectos de diseño para promover la inclusión y la equidad. En un país con altos niveles de desigualdad, los proyectos de diseño pueden ser una forma de involucrar a grupos marginados y excluidos en la búsqueda de soluciones a los problemas sociales y comunitarios. Esto puede ayudar a romper los ciclos de pobreza y exclusión, y promover un desarrollo más equitativo.

Sin embargo, para que la educación en Colombia pueda aprovechar al máximo las oportunidades que presenta la innovación social a través de proyectos de diseño, es necesario abordar algunos desafíos. En primer lugar, es necesario garantizar el acceso a la educación y recursos necesarios para que los estudiantes puedan desarrollar proyectos de diseño de calidad. Además, se necesita una mayor colaboración y cooperación entre diferentes actores, incluyendo instituciones educativas, gobiernos, organizaciones de la sociedad civil y empresas.

En este sentido, es importante que la educación en Colombia adopte un enfoque más colaborativo y participativo, de la manera como se hace en el Taller RAD-Social, pues siempre se visualiza involucrar a todos los actores relevantes en el proceso de diseño y en el desarrollo de las soluciones. Es claro que debe continuarse desde la academia, con la promoción de una cultura de colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes, y fomentar la participación activa de la comunidad y demás actores.



La educación juega un papel fundamental en el desarrollo de proyectos de innovación social a través del diseño. Para promover la colaboración y la participación de la comunidad educativa en este proceso, se pueden implementar diversas acciones clave, tales como:

1. Fomentar la investigación participativa: La investigación participativa permite involucrar a la comunidad educativa en la identificación de los problemas sociales y comunitarios, y en la búsqueda de soluciones innovadoras y sostenibles. A través de la investigación participativa, los estudiantes pueden desarrollar habilidades y competencias que les permitan diseñar soluciones innovadoras y trabajar en equipo en la búsqueda de soluciones colaborativas.
2. Establecer alianzas estratégicas: La colaboración y la participación de diferentes actores sociales son fundamentales para el éxito de los proyectos de innovación social en diseño. Por lo tanto, es necesario establecer alianzas estratégicas con organizaciones de la sociedad civil, empresas y otras instituciones que compartan el interés en abordar los problemas sociales y comunitarios.
3. Promover la cultura del emprendimiento social: La educación puede fomentar la cultura del emprendimiento social en los estudiantes, lo que les permitirá diseñar soluciones innovadoras y sostenibles a los problemas sociales y comunitarios. Además, el emprendimiento social puede ser una alternativa viable para la generación de empleo y el desarrollo económico de las comunidades.
4. Fomentar la creatividad y la innovación: La educación puede fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes, lo que les permitirá diseñar soluciones innovadoras y sostenibles a los problemas sociales y comunitarios. Además, la creatividad y la innovación son una fuente de inspiración y motivación para los estudiantes, lo que generara un impacto positivo en su aprendizaje y en su desarrollo personal y profesional.

5. Promover la participación activa de la comunidad: La participación activa de la comunidad es fundamental para el éxito de los proyectos de innovación social en diseño. Por lo tanto, es necesario involucrar a la comunidad en todas las etapas del proceso de diseño, desde la identificación de los problemas sociales y comunitarios hasta la implementación y evaluación de las soluciones innovadoras. La participación activa de la comunidad puede generar un sentido de pertenencia y compromiso en los estudiantes, lo que contribuye a su desarrollo personal y a la construcción de una sociedad más participativa y democrática.

La educación crea espacios de introspección, reflexión personal y construcción colectiva en función del beneficio conjunto, es así como el diseño y sus proyectos trae esta condición de empoderar resultados a través de sus argumentos e intervenciones participativas. Es así como estas acciones pueden contribuir a la formación de ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con la solución de los problemas sociales y comunitarios, y generar cambios significativos en el corto, mediano y largo plazo.

En resumen la educación es el tema central de lo social y además en doble vía, la de enseñar y la de aprender en reciprocidad con la comunidad y el territorio para lograr procesos de diseño e innovación para la transformación social.

Referencias

- Conversatorio Educación Taller RAD-Social 2021 <https://www.youtube.com/watch?v=8pgHWKjtwC4>
- Villa, L ; Melo, J. (2015). Panorama actual de la innovación social en Colombia. BID
- Giraldo f; Álvarez L. (2019). La innovación social en educación: Escenarios de transformación y desarrollo. Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), Agencia de Educación Superior de Medellín –SAPIENCIA–

- Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperCollins.
- Yunus, M. (2007). Creating a World without Poverty: Social Business and the Future of Capitalism. New York: PublicAffairs.

01

Lectonautas a distancia

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.2>

Julio Hernández, David
Montealegre y María
Pombo

Aster Estudio

Introducción

El presente proyecto de intervención social se llevó a cabo en las instituciones de Manatí y Santa Lucía. La población con que se trabajó fueron los estudiantes de tercer grado en las asignaturas de español y matemáticas. Este fue desarrollado junto al grupo de Univoluntarios y al programa de extensión Uninorte social que estuvo bajo la supervisión del docente Edgard Rincón. Se implementó la metodología MicMac para identificar el problema a solucionar, luego se hizo un estado del arte y una revisión teórica para el marco del proyecto. Para la recolección de información, se entrevistó a los docentes de las instituciones por medio de WhatsApp. Por último, vale la pena destacar que el desarrollo del proyecto se hizo de acuerdo con la metodología ISDMELO.

Dichas metodologías las introdujo el profesor Edgar David Rincón en clase con el fin de que los estudiantes las pusieramos en práctica en nuestro trabajo de diseño social.

Hicimos una serie de ejercicios con estas justo después de la reunión introductoria con la comunidad con quien se iba a trabajar. En dicha reunión el profesor nos presentó a la comunidad y ellos mismos nos expusieron las problemáticas que venían viviendo y que durante la pandemia se tornaron más fuertes. La metodología Micmac nos ayudó a identificar la problemática de manera concreta y concisa.

Julio
Hernández,
David
Montealegre y
María Pombo

Lectonautas a
distancia

Descripción del proyecto

Como se mencionó en líneas anteriores, lo primero que se hizo después de conocer a la comunidad fue identificar el problema a solucionar. Entre las problemáticas más evidentes estaba la dificultad de los estudiantes de comprender textos. En efecto, varios de los profesores entrevistados afirmaron que muchas veces las respuestas de los exámenes de los chicos evidenciaban que estos no tenían claridad respecto a qué se refería el enunciado. Deficiencia que perjudica no solo el desempeño de los estudiantes en el área de lenguaje, sino también en otras áreas, puesto que la comprensión lectora es un factor transversal a otras materias.

De acuerdo a la investigación del grupo de trabajo, se trata de una problemática nacional. Por ejemplo, en la prueba PISA, Colombia tuvo el puntaje más bajo de todos los treinta y siete países miembros.

Una de las hipótesis más populares respecto a estos resultados es la falta de comprensión lectora. Tal como lo plantea de Zubiría (2019), el problema es el modo en que se enseña el lenguaje. En vez de poner el foco sobre la ortografía y la gramática, se debería darle más importancia a la lectura crítica. Algo similar plantean Damián Montero (2020) y Soledad Cáceres (2020) cuando dicen que buena parte de las lecciones impartidas en todo tipo de área disciplinar se hacen por medio de libros, lo cual implica leer y comprender lo que se lee. De lo contrario, los estudiantes tendrán una pobre comprensión de los temas abordados en clase y, probablemente, tendrán un desempeño regular en su vida profesional. En buena medida, los testimonios de dichos profesores y académicos, eran una suerte de corroboración de nuestra intuición inicial.

Así que decidimos proceder y pasar a la fase de búsqueda de alternativas y soluciones. Para ello, nos apoyamos principalmente en experiencias similares que hubiesen tenido resultados positivos. En efecto, en el área de la psicopedagogía encontramos un sinnúmero de técnicas y ejercicios para mejorar la comprensión lectora en infantes, las cuales se utilizaron para diseñar el objeto de aprendizaje. Así nació Lectornavtas.

Conclusiones

Una de las fallas de la propuesta se dio a conocer en breve durante las primeras pruebas. Para el buen funcionamiento del objeto de aprendizaje inicialmente era de suma importancia que el cuerpo docente estuviese en constante comunicación con el equipo diseñador. Cosa que no ocurrió, muchas veces los profesores tenían problemas de conexión o había dificultades para agendar encuentros entre ambos.

Quizás en un escenario de presencialidad, la propuesta hubiese funcionado sin problema alguno. No obstante, el contexto es parte fundamental del desarrollo de todo proyecto. En este caso, el equipo no consideró las dificultades que podía tener el producto

bajo las condiciones de distanciamiento social. Sea como fuere, no todos los problemas fueron a causa de factores externos. También hubo un mal cálculo del cronograma, lo que impidió hacer el número requerido de pruebas del producto.

Julio
Hernández,
David
Montealegre y
María Pombo

Por lo anterior, se recomienda para este tipo de proyectos intentar tener el mayor contacto posible con la comunidad, empatizar más y estar al tanto de lo que piensan. Finalmente, una recomendación que parece ajena al proyecto, pero que es igual de importante, es intentar crear un ambiente de trabajo más ameno entre los miembros del estudio. Muchas veces pensamos que solo debemos reunirnos para discutir temáticas relacionadas con el trabajo, cuando también es bueno sacar tiempo para socializar de otras maneras. Esto ayuda a fortalecer los lazos y entendernos mejor.

Lectonautas a
distancia

Referencias bibliográficas

Cáceres, S. (2018, noviembre). ¿Cuáles son las causas y consecuencias de la baja comprensión lectora? *RIES*. Recuperado de: <https://seccionunmsm.wixsite.com/ries24/post/cu%C3%A1les-son-las-causas-y-consecuencias-de-la-baja-comprensi%C3%B3n-lectorason-las-causas-y-consecuencias-de-la-baja-comprensi%C3%B3n-lectora>

De Zubiría (2019). Mala comprensión lectora tiene a Colombia en el fondo de las pruebas Pisa: ¿Qué hacer? *Semana*. Recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/mala-comprension-lectoratiene-a-colombia-al-fondo-de-las-pruebas-pisa-que-hacer-para-mejorar/643045/>

Montero, D. (2020). Los problemas de lectura en niños repercuten en su futuro. *Hacer en Familia*. Recuperado de: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/problemas-lectura-ninos-repercuten-futurohttps://www.hacerfamilia.com/educacion/problemas-lectura-ninos-repercuten-futuro-20170331120144.html20170331120144.html>



02

Creando Rincones de aprendizaje para la primera infancia

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.3>

Camila Alejandra Acevedo
Mendivelso

desarrollaron espacios o rincones de aprendizaje requeridos por el ICBF. Dichos espacios cuentan con zonas de juego, de lectura, de arte y de exploración. Todas estas se denominaron actividades rectoras, las cuales se definieron como espacios interactivos necesarios en el aprendizaje que estimulan la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades sociales, pedagógicas y motrices para los infantes. Los estímulos se construyeron a partir del juego y de dinámicas lúdicas. Para ello, se fabricaron lo que el equipo llamó maletas interactivas, que forman espacios plegables, versátiles y de fácil manejo tanto para las madres comunitarias como para los niños en primera infancia. Este conjunto de maletas incluye: tapetes interactivos, una biblioteca plegable, una pared didáctica y un teatrín. Todos estos insumos contienen implementos que

Camila
Alejandra
Acevedo
Mendivelso

Creando
Rincones de
aprendizaje
para la primera
infancia

se relacionan con tareas diarias, como peinarse, cepillarse, amarrarse los zapatos, transportarse, entre otros. De este modo, el juego hace que el niño despierte interés, constancia, dedicación y adquiera nuevos conocimientos sin siquiera darse cuenta (Cárdenas, 2014)

Resultados del proyecto

Como referentes teóricos del trabajo, el equipo retomó las obras de Montessori y Froebel. En cuanto a este último, se retomó la idea de la creación de los jardines infantiles, los cuales buscan gestar escenarios propicios para la estimulación temprana de los infantes a través de las artes (Carrillo, 2013). En este orden de ideas, los jardines infantiles buscan estimular la imaginación, sensibilidad y capacidades físicas y motoras de los niños. Los chicos son libres de explorar las distintas posibilidades que les brinda la poesía, los cuentos, la pintura, las manualidades y demás expresiones artísticas. En cuanto a la función de la madre comunitaria, esta juega un papel de guía, mas no representa una figura de autoridad rígida y disciplinante.

En los casos de los hogares comunitarios de La Huerta y Los Arenosos, las madres comunitarias Luisa y Clemencia observaron las reacciones de los niños e hicieron uso de las maletas interactivas. A continuación, se reproducen algunos fragmentos de sus testimonios.

A mí personalmente me gustó. Es un material cuyos elementos se complementan entre sí, enseña a los niños a ser organizados. También me agrada porque es un material práctico, el cual se puede sacar fácilmente. Todos los juegos son muy fáciles de armar (Clemencia, madre comunitaria).

Todo está muy bonito. Me gusta porque tienen colores vivos, son cosas nuevas, no siempre lo clásico de un rincón. Me parece chévere porque los niños pueden interactuar y relacionarse con el material y entre ellos (Luisa, madre comunitaria).

Camila
Alejandra
Acevedo
Mendivelso

Entre las afirmaciones más importantes de los testimonios de las madres se encuentra la idea de que ellas no tienen que esforzar o escolarizar a los niños, ni mucho menos obligarlos a aprender técnicas, colores, o escucharlas hablar. Esto se debe a que los niños por medio de estos escenarios plegables aprenden creando ellos mismos historias. Así, en la medida en que se avanza en las actividades, los infantes se van apropiando del entorno.

33

Creando
Rincones de
aprendizaje
para la primera
infancia

Conclusiones

De igual manera como gestores y diseñadores de las maletas didácticas, implementadas para recrear los rincones de aprendizaje, podemos decir que estos productos pedagógicos, no solo van dirigidos a los hogares “LA HUERTA” y “LOS ARENOSOS”, sino que pueden ser implementados a todos los niños de diferentes comunidades, y regiones de Colombia y si es posible del mundo entero dónde se trabaje con niños de la primera infancia, ya que son elementos muy prácticos, versátiles y útiles.

Referencias bibliográficas

Cárdenas, A. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá, Colombia: Panamericana.

Amariles, A., Carrillo, S., Londoño, S. & Yepes, C. (2013). *Pedagogía infantil, espacios escolares y formas de subjetivación: Hacia un análisis hermenéutico-fenomenográfico de la vivencia del espacio por parte de niños y niñas de 5 a 6 años de edad en tres instituciones educativas de la ciudad de Medellín*. Antioquia: Universidad de Antioquia, Facultad de Educación infantil.



03

Las matemáticas el lado divertido y práctico de los números

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.4>

Estudio Terracota

ya que carecen del acompañamiento pedagógico necesario para resolver dudas.

Estudio
Terracota

Descripción del proyecto

El primer paso que llevó a cabo Estudio Terracota fue recolectar la información necesaria para construir el contexto e identificar la problemática a tratar. Para ello, se hicieron entrevistas a los docentes de las instituciones educativas y se leyeron documentos facilitados por las mismas. Como se dijo anteriormente, los problemas de acceso a internet y la ausencia del acompañamiento docente fueron los principales problemas identificados. El área más crítica resultó ser matemáticas y el grado con mayores problemas de comprensión sobre el tema fue tercer grado de las instituciones educativas intervenidas. De este modo, una vez se contó con la información necesaria para construir el contexto e identificar las problemáticas, el estudio pudo desarrollar la propuesta Manti y Mili: El caimán y la ranita numéricas.

Las matemáticas el lado divertido y práctico de los números

A grandes rasgos, la propuesta se trata de un conjunto de videos acompañados de contenido recortable. Estos juegan el papel de material de apoyo de las guías que actualmente entregan los colegios a sus estudiantes. Los contenidos abordan temas como valor de posición. Los animales (Manti y Mili) son personajes que sirven como guías animadas para que los niños empaticen y presten mayor atención a las temáticas a tratar. En adición a lo anterior, en la página de Facebook de las instituciones y por medio de los grupos de estudio de whatsapp se compartirán los videos instructivos para los materiales recortables.

En cuanto al contenido de los videos, el primer video introduce a Manti y cuál es su función en la dinámica del mismo. Luego, se hace una explicación para que el niño pueda diferenciar cuándo un número es mayor o igual que otro. Una vez terminada esta primera parte del primer video, se presenta el segundo personaje llamado Mili, una

rana que ayudará al niño por medio de contenido audiovisual y otro material a resolver los problemas matemáticos. El video incluye juegos, a través de estos Mili explica el concepto de valor de posición y la lectura de números de más de tres cifras.

Esta propuesta se desarrolló bajo una perspectiva interdisciplinaria necesaria en este tipo de proyectos. En especial, en el desarrollo de proyectos sociales se debe tener en cuenta las disciplinas sociales que lo acobijan. En este caso, para el equipo de trabajo fue muy importante indagar sobre pedagogía.

Conclusiones y reflexiones finales

Uno de los retos más difíciles de afrontar fue el de la virtualidad. Como el equipo reside en un lugar distinto al de las comunidades con quienes se trabajó, el grueso del trabajo se desarrolló a distancia, por las condiciones de la pandemia. Situación que obligó a Estudio Terracota a indagar estrategias de trabajo y responder a las necesidades de las comunidades intervenidas. Para el equipo fue muy enriquecedora la experiencia, porque se pudo conocer las realidades que viven otros territorios.

Asimismo, fue sumamente enriquecedor el trabajo interdisciplinario, ya que el equipo tuvo que aprender sobre pedagogía infantil. De cierto modo, el trabajo del diseñador lo obliga a estar siempre aprendiendo de otras disciplinas y conociendo nuevas realidades. Es la única manera de hacer un buen diseño que resuelva los problemas que se le proponen.

En suma, este proyecto presentó una variedad de desafíos que se lograron solventar en su mayoría. La distancia y la falta de acceso a internet de los habitantes de los municipios complicó la comprobación de la eficacia de los materiales elaborados. Sin embargo, el equipo probó los productos pedagógicos con niños de la misma edad residentes en Barranquilla para poder evaluarlos.

04

Kit de siembra

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.5>

Gabriela Gaitán y Albert
Gómez

desde que se cerraron las escuelas/ colegios a causa de la pandemia y en el 4,5% no continuaron estas actividades educativas. En el restante 8,1% de hogares los niños o niñas no participaban en estas actividades educativas antes de la pandemia (párr. 7).

Gabriela Gaitán
y Albert Gómez

De igual manera, la Organización de las Naciones Unidas en un informe publicado el 21 de Julio del año 2020 revela que el problema es mucho más alarmante de lo que se cree.

Kit de siembra

“Los cierres de centros de educación preescolar a causa de la pandemia de COVID-19 han privado al menos a 40 millones de niños de ese año crítico en su formación formal previo al ingreso a la educación primaria” (párr. 1). Claramente, el problema de la falta de acceso a la educación en países en vías de desarrollo o poco desarrollados data de mucho antes de la pandemia. Sin embargo, estas cifras ilustran a



42

42

grandes rasgos los impactos negativos que ha tenido la pandemia para niños y adolescentes en el ámbito educativo.

Por esta razón, aeiotu junto a la Universidad El Bosque iniciaron un proyecto para diseñar una herramienta pedagógica que impacte positivamente la educación de la primera infancia en todo el territorio nacional. La propuesta parte de la idea de una herramienta que pueda adaptarse a cualquier condición ambiental con el fin de que los niños puedan tener unas condiciones mínimas para estudiar desde casa. Por ello, se decidió implementar nuevas técnicas pedagógicas y de aprendizaje que se valen de la exploración y el juego.

Descripción de Ideo Toolkit

Para hacer el diseño de la herramienta pedagógica se tuvieron en cuenta las condiciones climáticas de los diferentes territorios a nivel nacional, el tipo de uso que se le iba a dar, la resistencia, durabilidad, tamaño, espacio, ergonomía cognitiva-física y funcionalidad del objeto.

Por medio de la metodología de Ideo Toolkit se desarrolló paso a paso la idea. El primer paso fue escuchar, el segundo, desarrollo del enfoque y, por último, se hizo entrega del producto final.

Gabriela Gaitán
y Albert Gómez

En cuanto al primer paso, se hizo una recolección de datos a través de la observación y de entrevistas con el fin de caracterizar la población de trabajo e identificar las problemáticas y dinámicas de la institución. Gracias a ello, el equipo de trabajo pudo identificar el reto de diseño que se planteaba. En el segundo paso se procedió a desarrollar el enfoque del proyecto. Se hizo una lluvia de ideas con las posibles soluciones de diseño que, a través del diálogo, condujo a una solución de diseño. Esta primera propuesta tuvo varias retroalimentaciones de la comunidad educativa, lo que permitió el desarrollo óptimo de la misma. Finalmente, se hizo la entrega del producto final, con sus componentes y materiales.

Kit de siembra

De este modo, acorde con el objetivo pedagógico de la fundación, el protagonista podrá experimentar y vivir una experiencia llena de asombro, juego y aprendizaje. El kit de siembra incentiva a los niños a descubrir e investigar a través de la exploración sensorial. A lo largo de las actividades propuestas, los niños manipulan materiales como la tierra, el agua, abonos, semillas, entre otros. Abono, semillas, palas y más elementos van de la mano del desarrollo del invernadero. Todos estos materiales se pensaron para una larga duración y resistencia a las diversas condiciones climáticas a las cuales se verá enfrentado el kit en cada uno de los territorios.

Conclusiones

Desde el inicio del proyecto, el proceso de evolución del mismo nunca se detuvo. El equipo siempre tuvo la información y las herramientas necesarias para continuar con la evaluación y adaptación de la propuesta a las necesidades de la comunidad educativa. Ahora bien, es importante aclarar que la finalidad del proyecto más allá de apoyar a una comunidad es incentivar a los niños a que experimenten, conozcan y disfruten de lo que pueden crear con sus manos. Esto conduce a

un proceso de transformación del infante. Asimismo, por el tipo de actividades que incentiva el kit, también se busca una articulación entre los distintos actores involucrados en el proceso educativo, es decir, padres de familia, estudiantes, profesores y demás funcionarios de la fundación.

Por último, como primera experiencia de desarrollo de proyecto social y de comunidad el equipo puede decir que aportó desde su campo de acción al desarrollo y avance de un país que es sinónimo de capacidad y potencial. Por otro lado, la ayuda y la transformación es bilateral. Dicho de otro modo, la experiencia no solo ha brindado nuevas herramientas a la fundación y su comunidad educativa, sino que los integrantes del equipo de trabajo también han tenido un proceso de cambio. Esto se debe a que conocer las necesidades particulares de una comunidad y atender a dichos predicamentos ayuda a los diseñadores en formación a ampliar su espectro de las posibilidades y soluciones que se pueden construir de manera colectiva. En efecto, uno de los innumerables beneficios del proyecto fue el conocimiento adquirido en cuanto a valores se refiere, compromiso, solidaridad, responsabilidad, gratitud y empatía recaen sobre lo adquirido y reforzado. Igualmente involucrar las labores de diseño a áreas de ayuda y compromiso social.

Referencias bibliográficas

Ministerio de Educación de Colombia. (25 de octubre de 2020).

Trabajamos en equipo por prevenir y mitigar los impactos del COVID- 19 en la deserción en educación Preescolar, Básica, Media y Superior. *Noticias Min Edu*. Recuperado de: https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-401634.html?_noredirect=1

ONU. (20 de julio de 2020). Unos 40 millones de niños sin educación preescolar debido al coronavirus. ONU. Recuperado de: <https://news.un.org/es/story/2020/07/1477751>

05

Brief y reflexión del kit creando con arcilla

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.6>

Juan David Castaño Tavera
y Sebastián Jiménez
Rodríguez

trabajo de campo de manera presencial y conocer a los niños de la fundación. En consecuencia, el trabajo tuvo que hacerse virtualmente. Para la primera etapa de identificación del contexto y caracterización de la población, el personal de la fundación nos brindó la información y material necesarios.

Juan David
Castaño Tavera
y Sebastián
Jiménez
Rodríguez

Brief y reflexión
del kit creando
con arcilla

Descripción del proyecto

De acuerdo con la información de la fundación y de sus necesidades, el producto final iba dirigido a niños entre los tres y ocho años de edad. El objeto tenía que estar diseñado para soportar espacios al aire libre, entre otras características. Como no podíamos tener contacto directo con los niños y probar los prototipos, observar sus reacciones e interacción con los mismos, nos vimos obligados a dejar las pruebas a la imaginación y a los diálogos con los docentes. La modificación del prototipo siempre estuvo guiada por la opinión de los docentes y por los escenarios imaginativos. En estos últimos ejercicios siempre se intentó de ser muy detallados, tratar de inferir las reacciones de los niños.

En cuanto a las características del producto, este debe ser capaz de almacenar una serie de herramientas relacionadas con el modelado con arcilla. Debe ser un torno portátil, fácil de transportar, que se pueda accionar con la fuerza de los niños por medio de un sistema que sea sencillo de hacer. Por eso, decidimos utilizar el cartonplast, un material sumamente resistente. Para su movilidad y funcionamiento, el objeto se basó en un sistema de balineras que desarrollamos con la maceta y el frisbe, ya que son materiales de bajo costo y fácil replicabilidad.

Conclusiones

Con relación a las expectativas del trabajo, nuestro equipo espera que resulte ser una herramienta que potencie tanto las labores de los docentes en los espacios de enseñanza como los procesos de aprendizaje y formación personal de los niños. Esto es de suma importancia, ya que los resultados es lo que pone a prueba la destreza de los diseñadores. En nuestro caso, fue la primera vez que llevamos a cabo un proyecto de corte social, dirigido a necesidades reales y concretas de una población vulnerable. En efecto, la exploración e indagación de contextos ampliaron nuestra visión a la hora de idear propuestas. Esto nos permitió encontrar oportunidades y generar soluciones a través del diseño y fabricación de un objeto.

Sin duda, podemos concluir que a lo largo de este proyecto pudimos aprender a empatizar y a entender las necesidades y los gustos de los usuarios en relación a una serie de actividades lúdicas. Creemos que el fortalecimiento de lo social en el campo del diseño tiene una gran importancia en la formación profesional. Los proyectos con enfoque social son sumamente enriquecedores. En nuestro caso, no solo diseñados un producto para unos usuarios, sino que aportamos a la formación y educación de la generación que nos antecede. Por último, esperamos que este objeto pueda llegar a más poblaciones en condiciones similares y contribuya a su formación y aprendizaje. Esperamos, asimismo, que esta herramienta pueda generar sensibilidades por lo manual y lo artístico, que los niños y las niñas puedan abrirse a las artes y a descubrir su importancia social y personal.

06

Reflexión sobre el diseño de objetos de aprendizaje en el área de matemáticas

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.7>

Julio Enrique Hernández
Florez, David Enrique
Montealegre Navarro y
María Claudia Pombo
Hernández

Desarrollo del proyecto

Debido a la pandemia, el proyecto se llevó a cabo de manera virtual y a distancia, lo que supuso un reto para nosotros. En consecuencia, la construcción de vínculos con las personas de la comunidad fue más difícil, así como el registro del entorno y del territorio. Claramente, el hecho de no poder compartir con los habitantes en su cotidianidad supuso un obstáculo para el proyecto, ya que para el diseño es muy importante poder identificar con claridad las problemáticas y necesidades que atraviesan a la comunidad. Sin la identificación de tales factores, puede que la propuesta de diseño no tenga impacto alguno, puesto que la propuesta está construida a partir de un problema que no es del todo acertado.

Para dar respuesta a este reto presentado, decidimos adoptar la metodología para el desarrollo de objetos de aprendizaje diseñada originalmente por la Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT). Dicha metodología se basa en el modelo ADDIE (analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar) (Correa *et al.*, 2015). Cada sigla hace referencia a una etapa lógica-constructiva que permite crear contenidos flexibles, dinámicos y adaptables a los ambientes virtuales o presenciales. Asimismo, nuestro equipo construyó un marco de conceptos útiles para el desarrollo del producto final. A continuación, se presentan los conceptos.

Repetición: Parte de la idea de que el aprendizaje por repetición es uno de los mecanismos básicos para adquirir nuevos conocimientos y habilidades. En otras palabras, la exposición de un individuo al mismo estímulo una y otra vez conduce a que este lo interiorice y forme parte de su conducta.

Hacer: Este concepto parte de la idea de que se aprende por medio de la práctica o, en términos más sencillos, se aprende haciendo.

Familiaridad: Se basa en dos principios, el aprendizaje emocional y el aprendizaje asociativo. El primero, es un proceso que construye en el sujeto un mapa mental del mundo de

Julio Enrique
Hernández
Florez, David
Enrique
Montealegre
Navarro y María
Claudia Pombo
Hernández

Reflexión sobre
el diseño de
objetos de
aprendizaje
en el área de
matemáticas

acuerdo al placer y al displacer, a la seguridad y al peligro. En ese sentido, todo aquello que genera en el sujeto placer y seguridad va a ser bienvenido; mientras que todo aquello que le produzca displacer y lo perciba como peligro, será rechazado. En este punto entra a jugar el aprendizaje por asociación. Es decir, si el estudiante asocia el juego a algo placentero y sencillo, este buscará espacios de juego. Así, si esta misma persona asocia el juego con el estudio, este último le parecerá algo placentero y, por tanto, deseable.

De este modo, el marco conceptual del objeto de aprendizaje busca hacer del estudio algo placentero para el estudiante. Aunque se trata en el fondo de un material de refuerzo para el área de matemáticas, se espera que este permita al estudiante emprender un proceso de aprendizaje autónomo de manera amable y divertida.

Conclusión

Como aprendizaje resultante del desarrollo de este proyecto, se puede decir que existen una infinidad de productos que responden a necesidades similares. Sin embargo, el detonante diferenciador es la innovación del producto en términos de su eficacia y adaptabilidad a los diferentes contextos. De ahí la importancia de la creatividad e ingenio del diseñador a la hora de proponer soluciones a problemáticas concretas.

En el caso del presente proyecto, como se ha dicho anteriormente, lo más importante del diseño del objeto de aprendizaje es construir autonomía en el niño. La autonomía es aquí el desarrollo de la independencia del infante y de sus propias capacidades para enfrentarse al mundo, tanto en términos intelectuales como morales y sociales (Piaget, 1984). Si bien este proyecto presentó un gran reto debido al hecho de trabajar con una comunidad real y de manera totalmente virtual, hemos aprendido a desenvolvernos en distintos problemas de la modalidad virtual.

Referencias bibliográficas

Correa, S., Reséndiz, E., Llanos, R., Salazar, M. & Sánchez, J. (2015). *Objetos de aprendizaje: Metodología de desarrollo y evaluación de calidad* (tesis de posgrado). Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, Argentina.

Piaget, J. (1984). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Barcelona, España: Paidós.

Julio Enrique
Hernández
Florez, David
Enrique
Montealegre
Navarro y Maria
Claudia Pombo
Hernández

53

Reflexión sobre
el diseño de
objetos de
aprendizaje
en el área de
matemáticas



07

**Pedagogía e identidad
cultural y de creación
para el accionar social**

[https://doi.org/10.53972/RAD.
etrads.2021.2.8](https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.8)

Juliana Meneses Santa

Así, en este texto se expondrá el proceso de indagación e intervención que se llevó a cabo con los jóvenes desmovilizados. A grandes rasgos, se hizo un proceso de formación ciudadana con la población en cuestión. Con ellos se hicieron una serie de talleres y espacios de diálogo con el fin de elaborar objetos que materialicen las experiencias e historias de vida de cada joven.

Juliana
Meneses Santa

Pedagogía
e identidad
cultural y de
creación para el
accionar social

Descripción del proyecto

El proyecto inicia a partir de una serie de entrevistas semiestructuradas con expertos sobre el tema de conflicto, paz y reconciliación. Luego, se hacen unos primeros diálogos con los jóvenes y, más tarde, se desarrollan una serie de talleres que buscan estimular la creatividad y el uso de técnicas como el macramé y el tejido en telar con mostacilla.

Ahora bien, es de suma importancia recalcar que uno de los factores determinantes en el proceso de reintegración a la vida civil es la educación. De ahí que uno de los componentes centrales de esta investigación sea el componente pedagógico, puesto que dicha población difícilmente puede acceder a este derecho básico (Herrera, Puentes, Perdomo y Suescun, 2017). En ese sentido, los talleres se diseñaron desde un enfoque constructivista que plantea el proceso de aprendizaje-enseñanza como un sistema retroactivo que se vale

tanto de los conocimientos previos de los estudiantes como del conocimiento del facilitador y guía del espacio (Rojas, 2004). Asimismo, se tomó la propuesta de Cooperrider y Whitney (1999) acerca de estimular la imaginación de los educandos sobre escenarios futuros posibles y generar acciones para cumplir con dichas aspiraciones. De este modo, en la primera etapa de los talleres se expuso a los educandos las técnicas de macramé y del tejido con mostacillas con el fin de que ellos vieran las posibilidades y las limitantes de ambas técnicas. En la segunda etapa se hicieron unos ejercicios de abstracción de figuras. Por último, en la tercera etapa, se espera la creación de los productos finales. Al respecto, se debe mencionar que el presente texto solo habla de la primera etapa, puesto que la segunda y tercera se encuentran en ejecución.

Por otro lado, para el desarrollo de los talleres y de la investigación en general se tuvo como concepto rector la idea de identidad. Esta se define aquí como un concepto que hace referencia a la dimensión psicológica de la autoconciencia y, asimismo, a la identificación colectiva respecto a una dimensión social y política. En consecuencia, se puede decir con tranquilidad que todo proceso de identificación implica irremediablemente un proceso de enculturación y, por tanto, si se habla de identidad se debe hablar de cultura. Esto cobra importancia para la presente investigación porque algunas manifestaciones culturales plasmadas en bienes, productos y servicios pueden generar un sentimiento de pertenencia a un grupo, a un territorio, a una comunidad (un sentimiento de identidad) y, además, fomentar una visión de desarrollo del territorio que implica la mejora de calidad de vida de su población (Molano, 2007). Esta es la apuesta del impacto de la intervención de este proyecto.

Sin embargo, para lograr dicho resultado se debe tener en cuenta el estímulo creativo. Para el presente texto, la creatividad se define como una búsqueda personal que expande los límites de la libertad (Gvritz, Abergú y Grinberg, 2009). Se podría decir que estimular la creatividad en estos jóvenes es mostrarles alternativas para la integración social.

Conclusiones

Los espacios brindados por las diferentes fundaciones y entidades gubernamentales para la formación de los jóvenes desmovilizados del conflicto armado tienen un valor tanto para ellos como para la sociedad colombiana. Dejar las armas y retomar las labores comunes implican un proceso de transición y de acompañamiento. Solo de esta manera ellos podrán encontrar un rol en la comunidad para desarrollar sus capacidades.

En cuanto a los talleres de creación de accesorios se puede decir que contribuyen al autorreconocimiento de sus capacidades creativas. Este proceso les ha estimulado capacidades y habilidades que en el ambiente estructurado de obediencia en el que estaban no podían desarrollar. De ahí que las técnicas artesanales les permitan explorar con libertad diferentes formas y productos y, de modo paralelo, su propia identidad como individuos.

Por último, se debe recordar que los talleres proponen explorar diferentes lenguajes expresivos, especialmente el tejido. Este les brinda a los chicos y chicas un espacio de distensión donde pueden hablar mientras elaboran sus productos creativos. En otros términos, son espacios que estimulan el diálogo y la interacción con personas provenientes de diferentes contextos.

Referencias bibliográficas

- Cooperrider, D. & Whitney, D. (1999). *Appreciative inquiry: A Positive Revolution in Change*. San Francisco, Estados Unidos: Berrett-koehler inc.
- Gvritz, S., Abregú, V. & Grinberg, S. (2009). *La educación ayer, hoy y mañana: el ABC de la pedagogía*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.
- Herrera, L. S., Puentes, L., Perdomo, K. L. & Suescun, D. C. (2017). *Análisis de los procesos, programas de reintegración y estrategias pedagógicas implementadas en Colombia para jóvenes*

Juliana
Meneses Santa

Pedagogía
e identidad
cultural y de
creación para el
accionar social

desmovilizados durante los años 2006-2013 (Tesis de pregrado).
Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia.

Molano O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que
evoluciona. *Revista Opera*, 7, 69-84.

60

Rojas, M. (2004). La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza
del Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana (Tesis de
maestría). Universidad Iberoamericana, México D.F, México.

Taylor, C. (1996). Identidad y reconocimiento. *Revista internacional de
filosofía política*, 7, 10-19.

08

**Hocus Pocus: Propuesta
metodológica de
innovación para el
desarrollo de proyectos
con componente social**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.9>

Laura Nathalia González
Moreno y Lina Fernanda
Torres Argüello

Tunja en los años 2016 y 2017. Este doble papel que jugó el equipo de trabajo nos permitió identificar las falencias y las necesidades internas tanto a nivel operativo como a nivel organizativo de la iniciativa. De ahí surge la idea de elaborar una caja de herramientas que apoye la visión de cambio y contribuya a construir las condiciones para el diálogo y la reflexión del emergente movimiento ciudadano.

Descripción del proyecto Hocus Pocus

Es importante aclarar que este es una investigación cualitativa de corte exploratorio descriptivo por dos razones principales. Primero, existen pocos antecedentes acerca del tema, es decir, no hay estudios similares. En adición, se busca recopilar información teórica del problema de investigación. Asimismo, se utilizó la investigación acción participativa como base para el impulso del movimiento ciudadano.

Para el desarrollo del proyecto, en primer lugar, hicimos un análisis de la manera de operar. El resultado que obtuvimos es que la comunidad posee creatividad, pero carece de un proceso metodológico o una herramienta que les permita ser agentes de cambio y de transformación en su propia ciudad. De ahí que la intención del proyecto se convirtiese en acompañar al movimiento en pasar de la observación de las problemáticas sociales a actuar en la búsqueda por la resolución de las mismas.

Laura Nathalia
González
Moreno y Lina
Fernanda
Torres Argüello

Hocus Pocus:
Propuesta
metodológica
de innovación
para el
desarrollo de
proyectos
con
componente
social

La propuesta concreta que planteó el equipo de trabajo fue una metodología basada en la propuesta del *social feeling* y el *design thinking*. A ello se le añadió la temática de la magia. En ese sentido, las fases básicas del *design thinking*, es decir, empatizar, definir, idear, prototipar y testear se traducen en los encantamientos básicos de la guía de magia Hocus Pocus que los aprendices de magia deben llevar a cabo. En este caso, los hechizos buscan construir espacios de diálogo que permitan a la comunidad a identificar las problemáticas de su territorio para luego proponer soluciones a las mismas.

Para el desarrollo de la metodología y la discusión en cada fase el equipo utilizó como referencias películas y figuras icónicas de la magia. Asimismo, para los hechizos se crearon palabras híbridas entre el español y el latín. De este modo, se mezcló el tema de la magia con la propuesta metodológica social. Las cuatro fases de Hocus Pocus se denominaron: *Alocohora*, *diffindum*, *realicus* y *rennervate*. Cada fase se compone de un conjunto de actividades concretas y se representa como un hechizo.

El valor diferenciador de nuestra propuesta metodológica es la categorización o identificación de personajes. Esta se encuentra en la actividad de *discentibus*, la cual hace parte de la primera fase, *alocohora*. Esta actividad asigna personajes según la personalidad de cada integrante del grupo, con el fin de tomar un rol o un propósito en función de la iniciativa. La actividad está basada en el eneagrama de la personalidad, que se trata de un sistema de clasificación desarrollado por el psiquiatra chileno Claudio Naranjo. Este sistema describe nueve tipos básicos de personalidad, cada uno representa un mapa de características que denotan patrones de pensamiento, sentimientos y comportamientos.

Para la parte de diseño cada una de las estructuras de la propuesta metodológica responde a una armonía estética y funcional. Esta se cultivó a través del conocimiento de diseño. Se tuvo en cuenta la importancia de la unidad de valor cromático, una clara identificación de iconos, una selección tipográfica legible y una gráfica propia de cada actividad.

En principio, vale la pena mencionar que la metodología fue diseñada para implementarse de manera presencial. Para ello, se diseñó un taller dividido en tres jornadas de cuatro horas. Sin embargo, debido a la situación pandémica, el equipo se vio obligado a rediseñar la metodología y adaptarla a la virtualidad a través de la plataforma *Genially*.

Cuando se transformó la metodología al ámbito virtual, mantuvo la esencia de Hocus Pocus, la diversión, interacción y la comodidad del usuario. Para cumplir esto, se vincularon cada uno de los espacios digitales e incluso se adjuntó en la página web el material impreso. Como parte del monitoreo y de la adaptación a lo virtual se llevaron a cabo encuestas, se elaboraron videos y se reescribieron los textos para su mayor comprensión.

Conclusiones

En síntesis, se puede decir que el uso de una temática como la magia ayuda a captar la atención del usuario y facilitar el proceso de desarrollo de la propuesta metodológica para los mismos. A lo largo del proceso de desarrollo de Hocus Pocus, se confirmó que la mayoría de personas desconocían de qué se trataba una propuesta metodológica.

Por último, se recomienda que para este tipo de herramientas se haga una primera muestra presencial, ya que esto facilita que el usuario se familiarice con la propuesta metodológica y posiblemente se obtenga un mayor alcance poblacional. Esto se debe a que Colombia y, en especial, la población tunjana no está muy familiarizados con la modalidad virtual.

Laura Nathalia
González
Moreno y Lina
Fernanda
Torres Argüello

Hocus Pocus:
Propuesta
metodológica
de innovación
para el
desarrollo de
proyectos
con
componente
social



09

**Un acercamiento al
diseño y a la educación
en matemáticas a
distancia**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.10>

Jesús Barrios, Sebastián
Noriega, Dariana Ortega

Luna Estudio

de sus habitantes. Por lo tanto, en la situación actual, producto de la pandemia por el Covid 19, muchos estudiantes han dejado de asistir a clase por esa falta de conectividad. En este sentido, el proyecto busca garantizar un buen desarrollo del aprendizaje en los niños y disminuir el impacto negativo que ha tenido la falta de conectividad.

Jesús Barrios,
Sebastián
Noriega,
Dariana Ortega

Un
acercamiento
al diseño y a la
educación en
matemáticas a
distancia

Descripción del proyecto

Ahora bien, respecto a la elaboración de la propuesta, el objeto de aprendizaje desarrollado para el área de matemáticas se denominó *comeproblemas*. A partir de este último, se busca que los estudiantes hagan uso de las operaciones matemáticas adecuadamente de acuerdo con la situación que se les presente en los problemas matemáticos. De este modo, el *comeproblemas* les proporciona información y ejemplos a los estudiantes para resolver los problemas matemáticos. El componente de mayor nivel de innovación fue la creación de Paco, un personaje que acompaña al estudiante durante la resolución de los problemas matemáticos y lo ayuda a reconocer qué operación deben hacer y cómo deben hacerla.

Una de las observaciones relevantes que arroja el trabajo es que los usuarios tienen la intención e iniciativa de estudiar, pero no cuentan con las herramientas necesarias para hacerlo. Afirmación que se puede plantear tanto en el caso de los estudiantes como el de los padres y profesores. De ahí la importancia de la función del diseñador, la pieza faltante para cambiar la situación.



70

70

Asimismo, Luna Estudio cumplió un reto muy grande al llevar a cabo la implementación de los objetos de aprendizaje con los estudiantes de las instituciones ubicadas en los municipios. Al final del proyecto se llevaron a cabo unas entrevistas y otros mecanismos de recolección de datos con el fin de monitorear la satisfacción de los habitantes de los territorios con relación al proyecto. De acuerdo con los resultados arrojados, el nivel de aceptación de los estudiantes y profesores fue muy bueno. Finalmente, se logró cumplir con el objetivo de desarrollar una propuesta acorde a las necesidades de los estudiantes de tercer grado de primaria, para su implementación como objeto de aprendizaje en las instituciones de Manatí y Santa Lucía, tanto en el área de matemáticas como en el área de español.

Así, llevar a cabo el proyecto con las comunidades de Manatí y Santa Lucía en el contexto pandémico fue un gran reto. El equipo ya tenía cierta experiencia del trabajo con comunidades. Sin embargo, el actual contexto los obligó a cambiar de estrategias. Gracias a las tecnologías y aplicaciones intercomunicativas se logró establecer un vínculo con los docentes, aunque haya sido un poco débil por los problemas de red de los municipios. En suma, el equipo considera que, a pesar de las adversidades, el proyecto se adaptó a las circunstancias y a las demandas de la gente y los territorios intervenidos.

Conclusiones

Después del proceso del proyecto, el equipo considera que la educación va de la mano del desarrollo de la sociedad. El proceso de aprendizaje de los niños requiere de elementos que les permitan llevar a cabo sus actividades de manera eficiente, lo cual depende de la accesibilidad que se tenga a herramientas de apoyo que se adapten a las necesidades presentadas. Sin duda, la virtualidad ha sido un detonante que ha dado a conocer las situaciones reales en las que se encuentran algunas comunidades, así como la gran capacidad de adaptación que tienen a pesar de las dificultades.

En cuanto al diseño industrial, es una disciplina que cumple un papel importante en el desarrollo de una sociedad. El aporte que este puede brindar al sector de la educación es significativo, debido a su capacidad de solucionar problemas concretos. En este sentido, a pesar de las carencias tecnológicas de muchas regiones periféricas, el diseño puede dar soluciones a las problemáticas producto de las mismas.

Jesús Barrios,
Sebastián
Noriega,
Dariana Ortega

Referencias bibliográficas

- Ecured. (s.f). *ISD-MeLO*. Ecured. <https://www.ecured.cu/ISD-MeLO>
- Granja, S. (11 de septiembre 2020). *Colombia, uno de los países con más dificultades en acceso a internet*. El Tiempo <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/internet-calidad-de-conexion-en-colombia-con-mas-dificultades-en-el-mundo-529850>
- JC. (23 de Agosto del 2020). *Índice de calidad de vida digital 2020*. John Caicedo. <https://www.johncaicedo.com.co/2020/08/23/indice-de-calidad-de-vida-digital-2020/>
- Duque. N. (22 de Abril del 2020). *Menos del 10% de los niños en el campo tienen computador para recibir clases durante la cuarentena*. Cerasetenta. <https://cerasetenta.uniandes.edu.co/por-alla-no-llega-ni-dios-la-educacion-rural-en-tiempos-de-pandemia/>
- Callejas, M., Hernández, E., Pinzón, J. (s.f). *Objetos de aprendizaje, un estado del arte*. [Archivo PDF]. <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v7n1/v7n1a12.pdf>

Un acercamiento al diseño y a la educación en matemáticas a distancia



10

Camino Épico

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.11>

Nicolás Alvarado Segura y
Jacobó Castro Bautista

estudiantes y las guías de estudio que nos facilitó el colegio. Entre la información más importante, definimos que había 340 niños cursando primaria básica y 11 programas de estrategias de aceleración e inclusión.

Nicolás
Alvarado Segura
y Jacobo Castro
Bautista

Descripción del proyecto

Basados en lo anterior, construimos el problema de investigación y la propuesta central del proyecto. Esta última, la planteamos a partir del *design thinking* y la metodología de las tres lupas. Tales metodologías nos permitieron organizar la información e identificar los factores determinantes para el desarrollo del proyecto. Entre los puntos más importantes, estas metodologías resaltan el reconocimiento del contexto. Gracias a ello, encontramos que el territorio está cerca al botadero de basura doña Juana. Hecho que ha traído problemas de salud para muchos habitantes del territorio y que comporta una problemática medioambiental para la comunidad.

En consecuencia, decidimos orientar la propuesta del proyecto al cuidado y conservación del medioambiente. Temática que ha sido abordada por los profesores y la comunidad constantemente. Como la intención era construir una propuesta práctica, trabajamos con materiales reciclables. Al empezar con la ideación del proyecto observamos que los materiales que teníamos a nuestro alcance eran limitados. Se requería de una mayor producción, así que empezamos a prototipar el laberinto. Este pasó por varias fases en su forma, su función, y contenidos.

Para el desarrollo didáctico del laberinto partimos de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. Gracias a ella, pudimos identificar las distintas habilidades que estimulaba el laberinto en el

Camino Épico

desarrollo cognitivo de los niños. A grandes rasgos, el juego consiste en un laberinto portátil, los jugadores tienen que superar cuatro retos distintos de manera grupal o individualmente. Cada uno de los retos obliga al niño a usar alguna habilidad que estimula el uso de una u otra inteligencia.

Conclusiones

Entre las cosas más significativas de trabajar con el colegio El Mochuelo es la posibilidad de salir de nuestra zona de confort e incomodarnos. Factor que nos obliga a tomar acción e involucrarnos con esa realidad distinta a la nuestra. Luego de haber entendido el contexto, nos surgió una especie de impulso por apoyar desde nuestras posibilidades a la gente y hacer frente a esas problemáticas que viven en torno al medioambiente y la educación. El diseño tiene mucho que aportar a este tipo de problemáticas sociales y ambientales.

Interactuar con los niños, así haya sido virtualmente, nos sirvió para conocerlos. La impresión que nos dejan es que son personas decididas, llenas de sueños que no se rinden y luchan por alcanzarlos. Además, estos sueños son grandes y no se quedan en una idea egoísta e individual, sino que se preocupan por su comunidad y por el bienestar colectivo. En últimas, así como nosotros impactamos positivamente las vidas de estos niños, ellos también impactaron las nuestras.

11

Magia a color

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.12>

Paula Herrera, Camilo
Cortés, Sebastián López,
Daniel Buitrago

79

múltiples de Howard Gardner. Hay una serie de guías de enseñanza que buscan estimular las distintas inteligencias que de cada niño.

Paula Herrera,
Camilo Cortés,
Sebastián
López, Daniel
Buitrago

Descripción del proyecto

En primer lugar, como se dijo anteriormente, recopilamos la información necesaria para construir el contexto e identificar la problemática. De acuerdo con ello, se plantearon los objetivos pedagógicos. Para ello tuvimos, asimismo, que regirnos por los principios y el modelo educativo de la institución. Uno de los principios más importante para la escuela es el uso del juego como herramienta pedagógica. Este lo utilizamos como herramienta de estímulo de desarrollo de habilidades neurolingüísticas de los niños.

La problemática a abordar es la intermitencia y la deserción escolar de muchos niños a causa de la falta de acceso a internet y a las nuevas tecnologías y de las condiciones de distanciamiento social. De ahí surge la idea de hacer una serie de guías interactivas que permitan a los niños llevar a cabo el proceso de aprendizaje en casa junto a sus padres mediante el juego.

La propuesta que desarrollamos en la guía pedagógica se basa en un juego cuyo objetivo es estimular las habilidades motoras de los niños. La guía tiene un personaje llamado Mochuelito que es el acompañante de los niños a lo largo de todas las actividades. Decidimos llamar Mochuelito al personaje porque este hace referencia al nombre de su territorio a un ave que recorre la zona. Creamos a Mochuelito con el fin de construir empatía con los niños y un sentido de identidad.

El tema del sentido de identidad surgió en varias ocasiones en los diálogos con la comunidad. A pesar de sus problemáticas como vivir cerca del botadero Doña Juana, vivir en condiciones de pobreza

Magia a color

en la periferia de la capital, hay un fuerte sentido de pertenencia y de identidad.

Sea como fuere, el proyecto Magia a color es un juego de ensamble y construcción. Este se compone de una serie de fichas y visores en forma de figuras geométricas de diferentes tamaños, tornillos de diferente longitud. Todos estos elementos se prestan para que el niño experimente y explore la forma en que cada figura se relaciona entre sí de manera distinta. Al final la combinación entre las distintas figuras genera un juego de luces y de colores. El juego es de formato libre, no hay unas normas u objetivos establecidos. Así, el niño puede explorar libremente la mezcla de formas y colores. Asimismo, es un juego que se presta para jugar con otros niños.

El juego está pensado y desarrollado con formas muy sencillas con elementos como los conectores que son piezas que se encuentran en el mercado fácilmente y a un bajo costo para su reposición. Se trata de un dispositivo fácil de transportar y manipular. Como parte de la problemática medioambiental que vive la comunidad, el juego se hizo a partir de material reciclado y amigable con la naturaleza.

Conclusiones

Así, se puede decir que el proyecto fue una forma de innovación que se ciñe a las demandas de la institución y, lo más importante, de los estudiantes. En esta propuesta se toma el juego como un elemento central en el proceso de aprendizaje del estudiante, lo que le da un valor extra a la misma. Los retos de la distancia a raíz de la pandemia hicieron más difícil la ejecución del proyecto. No obstante, podemos decir que estos se superaron de la mejor manera. Este tipo de escenarios nos ayudan a entender el mundo del diseño desde su práctica laboral concreta. Por último, consideramos que el proyecto sirvió para reflexionar acerca de la función social del diseño y de nuestra importancia de nosotros como diseñadores a la hora de solucionar problemas sociales.

12

**Experiencia y reflexión
con el kit científico para
la Fundación Aeiotu**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.13>

Sofía Borbón Calderón
y Natalia Camargo
Bohórquez

social y cultural. De ahí la importancia del presente proyecto. Este busca disminuir la brecha educativa producto de la brecha tecnológica y estimular la creatividad y la imaginación de los niños como parte de su proceso de aprendizaje.

El proyecto surge de la alianza entre la Universidad El Bosque y la Fundación Aeiotu del grupo Carulla. Esta fundación se centra en el fortalecimiento de la educación básica en población vulnerable. De ahí que nuestro trabajo fuera fortalecer y estimular las capacidades cognitivas y emocionales de los niños entre los tres y ocho años de edad a través de un objeto innovador.

Descripción del proyecto

Para poder desarrollar el producto, tuvimos que aproximarnos al modelo educativo de la fundación. Este se basa en la metáfora de la espiral, es decir, que el proceso de aprendizaje no ocurre de manera lineal, sino a través de una serie de ciclos que en ocasiones parecen

Sofía Borbón
Calderón
y Natalia
Camargo
Bohórquez

Experiencia
y reflexión
con el kit
científico para
la Fundación
Aeiotu

tener retrocesos. Ahora bien, dichos aparentes retrocesos son, en realidad, momentos de asimilación de conocimientos y capacidades nuevas. Todo este proceso se concibe de manera integral. Dicho de otro modo, tanto las habilidades sociales como emocionales, motoras y cognitivas deben estimularse para el desarrollo completo del niño. Uno de los valores diferenciadores de la fundación es que esta busca que los niños conozcan y entiendan el modelo educativo bajo el cual están aprendiendo. En este punto, las profesoras cumplen un papel importante, puesto que su misión es detectar los intereses y las capacidades de los niños y las niñas de la fundación. Esto tiene por objeto ayudar a potenciar su proceso de aprendizaje. De ahí la importancia que tiene para la fundación la estimulación de la creatividad y la imaginación.

Para ello, sistematizamos las herramientas más utilizadas por la fundación y los consejos que dan a las familias para que el proceso de aprendizaje continúe de manera apropiada en casa. La síntesis de esta información la hicimos a través de una serie de herramientas en la página web.

En educadores dejan las siguientes herramientas: Ambiente, aprendizaje, arte, comunidad, desarrollo y crecimiento, documentación, sentido de identidad, transiciones, herramientas pedagógicas, organización pedagógica, relaciones e interacciones.

En cuanto a los consejos a las familias, las herramientas fueron: Experiencias para tu hijo, cuentos para escuchar y disfrutar, conversaciones con Aeiotu, consejos de crianza, ideas para tu semana, retos en el desarrollo.

Como se puede ver, desde una primera aproximación parecen ser ideas un tanto disímiles que dicen poco o nada. Sin embargo, se puede observar que ambos comparten ciertas similitudes si se mira desde la intención de estimular la imaginación y la creatividad de los niños y las niñas.

En los salones de la fundación se encuentran diversos materiales. Hay material para reciclar, tubos, cajas, tapas, envases, etc.

que buscan convertirse en insumos para la creación de los niños. A partir de lo anterior, diseñamos un objeto funcional que combina la comunicación con el usuario y la estética. Se trata de un producto intuitivo, fácil de usar para los niños en cuestión.

Sofía Borbón
Calderón
y Natalia
Camargo
Bohórquez

Conclusiones

Este resultó ser un proyecto muy enriquecedor para nuestro equipo de trabajo. Se podría decir que nos dejó un aprendizaje para la vida. Particularmente, aprendimos a leer contextos con el fin de identificar problemáticas y proponer soluciones efectivas. Para ello, tuvimos que adquirir una cierta sensibilidad y empatía con las situaciones de los demás.

Para concluir la fundación de Carulla Aeiotu es una fundación con mucho interés en interactuar con los más pequeños del país, para darles los mejores primeros pasos en la educación de la primera infancia, enseñándoles a no parar con su creatividad y conocimientos mientras interactúan y crean con nuevos materiales y conocimientos que van recogiendo mediante su proceso.

También enseñándonos a nosotros como estudiantes universitarios de la carrera de diseño industrial a no olvidarnos de los más pequeños y vulnerables del país, enseñándonos a conocerlos como fundación y cómo podemos ayudarlos de diferentes maneras para que los niños tengan más herramientas en el momento de aprender, y crear.

85

Experiencia
y reflexión
con el kit
científico para
la Fundación
Aeiotu



13

Proyecto destacado

**Experiencia de creación:
Kit de luz y sombra**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.14>

Simón Brando Herrera y
Claudia Cadena Sastoque

la modalidad virtual para el desarrollo de sus clases. Parte del reto que la situación supone es la falta de acceso a internet y a las nuevas tecnologías de las familias. De ahí la importancia de crear una herramienta educativa que estimule el aprendizaje autónomo a través del juego y de la creatividad.

Simón Brando
Herrera y
Claudia Cadena
Sastoque

Experiencia de
creación: Kit de
luz y sombra

Descripción del proyecto

Para la creación del kit se partió de la tríada: actividades, actores y contexto de la fundación. Cada una de estas tiene un papel importante a lo largo del desarrollo del kit. Estos son los principios rectores que guían cómo se deben llevar a cabo las actividades, la comunicación y el conocimiento. Así, para cumplir con sus objetivos, se pensó la herramienta como un kit viajero que pueda ser fácilmente transportado y usado por los niños en diferentes contextos, especialmente en sus casas. Asimismo, para el diseño del kit fue muy importante entender el modelo educativo de la fundación. Gracias a ello, se lograron identificar los requerimientos y los determinantes del kit de Luz y Sombra.

El kit explora principalmente la composición del color, los contrastes que da la luz y la sombra de acuerdo a la posición del objeto, la transparencia del mismo a partir de la perspectiva, etc. Esto lo hace a través del juego como base pedagógica. El juego contribuye al aprendizaje autónomo y, asimismo, vincula a los padres al proceso de aprendizaje; ya que hay tanto actividades que el niño puede llevar a cabo por sí mismo, así como hay otras que obligan a que haya un adulto que sirva como guía. De este modo, se incluye a los padres en el proceso de aprendizaje del infante.

Podemos decir que el producto final es sostenible a través del tiempo, ya que con este se pueden hacer diferentes actividades y no limita el aprendizaje. Por tanto, su uso es posible en otros contextos como instituciones educativas. Asimismo, es importante mencionar que el kit fue fabricado con materiales impermeables y resistentes al uso, lo que garantiza la durabilidad y conservación del producto.

Conclusiones

En síntesis, para nuestra formación profesional el presente proyecto significó muchos aprendizajes y nuevas experiencias que ayudan a ampliar la perspectiva del quehacer como diseñadores. Uno de los elementos que se debe rescatar del ejercicio es la importancia que tiene el diseño centrado en el usuario. En este caso se tuvo en cuenta cómo los niños entienden e interactúan con el kit, qué les transmiten los materiales. De cierto modo, pudimos darnos cuenta la importancia de la interdisciplinariedad, ya que como diseñadores nuestros productos también tienen un impacto en la educación. La estética y la ergonomía también comunican y enseñan algo a los niños.

14

**El rincón de los
booktubers**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.15>

Salmón Estudio

Debido a las condiciones producto de la pandemia el equipo de diseño optó por el diseño de objetos de aprendizaje con el fin de fortalecer las habilidades de los estudiantes sobre un tema específico del área de lengua castellana. En este caso, el objeto de aprendizaje se enfoca en el hábito de lectura de los niños. Se escogió esta habilidad por la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo de los niños y sus beneficios a largo plazo. En efecto, según los Derechos Básicos del Aprendizaje (DBA), el área de lengua castellana para los niños de tercer grado se debe enfocar en el reconocimiento, comprensión e interpretación de textos narrativos a nivel inferencial y crítico acordes a su edad (Min Educación, 2017).

Salmón Estudio

El rincón de los
booktubers

Descripción del proyecto

En primera instancia, el proyecto exigió un diagnóstico y caracterización del contexto y de las problemáticas de ambos municipios. Tanto en el caso de Santa Lucía como el de Manatí, se tuvieron visitas virtuales y conversaciones con los funcionarios de las

instituciones educativas de Agropiscicola y Las Compuertas de Manatí. En adición se utilizaron las herramientas de Matriz de Impactos y Agentes Cruzados (MICMAC), y la Matriz de Análisis Estructural y la metodología AODDEI. De este modo, el equipo de Salmón Estudio recogió la información necesaria para identificar las problemáticas de las comunidades. Una de las problemáticas que se identificaron, fue la dificultad en la comunicación entre docentes y padres de familia.

Por otro lado, decidimos diseñar un medio en el que los estudiantes pudieran practicar la lectura y escucha fuera de clase. Debido a las dificultades de acceso a internet, el equipo optó por utilizar Facebook, puesto que se trata de una red social conocida y de uso popular. Así surgió *El Rincón de los Booktubers*. Los *booktubers* se trata de una propuesta que se une a la tendencia del uso del podcast y el formato de audio como medio de distribución efectivo, ya que por su formato permite una mayor cobertura. En efecto, su uso se ha popularizado en el mundo del entretenimiento. Sin embargo, en este proyecto se decidió explorarlo como herramienta pedagógica, que a su vez desligara la lectura como actividad netamente educativa. Es decir, el equipo buscaba que la lectura se convirtiese también en una actividad motivada por el placer. Adicionalmente, se trabajó el componente lecto-escritor, al requerir de los participantes la lectura y selección de relatos bajo premisas especificadas en el episodio de podcast para una posterior producción de reseñas escritas y orales, correspondiendo a otro derecho de aprendizaje de la DBA para este grado (MinEducación, 2017) enfocado a la producción textual coherente a sus intereses y opiniones un componente importante desde el proceso de aprendizaje planteado por el diseño universal para el aprendizaje.

Por otro lado, la propuesta también contiene un elemento de innovación social a partir de dos aspectos. Primero, como se busca propiciar espacios de lectura fuera del aula de clase, se parte del modelo descentralizado del aula y los horarios de clase también conocidos como *flipped classroom* (Adams y Gingras, 2020). Segundo, la propuesta busca generar cambios en las dinámicas del hogar que

dificultan la práctica de la lectura. Bajo esta idea, los padres dejan de ser una figura de autoridad y vigilancia para ser acompañantes en el proceso de lectura y comprensión de la misma.

Salmón Estudio

Conclusiones

Para el grupo de trabajo fue gratificante producir en conjunto e introducirse a un campo de producción relativamente nuevo, ya que, en semestres anteriores, ninguno había abordado la producción de contenidos auditivos como el podcast con fines de aprendizaje. Sin desmeritar, por otra parte, todo el proceso de redacción, grabación y edición detrás de un solo contenido de menos de cinco minutos; suena corto para el trabajo arduo que hubo detrás de cada producto. Asimismo, *El Rincón de los Booktubers* fue un espacio que enriqueció al equipo en el trabajo de corte social y comunitario. Todos los miembros de Salmón Estudio aprendieron a entender y dimensionar la responsabilidad con otros y a dimensionar la cantidad de trabajo que ello significa, no solo a nivel operativo e intelectual, sino también a nivel ético.

El rincón de los
booktubers

Por último, durante el desarrollo e implementación del proyecto *El Rincón de los Booktubers*, se experimentó el desafío de las entregas de las series de podcast y lecturas organizadas en la página de Facebook para el dominio personal y cognitivo de los participantes. Asimismo, se pudo contemplar el impacto cultural que se planteó durante la evolución del mismo. Como consecuencia de sus buenos resultados, se espera que esta propuesta represente el inicio de un cambio en pro de la incentivación del hábito de la lectura y comprensión de textos cortos en estos municipios, así como el seguimiento de los profesores sobre el mismo.

Referencias bibliográficas

Adams, P. & Gingras, H. (2020). *Blended Learning & Flipped Classrooms: A Comprehensive Guide User Generated Education*. Massachusetts, Estados Unidos: Part Time Press.

Ministerio de Educación. (2017). *Derechos Básicos del Aprendizaje de Lenguaje*. (Vol. 2). Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Len

15

La tienda numérica

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.16>

Salmón Estudio

cubre las áreas con mayores problemas que son matemáticas y lenguaje.

Debido a las condiciones producto de la pandemia el equipo de diseño optó por el diseño de objetos de aprendizaje con el fin de fortalecer las habilidades de los estudiantes sobre un tema específico del área de matemáticas. En este caso, el objeto de aprendizaje se enfoca en el uso del sistema numérico decimal. Nuestra propuesta *La Tienda Numérica* busca un cambio en las dinámicas del hogar que rodean la práctica de conceptos referentes al sistema numérico decimal. Temática central para el desarrollo cognitivo de los niños en este grado, según los Derechos Básicos del Aprendizaje (DBA) (MinEducación, 2017).

Salmón Estudio

La tienda
numérica



100

100

Descripción del proyecto

En primera instancia, el proyecto exigió un diagnóstico y caracterización del contexto y de las problemáticas de ambos municipios. Tanto en el caso de Santa Lucía como el de Manatí, se tuvieron visitas virtuales y conversaciones con los funcionarios de las instituciones educativas de Agropiscicola y Las Compuertas de Manatí. En adición se utilizaron las herramientas de Matriz de Impactos y Agentes Cruzados (MICMAC), y la Matriz de Análisis Estructural y la metodología AODDEI. De este modo, el equipo de Salmón Estudio recogió la información necesaria para identificar las problemáticas de las comunidades. Una de las problemáticas que se identificaron, fue la dificultad en la comunicación entre docentes y padres de familia y del vínculo de los padres con los procesos formativos de sus hijos.

De este modo, la propuesta apuntó a la resolución de dichas problemáticas. Así, a través de la visualización de videos interactivos se conduce a la dinámica de un juego de roles con el uso de medios manipulativos como billetes decimales para generar una mayor disposición tanto del padre o acompañante como del niño aprendiz a practicar y a arraigar los conceptos del sistema numérico decimal. Esto construye un ambiente tranquilo y flexible que hace que el infante asocie el estudio con el juego. En efecto, hay varios estudios que prueban la eficacia de dichas técnicas de estudio (Botero et al, 2017). En este sentido, el juego vincula a los padres con el proceso de aprendizaje de sus hijos. Los padres deben convertirse en tutores y facilitadores de los niños.

Conclusiones

Para el grupo de trabajo fue gratificante producir en conjunto e introducirse a un campo de producción relativamente nuevo, ya que, en semestres anteriores, ninguno había abordado la producción audiovisual con fines pedagógicos. Esto implicó un trabajo interdisciplinar, los integrantes del grupo de trabajo se vieron obligados a beber de las humanidades y de las teorías educativas para poder

diseñar una propuesta que realmente cumpliera con los objetivos propuestos. Así lo plantea Margolin cuando dice que valerse de las ciencias sociales aumenta las posibilidades de llegar a resultados significativos y profundos con potencial de transformación en el proceso de diseño.

Salmón Estudio

Otro factor del cual se debe hacer mención es la importancia que tuvo para el equipo trabajar con comunidades y problemáticas reales. Todos los miembros de Salmón Estudio aprendieron a entender y dimensionar la responsabilidad con otros y a dimensionar la cantidad de trabajo que ello significa, no solo a nivel operativo e intelectual, sino también a nivel ético.

En síntesis, durante estos meses de trabajo y de desarrollo del proyecto de La Tienda Numérica, el equipo experimentó diversos retos e incertidumbres que condujeron a tomar decisiones para llevar a feliz término dicha propuesta. Si bien en un ejercicio de implementación final se sufrieron importantes limitantes desde las mismas palabras de Margolin el diseño propone. Se espera que esta propuesta represente el inicio de un cambio en pro de la educación en estos municipios.

La tienda
numérica

Referencias bibliográficas

- Botero, O., Jiménez, A., Zapata, C., & Cautiva, F. (2017, noviembre). Los billetes decimales: más allá de unidades, decenas y centenas en la enseñanza del Sistema de Numeración Decimal. *Segundo Congreso de educación matemática de América Central y el Caribe*. Cali, Colombia.
- Margolin, V. (2012). Un "modelo social" de Diseño. *Revista KEPES*, 9(8), 61-71.
- Ministerio de Educación. (2017). *Derechos Básicos del Aprendizaje de Matemáticas*. (Vol. 2). Recuperado de: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Matem%C3%A1ticas.pdf



16

**Resignificación de la
cultura boyacense a
través del diseño gráfico**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.17>

Marisol Soledad García
Cordero

Descripción del proyecto

De este modo, la presente investigación se rige bajo la pregunta anteriormente mencionada. Para responder a esta problemática, los estudiantes de diseño gráfico en compañía de la docente ejecutora, encargada de generar y orientar el desarrollo del material didáctico, desarrollaron diferentes estrategias pedagógicas. Estas estuvieron pensadas de acuerdo con el público objetivo. Es importante mencionar que en este tipo de contextos, en su quehacer el diseñador debe partir de un sentido ético, puesto que de su trabajo depende una comunidad vulnerable. Asimismo, este debe ser consciente de las habilidades y capacidades que posee la comunidad con quien trabaja, ya que estos son recursos que se deben tener en cuenta en el proceso de diseño y, especialmente, a la hora de proponer una solución a la problemática identificada (Ledesma y López, 2018).

Como resultados del proyecto, se puede decir que hubo una producción de un material de buena calidad. En efecto, se lograron idear propuestas para dar solución a dichas necesidades. Los estudiantes de diseño que participaron en el proyecto manifestaron su satisfacción con el mismo.

Un ejemplo del avance se puede ver en el siguiente relato. En el año 2020 en el hogar comunitario La Huerta residían dos niños venezolanos, quienes presentaban una serie de vacíos conceptuales en distintas materias. Hecho que los hacía sentir inseguros, les resultaba difícil acercarse a sus compañeros de clase e integrarse. Respecto a esta situación, los estudiantes de diseño y la docente notaron cambios positivos a lo largo del tiempo. Después de unos meses empezaron a mostrarse más seguros respecto a sus conocimientos y a sí mismos, así como empezaron a socializar más con los otros chicos.

Con relación a lo anterior, surge la reflexión en torno a la importancia de la interdisciplinariedad en la formación del diseñador. En este caso, el aprendizaje-servicio (aps)

resultó importante para los diseñadores que llevaron a cabo el acompañamiento en los hogares comunitarios; ya que el aprendizaje-servicio brindó las herramientas pedagógicas necesarias para que estos tuvieran un mejor desempeño y supieran manejar mejor las situaciones que se les presentaban a lo largo del trabajo.

Conclusiones

En suma, vincular diseñadores en formación con problemáticas sociales reales permite abordar situaciones e incertidumbres desde una postura profesional. Esto implica un alto compromiso de ética profesional, responsabilidad social, interacción con otras disciplinas y trabajo colaborativo, lo cual es una tarea constante del trabajo de un diseñador profesional.

La experiencia como diseñadores gráficos con relación a este proceso evidencia que las piezas gráficas interactivas estimulan y contribuye al desarrollo integral de la primera infancia. Las temáticas creadas y planteadas para desarrollar con los niños sobre las formas autóctonas de la región boyacense, puso en evidencia que se dejan de lado muchos elementos que enriquecen la apropiación de nuestro territorio, nuestras culturas, gastronomía y biodiversidad.

Asimismo, el hecho de que los estudiantes de diseño gráfico entraran en contacto con una realidad ajena a la suya y tuvieran que ver problemáticas sociales como el abandono, la violencia intrafamiliar, la baja calidad educativa, entre otros, los hizo reflexionar acerca de sus privilegios y el deber y responsabilidad que tienen con dichas realidades. De esta forma, el presente proyecto aportó significativamente para integrar comunidades y cumplir favorablemente con los objetivos planteados inicialmente. Se logró empatizar con la comunidad, conocerla y darle solución a una necesidad gráfica para impactar, comunicar y aportar efectivamente desde elementos gráficos.

107

Referencias bibliográficas

Ledesma, M., & López, M. (2018). Retóricas del diseño social. Buenos Aires, Argentina: Wolcowics editoriales.



ME SA2

Sociedad
& cultura

Presentación

Restauración cultural de
la ruta Providencia y Santa
Catalina

Tras la cortina

Dewmestic: Cambiar el
concepto de lo socialmente
aceptado como doméstico

Manos por Colombia Espejos
del alma:

Un encuentro para crear
juntos por Providencia

Voces creativas:
Diseño de servicio
colaborativo para promover
la autonomía económica en
madres cabeza de hogar por
medio de sus habilidades
manuales de la comuna 3,
Manrique

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.18>

Memorias legadas, traumas y reparaciones.

El ser humano hereda características biológicas como manifestaciones visibles de la relación con su origen, las cuales asumimos como indicadores de familiaridad y coherencia por nuestra condición de estar biológicamente en relación con los otros. Del origen también recibimos características culturales que por alguna razón se guardan en las memorias de nuestro cuerpo y se manifiestan a lo largo de la vida incluso formando espesuras que limitan o condicionan nuestros movimientos.

Los legados biológicos y culturales no han sido nuestra elección, hemos sido receptores sin haberlo pedido, sin embargo, hemos reconocido nuestra posibilidad de resistir y re existir de frente a lo heredado y a los espíritus de las diferentes épocas para percibir que no estamos en un mundo homogéneo, sino en varios mundos que se pueden habitar al mismo tiempo y de varias formas.

La comprensión que se puede tener en el entendimiento de estos sistemas ordenados o desajustados de la vida va ganando cada vez más el valor de volver a incorporarnos y no solo racionalizarnos. Aprender la fuerza que tiene el manejo y cuidado del orden y las jerarquías del equilibrio que saben dar y recibir, permitirá a los designadores saber en qué consisten esos retos del reconocimiento de las muy diversas formas y maneras en que se organizan los sistemas existentes.

Tener comprensión y conciencia de la manifestación de esos órdenes que se convierten en impulsores de conductas o frenadores de ellas, serán valores que alienten a muchos en la toma de decisiones y aporten a los empoderamientos de los cuerpos, las familias, las sociedades y sus civilizaciones que mantienen vivas sus culturas; llenas de esas vivencias que les determinan, provenientes de sus órdenes y desórdenes, heredados o impuestos tanto como interpuestos en las pieles que en corporeidades pasan entre generaciones. Tener la posibilidad de abrirse al camino del reconocimiento de los mecanismos de acción, regulación y ajustes del caos y del orden de los que se vale el universo para buscar mantener el equilibrio tanto en micro como en macro sociedades, culturas, organismos y cuerpos.

El diseño ha recibido el legado de lo universal, lo homogéneo, lo global, ha penetrado las culturas para desvanecer los límites y fusionar, ha sido partícipe de la racionalización del mundo y también ha sido llamado a entender el orden de “las cosas” en el tiempo. El diseño ha participado de un mundo que se configura de forma dominante con la cabeza, anulando las formas de sentir y estar que se manifiestan en las diversas escalas de cuerpos que desde individuos, familias, clanes,

tribus, pueblos, naciones o humanidades aun se pierden de los inter relacionamientos con otros existentes y el Todo.

Las hegemonías eurocéntricas de referentes dominadores de miradas antropocentristas son un ejemplo de cómo el diseño ha sido gestado y atrapado en esas influencias que improntan las vivencias y maneras de expresarse de Nos-Otros. La colonialidad tiene hoy sus presencias vivas y buscando replicarse en las siguientes generaciones.

Reconocer cómo muchos otros mundos existen y son posibles tal y como lo anuncian muchas almas y conciencias sentipensadoras desde los Sures globales, ayuda a abrir esas alternativas que pueden y esperan sanar y reparar afectaciones que se han perpetuado durante tantas generaciones. La decolonialidad y el diseño tienen mucho que dialogar y aprender para reordenar, sanar, perdonar y reconocer los diversos niveles de afectaciones que hoy están latentes.

Develar y reconocer que el diseño afecta, positiva o negativamente al Todo y a cada existente y sintiente no es tarea menor en estos tiempos de cambio y transiciones. Se pregunta y se propone trabajar en pos del servicio y el cuidado a los demás. El cuidado de Todos, de lo Otro, del Todo. ¿Intervenir o cuidar? y muchas otras posibles acciones como apoyar, servir acoger, aprender, aprehender, incorporar y compartir en búsqueda de un cohabitar para formarse como y con otras personas Humanas, al igual que con sujetos no humanos que hoy son sujetos de derechos (reconocidos como personas); derechos de la naturaleza, seres sintientes, inteligencias artificiales, derechos étnico-territoriales son entidades vitales para esa articulación del lenguaje de las culturas del co-cuidado.



01

Restauración cultural de la ruta Providencia y Santa Catalina

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.19>

Diego Martínez, Valentina
Úsuga, Julieta Casallas,
Lucas Quintero

Introducción

El turismo es uno de los mercados que ha aportado al PIB a lo largo de la historia. Asimismo, hay un gran potencial turístico en el territorio a causa de la biodiversidad de fauna, flora y cultural. Por lo anterior, en los últimos años se ha impulsado la industria turística en Colombia con el fin de llamar más turistas extranjeros. No obstante, este turismo tiene una particularidad y es que más que aumentar el turismo en las grandes capitales, ha aumentado en los pequeños municipios. Es tanto el impulso que esta área ha causado que la promoción del turismo en Colombia se ha redirigido más a atraer turistas internacionales a conocer los lugares más recónditos y exóticos del país. Este nuevo impulso también generó muchos otros despliegues en el ámbito gastronómico, transporte y hospedaje.

Sin embargo, la llegada de la pandemia tuvo un impacto nefasto en esta industria emergente. En consecuencia, empresas de

transporte, hospedaje, alimentación, entre muchas otras, tuvieron que parar sus actividades. No obstante, llegó lo que se denominó la nueva normalidad, lo cual constituye nuevos parámetros innovadores y de reinención para reanudar y despegar la economía. Dicha reinención obligó al turismo a tener nuevas modalidades. Sea como fuere, a pesar del daño económico que produjo la pandemia, se dio la posibilidad de reconsiderar la manera en cómo nos relacionamos con la naturaleza y el medioambiente. Reflexión que también afectó la manera de hacer turismo. De ahí surge la presente propuesta de turismo.

Descripción del proyecto

El diseño jugó un papel crucial en la reinención del turismo. Las fases de ideación y creación de nuevos planes de contingencia son y serán factores clave para el nuevo turismo. En conjunto con ello, ha habido un auge sobre turismo sostenible. En efecto, esta ha sido una de las estrategias comunicativas que ha tenido una alta difusión en redes sociales. Por otra parte, el diseño de innovación

Diego Martínez,
Valentina
Úsuga, Julieta
Casallas, Lucas
Quintero

Restauración
cultural de la ruta
Providencia y
Santa Catalina

ha creado nuevos planes turísticos que desbordan la idea tradicional del mero disfrute. En ese sentido, los planes turísticos tienen un objetivo para el viajero.

De lo anterior surge la categoría turística de restauración cultural. Esta propone un acercamiento a diversas comunidades en riesgo a través de la interacción mutua entre el turista y los habitantes del lugar. El objetivo del intercambio y el diálogo es recuperar los espacios culturales y sociales que se han ido perdiendo a lo largo del tiempo. De este modo, la categoría permite crear un plan de acción que pueda ayudar a la preservación del patrimonio por medio del uso de transmedia como herramienta narrativa.

Detrás de la experiencia hay todo un grupo multidisciplinario que permite llevar a cabo cada uno de los puntos de interacción. Entre ellos están los curadores, quienes gestionan el tratamiento de información relacionada con los patrimonios; los guionistas que hacen la planeación de las narrativas digitales; comunicadores y diseñadores dedicados a la transmedia, científicos de datos, gestores de contenido. Por otro lado, es fundamental para la difusión de la categoría generar alianzas con universidades, plataformas como Booking y Tripadvisor, entes gubernamentales de la isla y la casa de la cultura del *North End* de providencia. Es primordial establecer una relación estrecha con el ministerio de tecnologías de la información y comunicaciones (MINTIC) para evaluar la viabilidad del desarrollo de la propuesta según los recursos y planificaciones establecidas en el plan de transformación digital de los próximos periodos activos.

Ahora bien, en el caso concreto de Providencia y Santa Catalina, ha habido una pérdida de los saberes ancestrales debido a las formas tradicionales de turismo en la isla. De ahí la importancia de la categoría de restauración cultural. Esta busca construir las narrativas transmedia como parte de la experiencia del turista y de su relación con la comunidad autóctona.

Conclusiones

Para concluir, la categoría de restauración cultural como categoría turística, articula diferentes dinámicas sociales entre la comunidad y el viajero. De este modo, se rescata el patrimonio inmaterial de las culturas raizales excluidas históricamente y se impulsa la transformación digital de sus relatos. De esta forma su oferta no se queda en un registro de los hechos, sino que evoluciona en una digna exposición de las necesidades contemporáneas. Así, se prepara al turista previamente y luego este conoce en vivo y en directo el lugar y las personas. Es así como se innova en áreas de infraestructura nacional y se fomenta estrategias de cambio social que logren comunidades sostenibles, no para un contexto de veinte años.

Diego Martínez,
Valentina
Úsuga, Julieta
Casallas, Lucas
Quintero

Restauración
cultural de la ruta
Providencia y
Santa Catalina



02

Proyecto destacado

Tras la cortina

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.20>

Daniela Rey Zapata

Introducción

La década de los ochenta en Colombia se caracterizó por la violencia y el narcoterrorismo. Las guerras irregulares que iniciaron en el campo, se trasladaron a las ciudades. La ciudad de Medellín fue uno de los territorios urbanos que más se vio azotada por la violencia armada. De este modo, en la ciudad se comenzó a construir una serie de estéticas particulares que respondían a las prácticas de uno u otro grupo social (Entwistle, 2002). Por ejemplo, en el caso de los narcotraficantes, se impuso una estética voluptuosa que se caracteriza por resaltar los atributos femeninos como los glúteos y los senos. De ahí que el diseño de la ropa tuviese esa misma función, es decir, mostrar y hacer notar dichas partes del cuerpo que, a su vez, obedecen a una forma de entender la corporalidad femenina.

En adición a lo anterior, debido a las dinámicas machistas de la ciudad, las posibilidades de

estudio para las esposas y madres eran limitadas. En consecuencia, la única posibilidad de estudio que solían tener las mujeres era en el mundo de la costura y de oficios varios orientados al cuidado doméstico. Por ello, muchas de ellas empezaron a diseñar sus propias prendas y la de sus familias, lo que les permitía crear sus propias estéticas, por así decirlo (Ochoa, 2007).

Daniela Rey
Zapata

Tras la cortina

Descripción del proyecto

Para el desarrollo del proyecto se entrevistó a mujeres que durante su juventud vivieron la década de los ochenta. Se tomaron testimonios de mujeres de los barrios Manrique Oriental y de La Castellana. Dos barrios que tienen características socioeconómicas totalmente opuestas. Por un lado, Manrique Oriental es un barrio en el que predomina el estrato dos y, en menor medida, el uno y el tres. Buena parte de sus viviendas son asentamientos informales de personas provenientes del norte del país que durante la década de los sesenta huían de la violencia política en zonas rurales (Ortiz Giraldo, 2012). Por ello, hasta el día de hoy, no todas ellas poseen las condiciones mínimas de subsistencia. En contraste, el barrio La Castellana, es un barrio en el que predomina el estrato cinco y, en menor medida, el estrato cuatro.

Sea como fuere, vale la pena resaltar que cada barrio vivió a su modo la violencia durante los años ochenta. De ahí la importancia de recoger los relatos de mujeres residentes en alguno de los dos barrios. Esto permite contrastar las formas de concebir las estéticas

y la manera en que estas se ven influidas por la violencia. Asimismo, se utilizaron las fotos y otros medios visuales y audiovisuales de la época para analizar la moda y las estéticas del momento. De igual manera, se abordó la violencia a través de análisis de fragmentos de noticieros, programas de televisión, artículos periodísticos, entre otros.

Luego de hacer una breve compilación de testimonios y de material de la época, se construyó la propuesta llamada Tras la cortina. De acuerdo con la indagación, Tras la cortina se convertirá en una exposición virtual instalada en una página web. Allí los usuarios podrán encontrar los diferentes relatos recogidos en la investigación acompañados de fotos y audios de los entrevistados. Asimismo, la plataforma puede ser alimentada por los mismos usuarios que estén llevando a cabo investigaciones similares y quieran hacer públicos sus hallazgos.

La página se divide en cuatro categorías. En primer lugar, está la descripción de la iniciativa Tras la cortina; luego, la exposición de las experiencias de las personas entrevistadas; seguido de un espacio para la comunicación con las personas interesadas y, por último, la pestaña que tiene todo lo relacionado con la exposición de quienes decidan subir sus proyectos a la página web.

En adición a lo anterior, habrá una prenda interactiva que pueda mostrar todos los conceptos tratados en la investigación. A partir de la prenda se podrá hacer una mezcla entre las estéticas referentes de las mujeres costureras de la época y sus creaciones propiamente dichas. Dichas estéticas varían de acuerdo a la clase social y a la procedencia de las mujeres. Así, se pretende ilustrar el panorama para representar la relación de las personas con la moda de la época.

Conclusiones

El narcotráfico y el dinero fácil condujo a una suerte de ascenso social para muchos. También, hizo que personas que venían de sectores populares tuviesen la posibilidad de entrar en contacto con la cultura y la moda extranjera, lo que condujo a la creación

de estéticas híbridas entre lo popular latinoamericano y la alta cultura europea y norteamericana. Las creaciones de algunos narcotraficantes se caracterizaban por estar llenas de lujos; mientras que sus adaptaciones más populares mostraban materiales y cortes más modestos y sencillos. En efecto, se puede decir que la reinterpretación de las clases populares de tendencias de moda de las clases altas evidencia su recursividad y esfuerzo.

Daniela Rey
Zapata

Referencias bibliográficas

Asamblea Parlamentaria del Consejo de Europa. (s.f.). *Council of Europe*. Recuperado el Septiembre de 2020, de <https://www.coe.int/es/web/compass/globalisation>

Calderón Jaramillo, M., & Lopera Correa, J. D. (2016). *Universidad EAFIT*. Obtenido de <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Paginas/por-que-hay-violencia-en-colombia.aspx>

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda, Una visión sociológica*. Barcelona: Paidós Contextos.

Forbes Staff. (2 de Febrero de 2020). *Forbes*. Obtenido de Medellín se proyecta como capital de la moda en Latinoamérica: <https://forbes.co/2020/02/22/forbes-life/medellin-se-proyecta-como-capital-de-la-moda-en-latinoamerica/>

Giraldo, A. F. (15 de Diciembre de 2019). La democracia agonizante. *Enfoque*. Obtenido de <https://www.revistaenfoque.com.co/opinion/la-democracia-agonizante>

Museo Casa de la Memoria. (s.f.). *Texto introductorio del Museo Casa de la Memoria*. Medellín, Antioquia, Colombia. Recuperado el 9 de Octubre de 2020

Nannini, V. (2016). *Moda, Comunicación y Poder: ¿Qué vestimos, por qué y qué queremos decir con eso?* Rosario: Facultad de Ciencia Política y RR.II. Universidad Nacional de Rosario.

Tras la cortina

- Ochoa, L. (2007). *Colombia es moda*. Bogotá: Planeta.
- Parra Vorobiova, R., Leaño Barreto, M. J., Mestre Vélez, H., & Paz Gago, J. M. (2016). *Manual para el estudio de la moda en Latinoamérica*. Colombia: Fundación Universidad Autónoma de Colombia.
- Rodríguez, A. B., & Contreras Montellano, Ó. (2014). *La construcción del futuro: los retos de las Ciencias Sociales en México. Memorias de 4 Congreso Nacional de Ciencias Sociales*. Tijuana: CESMECA-UNICACH, Tuxtla Gutierrez, COMECOSO.
- Sáenz Rovner, E. (14 de Mayo de 2016). Historia del narcotráfico en Colombia. *El Espectador*.
- Salazar, J. (s.f.). MODA, IDENTIDAD Y CAMBIO SOCIAL. *Tres aspectos importantes del estudio de la industria cultural*. Venezuela.
- Suárez, F. (6 de Julio de 2016). Por qué hay violencia en Colombia. (U. EAFIT, Entrevistador)
- Veblen, T. (1899). *Teoría de la Clase Ociosa*.

03

Mejor proyecto

**Dewmestic: Cambiar
el concepto de lo
socialmente aceptado
como doméstico**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.21>

Jorge Cuello Álvares

Introducción

Con más de cincuenta mil especies registradas y cerca de treinta y un millón de hectáreas protegidas, equivalentes al 15% del territorio nacional, Colombia ocupa el segundo lugar a nivel mundial con mayor diversidad de flora y fauna (Moreno y Andrade, 2020). No obstante, se ha documentado ampliamente cómo la pérdida de biodiversidad está relacionada de manera directa e indirecta con factores antrópicos, es decir, originados por el hombre. Hecho que ocurre por aspectos que involucran la transformación de los hábitats naturales de las especies y la sobreexplotación de recursos, entre otros (Moreno y Andrade, 2020; Burney y Flannery, 2005; Dirzo *et al*, 2014). Los seres humanos han alterado fundamentalmente la biodiversidad y están generando efectos negativos irreversibles (Millenium Ecosystem Assessment, 2005).

La pérdida de biodiversidad tiene importantes consecuencias que repercuten en los ámbitos

ecológicos y sociales. La biodiversidad es fundamental en la estructura y función del ecosistema (Millenium Ecosystem Assessment, 2005). La composición de las especies determina los rasgos de los organismos que influyen en los distintos procesos del ecosistema (Chapin *et al*, 2000). La pérdida de especies ocasionada por el hombre afecta directamente tales procesos, porque altera la composición de las mismas. Asimismo, la biodiversidad se vincula con las propiedades de los ecosistemas que tienen valores culturales, intelectuales, estéticos y espirituales que son importantes para la sociedad (Chapin *et al*, 2000). En ese sentido, la conservación de la biodiversidad es un problema en dos términos. En primer lugar, se trata de una cuestión ética de suma importancia (Ehrlich, 2002); segundo, se trata de un problema

Jorge Cuello
Álvares

Dewmestic:
Cambiar el
concepto de
lo socialmente
aceptado como
doméstico

que involucra la moral, porque las decisiones hacia la conservación abarcan organismos humanos y no humanos, las generaciones actuales y futuras y la priorización de ciertas especies o ecosistemas sobre otros (Wilson, 1984).

El estudio de la biodiversidad en torno a la conservación ha sido uno de los temas de mayor trascendencia en el ámbito científico. De acuerdo con Raffino (2020) el concepto de conservación se refiere a las distintas maneras que existen para regular, minimizar o impedir el daño que las actividades humanas de diversa índole han ocasionado en el medioambiente. Sin embargo, de acuerdo con Dunn (2005), la dinámica de las múltiples investigaciones en torno a este tema ha hecho énfasis en especies de vertebrados. Por tanto, excluye a los

invertebrados, a pesar de la numerosa literatura que corrobora la función que cumplen para el desarrollo de los ecosistemas.

En relación a la conservación de especies, se ha generado una distinción entre las que tienden a ser atractivas para el público y, en este sentido, estimulan la conciencia pública. Estas se denominan especies carismáticas (Heywood citado por Arango *et al*, 2007); mientras que las denominadas especies no carismáticas son aquellas que por su aspecto no son llamativas para los programas de conservación y protección animal, a pesar de la gran importancia biológica que poseen (Snaddon, Turner y Foster, 2008).

En la actualidad, animales como tigres y osos polares son el foco para los esfuerzos de conservación, pero este no es el mismo caso de

Jorge Cuello
Álvares

131

Dewmestic:
Cambiar el
concepto de
lo socialmente
aceptado como
doméstico

las arañas, cucarachas, murciélagos y gecos (lagartijas), los cuales generan desagrado. Esto último, va estrechamente ligado a la percepción estética y a las actitudes que toman las personas con relación a este tipo de especies. Se entiende por animales estéticos aquellos que poseen ciertos atributos físicos para un grupo específico de personas. Por otro lado, las actitudes, son aquellas sensaciones de afectividad que pueden generar los animales en los humanos.

Esta tendencia al rechazo se encuentra ligada a la crianza. Los niños desde que nacen se les ha enseñado a reconocer y familiarizarse con animales como el león, el oso, el elefante, entre otros. Mientras que animales como las arañas o las cucarachas resultan ser criaturas culturalmente poco familiares. En efecto, la reacción más común que suele tener

la gente cuando ve estos arácnidos e insectos es intentar eliminarlos. Conducta naturalizada por los niños a la hora de interactuar con dichas especies.

Asimismo, las escasas estrategias de educación ambiental que existen en la sociedad respecto a la divulgación del conocimiento sobre las especies poco carismáticas han generado un gran vacío de información. Situación que conlleva a tener poca motivación hacia la conservación de dichas especies.

A raíz de esta problemática, surgió la oportunidad de diseñar una estrategia para el fortalecimiento de la coexistencia entre los seres humanos y las especies poco carismáticas. Si bien el carisma es subjetivo, se hizo un estudio con una muestra de ciento treinta y dos personas que categorizó a especies como geckos, arañas, cucarachas y murciélagos como poco carismáticas.

Jorge Cuello
Álvares

Dewmestic:
Cambiar el
concepto de
lo socialmente
aceptado como
doméstico

Descripción del proyecto

Dicha estrategia toma el nombre de Dewmestic. Este último nace de la combinación de las palabras en inglés new (nuevo) y domestic (doméstico). Dewmestic es un juego de cartas coleccionables como experiencias de *edutainment*. La estrategia didáctica busca difundir la información acerca de estas cuatro especies y su importancia para el ecosistema. En el juego se pudo conocer la función de cada especie, así como las amenazas que enfrentan y algunas opciones que existen para protegerlas.

Como estrategia complementaria se hizo un ejercicio de diseño especulativo. Así, el juego inicia en un futuro ficticio que ocurre en el año 2050. Para esta época más de veinticinco mil especies animales han desaparecido del planeta tierra. Entre los animales en vías de extinción se encuentran los murciélagos, las cucarachas, los geos y las arañas. En consecuencia, el juego parte de unas normas básicas para convivir con dichas especies y los jugadores deben ceñirse a ellas para lograr el objetivo del juego, es decir, conservar las especies en cuestión y aprender a convivir con ellas.

El desarrollo de este proyecto demostró que la experiencia de *edutainment* tuvo un impacto positivo en las percepciones ecológicas y en el conocimiento de los participantes sobre las especies. Más importante aún, el juego también ayudó a promover un efecto positivo en el imaginario que se tiene sobre las cucarachas, murciélagos, arañas y geos.

Las percepciones ecológicas mejoradas indican el aumento de las creencias de los participantes de que las especies son importantes para el ecosistema en el que viven. Este resultado respalda la idea de que diferentes herramientas basadas en la educación ambiental ligadas con estrategias de entretenimiento (como los juegos) tienen el potencial de aumentar la alfabetización ecológica y ayudar a la educación en conservación (Brewer, 2003). Esto hace que este tipo de juegos sean de interés para las organizaciones conservacionistas como una herramienta potencialmente útil para comunicar el mensaje de conservación.

Conclusión

A grandes rasgos, se puede decir que el ejercicio arrojó resultados positivos. Específicamente el juego complementario pensado a partir del diseño especulativo abre espacios de reflexión sobre los efectos negativos que puede tener el no cuidado del medioambiente y de otras especies no humanas. Asimismo, genera debates sobre el modo en que los seres humanos se relacionan con otras especies distintas a la propia. De cierto modo, el juego problematiza el especismo y pone en contexto sus consecuencias más extremas.

A nivel personal me siento satisfecho con los resultados obtenidos, a pesar de las diferentes dificultades que ocurren en todo proyecto. Cuando escogí en diciembre del año pasado esta temática para la tesis de grado, no me imaginé que lograría estos alcances, y que generaría tal impacto. Espero en el futuro seguir contribuyendo desde el diseño al campo de la educación ambiental. A mi juicio, el diseño debe mantener un compromiso con esta problemática ambiental y volcar sus esfuerzos creativos al cuidado del mismo.

Jorge Cuello
Álvares

Dewmestic:
Cambiar el
concepto de
lo socialmente
aceptado como
doméstico

Referencias bibliográficas

- Arango, X., Rozzi, R., Massardo, F., Anderson, C., e Ibarra, T. (2007). Descubrimiento e implementación del pájaro carpintero gigante (*Campephilus magellanicus*) como especie carismática: una aproximación biocultural para la conservación en la reserva de biosfera cabo de hornos. *Magallania*, 35(2), 71-88.
- Burney, D. A., & Flannery, T. F. (2005). Fifty millennia of catastrophic extinctions after human contact. *Trends in Ecology & Evolution*, 20(7), 395-401.
- Chapin, F. S., Zavaleta, E. S., Eviner, V. T., Naylor, R. L., Vitousek, P. M., Reynolds, H. L., et al. (2000). Consequences of changing biodiversity. *Nature*, 405, 234-242.

- Dirzo, R., Young, H. S., Galetti, M., Ceballos, G., Isaac, N. J. B., & Collen, B. (2014). Defaunation in the Anthropocene. *Science*, 345(6195), 401–406.
- Dunn, R. (2005). Modern insect extinctions, the neglected majority. *Conservation Biology*, 19, 1030–1036.
- Ehrlich, P. R. (2002). Human natures, nature conservation, and environmental ethics. *BioScience*, 52(1), 31–34.
- Millenium Ecosystem Assessment. (2005). *Ecosystems and human well-being*. Washington, DC., Estados Unidos: Island Press.
- Moreno, L. A. & Andrade, G. I. (Eds.). *Biodiversidad 2019. Estado y tendencias de la biodiversidad continental de Colombia*. Bogotá, Colombia: Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt.
- Raffino, M. (2020). Conservación del medioambiente. Recuperado de: <https://concepto.de/conservacion-del-medio-ambiente/>
- Wilson, E. O. (1984). *Biophilia* (pp. 1-159). Cambridge, Massachusetts, and London: Harvard University Press.

04

**Manos por Colombia
Espejos del alma:
Un encuentro para crear
juntos por Providencia**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.22>

María Camila Jiménez
Frías, Jorge David
Mendoza Gordillo, Laura
Juliana Rincón Ángel,
Mariana Vieira Mejía

Introducción

Manos Por Colombia es una iniciativa de turismo cultural creada desde la óptica del diseño que busca generar experiencias memorables y con sentido social en un mundo postpandemia. En ese sentido, la idea es que dichas experiencias hagan del turismo un medio de desarrollo y no solo un fin. Para el proyecto, el equipo partió de la definición del turismo cultural como una forma específica de hacer turismo en la que el visitante busca aprender, descubrir y consumir los productos culturales materiales e inmateriales de un destino turístico. Así, la idea de Manos Por Colombia es crear una nueva categoría turística que funcione como una plataforma itinerante de intercambio de saberes que busca recorrer las diferentes regiones del país a través de talleres de diseño y oficios artesanales. Actividad que genera alianzas enriquecedoras y experiencias sostenibles, significativas y

auténticas tanto para el turista como para la comunidad local.

Descripción del proyecto

Vale la pena recalcar que como se trata de un modelo itinerante se puede reproducir en diferentes territorios. Como proyecto piloto, se llevó a cabo la propuesta en Providencia, ya que es un conocido destino turístico y un foco de restauración cultural, a causa del paso del huracán Iota. De esta manera surge *Espejos Del Alma: un encuentro para crear juntos por Providencia*. El objetivo de este primer piloto es principalmente una experiencia de co-creación de productos tangibles que contribuyan a la reconstrucción de la isla y beneficien a sus habitantes.

Con tal intención, el equipo diseñó una serie de talleres experimentales y experienciales de intercambio de saberes con el fin de ayudar a conservar y recuperar la herencia cultural de la isla. Además del desastre natural, hay otra problemática social que ha venido ocurriendo desde hace tiempo. Las nuevas generaciones de isleños no valoran el quehacer de los artesanos y los saberes ancestrales que los acobijan. Por ello, este proyecto busca también rescatar y renovar estas técnicas y la sabiduría que los rodea. El equipo de trabajo identificó una necesidad de innovar las técnicas y el marketing de las artesanías a través de estrategias como el *upcycling*.

Al respecto se plantean dos estrategias. En primer lugar, la creación de una aplicación para teléfonos inteligentes que genere todo un tejido entre productores y turistas. Por otro lado, el *upcycling* busca reciclar materiales obsoletos y convertirlos en objetos de valor.

Ahora bien, otra problemática propia del archipiélago que se debe mencionar aquí es su falta de integración con el resto del territorio nacional, tanto en términos culturales como económicos. Para contribuir al fortalecimiento de la integración nacional, tanto

María Camila
Jiménez Frías,
Jorge David
Mendoza
Gordillo, Laura
Juliana Rincón
Ángel, Mariana
Vieira Mejía

Manos por
Colombia Espejos
del alma:
Un encuentro para
crear juntos por
Providencia

a nivel económico como a nivel cultural, la propuesta incluye un intercambio de experiencias entre sabedores de distintas regiones que viajen a Providencia. Los talleres buscan construir un tejido más fuerte en torno a la elaboración de un producto en concreto. De este modo, se van tejiendo nuevos conocimientos que tengan un impacto cultural y económico para las distintas culturas presentes. Asimismo, la idea es que los turistas hagan parte del intercambio de saberes y contribuyan a la elaboración del producto. Como parte de la actividad se convoca a inversionistas que tengan una perspectiva social.

Proyectos como estos tienen como referencia trabajos como los de Atlas, una empresa de diseño con compromiso social. Dicha empresa tiene una línea social que se dedica a producir objetos de uso cotidiano, como muebles, a partir de la emulación de técnicas artesanales de distintas comunidades culturales.

Respecto al itinerario de la propuesta, sería la siguiente. La primera fase de los talleres tendrá lugar en Bogotá, donde se hará el intercambio de experiencias con los sabedores raizales y foráneos anteriormente mencionados. Es importante aclarar que esta será una experiencia digital que impulsará a la futura experiencia presencial en Providencia, donde se dejarán los resultados del intercambio de saberes, los productos, las muestras y el dinero que inviertan los turistas.

Esta experiencia de cocreación tiene una duración de un mes y se divide en módulos semanales; cada participante es libre de asistir a los módulos que desee. Está enfocado en el diseño y producción de objetos como mobiliario y aplicaciones arquitectónicas a partir de los saberes y los recursos locales. Una vez terminada la experiencia a cada participante se le entrega una bitácora con el registro de las experiencias durante los talleres.

Conclusiones

El reto más difícil para el equipo fue no poder hacer trabajo de campo y conocer cara a cara a las personas con quienes se trabajó. La distancia dificultó las pruebas y la validación de la comunidad

sobre el trabajo desarrollado. Por otro lado, Artesanías de Colombia contextualizó al equipo de trabajo todo lo relacionado con oficios y técnicas artesanales. Este fue un recurso importante a la hora de ratificar y validar el trabajo. Por último, creemos que desde el diseño podemos aportar a un turismo social y cultural como un medio de generación de desarrollo sostenible.

141

María Camila
Jiménez Frías,
Jorge David
Mendoza
Gordillo, Laura
Juliana Rincón
Ángel, Mariana
Vieira Mejía

Manos por
Colombia Espejos
del alma:
Un encuentro para
crear juntos por
Providencia



05

**Voces creativas:
Diseño de servicio
colaborativo para
promover la autonomía
económica en madres
cabeza de hogar por
medio de sus habilidades
manuales de la comuna 3,
Manrique**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.23>

Manuela Isaza Ocampo

Introducción

Este proyecto nace de la problemática recurrente y cotidiana relacionada con el desempleo de las mujeres. En particular se centra en la forma como las madres con bajos recursos enfrentan la jefatura del hogar y superan retos y dificultades para sacar adelante a sus hijos. Al respecto se hizo un estudio para comprender los factores que dificultan el acceso a una vida laboral activa. Entre ellos, se evaluó el nivel educativo. Por otro lado, se evaluó el impacto del diseño de servicios y del diseño colaborativo y cómo se puede integrar en una propuesta relacionada con la problemática. Para el desarrollo de la investigación se hizo análisis de información cuantitativa y cualitativa. Luego, se hicieron pruebas de uso del producto con cincuenta y seis madres cabeza de hogar de la comuna tres, Manrique.

Se escoge la comuna tres por sus características sociodemográficas. Es una de las comunas con mayor concentración poblacional. Asimismo,

de acuerdo a datos del 2017, esta comuna fue la cuarta con mayor tasa de desempleo en la ciudad. En cuanto al ingreso per cápita por unidad de gasto Manrique es la tercera con menor ingreso y en relación con la pobreza es la cuarta con mayor severidad de pobreza monetaria, y la tercera con mayor cantidad de personas en condición de pobreza extrema e Índice de Pobreza Multidimensional (24,6). (Medellín como vamos, 2019)

En el contexto de estudio se encontró que las madres tomaron la jefatura del hogar principalmente por abandono de la figura paterna, la falta de educación complica el acceso a empleos formales. En adición a ello, el tiempo que demanda el trabajo doméstico y el cuidado de los hijos hace que sea aún más difícil para ellas ser contratadas.

Manuela Isaza
Ocampo

Voces creativas:
Diseño de servicio
colaborativo
para promover
la autonomía
económica en
madres cabeza de
hogar por medio
de sus habilidades
manuales de
la comuna 3,
Manrique

estas mujeres se ven obligadas a aceptar empleos no remunerados. Entre las opciones que encuentran las madres cabeza de hogar se identificó la manufactura de productos artesanales, ya que la mayoría de ellas tienen habilidades manuales como tejidos y pintura cerámica.

Descripción del proyecto

Para empezar, se hizo un mapa de actores sociales con el fin de identificar la red de relaciones que acobijan a las madres cabeza de familia de la comuna tres. Gracias a la compilación de dicha información se pudo analizar las formas de relacionarse, sus dinámicas y costumbres en su día a día, así como sus principales problemáticas. De ahí se identificó el problema de la falta de ingresos y la necesidad de desarrollar y fortalecer habilidades.

Uno de los actores identificados con mayor importancia en el territorio es la Fundación Madres Solteras. Esta brinda a las madres ayudas como mercados y guarderías comunitarias. Por ello, se hizo un acercamiento con la fundación con el fin de valerse de su apoyo y legitimidad en el territorio.

Para profundizar en la problemática identificada se abrieron espacios de diálogo con las mujeres de la comunidad. Así, después de espacios de diálogo entre ellas se tomó la decisión de hacer actividades relacionadas con las manualidades. De este modo, se pone en práctica el trabajo colaborativo y colectivamente se generan algunos ingresos extra. Esta iniciativa se enmarcó, por tanto, bajo la idea de la innovación social, ya que fue pensada, desarrollada y

planificada por actores sociales que buscaban cambiar una realidad material a partir de una transformación sociotécnica (Manzini, 2015). En otros términos, la promoción de estrategias que busquen un posible cambio resolutivo a los problemas sociales hace parte de la innovación social (Febrer y Pérez, 2016).

Según Medellín cómo vamos (2019) la tasa de desempleo de mujeres es de 13.6%, mientras que la de hombres es del 10.1%. Ahora bien, del anterior porcentaje de mujeres el 38.2% son madres cabeza de hogar con pocos recursos económicos. En cuanto a las madres que se ven obligadas a tomar empleos informales, el 92% de ellas ganan menos de un SMMLV. En consecuencia, dicha población tiene dificultades para satisfacer las necesidades básicas como alimentación, vivienda y estudio de sus hijos y, asimismo, suplir gastos personales (DANE, 2021).

De acuerdo con el trabajo de campo de la presente investigación ocho de cada diez madres optan por utilizar sus habilidades y sus recursos disponibles, como vender alimentos hechos por ellas mismas o hacer rifas. Varias madres manifiestan que necesitan fortalecer sus habilidades y técnicas en lo relacionado con las manualidades y la manufactura de artesanías para poder elaborar sus propios productos y comercializarlos. De ahí que se busque fortalecer las habilidades de las mujeres en estos campos y, asimismo, incentivar la participación de estas en mercados. Para las madres cabeza de hogar de Manrique, Voces creativas representa la posibilidad de poner en práctica un oficio por medio de la colaboración. Solo así, consideran ellas, pueden apoyarse entre sí y desarrollar habilidades conjuntamente para sostenerse materialmente.

Conclusiones

Este proyecto permitió entender a las investigadoras la situación actual de las madres cabeza de hogar. Se pudo poner nombre y apellido a problemáticas tan complejas como el desempleo. Junto a

Manuela Isaza
Ocampo

Voces creativas:
Diseño de servicio
colaborativo
para promover
la autonomía
económica en
madres cabeza de
hogar por medio
de sus habilidades
manuales de
la comuna 3,
Manrique

ellas, las investigadoras pudieron ver las batallas diarias que tiene que enfrentar para lograr salir adelante con sus hijos. Es muy valioso el hecho de que las madres tomen fuerza y valentía por sus hijos. De igual forma, se pudo ver cómo la manufactura de artesanías y manualidades no resultó ser únicamente sinónimo de ingresos, sino también un escape emocional a las dificultades diarias.

En síntesis, es importante reiterar que la visión de Voces creativas es desarrollar un proyecto laboral para rentabilizar los saberes manuales de las madres y lograr un impacto social positivo. Esto permite analizar y entender que la creatividad, las habilidades manuales y el trabajo colaborativo puede ser una importante herramienta para resolver problemas sociales. Voces creativas se enfoca en el diseño colaborativo que incentiva espacios de diálogo e intercambio de saberes.

Referencias bibliográficas

- DANE. (Febrero, 2021). *Boletín técnico Gran Encuesta Integrada de Hogares*. Recuperado de: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/ech/bol_empleo_feb_21.pdf
- Febrer, F. & Pérez, J. (2016). Diseño para la innovación social, ¿el futuro? *Inmediates*, 11. Recuperado de: <https://inmediatesmagazine.wordpress.com/2016/05/13/disseny-per-a-la-innovacio-social-el-futur/>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Madrid, España: Experimenta Editorial.
- Medellín cómo vamos. (2019). *Índice de Progreso Social, Comunas y Corregimientos de Medellín*. Recuperado de <https://www.medellincomovamos.org/system/files/2020-04/docuprivados/Informe%20del%20C3%8Dndice%20de%20Progreso%20Social%20para%20las%20comunas%20y%20corregimientos%20de%20Medell%C3%ADn%2C%202017.pdf>

06

**Arte en Nuestro Territorio
Estrategia para la
implementación de
actividades alternativas
para los jóvenes de Casa
Loma**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.24>

Samuel Ramírez Palencia

Introducción

La ciudad de Medellín, como toda ciudad latinoamericana, se caracteriza por la segregación socioespacial (Sabatini, 2003). Esta consiste en una formación accidental y no planeada de la ciudad que refleja un déficit de vivienda. Dicho déficit en el caso colombiano suele ser producto del desplazamiento de pobladores del campo a la ciudad, ya sea por desastres naturales o conflictos sociales. En consecuencia, las personas se han visto obligadas a construir viviendas informales. La zona urbana de Medellín se compone de dieciséis comunas. Entre ellas se encuentra la comuna 5, donde se ubica el asentamiento informal Casa Loma que hace parte del barrio Belalcázar; territorio que se encuentra atravesado por problemáticas como la violencia, la pobreza y la segregación urbana (Soldano, 2014). Debido a la situación de exclusión y a las condiciones de vida del barrio, sus habitantes carecen de la posibilidad de acceder a actividades culturales y al uso de espacios

públicos, tales como parques y espacios de recreación. Esto hace parte de una violencia simbólica y política que reproduce las problemáticas de exclusión, pobreza y violencia en estos barrios (Soldano, 2014). Hecho que se hace más evidente en el caso de los jóvenes; ya que por no tener acceso a espacios de recreación, cultura y deporte dicha población tiende a insertarse en las dinámicas de violencia del territorio. De ahí que el presente proyecto tenga por objeto investigar cómo se puede ofrecer una respuesta para la carencia de actividades alternativas en el espacio público del asentamiento informal Casa Loma.

Samuel Ramírez
Palencia

Arte en Nuestro
Territorio
Estrategia para la
implementación
de actividades
alternativas para
los jóvenes de
Casa Loma

Descripción del proyecto

En primer lugar, se hizo un trabajo de campo y varias visitas a la comunidad de Casa Loma. En las visitas se hicieron algunas indagaciones para caracterizar a la población y conocer

las necesidades del territorio en lo relacionado con la falta de acceso a actividades culturales. De acuerdo a los datos obtenidos, el 60% de la población proviene de zonas rurales y tienen un gusto y conocimiento sobre la actividad agrícola. Por otro lado, el 70% de los jóvenes del barrio tienen un gusto por el grafiti. En concordancia con tal información, el equipo de diseñadores hizo la propuesta de las huertas creativas como actividad cultural que compagina el conocimiento agrícola y el grafiti. Ambos elementos permiten construir un puente generacional, puesto que unen los saberes tradicionales de los más adultos con los intereses de los más jóvenes.

Descripción del proyecto

En cierto modo, se trata de la adaptación a la circunstancia actual que impide hacer eventos masivos y, por tanto, estar en contacto constante con los habitantes del asentamiento de Casa Loma. A pesar de los retos que este ejercicio supuso, hay un valor social del

presente proyecto; puesto que este ha contribuido al cambio visual del barrio, ha fortalecido el tejido social y comunitario. Esto se ve, por ejemplo, en la reapropiación de los espacios comunes. Tal es el caso del parqueadero, un espacio que se encontraba subutilizado como basurero y ahora es uno de los espacios que los jóvenes utilizan para la huerta y para guardar las herramientas de trabajo para la misma.

Por último, el proyecto se diseñó con el fin de tener un impacto a mediano y largo plazo, ya que las huertas implican un cuidado que involucra a toda la comunidad. Es responsabilidad de todos los habitantes del territorio regar, desyerbar, cosechar y sembrar nuevamente. De ahí el equipo propone las siguientes actividades a largo plazo.

El cuidado de la huerta: Será necesario que la comunidad se apropie de la huerta y se encargue de su mantenimiento desde la siembra hasta la cosecha. Para ello, es necesario que la comunidad se organice y distribuya actividades para las personas que deseen participar.

La creación de otras actividades: Por medio de las huertas se puede fortalecer el consumo de alimentos, o la creación de un vivero para la venta de plantas o el paisajismo. Estas nuevas actividades pueden ser de beneficio para la comunidad.

La creación del grafiti: Por medio del módulo usado para la siembra de las huertas creativas será posible la intervención del grafiti y la distribución de las planchas que permitirán la creación del grafiti en el contexto.

Conclusiones

Entre los aspectos más significativos del proyecto se encuentra el trabajo con la comunidad. Este permitió al equipo entender las necesidades y problemáticas de los habitantes y proponer desde el diseño soluciones concretas. Como ya se dijo anteriormente, el

Samuel Ramírez
Palencia

153

Arte en Nuestro
Territorio
Estrategia para la
implementación
de actividades
alternativas para
los jóvenes de
Casa Loma

trabajo con comunidades tiene ciertas limitantes en las condiciones actuales producto de la pandemia. Sin embargo, gracias a la disposición de los líderes se pudo hacer la investigación necesaria para sacar adelante el proyecto.

Para ello, fue muy importante mantener un contacto constante por medios virtuales. En efecto, las encuestas se hicieron digitalmente y a través de llamadas telefónicas ya que algunas personas de la comunidad no cuentan con internet o con dispositivos móviles por lo que fue fundamental el trabajo de los líderes de la comunidad para involucrar a los miembros de la comunidad en el proceso de investigación.

Referencias bibliográficas

- Sabatini, F. (2003). *La segregación social del espacio en las ciudades de América Latina*. Santiago de Chile, Chile: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Soldano, D. (2014). La desigualdad social en contextos de relegación urbana. Un análisis de las experiencias y los significados del espacio. En M. di Virgilio y M. Perelman. (coords.). *Ciudades latinoamericanas. Desigualdad, segregación y tolerancia*. Buenos Aires, Argentina: Clacso.

07

**El *webcomic* como medio
pedagógico:
El proceso de convertirse
en transgénero**

[https://doi.org/10.53972/RAD.
etrads.2021.2.25](https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.25)

Sara Valentina Santos Villa

Introducción

A pesar de vivir en una época que acepta un poco más lo diferente, como las diversas orientaciones sexuales, aún se ve muy marcada la poca aceptación hacia la comunidad transgénero. En otros términos, empieza a haber una mayor tolerancia y empatía con la homosexualidad. Las luchas de estas comunidades han conseguido grandes logros en el campo de lo jurídico, lo cultural y lo social. Sin embargo, en el caso de las personas transgénero, todavía falta un camino mucho más amplio por recorrer. Los comentarios ofensivos, las palabras grotescas, las violaciones, la violencia simbólica y física son escenarios que las personas transgénero tienen que vivir todos los días. Eventos como ser discriminados en el ámbito laboral, no ser contratados en un puesto por el hecho de ser trans, hace que este grupo social se margine y se dedique a actividades ilegales o indignas para poder vivir. En ese sentido, hay una vulneración de los derechos de las personas trans.

Ahora bien, si en realidad vivimos en sociedades democráticas que parten de la inclusión y la diversidad ciudadana, es necesario hacerle frente a este tipo de problemáticas sociales que solo reproducen la exclusión social y la intolerancia. La intolerancia, a mi juicio, es un fenómeno social que no está supeditado únicamente a las percepciones individuales, sino también por la manera en que se moldean culturalmente las subjetividades de los mismos. Por tanto, si se disputan los entramados culturales y los valores que los sustentan se pueden modificar las percepciones individuales y, de este modo, las pautas y conductas sociales que reproducen la discriminación hacia la diferencia. De ahí la importancia de la presente investigación que busca promover la empatía hacia la comunidad transgénero a través de un webcomic.

Sara Valentina
Santos Villa

El *webcomic* como
medio pedagógico:
El proceso de
convertirse en
transgénero

El diseño de este producto tiene como fin generar mayor tolerancia y ambientes sociales seguros para dicha población. Así, el proyecto parte de la hipótesis de que la educación ciudadana conducirá a una sociedad más empática, comprensiva de la diferencia y, en consecuencia, más inclusiva.

Descripción del proyecto

El desarrollo del webcomic se basa en varios insumos. En primer lugar, la teoría queer y toda la teoría de género producida por las ciencias sociales y humanas, ya que esto me da un marco conceptual para poder abordar el diseño de la trama de la serie. Asimismo, los relatos estarán basados en historias de chiques transgénero reales. El webcomic se centra principalmente en los procesos de transición, en el cómo estas personas se dieron cuenta de que su sexo biológico no coincidía con su identidad de género. Todo se centrará en las emociones de los protagonistas, sus contradicciones internas, su lucha con la familia y con la sociedad para ser reconocidos. Ello, con el fin de generar la empatía del público con las personas transgénero. De este modo, en la medida en que el público conozca más sobre lo difícil que es este proceso, podrán comprender mejor sus situaciones de vida.

Sea como fuere, no se puede obviar las dificultades y los retos que proyecto semejante supone, ya que siempre existe el peligro de caer en el morbo y en el amarillismo. El ser humano tiene lados sombríos y la línea entre mostrar la historia tal como es y sacar a relucir el drama y el dolor ajeno es de un grosor bastante fino. Para

ello, es importante consultar con especialistas e investigadores sobre el tema de género que puedan asesorar y dar su concepto del relato del webcomic.

Sara Valentina
Santos Villa

Conclusión

Es muy importante contar lo que viven las personas y sembrar esa empatía que muchas veces parece carecer el ser humano, sobre todo con temas que no lo afectan directamente. El uso de medios visuales nutre el entendimiento y comprensión de las personas, ayuda a empatizar, conocer y compartir diferentes conocimientos como las transiciones de género. El webcomic, busca ser, de cierto modo, un insumo pedagógico, la idea es que sea usado en espacios de enseñanza como instituciones educativas y espacios informales. En efecto, considero relevante que este tipo de temas se traten de diferentes maneras, en diferentes estancias y con personas de diferentes edades; todas las ellas deben conocer un poco más acerca de la comunidad LGBTQ+, sobre su lucha, sobre lo que pasan y el por qué son tan importantes para el progreso de una sociedad más justa e inclusiva. ¿Y qué mejor manera de contarlo que a través de personajes que están atravesando diferentes, pero a la vez similares realidades?

159

*El webcomic como
medio pedagógico:
El proceso de
convertirse en
transgénero*



08

**Vasijas silbadoras,
artefactos psicoacústicos
precolombinos y
su reinterpretación
desde el diseño en la
contemporaneidad**

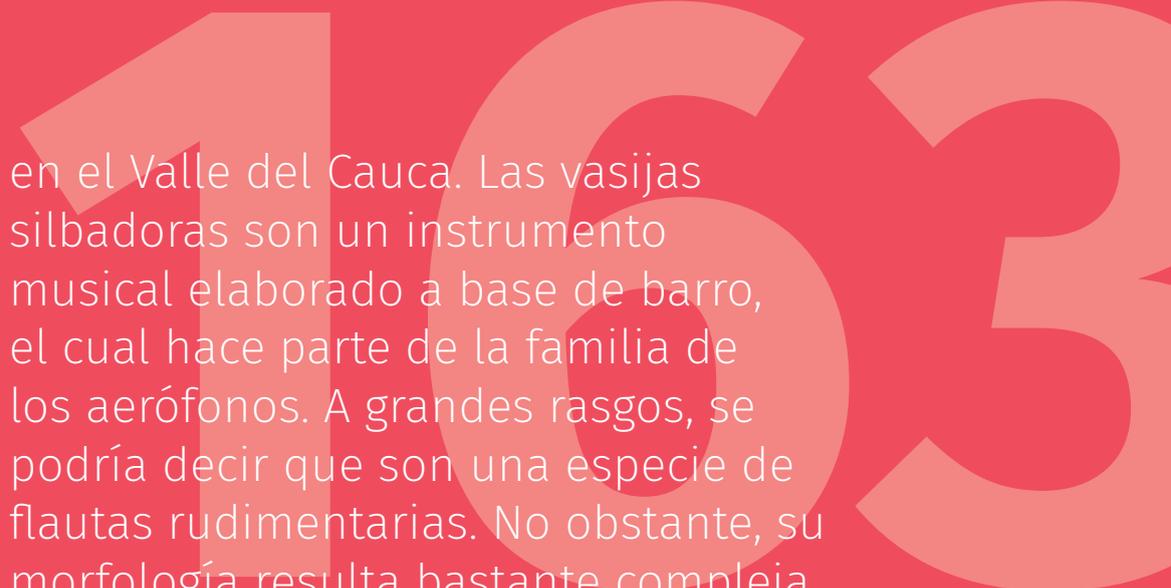
<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.26>

Jacobo Posada, Juliana
Cruz Figueroa, Santiago
Pérez Pinzón

Introducción

El presente proyecto es una iniciativa del semillero de investigación DEI. Esta busca hacer una aproximación a las vasijas silbadoras, un artefacto artesanal fabricado por varios pueblos precolombinos que habitaron parte de lo que hoy constituye el territorio nacional. El objetivo es reinterpretar el sentido cultural de dichas vasijas e intentar hacer nuevas versiones de la misma con nuevas tecnologías con el fin de resignificar y rescatar el patrimonio cultural precolombino. Este proyecto resulta importante ya que el Diseño poco se preocupa por las artesanías y los artefactos de las culturas ancestrales. Claramente la importancia de su significado en su contexto le concierne a la Arqueología y a la Antropología. Sin embargo, su resignificación y reintroducción en la cultura contemporánea resulta ser un trabajo del Diseño.

Para empezar, vale la pena aclarar que las vasijas silbadoras eran propias de las culturas que habitaban lo que hoy en día es Tumaco, San Agustín y la zona de Calima



en el Valle del Cauca. Las vasijas silbadoras son un instrumento musical elaborado a base de barro, el cual hace parte de la familia de los aerófonos. A grandes rasgos, se podría decir que son una especie de flautas rudimentarias. No obstante, su morfología resulta bastante compleja de entender y tienen variadas técnicas de producción sonora.

En las formas y motivos de las vasijas predominan los animales autóctonos y las figuras humanas. Se dice que algunas de estas formas hacen referencia a los sonidos de animales. De ahí que se reproduzcan sus rostros o cuerpos en los diseños del instrumento. Sin embargo, sus funciones sociales y culturales no son del todo claras. Los estudios arqueológicos muestran que probablemente se solían usar en ritos funerarios u otro tipo de rituales sagrados que buscaban alterar el

estado de la consciencia a través de efectos psicoacústicos (Iglesias, et.al, 2020). Esto último, causó particular interés en el grupo de trabajo, razón por la cual el proyecto se centró en ese tema particular.

Ahora bien, es claro para el equipo de diseño que dicha disciplina está lejos de poder brindar respuestas a este tipo de interrogantes. No obstante, el Diseño puede jugar un papel importante en actualizar y reconectar las matrices culturales del pasado con las matrices contemporáneas por medio de la creación y la reinterpretación. De ahí surge la pregunta: ¿Cómo a través del Diseño se pueden reinterpretar con tecnologías actuales fragmentos culturales precolombinos en la creación de vasijas silbadoras y su efecto psicoacústico en las personas?

Apuntes metodológicos

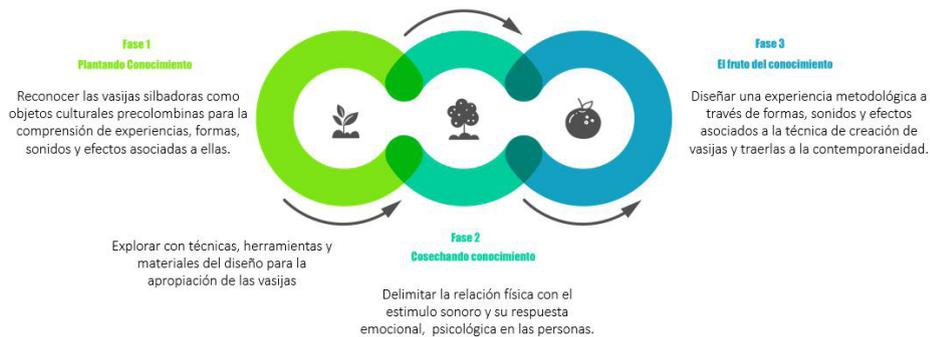
En cuanto a la metodología, se trata de un enfoque cualitativo y se sitúa en un paradigma interpretativo, puesto que busca comprender las experiencias de los participantes y con base en ello interpretar e inferir acerca de aquello que se está indagando (Sampieri y Torres, 2018). En adición a lo anterior, vale la pena aclarar que por tratarse de una investigación en Diseño y no en ciencias sociales, el presente trabajo tiene una intención práctica y creativa. En síntesis, además de indagar sobre un fenómeno, se espera elaborar un producto que rinda cuenta de dicha indagación.

En este orden de ideas, el proyecto reinterpretó el significado de las vasijas silbadoras y la generación de un efecto psicoacústico en las personas desde el área del diseño. Para ello, se llevaron a cabo tres fases que ha venido trabajando el semillero de investigación para el desarrollo de sus proyectos, las cuales serán presentadas a continuación.

La primera fase se denominó Plantando el conocimiento, la cual tiene como fin estructurar el proyecto de investigación. Esto supuso explorar las culturas precolombinas y sus artefactos culturales, en particular las vasijas silbadoras. Para ello, se usaron técnicas como la revisión de documentos, trabajo de campo en el espacio de los museos y entrevistas no estructuradas con expertos en temas arqueológicos. En cuanto a la segunda fase el equipo la denominó Cosechando el conocimiento; en este punto se empezó a experimentar con técnicas, herramientas y materiales para la creación de réplicas de las vasijas silbadoras. Parte de la idea fue experimentar con la generación de sonidos y explorar los efectos psicoacústicos. Los avances de esta parte de la investigación se hicieron usando la técnica de los experimentos y la técnica de los talleres de creación. En ese sentido, se llevó a cabo un taller en el Museo Arqueológico MUSA (2021), en el que participó el equipo de investigadores, y un segundo taller en el marco del evento MUDI, que involucró a docentes y estudiantes de la Universidad ICESI. Finalmente, la fase tres, El fruto del conocimiento, vale la pena aclarar que aún no se ha iniciado. Al respecto, la idea es que como

resultado de las actividades se deje un paquete de datos, con los cuáles se generará una experiencia desde el diseño para explorar las propiedades psicoacústicas de las vasijas.

Figura 1 Diseño metodológico del proyecto



Fuente: Elaboración propia.

Resultados y aprendizajes

El trabajo ha sido bastante intenso y ha exigido bastante del equipo. Hasta el momento se puede decir que los resultados parciales son significativos, puesto que se ha trabajado bajo diversos contextos para lograr avanzar en las etapas descritas. Se pueden destacar aspectos como la exploración de las culturas precolombinas para tener una mayor comprensión de su historia. Apreciando aspectos del diseño de estos objetos como: la historia, procedencia, técnicas para la construcción de las vasijas y antecedentes culturales, entre otros.

En cuanto a resultados concretos, como el proyecto tiene como público objetivo la comunidad académica de la Universidad ICESI, en el mes de noviembre de 2021 se hizo una ponencia en el evento MUDI titulada Sonidos Ancestrales en la contemporaneidad y su reinterpretación desde el diseño en la que se presentó a la comunidad académica los avances del proyecto. En este mismo espacio académico de Diseño se hizo un taller en el que participaron docentes y estudiantes. La idea era acercar a los diseñadores a las culturas precolombinas mediante la elaboración de las vasijas. Los

estudiantes y docentes asistentes reconocieron y experimentaron los diversos sonidos y su relación acústica con la forma.

Por último, se puede decir que el equipo de investigadores del semillero Espacio DEI logró ampliar el entendimiento de las técnicas y saberes que usaban las comunidades precolombinas para la creación de vasijas silbadoras y de sonidos. La elaboración de vasijas ayudó a entender el funcionamiento del mecanismo del silbato y a reconocer que incluso en la actualidad con herramientas especializadas para el manejo de la arcilla, el trabajo manual de la creación de vasijas requiere de tiempo y conocimientos específicos del arte alfarero.

Conclusiones

Mediante la iniciativa del diseño industrial e interactivo se pretendió un reconocimiento y reinterpretación de los fragmentos culturales precolombinos en la creación de vasijas silbadoras. Por medio de la investigación de estas culturas y los objetos que llegaron a las generaciones actuales desde su relación física con el entorno y el efecto psicoacústico que tienen los sonidos generados en las personas. Se espera a partir del conocimiento de estos elementos crear una experiencia sensorial que permita la apropiación de los instrumentos precolombinos en la contemporaneidad.

Referencias bibliográficas

- Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación. Vol. 4. México, México D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Iglesias, A., Ferreres, S., Mattioni, L., Sosa, M. E., Couso, M. G., & Gobbo, J. D. (2020). Recuperación de la memoria sonora de América Precolombina: nuevas y antiguas tecnologías aplicadas a la reconstrucción de instrumentos musicales en las colecciones arqueológicas del Museo de La Plata. La Plata, Argentina: Museo de La Plata.





Espacio y territorio

ME SA3

Presentación

UBIC

Comunicación, guía, ubicación, unión, fluidez, orden

Proyecto Límites Papagayo: Reflexiones sobre el diseño inclusivo y el espacio público

Proyecto de señalización Papagayo comunica
Tótem ciclista nativo

Simbiosis: el futuro del turismo

BIDO: Actividad domiciliaria, desplazamientos y manejo de cargas

Turismo con propósito más allá del sentido común: Hacer para ser desde la inmersión

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.27>

Sistema inteligente adaptativo
de ambientes comunitarios

El cartelismo como
movimiento contracultural en
la ciudad de Medellín
Una propuesta desde el
diseño

De acuerdo con Echeverría y Rincón, existe una visión sobre las relaciones socioespaciales que se desarrollan en el escenario territorial y traen como desafío el entendimiento sobre la conexión que existe entre la lógica territorial de los grupos regionales y locales, las identidades e identificaciones culturales y los procesos sociales, territorialmente organizados. Para estas autoras es necesario interpretar al territorio en su doble papel: como soporte material y básico del desarrollo social y como producción social derivada de la actividad humana que transforma el territorio que le sirve de base.

De esta forma, el territorio deja de ser considerado como ese pedazo de naturaleza con cualidades físicas, climáticas y ambientales o ese espacio físico con características materiales, formales y funcionales, para definirse desde los procesos y grupos sociales que lo han intervenido y transformado, haciéndolo parte de su devenir (Echeverría, Rincón y González, 2000).

Para el profesor y artista Omar Ruiz, el territorio tiene la capacidad de comportarse como un organismo vivo en el que se establecen relaciones por parte de las personas que lo habitan, así como sus necesidades comunes, aspiraciones y metas de desarrollo en lo personal y social, convirtiéndose en ese espacio geográfico que focaliza los intereses y representa una delimitación de sentidos, con los cuales una comunidad se apropia o se ve representada. Si bien es cierto que el territorio responde a necesidades económicas, sociales y políticas de cada grupo social, su sentido se sustenta por las relaciones sociales que lo atraviesa, convirtiéndose en objeto de operaciones simbólicas y base para que la que los actores sociales proyecten en él, sus concepciones del mundo.

Por su lado Giménez (1999) señala que el territorio puede ser entendido como espacio de sedimentación simbólico-cultural y objeto de inversiones estético-afectivas que se convierten en un soporte para las identidades individuales y colectivas. Estas representaciones simbólicas generan en quienes las perciben una imagen del territorio, articulando un constructo mental o una representación psicológica que vincula emocionalmente al individuo con su espacio, impactando en la cultura y en la percepción que el habitante construye, acerca de su entorno.

Como parte de ese sistema de construcción, la disciplina del diseño hace su aporte con la capacidad que tiene para materializar las dimensiones simbólicas con las que construye significantes que le son propios de la sociedad en cuestión, además de seleccionar las técnicas y los materiales utilizados para su concepción.

En este sentido Oscar A. Fernández (2018) dice que el diseño debe pensarse y enseñarse desde el contexto, las culturas

y las realidades propias de cada país, para propiciar espacios de aprendizaje basados en el reconocimiento directo con las personas y sus territorios. Esto permite que la disciplina se convierta en un factor de construcción de los imaginarios colectivos o representaciones simbólicas, con las cuales los seres humanos se identifican con un territorio para descubrir o construir la identidad y comunicarla expresándola a través de relatos, objetos, imágenes, arquitecturas, cadenas, sistemas productivos y redes sociales, entre otros factores.

Los productos y servicios que provienen del diseño se encuentran determinados por un contexto de pertenencia en el que surgen, como resultado de una expresión de la identidad cultural de donde se define su identidad bien sea por su elaboración, morfología o los métodos productivos en los que se encuentran implícitos valores y aspectos simbólicos ligados a un territorio. Por esta razón Lebendiker (2004) considera que es necesario volcar la mirada hacia el territorio y poner en evidencia su potencialidad y demandas concretas.

Pensar el diseño desde el territorio, permite pensar en las producciones de microemprendimientos, asociaciones de artesanos, cooperativas, diseño social y diseño colaborativo entre otras, para buscar nuevas oportunidades, a partir de la apropiación de lo local de manera pragmática más que dogmática (Caló, 2015). Estos aspectos permiten el surgimiento de propuestas innovadoras en nuevos lenguajes de un diseño que dialogue con el mundo de los objetos desde lo local, con recursos simbólicos que hablen de la particularidad de cada lugar y de su cultura, poniendo en discusión las nociones de industrial, de producto y de mercado.

Se trata entonces, de volcar la mirada hacia el territorio y poner en evidencia su potencialidad y demandas concretas, para que nuestra disciplina cumpla un rol más allá del diseño y producción de objetos, y desempeñe una función fundamental en el desarrollo cultural, social y productivo local.

Lebendiker (2004) dice que debemos ser conscientes que la generación de valor por identificación de un producto con su lugar de origen es hoy una operación de contra tendencia que va en

sentido opuesto a la producción masiva y que busca otras formas de consumo que vayan más allá de una marca, para considerar nuevas razones de valor relacionado con la localidad.

Finalmente, los objetos y servicios se transforman en vehículos de valor e instrumentos para la comunicación de estéticas y modelos de vida. El producto como pieza única o seriada, industrial o artesanal adquiere su identidad cuando representa no solo la cadena productiva, sino cultural que le permite contar una historia claramente transmisible que involucre un lugar. Es por esta razón que debemos como diseñadores, dirigir nuestra mirada al territorio para resignificarlo y trabajar con las potencialidades que ofrece el contexto, para desarrollar la competitividad a la luz de los valores identitarios que ayudan en la construcción de significantes propios.

Bibliografía

- Caló, Julieta (2015). «Tradiciones y rupturas en la concepción social del diseño. Vkhuteas, Bauhaus, HfG-Ulm y su difusión en Argentina». En Bernatene, María del Rosario (coord.). La historia del Diseño Industrial reconsiderada (pp. 56-75). La Plata: Edulp.
- Giménez, Gilberto (1999). Territorio, cultura e identidades. La región socio-cultural. En: Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Época II. Vol. V. Núm.. 9, Colima, junio 1999, pp. 25-57
- Echeverría Ramírez, M, Rincón Patiño, A y González Gómez, L. (2000). Ciudad de territorialidades: polémicas de Medellín. Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, Centro de Estudios del Hábitat Popular - CEHAP
- Fernández, O. A. (2018). La pedagogía del diseño. ArDin. Arte, Diseño e Ingeniería, 7, 14-40. <https://doi.org/10.20868/ardin.2018.7.3757>
- Identidad y diversidad del diseño industrial. Territorio y cultura: ejes para el desarrollo Mariano Javier Aguyaro Arte e Investigación (N.º 13), pp. 15-25, noviembre 2017. ISSN 2469-1488 <http://>

papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/aei Facultad de
Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

Lebendiker (2004). Identidad estratégica. Alternativas locales en
mercados globales. Recuperado de: https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/01_identidad_estrategica.pdf

175



01

UBIC
Comunicación, guía,
ubicación, unión, fluidez,
orden

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.28>

Juan José Quiroz Giraldo

Introducción

La comunicación ha sido un proceso imprescindible para la evolución de la especie humana. La comunicación en tanto proceso permea todos los campos de acción humana. Hoy en día con el auge de las nuevas tecnologías, se vuelve imperante repensar el proceso comunicativo y cómo este influye en el campo de lo social y de lo económico. De dicha motivación surge el presente proyecto. Este busca crear una retroalimentación del usuario sobre el lugar comercial que está visitando.

Descripción del proyecto

Para desarrollar el proyecto se inició con un análisis de los lugares comerciales y los servicios prestados. Luego estos se contrastaron con las necesidades de las personas y los usos que ellas suelen hacer de estos lugares. Asimismo, se analizaron las estrategias de comunicación y los medios utilizados por las tiendas para informar a los clientes de sus productos. Por último, se sistematizaron los comentarios y opiniones de los usuarios respecto a los locales comerciales y su nivel de satisfacción sobre sus compras.

Vale la pena recalcar que durante el análisis se hizo un especial énfasis en la interacción de los usuarios con el espacio. Dicho de otro modo, se le dio una gran importancia al modo en que la tienda organiza los productos y cómo los usuarios se desplazan de acuerdo a dicha organización. Este es un punto sumamente importante porque dependiendo de la manera en que se ordenan los productos puede ser más fácil para un cliente llegar a lo que necesita o no. Por ejemplo, cuando las tiendas están llenas de clientes y los vendedores están ocupados, muchos de los usuarios se ven en la obligación de navegar la tienda por sí mismos. Entonces si el orden de los productos no es intuitivo y no permite al cliente encontrar el producto que necesita fácilmente, muy probablemente este clasificará como mala la tienda. Todo esto hace parte del proceso comunicativo.

De acuerdo con lo anterior, se hicieron consideraciones para mejorar la experiencia de compra con un nivel identificador más alto y simple. Ello con el fin de ayudar al usuario a conocer la sección exacta en la que está su producto y detalles como sus beneficios, desventajas, disponibilidad, descuento, recomendaciones, entre otros.

De acuerdo a los testimonios, los usuarios mencionaron que es incómodo entrar a una tienda y pasar por varios problemas como no saber la ubicación del producto en cuestión o que este no esté disponible; o perder tiempo por no conocer la sección exacta del artículo que el usuario necesita.

Juan José
Quiroz Giraldo

UBIC
Comunicación,
guía, ubicación,
unión, fluidez,
orden

La intención de este dispositivo adaptable a la tienda es eliminar esos problemas o incomodidades que el usuario puede llegar a tener a la hora de entrar en cualquier establecimiento a buscar sus artículos. De este modo, se hace la experiencia de compra mucho más fácil y entendible para todo público. Así, el usuario puede hacer uso de este sistema de apoyo tanto en la estructura principal de la tienda como con su dispositivo móvil, lo que hace que esté al tanto de todo lo que pasa en la tienda.

Conclusiones

Aunque el usuario tenga claro lo que quiere comprar, le pueden surgir muchas preguntas. Esto ocurre porque hay productos que tienen la misma utilidad o mismo consumo, pero tienen diferentes aspectos que no se reconocen a simple vista. Es por ello que se hace uso de la subfunción de Recomendaciones, puesto que no siempre se cuenta con alguien que de su opinión del producto o una observación más clara de lo que sea más beneficioso. Aquí se hace una evaluación de cada producto y cómo ha impactado en las personas ya sea para bien o para mal. Asimismo, esta función informa al usuario por qué debería comprar tal o cual producto y conocer cuál le ha gustado más a las personas que lo compraron anteriormente. Esto también favorece a la tienda debido a que puede analizar qué productos requieren más adquisición y ganancia y eliminar esos productos que no son muy favorables o que no son muy usados por los consumidores.

En últimas el propósito de la aplicación es ayudar a todo tipo de público, ya sea que tenga problema de memoria o simplemente evitarse la molestia de buscar su producto y no encontrarlo rápidamente. Este sistema comunicativo le brinda ese tipo de información que puede llegar a desconocer y le permita saber más detalles específicos de los productos que le brinda el establecimiento.

02

**Proyecto Límites
Papagayo:
Reflexiones sobre el
diseño inclusivo y el
espacio público**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.29>

Jaífa Natalia Monterrosa
Trujillo, Valentina Zarate
Zuluaga, Valeria Gómez
Fuentes

Introducción

Carepa es un municipio del Urabá antioqueño. Este se destaca por la exportación de banano y por su actividad ganadera y agricultora, es un lugar muy rico en fauna y flora. El imaginario social sobre sus habitantes es que son personas trabajadoras, unidas, alegres y espontáneas que disfrutan de los parques y acostumbran a pasar tiempo con sus hijos, amigos y familiares en espacios públicos. En cuanto a su cultura y costumbres tienen características costeñas mezcladas con la de los antioqueños del interior. Fue importante por ello desarrollar un proyecto para estos espacios que se enfocara en los parques, un lugar importante que suele ser visitado por muchos carepenses en su día a día. De ahí surge el proyecto Límites Papagayo. Un trabajo que hace parte de la alianza entre la fundación Greenland y la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

Límites Papagayo es un sistema versátil de paneles separadores, que ayuda a identificar y delimitar las zonas de actividad en el parque. Consta de tres módulos metálicos: Informativo, Lorito y Mariposa, que permiten una gran diversidad de usos y configuraciones tales como: proteger los árboles de los agentes externos durante su proceso de crecimiento y delimitar zonas infantiles, de picnic o de mascotas.

El módulo informativo ayuda a nombrar la zona, el tipo de árbol y de informar las principales características de este. Al ser piezas tan versátiles, con variedad de colores y con distintas alturas pueden limitar múltiples espacios creando diversas formas como rectángulos, hexágonos y pentágonos. Están fabricados en acero cold rolled y recubiertos con

Jaifa Natalia
Monterrosa
Trujillo,
Valentina
Zarate Zuluaga,
Valeria Gómez
Fuentes

Proyecto Límites
Papagayo:
Reflexiones sobre
el diseño inclusivo
y el espacio
público

anticorrosivo y pintura de poliuretano mate, que permiten que estos perduren a lo largo del tiempo.

La propuesta cuenta con elementos como las ramas, las hojas, el símbolo del papagayo y la mariposa como representación de la naturaleza, los cuales armonizan con el lugar y permiten que los límites sean parte de la estética del parque Papagayo. Sin embargo, estos están diseñados de tal manera que son ideales, también, para otro tipo de parques y lugares de Carepa.

Retos del proyecto

Para el proyecto fue imperante hacer un reconocimiento del territorio en el que aprendimos aspectos importantes sobre Carepa, su cultura, sus tradiciones y las percepciones del espacio público que poseen sus habitantes. Para la recolección de dichos datos hicimos una cartografía del municipio con la herramienta de Google earth, analizamos fotos de Carepa y entrevistamos a varios funcionarios del parque y a habitantes de la zona.

Vale la pena recalcar que la técnica que más información brindó para construir el contexto y la problemática del territorio fue la entrevista. Durante las entrevistas salió a relucir los problemas

relacionados con los espacios públicos del municipio. Dos de los aspectos que más se tocaron fueron la falta de arborización y cuidado de las zonas verdes y de los parques y la falta de señalización de los mismos. Uno de los entrevistados dijo: “en señalización perdimos el año, ningún parque tiene”. En consecuencia, como diseñadores nos vimos en el reto de buscar cómo solucionar una de las tantas problemáticas halladas. Para ello, tuvimos en cuenta el usuario, el contexto y la viabilidad de la propuesta.

Uno de los retos más difíciles de superar para nosotros fue el del presupuesto. Como estudiantes estábamos acostumbrados a diseñar proyectos sin pensar en su financiación y su costo. Sin embargo, este proyecto por estar financiado por una fundación, el presupuesto era más bien apretado. Hecho que nos obligó a pensar muy cuidadosamente los materiales, el tamaño y demás aristas. Por otro lado, nunca habíamos trabajado con usuarios reales. Claro que habíamos tenido que imaginar los usuarios y ponernos en su lugar y tratar de hacer cumplir sus exigencias. No obstante, es muy distinto ponerse en el lugar de un cliente imaginado a trabajar con uno real. A nuestro juicio, la diferencia principal recae en el ámbito ético. Sobre todo, en este caso que se trata de un proyecto social hay una población que tiene unas necesidades que nosotros tenemos que saber suplir. En ese sentido, como diseñadores tenemos una alta responsabilidad social, ya que nuestro trabajo puede generar un impacto positivo o negativo en la vida de estas personas.

En cuanto al caso específico de este proyecto, aprendimos que el diseño industrial en un espacio público es más que mobiliario de descanso, luminarias y juegos para niños. El diseño industrial en un parque es una composición de múltiples objetos. El sistema de señalización es parte de dicha composición y todo ello hace parte de nuestra labor, que son un aspecto importante que se debe diseñar, desarrollar y que todo parque debe tener. En ese sentido, el diseño pasa en este contexto por el ejercicio de un derecho. Todos tenemos derecho al uso del espacio público. Este uso no pasa únicamente por la posibilidad de transitar y habitar tales espacios. El goce de los mismos

Jaifa Natalia
Monterrosa
Trujillo,
Valentina
Zarate Zuluaga,
Valeria Gómez
Fuentes

185

Proyecto Límites
Papagayo:
Reflexiones sobre
el diseño inclusivo
y el espacio
público

depende de unas condiciones básicas con las que debe estar equipado el espacio. En otros términos, si el único parque del barrio está lleno de escombros y maleza, los habitantes del mismo no pueden hacer mayor uso de este. En cambio, si se trata de un parque arborizado, con el césped cuidado, columpios, rodaderos y bien señalizado, los habitantes del sector pueden gozar de un buen uso del mismo. De ahí la importancia del diseño del parque. Si la composición misma del espacio no es incluyente y no piensa en la diversidad de habitantes y sus necesidades, no es posible que todos gocen de dicho bien público. Por tanto, todo parque debe ser diseñado de acuerdo a su contexto y a las condiciones, costumbres y necesidades de sus habitantes. Esto hace parte del derecho de poder gozar de los bienes públicos.

Conclusiones

En síntesis, consideramos que desarrollar el proyecto a distancia fue un reto, algo difícil, que no estábamos acostumbradas a hacer. De cualquier modo, por medio de todos los distintos mecanismos utilizados logramos cumplir con las expectativas y aprender que no necesitamos estar físicamente en un lugar para hacer un buen trabajo, necesitamos buscar y encontrar la manera de poder resolver las dificultades y luchar contra aquellos problemas que suelen aparecer en el camino.

Durante la experiencia de trabajar con un posible cliente, ubicado en un lugar diferente a Medellín, aprendimos y entendimos muchas cosas. Una de ellas es que solemos estar acostumbrados a diseñar proyectos enfocados en Medellín con personas pertenecientes a esta región. Fue importante trabajar diseñando para otro lugar, porque de esta manera entendimos que existen culturas diferentes que de acuerdo con el contexto las necesidades son distintas, lo cual exige producir pensando en las particularidades de cada una de ellas.

03

*Las ciudades
tienen la
capacidad de
proporcionar
algo para todo
el mundo, sólo
porque, y sólo
cuando, se crean
para todo el
mundo.*

Jane Jacobs

**Proyecto de señalización
Papagayo comunica
Tótem ciclero nativo**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.30>

Mariana Jaramillo, Lizeth
Palacio, Santiago Serna,
Ricardo Tobón

Introducción

El diseño para el espacio público busca unir a los habitantes de un territorio con la comunidad que le rodea y darles la oportunidad de encontrarse con otros por fuera de su espacio personal. Uno de los espacios más utilizados para este propósito son los parques. Espacios donde se encuentran actividades para todas las personas independientemente de su edad, creencias o capacidades físicas. Estos tienen reglas de convivencia en pro de su buen uso. Sin embargo, el acceso al mismo no discrimina en lo relacionado con el género, la raza o la clase. De ahí que se reconozcan dichos lugares como diversos y variables. En otros términos, el acceso, uso y goce de los espacios públicos hacen parte de los derechos básicos de todo ciudadano.

De este modo, gracias a la alianza entre la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín y la fundación Greenland, surge el

proyecto Papagayo, el cual se trata de un proyecto de señalización del espacio público en el municipio de Carepa, Antioquia. Es bien sabido que todo sistema de señalización permite evidenciar las reglas de convivencia del espacio público. Solo así se puede garantizar el buen uso del mismo y su cuidado. Por ello, el proyecto Papagayo es un factor elemental para el derecho a la ciudad y para el uso del espacio público de los habitantes del municipio de Carepa.

Mariana Jaramillo,
Lizeth Palacio,
Santiago Serna,
Ricardo Tobón

Proyecto de
señalización
Papagayo
comunica
Tótem ciclero
nativo

Descripción del proyecto

Para dar inicio a la investigación, se hicieron entrevistas a sus habitantes con el fin de construir el contexto y entender sus preocupaciones más inmediatas en lo concerniente al acceso y goce del espacio público. En primer lugar, a partir de las entrevistas se evidenció que la comunidad carepense tiene características muy variadas gracias a la ubicación de su municipio. Este se encuentra permeado tanto por la cultura antioqueña como por la cultura costeña. En adición, hay una alta presencia de población indígena.

De acuerdo con los testimonios de la comunidad, hacen uso del espacio público. Sin embargo, se encuentran limitaciones en relación al clima, horario y tiempo disponible para el uso del mismo. En efecto,

más de la mitad de los entrevistados manifiestan la necesidad de que lugares como los parques tengan mayor orden y definición para sus usos. Es decir, que haya una adaptación de los espacios y claridades respecto a sus usos.

Por tanto, aunque existen normas establecidas para la convivencia en lo público, tener ayudas visuales permite que la gente reconozca cual es el uso ideal que garantiza que todos disfruten de la mejor manera tales lugares. En consecuencia, la comunicación espacial es de suma importancia en este proceso, es decir, la manera como se presenta esta información se vuelve clave, ya que se busca mantener el interés continuo, la lectura activa de las señales e influir en la decisión personal de acatar las normas.

El Tótem ciclero nativo busca brindar una doble funcionalidad. En primera instancia, contribuye a la organización del espacio de parqueo de las bicicletas, que son uno de los medios de transporte más usados en Carepa. Asimismo, este sistema informa a los habitantes acerca de la división del parque de acuerdo a sus usos que ayudan al disfrute colectivo del mismo. Por ello, se pensó en una serie de frases cortas, legibles y entendibles tanto para personas adultas como para los niños más pequeños con el fin de lograr una comunicación directa y efectiva.

El uso de los colores como identificadores se enfoca en el reconocimiento rápido e instintivo de los espacios, lo que hace que sea un sistema legible para las personas de todos los niveles educativos. De igual manera, los iconos permiten una asociación gráfica con las actividades que se pueden llevar a cabo en una u otra zona del parque. Factor que tiene como fin, hacer del espacio un lugar que tenga en cuenta todo tipo de usuarios presentes en la comunidad y pueda ser considerado como un espacio para todos.

La propuesta de un parque para todos se construye a partir de los testimonios de los habitantes del municipio en cuestión, ya que varios de ellos manifestaron que los parques en Carepa son para los niños y para las personas de altos ingresos. Así, el lema de un parque

para todos cambia dicha percepción más o menos generalizada sobre el uso del espacio público. En adición a ello, con el fin de reforzar un sentido de identidad de la población, la señalización diseñada posee elementos gráficos que hacen referencia a la identidad urabeña.

Mariana Jaramillo,
Lizeth Palacio,
Santiago Serna,
Ricardo Tobón

Conclusión

El proyecto fue un reto para los diseñadores que lo ejecutaron, ya que implicó trabajar en equipo con los habitantes del municipio y comprender sus necesidades respecto al uso del espacio público. Como valor agregado del sistema de señalización, se debe hacer énfasis en que se buscó diseñar una familia de objetos que pudiesen ser replicables en otros parques de Carepa. De esta forma, se podrán economizar procesos, materia prima, tiempo y dinero.

191

Proyecto de
señalización
Papagayo
comunica
Tótem ciclero
nativo



04

Símbiosis: el futuro del turismo

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.31>

María Paula Serrano Guarín,
Juliana Pinilla Hernández,
Laura La Rotta Negrete,
Camila Bravo del Corral

Introducción

El Turismo Simbiótico nace de la categoría sombrilla de turismo experimental y se nutre de tres tipos de turismo tradicionales: el turismo botánico, el turismo científico y el turismo de herencia cultural. De este modo, se define como un tipo de experiencia que busca la co-creación de soluciones para hacerle frente a las problemáticas medioambientales. La propuesta se basa en la fusión de conocimientos entre turistas y las comunidades locales, con el fin de fortalecer el ámbito cultural, comercial, infraestructural y el fortalecimiento de una noción de sostenibilidad. En otros términos, el proyecto busca la unión entre distintos actores que conforman la cadena de la industria turística, con el fin de generar un sistema de acuerdos entre las partes para el desarrollo sostenible y justo de la experiencia. De este nuevo tipo de turismo surge la propuesta de Simbiosis que por su carácter está alineada con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Descripción del proyecto

Para el desarrollo de la propuesta se hizo una taxonomía, una constelación y un *service blueprint*. Gracias a la elaboración de la taxonomía se logró entender cuáles eran las infraestructuras necesarias para llevar a cabo el proyecto. Por otro lado, la constelación mostró cómo funciona la relación entre los distintos actores del sistema y los objetivos de desarrollo sostenible, base de la ideación de la propuesta. Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), usados en este proyecto son: industria, innovación e infraestructura, alianzas para lograr los objetivos y tomar acción para combatir el cambio climático. La inclusión de los ODS en el proyecto surgió de la importancia de fomentar la sostenibilidad en el sector turístico, una tendencia en el turismo postpandemia (UNWTO, 2020).

En este punto del proyecto se decidió que este tipo de turismo iba a ser dirigido a un perfil de turista especializado en algún conocimiento que necesite la comunidad para solventar un problema social y medioambiental. En consecuencia, resulta igual de importante que las comunidades que participan de esta nueva forma de hacer turismo tengan un cierto nivel de apertura a los conocimientos foráneos y a otras formas de ver el mundo siempre en pro de resolver las problemáticas medioambientales y salvaguardar su patrimonio cultural inmaterial y material.

Luego, el desarrollo del *service blueprint* fue de vital importancia. En una primera instancia del proyecto es necesario generar una serie de acuerdos entre los turistas, los intermediarios y las comunidades. En esta fase se busca que las comunidades que quieran hacer parte del turismo simbiótico participen. Después, se explica cómo es el desarrollo de la experiencia del turista que trabaja con la comunidad. En el caso del presente proyecto, se trabajó con la comunidad raizal que habita en el territorio de Providencia.

En la última fase de la experiencia se genera un sistema de méritos. Es importante hacer hincapié en que esta propuesta es de corte cíclica, que invita a las personas a volver a los territorios

María Paula
Serrano Guarín,
Juliana Pinilla
Hernández,
Laura La Rotta
Negrete, Camila
Bravo del Corral

195

Simbiosis:
el futuro del
turismo

a partir de la creación de lazos estrechos con la comunidad. La comunidad va a establecer la duración de la experiencia dependiendo de sus necesidades.

Después de establecer la ruta básica de la propuesta turística se hizo un mapa de vocaciones del territorio. Providencia tiene unas características geográficas y culturales importantes. Por ello, para la conservación del medioambiente resulta de suma importancia preservar, asimismo, las formas que tienen las comunidades raizales de habitar los territorios (entrevista a Juanita Sintura, 2020).

Para identificar todos los actores envueltos en el proceso de la industria turística se hizo un mapa de actores. Gracias a este se identificaron los stakeholders y se clasificaron en tres categorías: los actores directos, los actores indirectos y los actores tangenciales. Las categorías fueron discriminadas dependiendo de la presencia de los distintos actores en la experiencia de los turistas en el territorio. Todo este relacionamiento debe estar regido bajo un código de ética que respete las formas de vida de las comunidades y su relación con el medioambiente.

Posteriormente, se desarrolló un *social bussiness canvas*. Para el desarrollo de tal ejercicio fue de vital importancia el asesoramiento con Christiaan Job Nieman, diseñador perteneciente al grupo de sostenibilidad de Los Andes, quien está llevando a cabo un proyecto dentro del archipiélago. Job Nieman recomendó tener en cuenta la importancia de recuperar infraestructuras en la isla, ya que muchas se vieron afectadas a causa de la catástrofe generada por el huracán. Al igual que Sintura, Nieman recomendó resaltar la cultura raizal como un valor importante en la propuesta de turismo. Esto se debe a que la cultura raizal por factores históricos y geográficos no comparte las mismas costumbres que otras regiones pertenecientes a Colombia, lo que implica que su cultura y la aproximación que hay que tener en el proyecto tiene que ser desde lo raizal y no desde lo colombiano. Por añadidura, es importante hacer hincapié en hacer contacto con organizaciones raizales ya existentes, como la organización I Fish de pescadores artesanales.

Respecto al social bussiness canvas se destaca la idea de facilitar el acceso de las comunidades al conocimiento especializado, la tecnología, la visibilización en el mercado local y global y al traspaso de su patrimonio cultural inmaterial y material. Por otro lado, se destaca la importancia de la plataforma Zinnia, que cumple un rol fundamental para el proyecto.

La plataforma Zinnia se encarga de dar un contexto claro al proyecto y de informar a los turistas y a las comunidades sobre el trabajo que se llevará a cabo. La plataforma informa a los turistas acerca de los campos en los que pueden aportar con sus conocimientos. Adicionalmente, la plataforma va a gestionar los sistemas de méritos, es decir, los reconocimientos que se harán a los turistas por las labores llevadas a cabo durante su estadía, así como a las comunidades anfitrionas. Por último, vale la pena recalcar que Zinnia medirá el nivel de impacto en el territorio de esta nueva forma de hacer turismo.

Conclusión

Es importante mencionar que se espera que el impacto del proyecto se manifiesta como aspectos positivos para el territorio y la comunidad que vive en él. Dicho de otro modo, esta nueva forma de turismo tiene el objetivo de apoyar a la comunidad a través del intercambio de saberes entre organizaciones, turistas y lugareños. Asimismo, el proyecto presupone la visibilización y reivindicación de la cultura raizal. Finalmente es fundamental que el proyecto sea reconocido en el territorio, ya que se espera que haya una creación de vínculos entre los turistas y las comunidades en pro de generar una dinámica de desarrollo sostenible. En suma, se puede ver cómo el diseño juega un papel fundamental en la propuesta de este nuevo tipo de turismo especialmente en el desarrollo de la plataforma.

María Paula
Serrano Guarín,
Juliana Pinilla
Hernández,
Laura La Rotta
Negrete, Camila
Bravo del Corral

197

Simbiosis:
el futuro del
turismo

Referencias bibliográficas

World Tourism Organization (UNWTO). (25 de agosto, 2020). Secretario general de la ONU: “es imperativo que reconstruyamos el sector turístico de una manera segura, equitativa y respetuosa con el clima”. *UNWTO*. Recuperado de: <https://www.unwto.org/es/news/Secretario-general-de-la-ONU-Es-imperativo-que-reconstruyamos-el-sector-turistico>

Entrevistas

Juliana Sintura, bióloga especialista en el territorio de Providencia, marzo 19 de 2021.

Christian Job Nieman, profesor de diseño de la Universidad de Los Andes, marzo 20 de 2021.

05

**BIDO: Actividad
domiciliaria,
desplazamientos y
manejo de cargas**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.32>

Mariana Velásquez

Introducción

Como consecuencia de la pandemia, la actividad de los domiciliarios y las compras por internet aumentaron drásticamente en el territorio nacional. En el año 2020, el 45% de servicios de comida fueron a domicilio (Portafolio, 2021). En adición a ello, la pandemia ha producido una sensación de inseguridad generalizada en los espacios públicos, lo que ha conducido a la gente a sentirse más seguros en sus casas. Conductas y percepciones que podrían continuar después de la pandemia. En consecuencia, se podría decir que es el inicio de la era de los domicilios y compras por internet.

La presente investigación se vio motivada por tal situación. Para iniciar el trabajo, el equipo de diseño decidió hacer observación participante en una tienda de barrio cualquiera. El objetivo fue analizar el proceso que implica para la tienda hacer

el domicilio. Dicho de otro modo, se buscó identificar el procedimiento y el trabajo que supone hacer un domicilio.

Mariana
Velásquez

Descripción del proyecto

Así, para lograr el objetivo estuvimos en distintas tiendas jornadas enteras. Yo llegaba en la mañana, poco antes de que el encargado abriera la tienda, a eso de las ocho de la mañana. En la primera ocasión, el tendero llega en su moto, se quita el casco, se baja de la moto y me saluda con un leve movimiento de cejas y de cabeza y me dice: “¿Usted es el muchacho que viene a hacer el trabajo de la universidad, cierto?” Sí, señor, le contesto. Él quita los candados y abre la tienda. Luego, me explica cómo funciona el tema de la caja registradora y lo primero que debe hacer cada mañana que abre la tienda. El inicio de la mañana es lento, por lo que el señor se dedica a hacer inventario y hacer los pedidos a las empresas de alimentos para abastecer la tienda. En ocasiones llega gente a tomar tinto o fumarse un cigarrillo. Sin embargo, “el boleo más bravo”, como dijo uno de los tenderos, es hacia el mediodía; porque las señoras llaman a pedir con urgencia los ingredientes que olvidaron comprar para el almuerzo, además es el momento de descanso y la gente en general aprovecha para hacer los pedidos. Estos suelen ser sumamente variados, desde el fumador que pide las cajetillas de cigarrillos, hasta el ama de casa que pide los condimentos, la cebolla y el tomate para el almuerzo. El joven domiciliario viene y va con pedidos de hasta dos kilómetros a la redonda. Después de las dos de la tarde, la intensidad de los domicilios baja y el teléfono deja de sonar con tanta frecuencia. Es hacia las cinco de la tarde que vuelve a haber un mayor flujo de clientes y el teléfono vuelve a sonar constantemente.

BIDO: Actividad
domiciliaria,
desplazamientos y
manejo de cargas

Debo decir, desde mi ignorancia, que jamás imaginé que la administración y manejo de una tienda fuese tan aparatosa. Tener que lidiar con los clientes, los domicilios, la mercancía, etc. me pareció sumamente abrumador. Los clientes no siempre son amables y, en ocasiones, pueden intentar enredar al tendero para salirse con la suya y no pagar la mercancía consumida. Recuerdo que en una ocasión un señor intentó pagar con un billete falso. Él aseguraba que era un billete genuino y que el tendero lo estaba tratando de estafar. Sea como fuere, la mejor manera de describir el trabajo en la tienda es como una labor de extremos, puesto que hay momentos de mucha actividad y otros de mucha pasividad, de quedarse sentado en la silla frente a la caja registradora facturando los productos de los clientes. No obstante, el problema central que identifiqué es lo insuficiente que resulta ser el trabajo del domiciliario. Dicho de otro modo, la cantidad de trabajo en las franjas de mayor flujo de pedidos, resultan imposibles de cubrir por el muchacho en su bicicleta o en su moto. Asimismo, su salario resulta ser de los más bajos, muchas veces el reconocimiento de su trabajo depende de la propina voluntaria de los clientes; quienes, en ocasiones, se molestan por la demora de sus pedidos.

Sin embargo, el problema de la demora de los pedidos no recae en el desempeño de los domiciliarios, sino en la poca logística que tienen los tenderos a la hora de planificar las entregas y la falta de domiciliarios. De ahí surge la propuesta de este proyecto titulada: Bido. Bido es un nuevo sistema de domicilios centrada en los pequeños y medianos negocios, particularmente las tiendas de barrio. Este propone una mejor manera para que los tenderos no tengan que preocuparse por la logística de la entrega de los domicilios ni de los domiciliarios.

Conclusión

A modo de reflexión personal sobre el proyecto aquí realizado, creo que para el diseño es de suma importancia valerse de metodologías cualitativas de la investigación social como la etnografía y la observación participante para caracterizar e identificar de la manera más rigurosa una problemática y su contexto. En este caso, gracias a la

observación participante pude dimensionar el trabajo que supone la administración y manejo de una tienda, así como sus dinámicas. Todos estos son elementos centrales para el diseñador a la hora de proponer una solución a la problemática, ya que, sin la delimitación clara de la problemática, no hay una solución adecuada para la misma.

Mariana
Velásquez

203

BIDO: Actividad
domiciliaria,
desplazamientos y
manejo de cargas



06

**Turismo con propósito
más allá del sentido
común:
Hacer para ser desde la
inmersión**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.33>

Paula Ardila y Daniel
Dussan

Introducción

El que hacer en este nuevo entorno de pandemia implica llegar directamente a la conexión con el ser, dado que es sujeto de gustos, movimientos, placeres, descansos, sensaciones, enmarcados dentro de la esfera del bienestar integral. Como la normalidad era el problema, la nueva normalidad condujo a un cambio de hábitos, de formas de pensar, de sentir y de actuar relacionados con la idea de reinvencción. Esta reinvencción, de acuerdo con Mario Alonso Puig, neurofisiólogo español, tiene lugar cuando ocurre un cambio a la vida de un ser humano de forma inesperada y abrupta. Vale la pena aclarar, que la definición de cambio abrupto no tiene una connotación moral de bueno o malo o valorativa en términos de lo que puede ser considerado positivo o negativo. En otras palabras, el factor de cambio no distingue si es valorado subjetivamente por quien lo vive como bueno o malo.

Sea como fuere, el impacto del suceso en cuestión produce en la persona que lo vive, irremediablemente, un cambio de conducta, es decir, una nueva forma de pensar, de actuar y de sentir. De ahí parte la idea del turismo con sentido. Este nos lleva a un aprendizaje de significados que parten de la acción, es decir, del hacer. Lo que busca este nuevo tipo de turismo es resignificar las experiencias del pasado con el fin de construir nuevas formas de sentir y de pensar. Para ello, consideramos fundamental anclar a la persona a un nuevo entorno y estímulos distintos a los habituales. En este sentido, la persona debe reaprender sus conductas en la medida en que se sumerge en lo desconocido.

El proyecto es pensado en Providencia, el archipiélago paraíso. Entre sus potencialidades está la

Paula Ardila y
Daniel Dussan

Turismo con
propósito más allá
del sentido común:
Hacer para ser
desde la inmersión

Seaflower, declarada por la Unesco, en el año 2000, la reserva de la biosfera más grande y diversa del mundo. Cuyo objetivo es preservar los ecosistemas, amenazados por el desarrollo económico. Esto se traduce en la reconstrucción de un turismo basado en la sostenibilidad, con un trabajo conversacional de creación con los raizales y el sector hotelero, entre muchos otros actores intervinientes. Esto busca desarrollar una cultura turística que valore y proteja los recursos desde la experiencia una conexión en tiempo real con la vivencia, desde el patrimonio alimentario con la comunidad.

Descripción del proyecto

Para iniciar, consideramos que para perfilar al usuario es necesario hacer una suerte de entrevista informal con el mismo. En dicha entrevista es importante conocer los gustos de la persona, las experiencias que ha tenido en viajes pasados, su modo de relacionarse y sus expectativas respecto a estos elementos en este nuevo viaje. De acuerdo con ello, se construye una comunidad conversacional

entre usuarios. Esta busca que a partir del diálogo los usuarios encuentren sus convergencias y diferencias, se conecten entre sí y compartan. Esta creación de esta experiencia permite generar prácticas conversacionales desde el hacer cotidiano con base en la vivencia.

Paula Ardila y
Daniel Dussan

Al respecto, es importante mencionar que el grueso del trabajo fue de manera remota. En ese sentido, se hizo una indagación y consulta por medios virtuales. El trabajo parte del concepto de inmersión en la cadena alimenticia como experiencia turística, desde el diálogo de la experiencia y desde el hacer. Debido a lo poco que se ha explorado nos vimos obligados a generar nuevos esquemas colaborativos de trabajo, desde las conversaciones de construcción poderosas para la comunidad. De este modo, se conectan los turistas con la comunidad a través de la comida y la cultura. Es decir, se trata de un diálogo en el que convergen los diferentes actores, turistas, comunidades, agencias, intermediarios, guías locales, hoteles, residencias locales entre otros de esta gran cadena. Factor que, a nuestro juicio, retoma una de las principales preocupaciones actuales en la industria del turismo que busca pensar en el bienestar de las comunidades. De ahí lo innovador del presente proyecto, ya que gesta una experiencia del patrimonio alimentario, que trasciende el sentido común.

Turismo con
propósito más allá
del sentido común:
Hacer para ser
desde la inmersión

Conclusiones

Por último, es importante mencionar que el proyecto, desde el principio, ha buscado articularse a los objetivos de desarrollo sostenible desde una conversación centrada en la experiencia, en la cual se crean alianzas, se promulga el trabajo decente y el crecimiento económico, se apunta a la disminución de la pobreza, a ciudades y comunidades sostenibles. Esta conversación hace que se junten esfuerzos bajo un mismo propósito de cocreación desde la construcción de la experiencia. Asimismo, del proyecto se debe rescatar el componente de innovación social, ya que este busca la reactivación económica. Razón por la cual la investigación y comprensión de los ambientes y el patrimonio fue la principal metodología de diseño para la propuesta.



07

Sistema inteligente adaptativo de ambientes comunitarios

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.34>

Mg. Carlos Humberto
Araújo, Mg. Juan Manuel
Heno Bermúdez, Laura
Sofía Duque Zapata, Jhon
Sebastián García Izquierdo,
Stephanía Silva Salazar

Introducción y antecedentes

El siglo XXI ha traído el auge de la tecnología en áreas como la informática y la comunicación. Estas han impactado la vida de los seres humanos positivamente y han mejorado sus actividades, estilos de vida y desarrollo como especie. La tecnología, en ese sentido, se torna en una forma de innovación que permite al ser humano desenvolverse de una mejor manera en su entorno y en su diario vivir. De ahí que el desarrollo de las mismas se haya posicionado en el centro de las especulaciones sobre la vida futura. En cierta medida, pensar en el futuro de la especie humana está irremediablemente supeditado a imaginar un mundo mediado por las tecnologías.

Ahora bien, aquí aparece un punto en tensión, ya que las crisis experimentadas en los últimos años ponen en evidencia las desigualdades sociales, la vulnerabilidad humana y los fuertes daños al

medioambiente. Esta tensión conduce a pensar: ¿Qué posibilidades traerá la tecnología para mejorar la calidad de vida? ¿Cómo cambiará el estilo de vida en veinte o cincuenta años? ¿Qué artefactos de diseño va a requerir el ser humano en ese momento para su bienestar?

De acuerdo con las preguntas anteriormente presentadas, el semillero 418 de la Universidad Icesi emprendió un proyecto de exploración futura mediante el diseño especulativo. El proyecto parte del ejercicio de pensar en el impacto de la tecnología en el entorno de las comunidades en el año 2061, basados en la experimentación tecnológica como herramienta para crear y generar bienestar humano. Este ensayo narra los avances del proyecto e invita a la reflexión.

Mg. Carlos Humberto Araújo, Mg. Juan Manuel Henao Bermúdez, Laura Sofía Duque Zapata, Jhon Sebastián García Izquierdo, Stephanía Silva Salazar

Sistema inteligente adaptativo de ambientes comunitarios

Base teórica

El diseño especulativo propone imaginar alternativas sobre posibles futuros de los que se pueden tomar expresiones materiales. Para 418, la especulación es un camino para la experimentación que necesita de la libertad, la creación y la reflexión como sus componentes indispensables (Dune y Raby, 2013). Tanto el diseño especulativo como el diseño de futuros ven a la tecnología como una herramienta para crear narrativas sobre los escenarios futuros. Para autores como Linehan, Kirman, Reeves, Blythe, Tanenbaum, Desjardins y Wakkary, (2014), el diseño especulativo implica un ejercicio de imaginar lo que aún no existe. De hecho, el diseño de futuros considera ponerse en la situación de que las tecnologías futuristas ya existan, pues en algunos casos los diseñadores describen con detalle el mundo ficticio para el que diseñan.

Método y herramientas

Cinco etapas del proceso



La primera etapa tuvo como objetivo indagar tendencias y tecnologías, con su potencial presente y futuro respecto a la generación de bienestar humano. De acuerdo con los resultados, se tomaron las tendencias más prometedoras como inspiración para la visión del proyecto. En cuanto a la segunda etapa, se construyó un escenario para el 2061 con un ejercicio de especulación, que incluyó: la caracterización del contexto y la proyección de posibles consecuencias de esas características para el ser humano. Todo esto se llevó a cabo mediante la herramienta de cono de futuros. Vale la pena mencionar que el equipo se encuentra trabajando la tercera etapa, en la cual se busca

diseñar artefactos y espacios que darán forma a la narrativa de futuro deseable en el contexto planteado. Para ello, se está haciendo la ideación y propuesta de un sistema de ambientes metamórficos basados en el procesamiento de información mediante un algoritmo prescriptivo y de la transformación del ambiente habitado. Por último, cuarta y quinta etapa abordarán el prototipado para simular funciones prácticas, formales y simbólicas. De este modo, el alcance del proyecto estará en la propuesta de diseño de un sistema inteligente de ambientes comunitarios.

215

Desarrollo del proyecto

Etapa 1: Tendencias o prácticas seleccionadas para el desarrollo del proyecto

- *Machine Learning*, rama de la IA basada en la idea de entrenar a las computadoras para que hagan tareas inteligentemente mediante el aprendizaje automático (Naqa y Murphy, 2015).
- *Biomimesis*, enseña a aprender y emular las estrategias usadas por los organismos vivos.
- *Ambientes de bienestar*, tienen un efecto positivo en la salud humana, ya que integran las variables del espacio.
- *La inteligencia colectiva* que se crea a partir de sinergias entre personas, software e información, permite aprender continuamente de la retroalimentación.
- *Desarrollo de comunidades en ambientes no convencionales*, este concepto viene de microorganismos capaces de vivir en lugares en condiciones extremas.

Estos hallazgos llevaron a un enfoque en el espacio construido que habitan las personas, con personalización a partir de datos para su transformación y la interacción ser humano-interfaz, para su bienestar.

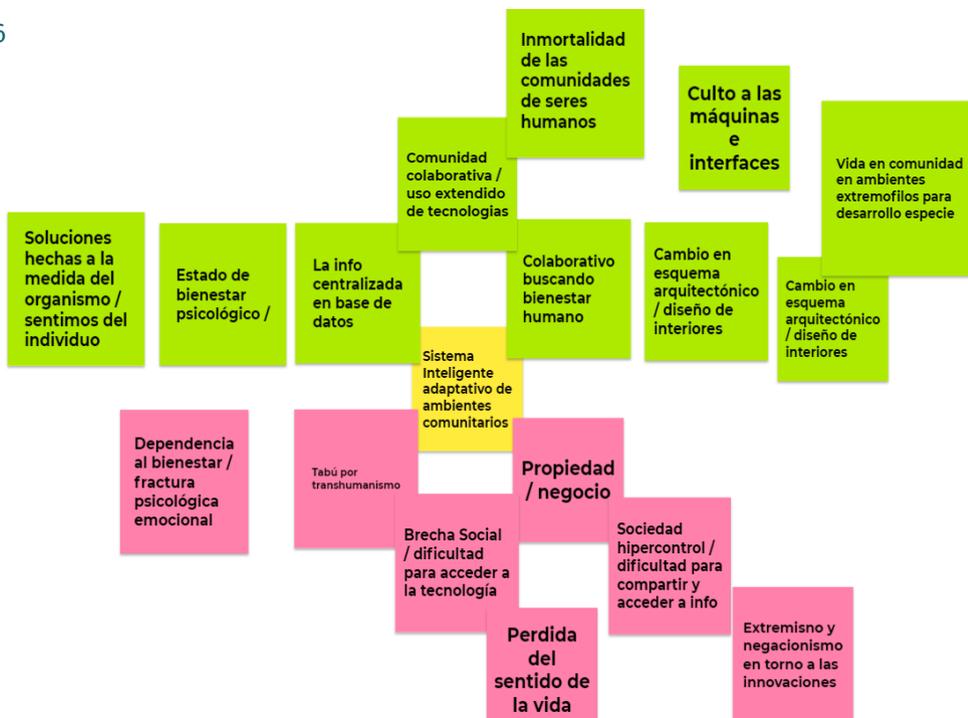
Sistema inteligente
adaptativo
de ambientes
comunitarios

Etapa 2: Exploración de escenario del futuro:

Posteriormente, se exploraron posibles consecuencias positivas y negativas enlazadas a esferas de sociedad, identidad personal e impacto del uso de la tecnología.

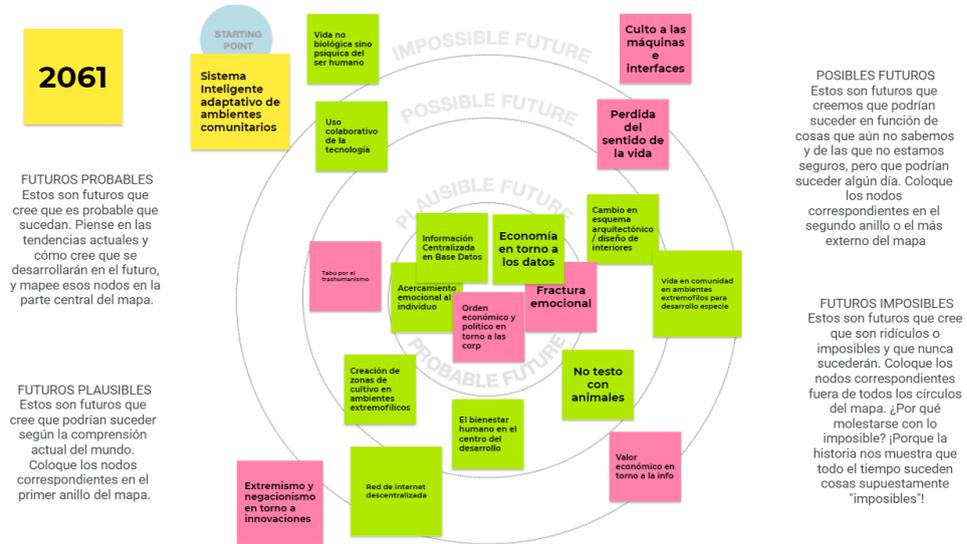
Gráfico 1 Consecuencias positivas y negativas de la idea de futuro

216



Los conos de futuros permitieron proponer detalles de las posibilidades del avance tecnológico, dinámicas sociales y proyectar la probabilidad de estos eventos.

Gráfico 2 Conos de futuro para el escenario seleccionado



Narrativa - Python y machine learning

Desde el mes de marzo de 2021, se desarrollaron acercamientos a Python para la implementación de bases de datos y creación de modelos de predicción. Así, mediante un algoritmo prescriptivo, se hizo una aproximación a los datos que requiere la propuesta para la personalización a partir de información del ambiente y el cerebro humano, así como para la transformación del ambiente.

Etapa 3: Diseño y utilidad de las cosas creadas para el bienestar humano

Por último, gracias a la obtención y procesamiento de datos, algoritmos de predicción y el funcionamiento inteligente, se llegó al planteamiento de un sistema inteligente de ambientes comunitarios. Este tiene como finalidad anticipar las necesidades de las personas con el fin de ofrecerles soluciones. Así se integró el sistema a Python, mediante marcadores bioquímicos para medición de las necesidades del cuerpo humano.

Reflexiones finales

- Centrarse en el agreste 2061 ha llevado a reflexionar sobre posibles escenarios en los que la humanidad puede verse envuelta. Asimismo, se pudo visualizar el rol activo del diseño en la creación de interfaces para el bienestar humano.
- Los avances permitirán el desarrollo de modelos iterativos con capacidad de prever las necesidades de una persona y su comunidad en una situación determinada, lo que facilita el desarrollo de productos o servicios para la gestión de sus necesidades.
- Fue importante partir del estudio de las tendencias y tecnologías disponibles para imaginar el mundo del 2061 y las necesidades de la especie. A partir de esto se generaron especulaciones que vislumbraron los desafíos y propuestas para ese momento.
- Se presentan diversas ideas de situaciones posibles en el 2061 que pueden tener impacto en las vivencias de las personas y generar un rediseño de las maneras de vivir en comunidad, con la mediación de las tecnologías.
- Se ha puesto a la exploración de futuros y el diseño especulativo en función de la búsqueda de bienestar para comunidades futuras, al pensar en el bienestar para la vida en comunidad, optimización de recursos para el día a día y cuidado constante y preventivo de la salud individual en el año 2061.

Referencias bibliográficas

- Dune, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, fiction, and social dreaming*. Londres, Inglaterra: MIT Press.
- El Naqa, I. & Murphy, M. J. (2015). What is machine learning? En I. El Naqa, I. & M. J. Murphy. *Machine learning in radiation oncology* (pp. 3-11). Springer, Cham. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-18305-3_1

Linehan, C., Kirman, B. J., Reeves, S., Blythe, M. A., Tanenbaum, T. J.,
Desjardins, A., & Wakkary, R. (2014). Alternate endings: using
fiction to explore design futures. In CHI'14 Extended Abstracts on
Human Factors in Computing Systems (pp. 45-48). DOI: <https://doi.org/10.1145/2559206.2560472>

Mg. Carlos
Humberto
Araújo, Mg. Juan
Manuel Henao
Bermúdez,
Laura Sofía
Duque Zapata,
Jhon Sebastián
García
Izquierdo,
Stephanía Silva
Salazar

219

Sistema inteligente
adaptativo
de ambientes
comunitarios



08

**El cartelismo
como movimiento
contracultural en la
ciudad de Medellín
Una propuesta desde el
diseño**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.35>

Tomás Pérez

Introducción

En las últimas décadas, la ciudad de Medellín ha predominado una visión política y cultural afín con la ultraderecha y el paramilitarismo. Visiones de mundo que reproducen las lógicas de la guerra y la discriminación. En ese sentido, es necesario llevar a cabo una disputa del sentido común que construya nuevas visiones de mundo que abracen la diversidad y la inclusión social. De ahí surge el presente proyecto, el cual busca incentivar, a partir del enriquecimiento del diálogo, miradas y puntos de vista disidentes que cuestionen los paradigmas sociales, culturales y políticos dominantes de la ciudad de Medellín. Para ello, se utiliza el cartelismo como expresión contracultural y crítica social.

Descripción del proyecto

Tomás Pérez

Para este proyecto, fueron consultados textos académicos, novelas, documentales, largometrajes de ficción y ensayos y manifiestos literarios, políticos y culturales. El material indagado fundamenta conceptualmente el presente proyecto y delimita la idea de cartelismo como el paradigma social y político dominante de la ciudad antioqueña.

En ese sentido, se tomó de George Orwell la idea de una figura que utiliza la indiferencia de las personas para manipular y explotar; de Ray Bradbury se adaptó la idea del escapismo y el entretenimiento como herramienta masiva de manipulación y distracción. Por otro lado, las obras de María Teresa Uribe y Marta Hincapié y los largometrajes sirvieron para dar un contexto histórico y conceptual sobre la violencia, la homogeneidad territorial y social y el clasismo en Medellín. Se abordó la obra del nadaísta Gonzalo Arango como referente de la contracultura colombiana. Por último, vale la pena mencionar que se utilizó el método del diseño centrado en las personas para crear una cartografía territorial que interpreta las problemáticas sociales políticas y culturales de Medellín que da forma a la identidad visual del proyecto.

María Teresa Uribe (1998) en una de sus obras habla acerca del contexto político y social previo a la creación de la constitución política de 1886; en ella, expone cómo se sacrificaron los ideales pluralistas y liberales por los ideales específicos de grupos de militares, conservadores, terratenientes y eclesiásticos. Estos siguen teniendo un dominio considerable de las políticas públicas y conforman las élites socioeconómicas dominantes de Medellín más de un siglo después. Dichas élites son una especie de amalgama de estos grupos particulares, un grupo dogmático religioso, militarista, conservador y tradicional; con una capacidad adquisitiva elevada y posesión de grandes extensiones de tierra. Los resultados de la influencia ideológica y cultural de estos grupos se pueden ver claramente en la ciudad, la cual se puede resumir en conservadora, religiosa, desigual y belicista. Es paradójico que la segunda ciudad del

223

El cartelismo como movimiento contracultural en la ciudad de Medellín
Una propuesta desde el diseño

país (en cuanto a población, economía, etc.) tenga una mentalidad tan dogmática, cerrada y retrógrada. De esta manera, tales influencias definen los roles específicos de género, el tipo de educación que se recibe, el dogmatismo religioso e intrusivo, la inequidad en la distribución de la tierra y las desigualdades social y económica.

En consecuencia, la población alienada o poco representada busca, constantemente, una manera de pertenecer, de encontrar un lugar propio, de llenar un vacío (Roszak, 1981). El arte, generalmente es el medio más efectivo para esto. Se podría decir, incluso, que no es casualidad que los grandes movimientos musicales contraculturales en Medellín –como el punk y el metal en las décadas de los ochenta y noventa y el rap en los 2000 y los 2010– hablen de este mismo sentimiento de alienación y exclusión. De igual manera pasa con el cine más representativo de la ciudad, que usualmente cuenta las historias de personas marginadas, en los límites de la sociedad o de los victimarios que se encargan de alienar y exterminar a dichos grupos.

En ese sentido, el arte contracultural se vuelve una manera de apropiarse de la ciudad, de reclamar el espacio que por generaciones le ha sido injustamente negado. Por tanto, la contracultura se vuelve una forma de disputa de la vida pública y de las creencias dominantes de la ciudad. Medellín, como se ha mencionado anteriormente, no es ajena a estas problemáticas. Es una ciudad que corre el riesgo de ser homogeneizada cultural, social y políticamente si no hay diversas miradas incluidas en las conversaciones sobre el devenir de la ciudad. Necesita una ciudadanía activa y crítica, que por medio de sus expresiones culturales cuestione los paradigmas de la ciudad y funcione como un medio de resistencia y divulgación de voces heterogéneas para nutrir la conversación y generar una sociedad más equitativa, comprometida políticamente y libre de fanatismos de todo tipo.

Conclusiones

Tomás Pérez

Como se ha dicho anteriormente, el proyecto busca ser un incentivo para generar diálogos críticos sobre los diversos paradigmas sociales, políticos y culturales de Medellín con el fin de construir una ciudad más incluyente, plural y diversa. Por eso, es necesario que los diversos grupos y actores culturales cuestionen, discutan y propongan nuevas alternativas de ciudad sin que sean perseguidos, silenciados o menospreciados por los grupos de poder o por el público que se encuentra inmóvil en la comodidad de sus privilegios.

225

Referencias bibliográficas

- Roszak, P. (1981). *El nacimiento de una contracultura: Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Buenos Aires, Argentina: Kairós.
- Uribe, M. T. (1998). *Ordenes complejos y ciudadanías mestizas*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.

El cartelismo
como
movimiento
contracultural
en la ciudad de
Medellín
Una propuesta
desde el
diseño





ME SA4

Diseño participativo

Presentación

Artesanías Puchicama

El diseño de Banca dinámica como un proceso de entendimiento sobre ciudad, paisaje y patrimonio

Diseño social para una líder comunitaria del barrio Omar Torrijos de la ciudad de Cali

El Diseñatorio: Una experiencia de diseño participativo en función de la construcción de narraciones gráficas secuenciales

Entre hilos

La Olla Comunitaria: Un proyecto de diseño social

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.36>

Diseño industrial y ollas
comunitarias: construyendo
un mejor futuro mediante el
diseño social

Fabulas en conflicto:
Sobre memoria y olvido

Cultivando una nueva
sociedad

Scientia

Del sentido de roles emergentes del experto a la realización comunal de saberes incorporados

Desde la construcción de una comunidad de estudiantes, profesores e instituciones que, en su práctica de la enseñanza e investigación del diseño, hoy se cuestiona el rol protagónico de los profesionales en los procesos de diseño. Es posible que el origen de esta controversia provenga de la búsqueda de sentido a la expansión tanto de los conocimientos específicos del diseño (Manzini, E., 2009, Borrero, A. G., 2022, Mortati, M., 2022, Arias, M. V., 2022) como de los órdenes de complejidad de su práctica (Buchanan, 2015; J. C. Jones, 2009; P. H. Jones,



2014, Norman, Stappers, Donald, & Norman, 2015). En consecuencia, Los diseñadores e investigadores del diseño recurren al concepto de la participación cómo una forma de interpretar estos enfoques y escalas del acto de diseñar.

230

En ese sentido, la ejecución del diseño participativo se fundamenta en abrir el proceso de diseño experto para transitar entre el trabajo cooperativo y colaborativo de las personas interesadas y tomadores de decisión durante las etapas del proceso de diseño y creación: definición de los problemas y retos, la elaboración conjunta de alternativas y la aplicación conjunta de soluciones (Robertson y Simonsen, 2012, 2013). Por tanto, esta práctica antepone estructuralmente la postura del diseño experto, aquel que ha sido entrenado, a la que tengan puedan tener las personas que como diseñadores difusos (Manzini, E., 2015). En definitiva, La evolución de nuestra congregación al momento de crear nuestra materialidad continúa siendo hegemónico y moderno (Borrero, A. G., 2022) aunque comienza a buscar una alteridad, no solo en las condiciones del pluriverso de los practicantes (Escobar, A., 2018) sino al descentrarse de la agenda humana e incorporar la más que humana (Akama, Y., Light, A., & Kamihira, T., 2020); y con ello nuevas preguntas sobre estos roles emergen.

Convergencia de Roles y saberes incorporados

Desde el principio del concepto del diseño participativo, en los años sesenta con la planificación urbana y su consolidación en el diseño de muchos ámbitos más, las discusiones sobre su naturaleza se han centrado en localizarlo entre dos variables: primero, quien, con quién y en qué participa; y segundo, los momentos de la

participación e iteraciones (Muller, M. J., & Kuhn, S., 1993). En tal sentido, cada práctica se define a sí misma sobre la intensidad y desempeño teniendo en cuenta el nivel de consciencia, percepción, capacidad de decisión e implementación de la participación (Burns, J. (1979). Finalmente, su evolución nos sugiere una reflexión sobre nuestra puesta en común de recursos y capacidades para concebir y crear nuestro entorno.

Asimismo, la confluencia entre el ejercicio participativo y un despertar al enfoque social de la práctica del diseño experto generó también algunos roles como lugares comunes de agenda para nuevos practicantes. Por ejemplo, el de Diseñador Crítico (Papanek, V., & Fuller, 1972) “Diseñador Consciente” (Thackara, 2005), Diseñador para la Innovación Social (Manzini, 2015), Diseñador de la Transición (Escobar, 2016; Irwin et al., 2015) Diseñador Activista (Fuad-Luke, 2009; Margolin, 2009). Sin Embargo, desde un punto de vista pragmático en la ejecución de estos roles cabe resaltar tres acepciones Bastidas, A y Martínez, H., 2016, Quijano, E. D. R., & Valest, K. A. T., 2020): primero, el diseñador experto con encargos dentro de un enfoque social. segundo, el diseñador facilitador de procesos de transformación social y el tercero, como diseñador que “encarna” el proceso de transformación social; que pueden describirse así:

Participación dentro de encargos de diseño con enfoque social:

se presenta cuando la iniciativa no necesariamente se origina por el diseñador experto, sino le es encargada en reconocimiento de sus capacidades y recursos para llevarlo a cabo. Quizás flujo más convencional de esta acepción sea la de recibir el encargo, formular la solución, ejecutarla y validarla en diferentes instancias. Sin embargo, no necesariamente el resultado de tal ejercicio sea totalmente impuesto, sino que dependa de las condiciones éticas dispuestas por el diseñador y quien le encarga; así como de los métodos cooperativos (reconocimiento colectivo de la tarea) en los que se relacionen durante el proceso, probablemente hasta el límite de la sinergia colaborativa (conociendo la finalidad y operando de forma diversa) cuando el codiseño toma forma como proceso completo.

Participación al facilitar procesos de diseño para la transformación

social: su manifestación es temprana en la interacción entre los practicantes del diseño, desde el momento de la repartición de los roles. Es decir, agrupando a quien facilita y quien diseña, estas responsabilidades operativas definen así dos disposiciones muy distintas en cuanto a la toma de decisiones del proceso. De igual manera, existe una apertura fundamental como un acuerdo tácito para enfrentar la incertidumbre del proceso y su fluir en éste. El diseñador experto puede entonces redirigir su foco de atención de la adjudicación de recursos y satisfacción del resultado al proceso, expandiendo las capacidades de un orden de complejidad de la solución a uno del ambiente que influye para llegar a esta.

Participación como diseñador que encarna el proceso de

transformación social: esta acepción resulta original experto, manifestada en su decisión de translocar su hacer del diseño hacia un ser diseñando. Es decir, las afinidades al ámbito para diseñar conscientemente integran por la reflexión del diseñador sobre si mismo, encarnando proceso y resultado bajo la convicción de un fin social. Si bien podemos asociar rápidamente esta participación con el activismo a través del diseño, tal agenda no exime la posibilidad de las formas de participación anteriormente mencionadas, sino que en este caso reconoce un compromiso y consciencia sobre como lo que diseñemos nos diseña. La potencia del desempeño de este diseñador que resulta difícil interpretar su capacidad de agencia aislada de su reconocimiento como agente de cambio e inmerso en un proceso de transformación propio influyente en otros.

Resulta conveniente señalar que estas tres acepciones pueden habitar en una misma persona, y pueden durante la experiencia creativa manifestarse incluso asincrónicamente. En tal medida, nuestro nivel de consciencia resulta fundamental para la construcción de sentido de visiones que se desarrollen como resultado del compromiso colectivo y la colaboración.

Finalmente, esta búsqueda de sentido más allá del determinismo de crear una taxonomía de la praxis prolífica tanto del diseño

hegemónico como de diseños con otros nombres, se concentra en el fluir de las entidades en comunión (para trascender el término de participantes). Otro dilema diferente que nos plantea el futuro es: ¿cómo aprendemos a hacerlo? y ¿qué debemos desaprender en el proceso?

Referencias

- Akama, Y., Light, A., & Kamihira, T. (2020, June). Expanding participation to design with more-than-human concerns. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020-Participation (s) Otherwise-Volume 1 (pp. 1-11).
- Arias, M. V., Quijano, E. D. R., Buitrago, W. S. V., Osorio, V. M., Guzmán, J. A., & Gonzalez-Tobon, J. (2022). Transdesign: A prospective exercise on design transformation. *Leonardo*, 55(2), 155-156.
- Bastidas, A. y Martínez, H. R. (2016). Diseño social: tendencias, enfoques y campos de acción, Colombia. En *Arquetipo volumen (13)*, Julio Diciembre 2016 pp. 89 - 113
- Borrero, A. G. (2022, December). Dessobons: when design is the other (of many others). In *LINK 2022 Conference Proceedings (Vol. 3, No. 1, pp. 17-20)*.
- Buchanan, R. (2015). *Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture* Worlds in the Making 5.
- Burns, J. (1979). Citizens take part in the process of urban design. *Nations Citizen's Weekly*, 2, 43.
- Escobar, A. (2018). Otro diseño para otra sociedad: autonomía y diseño: la realización de lo comunal. *Astrágalo: Cultura de la Arquitectura y la Ciudad*, 25, 113-118.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism*. Malta: earthscan.
- Irwin, T., Kossoff, G., Ecologist, S., Tonkinwise, C., Scupelli, P., & Track, E. (2015). *Transition Design 2015*. School of Design, Carnegie Mellon University, 32. Retrieved from https://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition_Design_Monograph_final.pdf

233

- Jones, J. C. (2009). Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. *NextD Journal*, especial i(March), 1–12. Retrieved from <http://www.nextd.org>
- Jones, P. H. (2014). *Social Systems and Design* (Vol. 1). <https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4>
- Manzini, E. (2009). New design knowledge. *Design studies*, 30(1), 4-12.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A “social model” of design: Issues of practice and research. *Design Issues*, 18(4), 24–30.
- Mortati, M. (2022). New Design Knowledge and the Fifth Order of Design. *Design Issues*, 38(4), 21-34.
- Muller, M. J., & Kuhn, S. (1993). Participatory design. *Communications of the ACM*, 36(6), 24-28.
- Norman, D. A., Stappers, P. J., Donald, C. A., & Norman, A. (2015). *DesignX: Complex Sociotechnical Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
- Papanek, V., & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world*. Thames and Hudson.
- Quijano, E. D. R., & Valest, K. A. T. (2020). *Humanos a la obra en otros lugares: experiencias de diseño para la innovación social en el Caribe*. Universidad del Norte.
- Robertson, T., & Simonsen, J. (2012). Participatory Design: an introduction. In *Routledge international handbook of participatory design* (pp. 1-17). Routledge.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (Eds.). (2013). *Routledge international handbook of participatory design* (Vol. 711). New York: Routledge.
- Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. The MIT Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

01

Artesanías Puchicama

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.37>

Laura García Gómez

Introducción

El presente proyecto se llevó a cabo con el fin de comercializar y fortalecer la marca Puchicama y el posicionamiento de la misma. Artesanías Puchicama es la iniciativa de Jhonier Franklin Puchicama, quien es un artesano indígena del pueblo Wounaan Nonam y hace parte de la Asociación de Artesanos de la ciudad de Medellín. Los accesorios que vende el señor Puchicama están basados en técnicas tradicionales de tejido especialmente en mostacilla. A pesar de ser buenos productos, Artesanías Puchicama carece de una identidad de marca clara y una estrategia comercial. Hecho que concluyó el equipo diseñador después de una entrevista con el artesano.

El reto tanto para Artesanías Puchicama como para los diseñadores era entrelazar la identidad de marca con la identidad indígena y el pensamiento ancestral del pueblo Wounaan Nonam. Estos elementos eran centrales para construir el concepto de marca y su posterior

comercialización. En este sentido, los productos, el catálogo, brief creativo y demás elementos debían transmitir los símbolos de la cultura Wounaan y, al mismo tiempo, captar la importancia del oficio del artesano a nivel personal y cultural. En efecto, Puchicama hace referencia a una planta enredadera que crece a las orillas del río San Juan. La planta simboliza las raíces del pueblo Wounaan y su estrecha relación con el río y la selva.

Laura García
Gómez

Artesanías
Puchicama

Elaboración de la identidad de marca

Producto de estas reflexiones suscitadas por la presentación del brief creativo, el equipo de diseño construyó el ADN de marca. Este identificó tres conceptos base o genotipos para el desarrollo de la identidad. El primer genotipo se tituló legado nostálgico. Este concepto conecta las raíces de Jhonier Puchicama con un recuerdo de su infancia. De acuerdo con este, él solía observar como su madre tejía y hacía los primeros nudos de un collar, como llevaba puestos los anillos que había hecho el otro día. Jhonier la veía trabajar, llena de paciencia, haciendo piezas cada vez más hermosas. Así, él empezó a tejer con el fin de continuar con el legado de su madre y su pueblo. En cuanto al segundo genotipo, se tituló mil colores del paisaje chocoano. Se hace alegoría a los colores del paisaje chocoano a partir de las tonalidades y colores de cada pieza, la cual cuenta una historia. Pero todos estos

secretos solo se revelan a aquellos dispuestos a apreciar el arte, que es más allá de la estética, una tradición ancestral. Por último, el tercer genotipo se trata de un secreto del corazón de la selva. Este simboliza el amor entre dos personas de la comunidad y cómo la elaboración de una artesanía resulta ser también una muestra de amor y de procreación de la comunidad y de su propia identidad cultural.

Después de los genotipos el equipo junto con el artesano creó una lista de posibles eslóganes que potenciaran el nombre de la marca. Finalmente, entre las opciones presentadas se optó por la frase: De la selva a tu piel, lo que dejó la marca como: Artesanías Puchicama, de la selva a tu piel. Así, el siguiente paso fue crear un identificador visual. El identificador gráfico se diseñó con dos variaciones de elementos complementarios a los elementos centrales del logo. Este se compone de una tipografía moderna pero sencilla, no serifada. En contraste al tono moderno que le da la tipografía, se incluyeron unas figuras que unidas con una línea se asemejan a la forma de un brazalete y a unos patrones geométricos característicos de las artesanías Wounaan. De este modo, se logra construir un equilibrio entre la visión moderna del negocio y los elementos ancestrales y tradicionales de los productos. Por último, en cuanto a los colores, se utilizaron los tonos característicos de las artesanías que reflejan los colores de la selva chocoana y los cuatro elementos, los cuales son: tonos azulados, verdes, terracotas y rojos.

Conclusión

Se podría decir que fue un gran reto para el equipo diseñador construir una identidad de marca que lograra unir y expresar la identidad ancestral y, al mismo tiempo, la idea moderna del negocio. En efecto, el señor Jhonier Franklin Puchicama quedó con una marca fuerte consolidada y normativizada en un manual de marca, con su nueva identidad gráfica y un manual de estilo, para que sus redes sociales y comunicación digital vayan de la mano con su gráfica física. Asimismo, Artesanías Puchicama quedó con una variedad de diseños para piezas corporativas impresas como exhibidores, una variedad de empaques por producto y tarjeta de presentación.

02

**El diseño de Banca
dinámica como
un proceso de
entendimiento sobre
ciudad, paisaje y
patrimonio**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.38>

Natalia Muñoz Sierra,
Isabela Cavadia Camacho,
María Isabel Roldán
Agudelo, Susana Mira
Álvarez

Introducción

En ocasiones, el patrimonio y el espacio público tienden a decaer, ya que este se descuida y se deshabita. En consecuencia, se genera una desvalorización inmobiliaria y toda una serie de problemáticas sociales. Desde el diseño, esta problemática se convierte en una oportunidad de intervención urbana y resignificación. Tal es la problemática del barrio Prado situado en el centro de la ciudad de Medellín. Por ello, los estudiantes miembros de Proyecto 5 Vida pública llevamos a cabo un análisis de los actores, intereses y relaciones del sector con el fin de proponer alternativas respecto a los hallazgos identificados.

El barrio Prado está ubicado en la zona norte de la comuna La Candelaria. En el año 2006, este barrio fue decretado patrimonio arquitectónico de la ciudad. El parque central de Prado es el Parque Olano, uno de los puntos más problemáticos del territorio. Debido a su abandono estatal y deterioro físico, los niños y

las familias no hacen uso del espacio. Así, se ha generado toda una percepción de inseguridad respecto a la zona que no está muy alejada de la realidad. De hecho, los mismos residentes de la zona aseguran que evitan transitar el parque porque es un punto peligroso tanto por los robos como por la falta de señalizaciones y el tráfico vehicular. De ahí el objetivo de nuestro equipo de diseño de cambiar el paisaje del parque y cambiar la percepción de abandono e inseguridad de la zona.

La solución propuesta por nosotros fue un mobiliario táctico. Al respecto, es importante aclarar que solo se hizo un prototipo del mismo. De cualquier modo, se logró el resultado esperado, esto es, la puesta en escena del mobiliario generó un espacio de encuentro social y un nuevo modo de habitar el territorio, tanto por los transeúntes que se

Natalia Muñoz
Sierra, Isabela
Cavada Camacho,
María Isabel Roldán
Agudelo, Susana
Mira Álvarez

El diseño de Banca
dinámica como
un proceso de
entendimiento
sobre ciudad,
paisaje y
patrimonio



acercaban al lugar con curiosidad como por aquellos vecinos y habitantes que se sentían más seguros y tranquilos en la zona. Asimismo, se redujeron las imprudencias viales, lo que dio más seguridad a los peatones.

242

Proceso de diseño e investigación del mobiliario táctico

El proceso de investigación que condujo a nuestro equipo a la elaboración del prototipo de un mobiliario táctico se dividió en secuencias visuales, inventario de mobiliario, análisis visual y sensorial y entrevistas a habitantes y transeúntes del sector. En primer lugar, en la secuencia visual reconocimos el territorio y registramos el recorrido a través de fotografías. Luego, nuestro equipo hizo un inventario de mobiliario del barrio. Para ello, tuvimos que dividirlo en trece categorías. De las más importantes y en las que nos centramos están el comercio en el espacio público, el transporte y los límites y barreras. Posteriormente, se hizo un análisis visual y sensorial, el cual consta de hacer una clasificación del cielo visible, el mobiliario y otros elementos que ayuden a reconocer el paisaje urbano por medio de colores y líneas. Finalmente, transversal a todo el trabajo de campo, llevamos a cabo sesenta y cuatro entrevistas con el fin de confirmar el trabajo en las distintas etapas de análisis, así como captar la percepción de los habitantes y transeúntes con relación al parque y las zonas aledañas.

Como resultado del análisis de la recolección de datos el equipo llegó a la conclusión de que lo más importante era resignificar el barrio y, en especial, el Parque Olano con el fin de que los vecinos y habitantes del sector se apropiaran nuevamente del espacio público. Para ello, se hizo un ejercicio creativo. Luego, cada

grupo comenzó a dibujar bocetos y maquetas que respondieran a unos requerimientos de diseño y que tuvieran un mismo lenguaje estético y comunicativo entre sí. Posteriormente, el equipo inició la fase de formalización, en la cual se compran los materiales y se hacen las pruebas del prototipo.

Cada equipo diseñó un elemento para el prototipo, basado en el concepto: la mejor esquina de Prado. La idea era que el elemento tuviera como fin pensar cómo cambiar la percepción de los espacios muertos, peligrosos u olvidados de Prado. De este modo se construyó un mobiliario modular fácil de transportar, liviano, llamativo por sus colores y formas. Este mobiliario modular lo llamamos Banca dinámica, el cual es un sistema modular para el encuentro y la integración en eventos temporales en el espacio público. Este consta de cuatro elementos básicos: octavo alto, octavo bajo, largo y escala. El mobiliario se fabricó con MDF y a base de tubos de cartón reciclado, con acabado para intemperie.

Conclusiones

Como equipo de diseño, este fue un proyecto muy enriquecedor. Gracias a este pudimos conocer otras zonas de la ciudad, sus habitantes y sus problemáticas. Asimismo, llevamos a la práctica nuestros conocimientos y los pudimos compartir con personas y situaciones reales. Así, aprendimos sobre la importancia del patrimonio mobiliario de la ciudad y de los espacios públicos. La experiencia como diseñadoras debe centrarse en la creación de vínculos entre las personas y los espacios que estas habitan. En efecto, en tal vínculo reside el reto del diseñador, puesto que este supone no solo una mera experiencia estética del objeto creado, sino especialmente la construcción de un espacio colectivo que se habrá al diálogo y a lo social.

Natalia Muñoz
Sierra, Isabela
Cavadía Camacho,
María Isabel Roldán
Agudelo, Susana
Mira Álvarez

El diseño de Banca
dinámica como
un proceso de
entendimiento
sobre ciudad,
paisaje y
patrimonio



03

**Diseño social para una
líder comunitaria del
barrio Omar Torrijos de la
ciudad de Cali**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.38>

Isabella Sierra Rodríguez

Introducción

Para un diseñador industrial es muy importante tener conocimiento sobre el diseño social, porque más que diseñar productos se diseña para personas. De ahí la importancia de desarrollar un buen proceso de conocimiento y reconocimiento de los usuarios y las comunidades. Así lo plantean Víctor Margolin y su esposa Sylvia Margolin cuando dicen que el campo de acción del diseño se expande en la medida en que los diseñadores son capaces de interpretar y entrar en diálogo con las necesidades reales y concretas de las diversas colectividades y agrupaciones sociales. En ese sentido, es muy valiosa la apreciación de un diseñador al trabajar con una comunidad, ya que su proceso de trabajo no solo trata de diseñar, sino también de entender, comprender y analizar el contexto en el que viven.

En el caso particular del presente proyecto, se puso en práctica dicha premisa a partir del trabajo con la comunidad del barrio Omar Torrijos, ubicado en la comuna 13 en el

Oriente de la ciudad de Cali. El barrio se caracteriza por recibir población desplazada del suroccidente del país. Como buena parte de los procesos de urbanización del Oriente de la ciudad, este sector es autoconstruido. Factor que se evidencia en la manera accidental y no planeada de las calles, los andenes, sus longitudes y distancias entre una y otra construcción. De igual manera, la falta de centros educativos, puestos de salud, zonas verdes y espacios públicos recreativos son evidencia del abandono estatal que viven estas poblaciones.

Sin embargo, las difíciles condiciones que se han visto obligadas a vivir los habitantes de este sector, ha conducido a la construcción de procesos comunitarios que luchan por sus derechos y por cambiar su realidad social. Tal es el caso de la lideresa comunitaria Ingrid Campaz, quien

Isabella Sierra
Rodríguez

Diseño social
para una líder
comunitaria del
barrio Omar
Torrijos de la
ciudad de Cali

después de ser desplazada de su lugar de origen a causa del conflicto armado, llegó a vivir a Omar Torrijos.

248

Descripción del problema

La lideresa Ingrid Campaz lleva gestionando un comedor comunitario desde hace un tiempo, el cual la comunidad conoce como Aprender, crecer y crear. Este está dirigido a niños entre los tres y los catorce años. El mantenimiento de este comedor depende del dinero que la lideresa pueda conseguir con la recolección de reciclaje en el barrio. Para llevar a cabo dicho proceso ella se vale de un triciclo (un vehículo de tres ruedas impulsado a pedal y con un canasto en la parte delantera) con el que transporta los materiales reciclables recolectados. Este dispositivo se ha vuelto muy importante para financiar las ollas comunitarias, ya que se encarga no solo de transportar elementos reciclables, sino también de elementos que se usan para la elaboración del comedor, como leña y alimentos. Así, la falta de recursos ha sido un gran obstáculo en la gestión del comedor y del bienestar de la comunidad.

Resultados del proyecto

Para poder llegar a la solución del proyecto se efectuó todo un proceso, que fue la guía en cada paso que se dio. El primer paso que se ejecutó fue un análisis de datos e información ya existentes que permitió construir el contexto del proyecto. Luego, se hizo un acercamiento inicial a la comunidad con el fin de identificar las necesidades de la gente con quienes se iba a diseñar. Al respecto es importante recordar el planteamiento de Papanek que dice que el diseño debe ser una forma diferente y creativa de responder a las necesidades de las personas. Factor que solo es posible en la medida en que se entra en diálogo con las comunidades y se comprende el contexto en el que viven.

La información recogida se organizó por medio de personas de la comunidad y de la lideresa Ingrid. Después, se hizo la actividad del objeto, en la que Ingrid identificó un elemento indispensable para la gestión de la olla comunitaria. Es importante resaltar que esta fase ayudó mucho a la definición de los aspectos semióticos y estéticos de la propuesta. Factores tales como que la comunidad solo funciona si hay un líder que los guíe, que las estructuras del barrio son cuadradas, rectas y de colores opacos, que las personas de la comunidad son poco unidas y no colaboran entre ellas, etc. Identificar el ícono, índice y símbolo, como los sistemas de signos y la estética de lo sublime, bello y bueno, guiaron para hacer las propuestas de diseño. Esto se hizo por medio de distintos estilemas y gestaltemas.

La segunda parte fue el análisis y síntesis. En este paso se desarrolló un mapa de actores para poder identificar a los usuarios que hacen parte de la problemática y de la posible solución. Con base en ello, se elaboró el árbol para enmarcar el problema, el cual fue: Facilitar el transporte de la materia prima para la olla. Posteriormente la lideresa compartió con el equipo cuatro ideas para solucionar dicho problema y de cada idea se derivaron otras dos ramificaciones. Para finalizar esta etapa, se hizo una matriz de impacto e innovación, a partir de la cual la señora Ingrid evaluó cada una de las ideas formuladas y sistematizadas por el equipo de trabajo.

En cuanto a la tercera fase del proceso, se definió un concepto creativo y técnico a partir de toda la información recogida en las etapas anteriores. Así, el concepto creativo se planteó de la siguiente manera: Incentivar unión y sentido de pertenencia al transportar; mientras que el concepto técnico como resistente, práctico y útil. Con relación a este último, se tuvieron en cuenta un listado de requerimientos que debe tener el diseño final. Con esta información definida, se pasó a la ideación, que se llevó a cabo por medio de una lluvia de ideas. Durante la actividad, la lideresa compartió con el equipo sus ideas para desarrollar el mecanismo de transporte. Por otro lado, cada integrante del equipo de diseño aportó gran variedad de ideas para la solución de la problemática.

Isabella Sierra
Rodríguez

Diseño social
para una líder
comunitaria del
barrio Omar
Torrijos de la
ciudad de Cali

Posteriormente, se hizo un listado que sintetizara todas las ideas y que se compuso por cincuenta y un ideas.

Por último, las ideas se lograron condensar en quince propuestas, cinco por cada miembro del grupo. Estas fueron presentadas a la señora Ingrid para que diera su opinión sobre las mismas y escogiera la más factible. La propuesta escogida por la lideresa tuvo que tener dos rediseños antes de poder sacar el prototipo final. Cada uno de ellos se evaluaron en una tabla de pros y contras con miras a definir cuál de los dos se fabricaría. Como resultado, se obtuvo un transporte de elementos de materia prima para la olla. El medio de transporte se compone de una base, dos laterales, piezas separadoras, cuatro ruedas y un sistema que permite el empuje del vehículo.

Conclusiones

El diseño social es sumamente importante para el diseño en general, ya que genera un gran impacto en la comunidad y permite a los diseñadores identificar e interpretar las problemáticas y necesidades que aquejan a una comunidad. Asimismo, los resultados muestran su impacto que se traduce en beneficios para la comunidad. Uno de los aspectos más significativos de trabajar en el contexto y la comunidad, es poder tener un campo tan amplio de información que sirve como guía para poder diseñar de acuerdo a las necesidades concretas de las personas.

En últimas, el mayor aprendizaje que deja el diseño social, especialmente a título personal, es que recuerda al diseñador que su trabajo va dirigido a personas. Dicho de otro modo, el diseño social pone en evidencia el hecho de que el proceso creativo y práctico de su disciplina está enmarcado dentro de un contexto social y cultural en los que viven grupos sociales, quienes se valen de dichos objetos para satisfacer sus necesidades. Así, si el diseño no tiene la capacidad de responder a dichas necesidades, es un diseño obsoleto.

04

El Diseñatorio: Una experiencia de diseño participativo en función de la construcción de narraciones gráficas secuenciales

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.39>

Juan Pablo Gómez
Castaño, Angela Rocío
Robledo Pérez, Andrey
Felipe Leyton Hincapié,
Juan Sebastián Sarmiento
Rodríguez, Nicolle
Estefanía Parra Pérez

Introducción

El semillero de investigación aplicada en Diseño Gráfico llamado El Diseñatorio surge de la pregunta y la preocupación sobre el rol social de esta área del conocimiento. Toda disciplina tiene un campo de acción que, a su vez, repercute a nivel social. Para el equipo de investigación del semillero es muy importante que el quehacer profesional vaya dirigido en pro a las necesidades de las comunidades y de las colectividades que componen la totalidad social. De ahí que sus participantes hayan llevado a cabo variedad de actividades en apoyo a colectivos, individuos y comunidades que han visto en el Diseño Gráfico una herramienta para el fortalecimiento del tejido social y el progreso.

Junto con el semillero de investigación Antrosex de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, El Diseñatorio llevó a cabo un proyecto comunicativo con el fin de construir nuevas narrativas sobre las problemáticas que afectan

a la comunidad trans. El trabajo se ha hecho de manera participativa con la comunidad en cuestión. El resultado parcial ha sido la creación de una narración gráfica secuencial. La investigación a detalle será explicada en los apartados siguientes.

Juan Pablo Gómez
Castaño, Angela
Rocío Robledo Pérez,
Andrey Felipe Leyton
Hincapié, Juan
Sebastián Sarmiento
Rodríguez, Nicolle
Estefanía Parra Pérez

Aclaraciones metodológicas

Actualmente, vale la pena aclarar que los trabajos de María Dolores Hernández (2007) se han convertido en los principales referentes teórico-metodológicos del semillero, ya que sus textos hacen énfasis en metodologías participativas. Estas últimas se fundamentan en el campo de acción del diseño comunitario, el cual transforma las dinámicas tradicionales entre el diseñador y el usuario. Grosso modo, se podría decir que el diseño comunitario se centra en las necesidades de los grupos sociales que normalmente no son tenidos en cuenta. De cierto modo, se busca que estos se vuelvan una parte activa del proceso de diseño y de las soluciones a los problemas sociales que los aquejan.

A modo de síntesis de la experiencia investigativa El Diseñatorio construyó una especie de ruta metodológica que condensa el grueso de la metodología participativa para el diseño comunitario propuesta por la autora, la cual será expuesta a continuación: (1) el primer punto se titula Introspección y desapego, el cual busca establecer los objetivos de la investigación y reflexionar con relación a los prejuicios y las concepciones previas que los investigadores puedan tener sobre la problemática a abordar; (2) luego, viene la negociación o primer encuentro en el cual se explora por primera vez las problemáticas de la comunidad

El Diseñatorio:
Una experiencia
de diseño
participativo
en función de
la construcción
de narraciones
gráficas
secuenciales

y los actores envueltos en las mismas; (3) se trata de la construcción de un estado del arte y de una revisión de experiencias similares; (4) en este punto se debe describir y analizar los actores y sus relaciones entre ellos y con los espacios que habitan; (5) después, se debe escuchar a todos los actores involucrados para obtener un punto de vista más amplio; (6) en este punto el equipo debe devolver a la comunidad el trabajo avanzado hasta el momento a través de talleres que aporten a la visualización de aspectos nuevos sobre los actores, los espacios y las problemáticas; (7) posteriormente, se hace una jerarquización de las problemáticas para decidir sobre qué se va a actuar, por qué y de qué forma se hará; (8) ya para las últimas etapas lo que queda es producir los objetos o artefactos que serán presentados y entregados a la comunidad y (9), por último, hacer dicha presentación y difusión de los objetos o artefactos de diseño a la misma y al resto del público.

La creación de nuevas narraciones de la comunidad trans

El Diseñatorio ha encontrado particularmente útil la ruta metodológica anteriormente presentada a la hora de producir narraciones gráficas secuenciales. Los referentes en los que se ha basado el semillero para llevar a cabo sus investigaciones son los libros *Caminos Condenados* y *Los Once*. Estos son resultados de investigaciones en diseño que a través de metodologías similares desarrollaron sus propuestas gráficas y narrativas a favor de las comunidades y de la memoria histórica.

Como se mencionó anteriormente, junto con el semillero Antrosex, El Diseñatorio está elaborando una serie de narraciones gráficas secuenciales que abordan experiencias trans, las cuales ilustran, a su vez, problemáticas más profundas que aquejan a la comunidad en cuestión. El primer acercamiento a este ejercicio narrativo fue una pequeña clase de orientación en la que se dieron estrategias clave para la creación de las historietas. Luego se hizo una orientación específica a cada grupo de trabajo con el fin de brindar los conocimientos técnicos necesarios.

Juan Pablo Gómez
Castaño, Angela
Rocío Robledo Pérez,
Andrey Felipe Leyton
Hincapié, Juan
Sebastián Sarmiento
Rodríguez, Nicolle
Estefanía Parra Pérez

Resultados parciales y conclusiones

En cuanto al avance del proceso y sus resultados se ha obtenido una línea interesante de ilustración, teniendo en cuenta que ninguno de los miembros de Antrosex tiene experiencia como ilustrador. Se puede decir que por medio de este proyecto los miembros de Antrosex han podido desarrollar su creatividad y habilidades de comunicación asertiva. Desde la perspectiva de El Diseñatorio ha sido satisfactorio ver el avance historieta tras historieta y ver la evolución del conocimiento técnico. En efecto, para sus integrantes este ha sido un espacio de constante aprendizaje debido a que en el desarrollo se obtuvo un intercambio de conocimiento.

Para concluir, es de suma importancia el desarrollo de las metodologías participativas aplicadas al Diseño, ya que estas ofrecen perspectivas nuevas para la producción de objetos o artefactos de diseño. En ese sentido, esta práctica no se limita a la narración gráfica únicamente sino a todo tipo de producción en diseño. Este tipo de metodologías abren un nuevo campo de acción y de reflexión teórica para el diseño como disciplina académica y, a su vez, contribuye a una nueva forma de construir profesionalmente el quehacer mismo del diseñador, puesto que se parte del trabajo inclusivo con las comunidades.

Referencias bibliográficas

- Hernández, M. D. (2007). Metodologías participativas para el desarrollo local. Teoría y práctica del desarrollo local en Canarias. *Manual para agentes de desarrollo local y rural*, 1, 269-286.
- Ojeda, D., Guerra, P., Aguirre, C., & Díaz, H. (2016). Caminos condenados. Pontificia Universidad Javeriana, Laguna Libros, eLibros.
- Jiménez, M., Jiménez, JL., Cruz, A. (2014). Los Once. Cohete Cómics, Laguna Libros.
- Autores Varios (2018). Poder Trans. Editorial Municipal de Rosario

El Diseñatorio:
Una experiencia
de diseño
participativo
en función de
la construcción
de narraciones
gráficas
secuenciales



05

Entre hilos

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.40>

Miguel Angel Marín Parra,
Lianna Carolina Duque
Giraldo, María Isabella
Hinestroza Blandón,
Andrea Clavijo Ocampo,
Mariana Parra Arbeláez

Introducción

El presente proyecto busca preservar la memoria del tejido en la región de Santa Elena, Antioquia por medio de la recopilación y categorización de los tejidos hechos por Rosa Escobar, fundadora de la empresa de tejidos y telares Tejemaneje. La investigación se hizo bajo un enfoque cualitativo, se hizo una revisión de archivo acerca de la empresa de telares Tejemaneje en recortes de periódicos locales como *El Colombiano*, revisión de bases de datos relacionados con el tejido en Colombia, una sistematización de tejidos de Tejemaneje y, finalmente, se entrevistaron tres mujeres integrantes de la comunidad de tejedoras de Antioquia. Por último, es importante aclarar que este trabajo hace parte del semillero Complementos de vestuario y sostenibilidad suscrito al programa de Diseño de Modas de la Colegiatura Colombiana.

De acuerdo a lo anterior, la presente investigación es un ejercicio de reconstrucción

de memoria histórica y resulta, por tanto, principalmente un trabajo documental. La empresa Tejemanaje juega un papel importante en la historia local del tejido y, en consecuencia, resulta de suma importancia para la disciplina del Diseño de Modas su trayectoria e impacto en la cultura y la sociedad antioqueña. A continuación, el semillero presenta los hallazgos de acuerdo a los datos recogidos con la revisión de base de datos, periódicos y de las entrevistas.

Miguel Angel Marin
Parra, Lianna
Carolina Duque
Giraldo, María
Isabella Hinestroza
Blandón, Andrea
Clavijo Ocampo,
Mariana Parra
Arbeláez

Entre hilos

Una historia local del tejido en telar

La tejeduría es tan vieja como el desarrollo de la técnica. Desde que la humanidad se ha visto obligada a abrigarse y a protegerse del medioambiente ha existido la acción de tejer. El tejido a mano, el telar y muchos otros medios han servido para suplir algunas necesidades vitales. Sin embargo, no se puede olvidar que con el desarrollo de la técnica la humanidad también despierta una nueva sensibilidad cognitiva que opera por medio de los símbolos. En ese sentido, el tejido y todo su conglomerado de técnicas también juegan un papel importante en la construcción del entramado cultural. En efecto, no es de extrañarse que muchas culturas hayan usado el tejido como medio de comunicación y como medio narrativo (Aguilar, 2018). Se podría decir que los tejidos sirven

para narrar historias, principalmente por mujeres. En ellos, las mujeres han plasmado la historia de los pueblos desde su propia visión, cada símbolo, cada color, cada puntada, dan cuenta de un personaje, un lugar o una acción (Aguilar, 2018).

En consecuencia, mantener viva la tradición y guardar estos saberes son fundamentales para la conservación de una u otra cultura. En el caso de Colombia, dicho territorio cuenta con muchos maestros artesanos que por medio de sus creaciones ayudan a preservar el patrimonio cultural y contribuyen al desarrollo económico de sus comunidades. Este es el caso de Rosa Escobar, quien fue la pionera del tejido en telar artesanal en el corregimiento de Santa Elena, ubicado a las afueras de Medellín. En el año 1974, la tejedora antioqueña inició su labor con un taller que nombró Tejemaneje. En él, ella trabajaba principalmente el tejido en telar plano, el cual se define como:

El oficio donde se obtiene telas formadas, mediante el cruzamiento y enlace de 2 series de hilos: una longitudinal y la otra transversal. Urdimbre y Trama La serie longitudinal de hilos recibe el nombre de Urdimbre y cada uno de ellos elementos se denomina Hilo. La serie transversal recibe el nombre de Trama y cada una de sus unidades se denomina Pasada (Artesanías de Colombia, 2018, p.6).

La técnica de la tejeduría plana se puede hacer en dos tipos de telar: el horizontal y el vertical. En ambos casos, el telar se compone de bastidores que mantienen los hilos de la urdimbre tensos con el fin de que se puedan hacer las pasadas con los hilos de la trama. En cuanto a las consideraciones a tener en cuenta para tejer se debe revisar el largo de la urdimbre según el largo de tejido deseado más el desperdicio. El ancho de la urdimbre lo puede determinar el ancho del telar, aunque se puede trabajar con anchos inferiores al de las telas; se debe tener en cuenta el porcentaje de encogimiento de la pieza más el desperdicio. Además, no se debe olvidar que el número de hilos depende del ancho de la urdimbre,

el calibre del hilo y el peine a utilizar. (Artesanías de Colombia, 2011). Como explica Rosa la fabricación de las telas inicia con el diseño que deben definir las características según las necesidades del espacio o del cliente. Luego, se hace el urdido del telar organizando los hilos verticales según se establece en el diseño. Posteriormente, se comienza a entrecruzar los hilos de la trama (Molina, 2005).

La historia de Rosa Escobar y el tejido en Santa Elena

La historia de Rosa Escobar inicia con el primer telar que tuvo. Se trataba de un telar que había guardado el escritor Manuel Mejía Vallejo y su hermana Roxana Vallejo. Así, la artesana antioqueña empezó a aprender el arte del tejido y junto a este empezó a cultivar su afición por el mismo. Después de obtener cierta maestría en el tema, Rosa Escobar funda la empresa Tejemaneje. Al principio, la empresa tejía correas y bolsos y la mayoría de las empleadas eran mujeres de la vereda El Llano, donde se encontraba el taller. En dicha ubicación duró diez años, hasta que se trasladó al Parque Lleras en el sector del poblado (Molina, 2005).

Cuando Tejemaneje inicia su labor en el sector, no existía el personal capacitado para manejar los telares. En consecuencia, la empresa se convierte en una especie de escuela taller donde las personas interesadas en aprender la técnica de tejeduría plana se forman en el oficio. De este modo, el taller empezó a crecer, al igual que su formación. De hecho, fue tal el impacto del trabajo en la región que después del cierre de la empresa, muchas de las tejedoras que se formaron allí crearon sus propios talleres.

De acuerdo a la sistematización de los tejidos elaborados por Tejemaneje los principales materiales usados por el taller son algodón cardado, algodón mercerizado, acetato, seda, lana e hilos con lurex. Asimismo, se identifica que dependiendo del calibre del hilo se pueden generar diferentes variaciones de los ligamentos básicos como el tafetán o la sarga, siempre se elaboran muestras del tejido previo a la producción para su posterior desarrollo; la

evolución de los colores y diseños usados a través de los años da cuenta de la inclusión de las tendencias del momento en los diferentes textiles realizados.

Es así como el proyecto busca preservar la memoria del tejido en la región debido a que existe muy poco material bibliográfico acerca de la evolución del mismo en la zona. Por otro lado, la sistematización de los tejidos de Tejemaneje serán un repositorio de información que sirva como elemento de consulta para estudiantes y docentes al igual que un medio de exposición de los productos que llevan a cabo las tejedoras de Santa Elena.

Referencias bibliográficas

- Artesanías de Colombia. (2011). Cundinamarca Artesanal. Hecho a Mano con Calidad: Documento Referencial para el oficio de Tejeduría en Cucunubá. Recuperado de: <https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/bitstream/001/2537/6/INST-D%202011.%206.pdf>
- Artesanías de Colombia (2018). *Diagnóstico del oficio de tejeduría en telar del grupo Telares Santa María en el municipio de Carmen de Viboral, Antioquia*. Recuperado de: <https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/bitstream/001/4703/10/INST-D%202018.%2087.%209.pdf>
- Aguilar, L. (5 de septiembre de 2018). Manos que tejen el mundo. *Mujeres Confiar*. Recuperado de: <https://mujeresconfiar.com/manos-que-tejen-el-mundo/>
- Molina, M. (14 de julio de 2005). Así es el Tejemaneje de Rosa Escobar. *El Colombiano*.

06

La Olla Comunitaria: Un proyecto de diseño social

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.41>

Estefanía Sánchez
Hernández

Introducción

VEA La Olla Comunitaria es el resultado de un proyecto de Diseño Social más amplio que se llevó a cabo en el barrio Omar Torrijos, ubicado en la comuna 13, en el Oriente de la ciudad de Cali. En dicho territorio los estudiantes de la asignatura Seminario Taller II - Semiótica de los Productos de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali trabajaron junto a la *Fundación Aprender, crear y crecer* con el fin de hacerle frente a las problemáticas territoriales que aquejan a sus habitantes. Así, se conformaron grupos de trabajo entre estudiantes y cada grupo se encargó de hacer la propuesta de Diseño de un objeto en concreto. En este caso específico, el presente grupo se encargó de diseñar junto a la comunidad la estructura base donde se apoya la olla cuando se van a cocinar los alimentos.

El trabajo se hizo de manera participativa junto a la comunidad, puesto que es parte

de la apuesta del Diseño Social.
Asimismo, para este subcampo
disciplinar:

El objetivo de una valoración no es tomar un problema en su valor nominal, sino mirar más profunda y más ampliamente el sistema del cliente en el entorno total para llegar a las raíces del problema. El resultado de la fase de valoración es una lista de diferentes necesidades a abordar (Margolin, 2012, p.66).

De acuerdo con lo planteado por Margolin, un proyecto de Diseño Social se diferencia de otro tipo de procesos de diseño por el énfasis que le otorga al contexto. Este factor es central para el análisis, puesto que gracias al contexto es que el equipo de diseño puede identificar y entender las necesidades de las personas. Ahora bien, como se dijo anteriormente, el contexto no es

Estefanía Sánchez
Hernández

La Olla
Comunitaria: Un
proyecto de diseño
social

posible de percibir sin las voces de la población. De ahí la importancia del enfoque participativo propio del Diseño Social. A continuación, se presentará el contexto y la problemática territorial y, luego, la solución planteada por el grupo de trabajo a la comunidad.

Contextualización y caracterización del barrio Omar Torrijos

En primer lugar, para la construcción del contexto es importante mencionar que la población del barrio Omar Torrijos se caracteriza por ser principalmente afrocolombiana en su mayoría desplazados a causa de la violencia y el conflicto armado en el sur Occidente del país. Se puede decir que se trata de una comunidad resiliente que debido a la negligencia estatal y a la vulneración de sus derechos básicos se vieron obligados a apropiarse de zonas verdes a las afueras de la ciudad. En estas zonas que se pueden denominar como rur-urbanas esta población pudo mantener algunas prácticas rurales como la posesión de animales pequeños y medianos para la subsistencia. Como esta labor no resulta suficiente para garantizar la subsistencia de la población la mayoría de ellos se ve obligado a ejercer trabajos informales como obreros, cerrajeros, carpinteros, comerciantes, vendedores ambulantes, trabajadoras domésticas, recicladores, entre otros. Por último, otro elemento que se identificó en la fase de caracterización de la población fueron las prácticas culturales asociadas a bailes y músicas del Pacífico colombiano.

Ahora bien, es de suma importancia mencionar que la Fundación Aprender, crear y crecer hace parte del territorio y lleva varios años prestando el servicio de comedor comunitario. Debido a la informalidad laboral, hay mucha austeridad y pobreza en el

sector. De ahí que la lideresa social Ingrid Campaz Mina gestionara un comedor comunitario especialmente para los niños entre los cuatro y los catorce años y para madres cabeza de familia. Dicha iniciativa se ha mantenido por el trabajo de varias madres de la comunidad, así como por las ayudas que logra conseguir la fundación a través de la Arquidiócesis, el Banco de Alimentos y la Secretaría de Bienestar Social. Sin embargo, durante la pandemia el problema se agudizó y a causa de la crisis sanitaria y la falta de financiación, el comedor se convirtió en olla comunitaria. Esta se hace de manera más o menos espontánea en la medida en que los vecinos puedan aportar con alimentos y trabajo, ya que la olla comunitaria es un proceso colectivo y solidario que tiene como base la cooperación de los integrantes de la comunidad (Ossa, 2021).

En adición a lo anterior hay dos factores que también han entorpecido el proceso de gestión de la olla. El primero, el hurto de la carretilla en la que se transportaban los alimentos para el comedor y, el segundo, la falta de una estructura base para poner la olla a la hora de cocinar los alimentos. Los vecinos han intentado hacer estructuras provisionales, pero estas no son estables. De hecho, en algunas ocasiones en medio del proceso de cocción la olla se ha caído, lo que supone un desperdicio de alimentos, de esfuerzo colectivo y un riesgo para las personas que se encargan de cocinar.

Proceso de diseño

En la primera fase de caracterización e identificación de las problemáticas se llevaron a cabo talleres y entrevistas a la comunidad, se hizo un proceso de documentación con fotos, videos, audios y escritos, que se incluyeron en una bitácora general de todos los equipos de trabajo que hicieron parte del seminario taller. El primero de los talleres fue un árbol de problemas, el cual dio los insumos principales para el contexto y la caracterización del territorio y la población. Luego, se hicieron varias actividades de tipo participativo en las que la lideresa Ingrid tuvo un papel protagónico.

Estefanía Sánchez
Hernández

La Olla
Comunitaria: Un
proyecto de diseño
social



Una vez entendida la problemática y teniendo en cuenta qué aspectos eran importantes a solucionar, se empezó una fase de co-diseño, una serie de actividades que se llevaron a cabo principalmente con la lideresa Ingrid Campaz. Al respecto, es importante resaltar la importancia de dos actividades que se planearon con base en las metodologías de círculo de oportunidades y caja de ideas, puesto que gracias a ellas se elaboraron tres bocetos rudimentarios que resultaron ser la base para la propuesta final.

268

Finalmente, se decidió que un equipo iba a encargarse del diseño de la carretilla para transportar los alimentos y los implementos necesarios para la olla y el presente equipo se encargaría del diseño de la estructura base para poner la olla. En cuanto a la base, objeto que nos concierne a nosotros, se decidió hacer de acero por su resistencia al calor y por su precio. Cada integrante del equipo de trabajo ideó cinco propuestas, con distintas formas y funciones del objeto. Algunas propuestas eran con fogones circulares, otras rectangulares con mesas incluidas, otras con altura graduable y otras con espacio para más de una olla. Finalmente, ganó la propuesta que contenía las bandejas para graduar la altura y una mesa para colocar los elementos de cocina, a esta se le hicieron modificaciones como que la mesa fuera plegable y se le aplicaron cambios a la estética desde el área de semiótica para que la olla pudiera evidenciar que pertenece al contexto en el que se viene trabajando.

Para lograrlo se analizaron los elementos del contexto por medio de los gestaltemas y estilemas. En cuanto los gestaltemas, son las calles sin pavimentar, fachadas en obra negra o ladrillo, los espacios estrechos, pocas zonas verdes, espacios con mucha basura y el uso de la calle para cualquier actividad: ollas comunitarias, entre otras. Esto se evidenció por medio de los carteles que denotan que es de la fundación y la forma de la olla que invita a los demás a reunirse.

Los estilemas son las calles y andenes de colores y tiendas en cada cuadra. Uso de cualquier material que se encuentre disponible para la elaboración de los alimentos, lo que representa recursividad.

En el ícono de la estructura se encuentran los materiales (metal y guadua), los colores del Pacífico y la forma de marimba de la mesa, esto representa la recursividad, su afrocolombianidad y el servicio de la fundación. Al comparar el resultado de la propuesta sin la parte semiótica con la propuesta final, se evidencia la importancia que fue juntar las dos disciplinas y cómo en ambas conocer el contexto cultural con profundidad es clave para presentar la solución adecuada.

Estefanía Sánchez
Hernández

Conclusión

Trabajar con la comunidad ha sido un proceso muy gratificante y de mucho aprendizaje para el equipo de diseño. En muchas ocasiones se idealiza el trabajo comunitario y se tienen expectativas demasiado altas. Por ello, el trabajo no siempre fluye como se esperaría, los ritmos de la comunidad son distintos a los de la academia y es importante aprender a adaptarse a los mismos. Otra dificultad que se presentó fue lograr dar a entender la fase de co-diseño y que se hiciera como se tenía planeada. El factor comunicativo resulta otro gran reto en estos procesos, puesto que no siempre se tienen las técnicas para comunicarse de la mejor manera con los demás.

Es importante mencionar que es la primera vez que los integrantes del equipo ponen en práctica su conocimiento profesional en casos reales. Este tipo de experiencias permiten dimensionar la importancia del quehacer del diseñador y el impacto positivo que puede tener este conocimiento a nivel social. Asimismo, el campo de acción del Diseño Social permite al diseñador abrirse a otras realidades y ordenes sociales que quizás este desconoce por su propio privilegio. De cualquier modo, conocer este tipo de problemáticas sociales en barrios como Omar Torrijos permiten entender mejor la realidad social; algo que solo se puede lograr por medio del trabajo de campo en la interacción directa con la comunidad y sus actividades. De ahí la importancia de conocer el contexto para poder realmente identificar y resolver las necesidades de las personas.

La Olla
Comunitaria: Un
proyecto de diseño
social

Referencias bibliográficas

Margolin, V. (2012). Un modelo social de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, 8, 61-71.

Ossa, J. (2021, 17 junio). El calor de la olla: Cuatro historias de ollas comunitarias. *Radiónica*. Recuperado de <https://www.radionica.rocks/analisis/ollas-comunitarias-colombia>

07

**Diseño industrial y
ollas comunitarias:
construyendo un mejor
futuro mediante el
diseño social**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.43>

Valeria Guazá Lasso

Introducción

El presente proyecto surge del trabajo de estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Occidente y se enmarca en una propuesta más general que busca apoyar las ollas comunitarias en la ciudad de Cali. Esta experiencia específica tuvo lugar en el barrio Omar Torrijos de la comuna 13 en Cali. El proceso de intervención y diseño se hizo de la mano de la Fundación Aprender, crear y crecer dirigida por la lideresa comunitaria Ingrid Campas Mina comprometida a prestar su tiempo y dedicación en pro de la comunidad.

El barrio Omar Torrijos se caracteriza por los problemas de pobreza y conflictividad social que vienen de la mano de la misma. En ese sentido, la mayoría de las necesidades básicas de los pobladores del territorio están insatisfechas, entre ellas la alimentación. De ahí surge la iniciativa de la lideresa Ingrid Campas de gestionar un comedor

comunitario, el cual está dirigido a niños entre los tres y los catorce años y a madres cabeza de familia. La idea de la olla surge a raíz de la pandemia y tiene como fin poder garantizar un plato de comida a toda la gente del barrio. Sin embargo, no se puede olvidar que la olla también cumple una función social. En otras palabras, no se trata de la alimentación únicamente sino del trabajo colectivo que implica gestionar la olla. Entre los vecinos recolectan los ingredientes para poder cocinar, es un trabajo que depende de la solidaridad de todos.

Valeria Guazá Lasso

Diseño industrial y ollas comunitarias: construyendo un mejor futuro mediante el diseño social

Descripción del problema

La falta de seguridad alimentaria es uno de los problemas que predominan en los países del Sur Global, entre ellos, Colombia. Según el periódico el Portafolio:

Hoy son 2,4 millones los hogares que ingieren menos de tres porciones diarias de alimento, 2,2 millones de familias en el país comen dos veces al día, 179.174 hogares se alimentan solo una vez y 23.701 hogares a veces no tienen un plato diario (Portafolio, 2021, parr.2).

Estas cifras no distan de la situación de muchas familias que habitan el barrio Omar Torrijos. Aunque la olla comunitaria no pueda solucionar un problema de naturaleza estructural, puede ayudar a menguarlo en los territorios concretos en los que se hacen este tipo de acciones. En Torrijos, la olla se hace los días sábado. La lideresa comunitaria Ingrid Campas Mina en compañía de una auxiliar de cocina que ella contrata preparan los alimentos con leña, porque el gas natural le resulta demasiado costoso para cocinar grandes cantidades de comida. La gestión de la olla padece de un déficit de utensilios para llevarla a cabo. Entre los objetos ausentes y más importantes para la olla está la base para montar la misma. El problema reside en que con la reducción de presupuesto no hay dinero para comprar una base. En consecuencia, como una solución la olla para cocinar se monta sobre una base para macetas pequeña de hierro. Sin embargo, hace poco, debido al calor de la madera encendida, se le partió una de las patas. Para sostener la base, la gente le puso dos ladrillos que nivelan la altura con las otras dos patas restantes. A pesar del arreglo rudimentario, la estructura resulta bastante pequeña y desproporcionada en comparación con la olla donde se hacen los alimentos que es más o menos el triple de grande que el diámetro de la base en tamaño. Dicha situación, genera un posible riesgo para las personas que cocinan, ya que se puede caer la olla y quemarlas.

Resultados del proyecto

El proceso de diseño se hizo en tres fases. La primera fase fue la escucha. El equipo fue al territorio, participó de varias ollas e interactuó con la gente con el fin de entender más a profundidad las problemáticas del sector que giran en torno a la olla y su gestión. Todas las visitas que tuvieron lugar a lo largo de esta fase se convirtieron en información para el desarrollo de la segunda fase: análisis y síntesis. Como su nombre lo indica en dicha fase se hizo una revisión sistemática de la información y se organizó por medio de diferentes herramientas como mapas mentales, cuadro de actores,

árbol de problemas, entre otros. A partir de dichas herramientas se construyó el objetivo de mejorar el proceso de elaboración de los alimentos en la olla comunitaria. De ahí el equipo creó posibles soluciones a los problemas de mayor urgencia. Entre los más importantes se encontró el problema de la base para la olla.

La fase número tres del proceso es denominada como ideación, la cual consiste en concretar las propuestas del diseño, sus materiales, ergonomía y construir el prototipo. Para ello, el equipo definió la pregunta problema: ¿Cómo se puede diseñar una base que genere mayor comodidad a la hora de preparar los alimentos en la olla comunitaria? Del árbol de problemas surgieron dos conceptos, el concepto técnico y el concepto de diseño. En cuanto al primero se definió que debía predominar la seguridad, ergonomía y versatilidad de la base. Con relación al segundo concepto, se definió bajo el lema de: *Cocina en las calles que se siente como en casa.*

Para idear una posible solución a nuestra pregunta problematizadora: ¿Cómo podríamos diseñar una base para mayor comodidad a la hora de preparar los alimentos? utilizamos un método de ideación llamado Co-diseño definido como: “La práctica del co-diseño permite al usuario participar en todo el proceso de desarrollo de un proyecto de diseño a través de una interacción directa con el equipo de diseño”². De esta forma se incita al usuario o en este contexto a la lideresa comunitaria a participar activamente en el proceso de diseño aportando sus experiencias y distintos puntos de vista a las ideas de los diseñadores para así resolver la problemática de forma conjunta. Se realizaron un total de cuatro ideaciones obteniendo distintas ideas para el diseño final del reto divididas en: capacidad, apariencia, formas, materiales y funciones.

La estructura de la base de la olla se llamó VEA. Este cuenta con un sistema de altura graduable para posicionar diferentes ollas y brindar mayor comodidad a quien cocina. Asimismo, tiene espacios delimitados para poner la leña y donde debe caer la ceniza, una mesa plegable para colocar los utensilios de cocina y

Valeria Guazá Lasso

275

Diseño industrial y ollas comunitarias: construyendo un mejor futuro mediante el diseño social

servir los almuerzos con su respectivo seguro con el fin de evitar accidentes. Por último, un sistema de ruedas con seguro para facilitar el transporte de la base dentro y fuera de la fundación.

En el análisis semiótico de la tricotomía de Pierce el ícono de VEA la olla se encuentra en los materiales, las formas y los colores de los mismos. La base es a base de guadua y láminas de metal y en sus colores predomina el plateado y las tonalidades de marrón, piel, rojo; las formas predominan los cuadrados y los rectángulos. El símbolo se encuentra en la representación de la cultura afrocolombiana, representaciones morfológicas de versatilidad, seguridad, y comodidad. En suma, VEA la olla comunitaria se convierte en un objeto representativo de la fundación y el índice, parte de la comunidad y la fundación, objeto que permite prestar un servicio de alimentación a la gente.

Los estilemas y gestaltemas del objeto se analizaron estéticamente en conjunto con el contexto. Interpretación estética de los gestaltemas: Al usar las calles como espacios recreativos hace que haya más unidad entre la comunidad. El elemento que logra representar esto es el cartel de una olla que reposa en las manos. Para la interpretación estética de los estilemas se debe partir de la guadua y la madera que representan la recursividad que tiene esta comunidad cuando llevan a cabo sus actividades.

Conclusiones

Para el equipo de trabajo esta experiencia fue distinta a otras, ya que por primera vez los estudiantes hicieron el proceso completo de definición e identificación de un problema hasta su solución y culminación. En otras ocasiones, el equipo había tenido que hacer el proceso creativo, pero con una problemática y situación hipotéticas previamente definidas por el profesor. Asimismo, a diferencia de otras ramas del Diseño, el Diseño Social implica enfrentarse a un escenario poco usual, en el que el presupuesto es bajo y las necesidades no parten de una empresa productora

sino de una comunidad que carece de unas condiciones mínimas de subsistencia. Por esto mismo, el trabajo puede llegar a ser mucho más difícil, ya que la gente también tiene otras agendas y tiempos, lo que obliga al diseñador a acomodarse a los tiempos y las formas de trabajo de la gente. A título personal como diseñadora e investigadora, lo más gratificante del trabajo comunitario fue ver personas tan llenas de vida que entregan todo por su comunidad y luchan por sus derechos. Como dice la misma Ingrid Campas, ella solo está devolviendo algo que siempre ha recibido de su propia comunidad: un lugar lleno de amor y solidaridad.

En síntesis, diseñar para la comunidad es un proceso que debe mirarse desde varios puntos de vista para idear una solución de diseño que realmente impacte en la forma en que se constituyen las dinámicas alrededor de este objeto. Este espacio enseñó al equipo cómo debía ser el proceso de enlace y co-diseño con la comunidad, las bases necesarias para identificar y resolver problemas del contexto, el cual debe tener siempre a la persona como el eje principal de la experiencia y el proceso;

Referencias bibliográficas

Portafolio, (2021, marzo 25). 2,4 millones de hogares ya no comen tres veces al día. *Portafolio*. Recuperado de: <https://www.portafolio.co/economia/dane-2-4-millones-de-hogares-ya-no-comen-tres-veces-al-dia-en-colombia-550416>



08

**Fabulas en conflicto:
Sobre memoria y olvido**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.44>

Sofía Rosales

Introducción

El mundo de la moda es un mundo de símbolos. La ropa se torna como una especie de segunda piel que nos construye socialmente, dice sobre quiénes somos cultural, social y económicamente. En lo personal, me parece importante investigar cómo la moda logra crear narrativas desde diferentes medios, que cuando se juntan nos adentran al universo conceptual que cada marca y diseñador crea. Es como si por un instante pudiéramos ver a través de sus ojos. Es la forma tan única que tiene cada autor al momento de contar una historia lo que hace que el producto de moda cobre vida.

En mi caso, tengo un interés por esas historias que nadie cuenta o que han sido olvidadas. El olvido en un país como Colombia, acostumbrado a la muerte y la violencia, se ha convertido en un método de defensa contra el dolor. De ahí la importancia de recordar y rescatar del olvido aquellas

historias que hacen parte de nuestra vida política y social. Así, surge mi proyecto *Fabulas en conflicto: sobre memoria y olvido*. A grandes rasgos, el proyecto busca recuperar estas historias y traducirlas a una narrativa de moda que sensibilice y dé cuenta sobre los problemas sociopolíticos del país. En ese sentido, la presente investigación tiene como foco de estudio a las víctimas del conflicto armado. La narrativa reflexiona en torno a temas como la violencia, la política, la memoria y el olvido.

Sofía Rosales

Fabulas en
conflicto:
Sobre memoria y
olvido

Reflexiones sobre la memoria en Colombia

Durante más de sesenta años el territorio nacional ha sido azotado por un conflicto armado cuya causa dista de ser clara para el grueso de la población. Entre los estudiosos de la historia parece haber dos principales tesis. La primera, plantea el conflicto armado bajo las premisas de la teoría de juegos, en la que dos actores tienen objetivos distintos e intentan cumplirlos. Para los defensores de esta idea, las guerrillas surgen de la necesidad y, por ello, su objetivo es depredar el sistema económico a través de extorsiones y cobro de impuestos (o vacunas). Los defensores de la segunda tesis, plantean que el conflicto armado surge a causa de una problemática ya

existente, esto es, la acumulación de la tierra y la propiedad de la misma en pocas manos y la necesidad de una mayoría por acceder a esos medios de subsistencia.

Ahora bien, mi intención no es entrar a evaluar a fondo la veracidad y cohesión argumental de ambas tesis, sino dar un panorama que nos muestra la complejidad del conflicto armado en Colombia. Fenómeno social tan complejo que ni siquiera las cúpulas académicas terminan por establecer una explicación lógica acerca de su surgimiento. Hoy en día hay una multiplicación del número de actores armados y resulta sumamente difícil determinar sus intereses y diferencias. De cualquier modo, una realidad objetiva es que el país lleva más de sesenta años en medio de un conflicto armado en el que ha habido desaparecidos, falsos positivos, desplazamientos, torturas y masacres. Este sinnúmero de eventos traumáticos a nivel social parece caer en el olvido. Cada día menos personas recuerdan los crímenes de lesa humanidad cometidas por los diversos actores armados (Aguirre, 2015).

Uno de los elementos que, quizá, ha contribuido a la indiferencia con respecto a la violencia en Colombia, se evidencia en la falta de ejercicios de memoria histórica. Por ello, es importante definir el concepto de memoria para poder así abordarlo como ejercicio práctico y narrativo. En primer lugar, la memoria se debe diferenciar de la recordación o del acto de recordar. Según Sandoval Robayo (2009) la memoria rinde cuenta de una consciencia que se conforma temporalmente, es decir, de un Yo, ya sea individual o colectivo. Mientras que la recordación es la función que permite traer a la memoria vivencias pasadas para llevar a cabo una acción de manera coherente y continua. Así, ambos factores juegan un papel central a la hora de hacer memoria en un proceso colectivo, puesto que el traer a la consciencia debe conducir irremediabilmente a una acción coherente y continua a lo largo del tiempo.

Ahora bien, el reto que nos plantea Sandoval Robayo hace referencia a lo difícil que resulta que la memoria se constituya en un proceso de acción colectiva transformadora. Efectivamente se puede

decir que el primer paso se trata de esclarecer los hechos, cómo, cuándo, dónde, quién y por qué ocurrió lo que ocurrió. En sí mismo, este acto narrativo o de verbalización del hecho traumático conduce a una sanación de la persona o de la colectividad. En el psicoanálisis clásico Freud lo llamaba *rememorar*, que es el acto de traer a la consciencia un recuerdo del pasado que había sido reprimido.

Sin embargo, por tratarse de un proceso colectivo, el *rememorar* debe ir de la mano de la narración de los distintos relatos que cada actor tiene sobre lo ocurrido (Delgado y Jaramillo, 2011). De este modo, se van tejiendo los hechos de una manera más clara. Para ello, deben estar tanto las víctimas como los victimarios. De los primeros debe haber una voluntad de perdón y de los segundos debe haber una voluntad de reparación. Hoy en día se le llama a esta técnica *quilting*.

El universo narrativo

En el proceso de crear mi universo narrativo infantil encontré referentes visuales y cinematográficos de la película K-12 de la artista Melanie Martínez. Toda la estética infantil que se simboliza a través de la música y de los colores pastel, se utiliza para contar un tema mucho más oscuro y adulto. Toda la pieza hay una sensación de que la historia no es lo que parece ser, es decir, detrás de los colores pastel se esconde algo más oscuro. De manera similar, artistas como Mark Ryder construyen universos visuales surrealistas que mezclan con un estilo infantil. Al final la idea de este tipo de piezas es hacer algún tipo de crítica social.

Por tratarse de un proyecto de diseño de moda, el universo narrativo a crear se centra en la colección de prendas. El factor diferenciador es la manera en la que será contada la historia de violencia en Colombia. La estética infantil y la narrativa a modo de fábula, se aleja de las representaciones literales sobre violencia en las que el morbo puede opacar el significado de lo que se quiere contar, ya que pocas veces se logra ir más allá de lo obvio.

Conclusión

Este proyecto a largo plazo plantea la apertura de espacios de encuentro entre las diferentes víctimas de violencia en Colombia, en donde, por medio de la enseñanza básica de diferentes técnicas de creación, textiles y visuales tales como: el bordado, la pintura, la ilustración digital y el dibujo análogo, se logre materializar sus historias, para posteriormente, construir con dichas creaciones una narrativa de moda. Vale la pena aclarar que el proyecto está en proceso de desarrollo, pero que me ha supuesto mucho trabajo y muchos retos personales y profesionales.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, A. (2015). ¿Por qué es importante la memoria histórica en Colombia? *Nova et Vetera*, 1(3). Recuperado de: <https://www.urosario.edu.co/revista-nova-et-vetera/Vol-1-Ed-3/Cultura/Por-que-es-importante-la-memoria-historica-en-Col/>
- Delgado, M. & Jaramillo, J. (2011). Deber de memoria y razones de olvido en la justicia transicional colombiana. *Análisis político*, 71, 129-147.
- Sandoval Robayo, M. L. (2009). Memoria y olvido en el contexto de degradación. *Revista de Antropología Social*, 11, 75-124.

09

**Cultivando una nueva
sociedad**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.45>

Paula Andrea Navia Vargas

Introducción y problemática

El diseño, grosso modo, se puede definir como el acto de diseñar, hacer o crear soluciones acertadas a las necesidades que se presenta para las sociedades humanas y su entorno, ya que este lo moldea y lo afecta. Según Bonsiepe (2019), el campo del diseño tiene más de diez subcampos generales de los que se derivan diversos enfoques. En este caso, nos centraremos en el diseño industrial con el enfoque del diseño social. El diseño social tiene como foco grupos o colectividades humanas específicas que carecen de los medios materiales y organizativos para hacer frente a los problemas que los aquejan. La labor del diseñador en un proyecto de Diseño Social es el de motivar e incentivar la innovación social como parte del fortalecimiento de la organización comunitaria. En cuanto al caso concreto de la presente experiencia, los estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de

Occidente de Cali llevamos a cabo una intervención en el barrio Poblado II en el Oriente de la ciudad. El trabajo se inició por la fundación de la universidad, llamada Fundautónoma, cuya misión es el fortalecimiento de las capacidades humanas y el capital social y ambiental. Bajo esta idea se inició el proyecto con jóvenes del Poblado II, en la comuna 13. Este sector de la ciudad se caracteriza por problemáticas de microtráfico, violencia juvenil y pobreza a llegar al punto de la estigmatización y la exclusión de la población que vive en él. Dichas problemáticas se deben concebir como estructurales, esto es, que son problemas sociales que sobrepasan la agencia de los individuos y que, a su vez, están conectados con otra serie de factores sociales más profundos como la ausencia estatal, la vulneración de derechos fundamentales, entre otros.

Paula Andrea Navia
Vargas

Cultivando una
nueva sociedad

Sea como fuere, los jóvenes del barrio en cuestión han iniciado un proceso de huerta urbana con el fin de hacerle frente a la problemática de la venta y el consumo de drogas que se relaciona con la violencia y las disputas por el control territorial. La mayoría de estos jóvenes están cursando el bachillerato y luchan por conseguir un futuro mejor para ellos y su comunidad.

La huerta comunitaria se ha convertido en un lugar de referencia para buena parte de los habitantes del sector, ya que es un espacio de encuentro y de construcción del tejido social. Es uno de los puntos más seguros del barrio, dicen algunos vecinos. Asimismo, la fundación ha fomentado el espacio de diálogo con el fin de fortalecer a los jóvenes en la proyección de su futuro educativo. El tema de educación ambiental ha tenido un fuerte impacto en la comunidad.

Sin embargo, como todo proceso tiene sus retos y dificultades. Una de las dificultades más grandes ha sido la disciplina y la manutención de la huerta, ya que los jóvenes no siempre tienen el tiempo suficiente para cuidar de las plantas. En consecuencia, se han propagado algunas plagas, ha germinado hierbas indeseadas y los cultivos más delicados que requieren de mayor hidratación y cuidado se han secado o marchitado. En adición, el espacio de la huerta no cuenta con un lugar de almacenamiento para las herramientas y semillas.

Paula Andrea Navia
Vargas

289

Cultivando una
nueva sociedad

Experiencia de intervención

En cuanto a nuestro trabajo en torno a la huerta comunitaria y los jóvenes del barrio, iniciamos con una serie de visitas al territorio y de diálogos con los jóvenes. Tras las primeras aproximaciones se hicieron una serie de talleres con el fin de identificar las problemáticas y necesidades de los habitantes del barrio. Para ello, se hizo un árbol de problemas. De acuerdo a la problemática focal identificada por los jóvenes del lugar, se redactó la siguiente pregunta: ¿Cómo restaurar, cultivar y cuidar más el huerto?



Posterior a esto, el equipo de estudiantes de diseño evaluamos las propuestas de los jóvenes de acuerdo a los criterios de potencial e innovación. Se define que organizar las herramientas tiene mayor impacto y, por tanto, se procede a la fase de ideación del proyecto. A grandes rasgos, la idea era diseñar un organizador que cumpliera con las necesidades antes descritas. En dicha fase definimos las características estético-formales y funcionales del producto final. Esto se hizo a través de un proceso de enlaces que consiste en hacer una lista por categorías que luego se enlaza.

Como resultado, obtuvimos cuatro enlaces que depuramos a partir del método SCAMPER. Después nuestro equipo presentó a la comunidad las propuestas de diseño. En la exposición, cada integrante describió las fortalezas y debilidades de su diseño con el fin de darle a la gente una perspectiva más clara y real de las posibilidades de cada propuesta. Luego, cada habitante de la comunidad que hizo parte del proceso, escogió el diseño de su preferencia y señaló los cambios que se le debían hacer.

A partir de las observaciones de la comunidad se hicieron varios rediseños y quedan dos finalistas. Estos se hicieron a base de bambú, madera, llantas como soportes, con un costado pintado en pintura para pizarrón, y al otro con mitades inferiores de botellas plásticas para usar como compartimientos para las semillas; cerca a ese costado hay un espacio para acomodar las herramientas con mango grande como palas y rastrillos. La estructura y sus materiales es cien por ciento amigable con el medioambiente. Incluso, algunos de los materiales son reciclados o reciclables. La otra alternativa era bastante similar, pero el diseño era horizontal en vez de vertical.

Para el diseño final del producto se escoge la primera alternativa descrita. Vale la pena recalcar que el producto final recoge aspectos que evidenciamos durante el proceso de acercamiento con la población. Entre otras cosas, como equipo observamos que a los jóvenes les apasiona el dibujo, así que adecuamos una cara del diseño para que puedan hacerlo. La propuesta se le nombra como OrganiHuerta que incluye el eslogan:

Organizando ando y con la huerta voy a avanzando. En el interior del producto hay un complejo de seis estantes para organizar los elementos que consideren los usuarios, cuatro ganchos destinados para herramientas pequeñas, un espacio para posicionar palas y rastrillos y un tablero para tiza donde podrán plasmar ideas, dibujos y tareas con relación a la huerta.

Se escoge el color oceánico para darle el acabado en gran parte del cuerpo del producto ya que se deseaba hallar un punto medio entre el azul de toda la infraestructura de fundautonoma y el verde que evoca a la naturaleza relacionada a la huerta; en el interior se agregan acabados con varios colores para representar la diversidad de los miembros de la comunidad y para contrastar cada estante con su color complementario.

Paula Andrea Navia
Vargas

291

Cultivando una
nueva sociedad

Conclusiones

En síntesis, puedo decir que trabajar con la comunidad fue muy importante profesionalmente. Sin embargo, no se pueden olvidar los obstáculos que ocurren a lo largo del proceso. Por ejemplo, en nuestra experiencia, el trabajo no avanzaba lo suficientemente rápido porque solo íbamos una vez a la semana a la huerta y era un espacio compartido con los profesores. En ese sentido, creo que el proyecto hubiera podido tener un impacto más profundo si se hubiese tenido más tiempo; quizás como estudiantes hubiéramos podido contribuir más al fortalecimiento del tejido social. De cualquier modo, para mí, como profesional en formación ha sido un proceso grato. Gracias a este espacio he podido entender mejor lo que significa trabajar con la comunidad, entender el contexto, los actores, sus costumbres y hábitos. Algo que me queda claro es que el trabajo comunitario requiere de mucha constancia. En cuanto a la relación entre la teoría y la práctica, las metodologías vistas en clase y en la carrera en general me dieron las herramientas básicas para poder llevar a cabo el proceso de diseño, identificar las necesidades de las personas y dar solución a las mismas. En efecto, el entregable permitirá a la comunidad tener organizadas sus herramientas, protegidas del sol y la lluvia.



10

Scientia

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.46>

Isabela Piedrahita Vásquez

Introducción

Las ciencias sociales y las ciencias naturales juegan un papel importante en el desarrollo del Diseño y accesorios de moda. No es un negocio desordenado de telas y colores mezclados libremente, más bien, una industria bien organizada impulsada por las ciencias, desde la investigación de mercado hasta el tejido, la impresión, el teñido, la creación de patrones, la marca, el etiquetado, etc. De cierto modo, se podría decir que el conocimiento científico apoya el proceso del artista.

Es bien sabido que los vestidos y los accesorios han hecho parte de las distintas culturas a lo largo de la historia humana. En efecto, hacen parte de un juego simbólico que denota estatus social, afiliación política o religiosa, etnia, entre otras características propias de la vida social. Se puede decir que se trata de un juego de percepciones que inicia desde los sentidos. Así, en primer lugar, el diseño y la moda pasan por un proceso cognitivo y sensitivo que nos

permite ordenar la información. En esta primera etapa, no hay una clasificación de la información en términos de significados, sino un cúmulo de formas, colores, aromas y sonidos que el cerebro filtra de acuerdo al nivel de amenaza que dichas señales compuestas suponen para su integridad física. Por ejemplo, el cerebro nos advierte que un alimento descompuesto es peligroso en la medida en que se asocia el olor a descomposición y su aspecto a sensaciones desagradables. De ahí que instintivamente lo rechazemos o nos produzca náuseas. Se trata de algo que hemos aprendido como especie, es decir, filogenéticamente, pero no se trata de un proceso de significación cultural. El orden de lo simbólico hace referencia a un proceso más complejo que implica un nivel más alto de abstracción, organización y discriminación de la

Isabela Piedrahita
Vásquez

Scientia

información obtenida de manera cognitiva y perceptiva. Esto se debe a que se trata de un ejercicio que exige un mínimo de operación consciente. Ahora bien, el hecho de ser consciente solo separa este proceso operativo de lo instintivo, mas no quiere decir que sea un proceso puramente racional. Todo proceso simbólico tiene una relación con lo emotivo e intuitivo. Eso explica porqué en muchas ocasiones vemos una prenda que nos desagrada o un color que no nos gusta, pero no sabemos explicar el porqué.

Por otro lado, la ciencia ha ido evolucionando de la mano de la civilización humana con el fin de explicar los fenómenos naturales y producir tecnologías y técnicas para mejorar el bienestar de la especie. En este sentido, el conocimiento científico avanza en la medida en que sus respuestas producen nuevas

tecnologías y objetos que resultan aplicables a la vida social y natural. En otras palabras, la ciencia no se trata de un sistema de enunciados que poco o nada tienen que ver con el ciudadano de a pie, sino de un conjunto de enunciados que explican la realidad con miras a intervenirla y, por tanto, transforman el mundo en el que viven los grupos humanos. De este modo, vemos que la ciencia opera en los niveles formal-lógico y racional-operativo.

Isabela Piedrahita
Vásquez

297

Scientia

Las relaciones entre la ciencia y el diseño

Aunque, desde una primera aproximación, parece que el mundo del diseño y de la moda son opuestos a los avances científicos, podríamos decir que existe una relación complementaria entre sí. En efecto, el punto de intercepción entre ambos campos se encuentra en el desarrollo de objetos funcionales. En Palabras de Sabine Seymour (2008): “La tecnología y la moda no están tan distantes entre sí como podría parecer a primera vista. El hilo hacia arriba y hacia abajo del proceso de tejido corresponde a la lógica binaria 0 y 1 de los circuitos de la computadora” (p.15).

Además de la creación técnica de objetos funcionales, también se debe agregar la innovación. Tanto para la tecnología como para el diseño de modas, lo que se diseña debe ser distinto.



Ambos campos en su quehacer se lanzan a lo desconocido para crear aquello que nunca se había pensado. Los descubrimientos científicos sirven como inspiración para la creación de los diseñadores. Tal es el caso del proyecto Descience que busca unir el mundo del diseño y el mundo de la ciencia por medio de la creación y la innovación.

Conclusión

Así, se puede ver cómo el diseño, la ciencia y la tecnología se unen con el fin de crear objetos y experiencias nuevas en pro del bienestar de la humanidad. Un último ejemplo de ello es el desarrollo de ropa biodegradable y de tintes orgánicos que reducen la huella medioambiental de la industria textil. Todo ello ha ocurrido gracias a los avances tecnocientíficos y a las iniciativas de diseñadores y creadores preocupados por el medioambiente.

Es increíblemente importante que cómo seres pensantes y especialmente cómo humanos del siglo XXI reconozcamos la importancia de crear lazos fuertes entre lo creativo y lo empírico, que un diseñador entienda que aunque no sea muy bueno en las matemáticas ni en química cuando estuvo en el colegio no significa que no pueda crear desde la comprensión de éstas y que una persona que se relaciona con las áreas STEM no puede ser creativo y buscar resolver preguntas por medio del arte y la creatividad, es momento que empecemos a trabajar cómo una humanidad y sin prejuicios.

Referencias bibliográficas

Seymour, S. (2008). *La tecnología de la moda: La intersección entre diseño, moda, ciencia y tecnología*. Vienna, Austria: Springer.



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO

**Memorias
Encuentros**
Diseño Social
2021

**Memorias Encuentros
Diseño Social 2021**

**Memorias Encuentros
Diseño Social 2021**



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO