

Diseño Social 2020



Memorias
Encuentros
Diseño Social

2020

Apoya
Taller RAD-Social



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias
Encuentros
Diseño Social

2020



Apoya
Taller RAD-Social

RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias Encuentros Diseño Social

ISSN: 2665-5640

Primera Edición, abril de
2021 Periodicidad: anual

Gestión editorial

Asociación Colombiana Red
Académica de Diseño / RAD

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

Índice

Introducción _ 13
Nicolás Ulloa

MESA 1 Migración 19

Migración venezolana en Pereira: La experiencia de ESCALAR como aplicación de emprendimiento desde el diseño social
Julián Isaza Arboleda,
Daniela Quiceno Toro

_ 25

Recargando sobre la marcha: La migración venezolana en Colombia. Una experiencia de diseño social
Rina Paola Petro Doria,
Valeria Palacio Manco,
María Paula Arias Ramírez,
Santiago Orozco Parra

_ 31

Presidente RAD

Javier A. Ramos

Director Administrativo RAD

Andrés Páez

Secretaría General RAD

María Ángela García

Comité Editorial

Javier Aguirre, Universidad ICESI.
Doctor en Diseño y Creación.
Universidad de Caldas,
Colombia.

Mario Fernando Uribe,
Universidad Autónoma de
Occidente. Doctor en Diseño
y Creación. Universidad de
Caldas, Colombia.

Comité Científico

Javier Aguirre
Juan David Atuesta
Juan Sebastián Ávila
Walter José Castañeda
Ana Ligia Galindo
Clara Lopéz
Clara Ivonne Riachi
Mario Fernando Uribe
Andrés Valencia
Mauricio Velásquez

Edición de textos y revisión de estilo

Nicolás Ulloa Caicedo

Diseño y Diagramación

Pablo Sánchez

© Asociación Colombiana Red Académica de Diseño / RAD
Carrera 3A No.54 A -71 Oficina 603
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 las ponencias seleccionadas para el «V Encuentro Diseño Social, Julio 2020 y para el VI Encuentro Diseño Social, enero 2021» Este libro no podrá ser reproducido por ningún medio impreso o de reproducción sin permiso escrito de los titulares del Copyright.



Sedentarismo: Una solución desde el Diseño Social. Reflexiones por el estudio de diseño

ATMOS

Luisa González, Soraya Campo, Ricardo Sáenz

_ 45

Comunícate en casa: Una aproximación al diseño y la intervención social desde el núcleo familiar

Jureimis Jovinao, Vanesa Paternina, Carlos Ruiz

_ 57

Turismo In-house: Nuevas formas de hacer turismo. Una perspectiva desde el diseño social

María José Vives, Hermann Pfizenmaier, Sebastián Alfonso

_ 71

Fortalecimiento del sector artesanal con enfoque de género en Carcasí, Santander: Una experiencia de diseño social

Luz Delsy Mejía Cristancho

_ 51

Metodología para reducir las interrupciones durante la realización de las actividades académicas y laborales en casa

Karla Caballero, Julio Vargas, Silvia Royero, Enrique Gómez

_ 63

**Mi pequeño maletín
cero: el desarrollo de la
dimensión comunicativa
a través del diseño
social con niños en el
Norte de Santander**

Edwar Samir Pérez
Chapeta

_ 87

**Diseño y medioambiente:
WeiKap un movimiento
de moda consciente**

Kelly Calle

_ 93

**Proyecto de intervención
y diseño social: Family
Box**

María Clara Abello,
Gustavo Donado,
Anthony Garcés, Ubaldo
Polo y Neytan Salaz

_ 99

**Cuerpo vestido para la
expresión sensible:
Diseño e intervención
social en contextos de
violencia**

Steve Lopera, Tatiana
Isaza, Camila Restrepo,
Catira Vargas, Melissa
Valdés, Jhon García

_ 107

**Diseño social y
medioambiente: la
experiencia de Ecos Onda
Sostenible de Moda**

Valentina Agudelo

_ 113

**Makki: La guacamaya
creativa**

Andrey Cruz Castrillón,
Kamila García Calvo

_ 119



**Proyecto Creyéndote
niño: Experiencia en un
jardín vecinal del barrio
Kennedy en la ciudad de
Pereira**

Ana Valentina Franco,
Luisa Fernanda Cuero
_127

Construyendo saberes

Catalina Castaño Narváez,
Andrés Felipe Duque
Tamayo, David Alejandro
Liévano Sánchez
_133

**Mate Municipal,
proyecto social**

Camila Escobar, Danna
Guzmán, Ricardo Sáenz
_139

Echemos Lengua

David Gómez, Jorge Cuello,
Juan Camilo Álvarez
_145

**Los sonidos del
municipio: Una
experiencia de Diseño
social en los municipios
de Manatí y Santa Lucía,
Atlántico**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéenz y Camila Escobar
_151

Longitudes y diagramas

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano
_157

Esfera Matemática

David Gómez, Jorge
Cuello y Juan Camilo
Álvarez
_163

**Aprendiendo a
comunicarnos**

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano
_169

**Comprende Imaginando:
Experiencia del proyecto
de intervención social
en los municipios de
Manatí y Santa Lucía,
Atlántico**

Mangata Estudio
_177

**Promatemática:
Experiencia del proyecto
de intervención social
en los municipios de
Manatí y Santa Lucía,
Atlántico**

Mangata Estudio
_185

Diseño social capsule

**reductor de distractores
en entornos de
aprendizaje**

Lilibeth Camacho, Karoll
Dayana Lizcano, Camila
Stephany Niño, Juan
Sebastián blanco, Kendra
Laguna
_193

Curiosidades silvestres

Luis Agamez, Isabella
Maury, Marcela Serrano
_199

**Aproximaciones a la
intervención social.
El caso del zoológico
de Barranquilla y el
proyecto Animales en su
hábitat**

Mangata Estudio
_205

**Conozco y protejo mis
recursos**

Manglar estudio
_213

**Diseño social desde
la concientización
ambiental**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéenz, Camila Escobar
_219

Un nuevo hogar

incondicional fuera de casa: Adopce

Blanca Patricia Chavarría,
Alejandra Esparza, Jana
Biroscakova

_225

El diseño, una mina de oro para el turismo

Maria Jose Neira,
Nicole Hakim, Manuela
Solorzano

_231

MESA 4 Espacio y Territorio

237

Una intervención al centro de Medellín desde el diseño social en tiempos de pandemia

María Camila López
Ramírez, Juan David
Rocha Fonseca, María
Camila Muñoz Santa, Ana
María Giraldo Villa

_ 247

Nuevas propuestas de turismo desde el diseño social: Colombia en casa

Micaela Manrique,
Gabriela Fajardo, Annie
Amaya

_ 253

Virtual birding: La democratización del aviturismo

Una propuesta desde el diseño social

Juan Pablo Pérez, Nicolás
Guatibonza, Juan Camilo
Moreno

_ 257

Tricolor Proyecto de Mobiliario Público

Laura Ciro Cadavid,
Marianella Herrera
Narváez, Laura Sofía Soto
Carmona

_265



Fresca de seis: Proyecto de mobiliario público

Luisa Fernanda Londoño,
David Puccini Sierra,
Santiago Londoño

_271

El diseño social en la pandemia: La experiencia del proyecto de mobiliario público en el municipio de Carepa, Antioquia

Natalia Betancur Pineda,
Samuel Álvarez Zuluaga,
Sofía Sierra Bustamante

_277

Proyecto de mobiliario público sistema Abibe

AUTORES

_283

Viajando desde mis venas: Nuevos abordajes al turismo desde el diseño social

Angelica Vidal, Sebastián
Ramírez, Valentina Vargas

_289

El nuevo turismo: Regeneración con propósito aplicado a una comunidad pesquera de La Tola, Nariño

Daniel Infante Otero,
Mariana Jaimes Estevez,
Manuel Santos Escorcía

_299

**Mis manos limpias
previenen enfermedades
y salvan vidas: Una
experiencia de diseño
social en Palermo**

Juan Álvarez, Jorge Cuello,
David Gómez

_315

**Manos conscientes,
como proyecto de
diseño social**

Estudiantes de Diseño
Industrial, Monarca
estudio, Universidad del
Norte

_335

Tus manos, tu vida

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano

_321

Transportando Sueños

María Camila Blondet,
Valentina García, Diana
Camila Gómez, Nicolás
Gómez, Natalia González,
Sofía Ordoñez, Ana Sofía
Orjuela, Tanya, Melissa
Quintero

_341

**Ensayo de la
intervención social
Aguamanil**

Mangata Estudio

_327



**Un diálogo entre el
Diseño Industrial, la
artesanía y la sociedad**

Andrés Felipe Gaviria
Perea

_353

**Una experiencia de
Diseño Social en Cali: El
caso de Don Jaime**

Juliana De la Cruz
Martínez

_359

**Escalera metodológica
aplicado al caso del
proceso de fabricación
de artesanías**

Natalia Romero

_365

Exploración Amazonas

María Jimena Marín,
María José Rincón,
Isabella Vélez

_371

**El turismo como medio
para la conexión
ancestral**

Jhon Sebastián Lopez
Zorrilla, Laura Daniela
Iles Muñoz, María Camila
Cruz Mendoza, María José
Lugo Pantoja

_379

Introducción
Taller RAD Social

Nicolás Ulloa




El diseño social surge en una época de fuerte agitación social y de renovación ideológica. A principios de la década de los setenta cuando Victor Papanek publica su libro *Design for the real world*, el mundo está inmerso en una disputa ideológica entre los modelos económicos del capitalismo y el socialismo estatal. A la par de dicha disputa, se encuentran los emergentes y combativos movimientos estudiantiles, ecologistas, feministas y étnico-raciales. La influencia del maoísmo en tanto renovación ideológica del marxismo impregna, en buena medida, varios de estos movimientos sociales. En contraste, la carrera armamentista entre las dos grandes potencias avanza a pasos agigantados y la cultura de masas y el consumo en los países capitalistas se torna cada vez más agresivo.

En el terreno académico de las ciencias sociales las disputas teóricas no se alejan mucho de dicha realidad sociopolítica. Se podría decir que hay una relación orgánica de las capas intelectuales militantes con el grueso de la población y sus demandas. El marxismo leninismo tiene una fuerte acogida entre las capas intelectuales y la investigación académica. Este último compite con las teorías posmodernas y liberales que lo intentan desbancar. En cuanto a lo que al diseño concierne, este no podía permanecer ajeno al espíritu y tensiones de su época. Aunque sus debates no fueron tan álgidos y se mantuvo más bien lejos de los aires militantes y de la lucha de clases, el diseño abordó una crítica dirigida al consumo desbordado y a su papel en dicha problemática. El libro antes mencionado de Papanek es, en efecto, la encarnación de dicha crítica, así como un llamado al compromiso social del profesional en diseño. Al respecto dice el autor:

Al diseñar automóviles criminalmente inseguros que todos los años matan o mutilan cerca de un millón de personas en todo el mundo, al crear especies totalmente nuevas de basura indestructible que llena desordenadamente el paisaje, al seleccionar materiales y procedimientos de fabricación que contaminan el aire que respiramos, los diseñadores han pasado a convertirse en una especie peligrosa. Y a los jóvenes se les enseña cuidadosamente la competencia requerida en estas actividades (Papanek, 1977, p.22).

La declaración del diseñador viene más allá de su tono provocador, comporta un factor de suma importancia, esto es, ataca directamente la razón de ser de la praxis misma del diseño conocida hasta ese entonces y deja en el aire una pregunta: Si el diseño no debe servir a los dueños de los medios de producción, únicos beneficiarios de la producción masiva de bienes inútiles, ¿cuál debe ser su finalidad? Su respuesta, en síntesis, es el diseño social. En otras palabras, se trata de construir nuevas prácticas de diseño que se enfoquen en los problemas que aquejan al grueso



de la población o como lo expresa Victor Margolin (2002) 30 años más tarde: “El propósito principal del diseño para el mercado es la creación de productos para la venta. Por el contrario, la intención principal del diseño social es la satisfacción de las necesidades humanas” (p.64). Por sencilla que parezca esta definición del objetivo del diseño, en el fondo tiene una orientación un tanto progresista y conciliadora. Lo anterior se puede expresar de una mejor manera por medio del siguiente razonamiento: El diseño como se conoce resulta ser nocivo para la mayoría de la humanidad, ya que está generando daños irreversibles al medioambiente y está produciendo objetos inútiles para el habitante promedio. De sus productos solo se beneficia, en efecto, una clase poseedora de las industrias. Lo que se debe hacer, entonces, es idear un diseño que no beneficie únicamente a una pequeña porción de individuos en detrimento de una mayoría, sino que sirva para el bienestar de esta última. En este sentido, el diseño social busca satisfacer las necesidades y mejorar las condiciones de subsistencia de un amplio abanico de actores y de sectores sociales (Manzini, 2015). Para lograrlo, el diseño social demanda un trabajo interdisciplinario con diversas áreas, tanto de las ciencias sociales como de las ciencias de la salud y las ingenierías. Asimismo, este debe elaborar sus proyectos con y para tal o cual grupo social en cuestión. En suma, el diseñador debe trabajar conjuntamente con las personas que espera ayudar y a un equipo interdisciplinario.

Sea como fuere, lamentablemente, esta rama del diseño ha sido poco explorada. De ahí que Margolin (2002) escriba 30 años después de la publicación del libro de Papanek que:

La rica y vasta literatura del diseño para el mercado ha contribuido a su éxito continuado y a su capacidad para adaptarse a las nuevas tecnologías, a circunstancias políticas como sociales, y a las estructuras organizativas y de procesos. Por el contrario, poco se ha reflexionado sobre las estructuras, los métodos y los objetivos del diseño social (p.62).

Téngase en cuenta que los autores aquí abordados hablan de un debate europeo y norteamericano. Para el caso latinoamericano, los avances y debates acerca del diseño social resultan ser aún menores. Por ello, el profesor Javier Aguirre (2018) afirma que el diseño social es todavía un discurso emergente. Es una pena que casi 50 años después de la publicación del libro de Papanek, aún se hable del diseño social como un discurso que apenas está empezando a madurar y a coger fuerza en la formación de los diseñadores. No obstante, no se deben echar por tierra los esfuerzos que se están llevando a cabo desde las universidades para hacer del diseño social parte de una práctica profesional. El Taller RAD Social resulta ser un ejemplo de dichos esfuerzos.

En estas memorias el lector encontrará varias de las ponencias llevadas a cabo por estudiantes de diseño de universidades como la Universidad del Norte, Universidad de los Andes, Universidad de Pamplona, Universidad Autónoma de Occidente, entre otras. El taller se dividió en cuatro mesas: Migración, Emprendimiento, Educación y Espacio y territorio. Cada una de estas mesas aborda una temática que se concibe como una línea o campo de acción y de incidencia del diseño social. Cada mesa inicia con la presentación de lo discutido durante el taller, seguida de las ponencias. En estas últimas, se puede apreciar algunos de los principios del diseño social esbozados por Papanek, Margolin y Manzini. En ellos, se abordan problemas coyunturales, como los retos de hacer proyectos de diseño social en medio del aislamiento obligatorio producto del Covid 19; así como problemas de largo aliento, como, por ejemplo, los retos que supone para el diseñador estar supeditado al ritmo de trabajo de las comunidades acompañadas y, a su vez, tener que responder a las exigencias institucionales de entregar el proyecto dentro del marco de los períodos de evaluación semestrales.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, J. (2018). Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. *Kepes*, (15)17, pp.9-26. DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- Margolin, V. (2012). Un modelo social de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, (9)8, pp.61-71.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Akal.



Migración

ME SA1

Presentación

Migración venezolana en Pereira: La experiencia de ESCALAR como aplicación de emprendimiento desde el diseño social

Recargando sobre la marcha: La migración venezolana en Colombia. Una experiencia de diseño social

Según la Organización Internacional para las Migraciones, la migración es el “movimiento de personas fuera de su lugar de residencia habitual, ya sea a través de una frontera internacional o dentro de un país”. Dice el sociólogo venezolano Tulio Hernández (2019b) que “la historia de la humanidad es la historia de las migraciones”, ya que durante toda la historia los seres humanos han migrado por diferentes razones: racismo, xenofobia, aporofobia, colorismo, intolerancia religiosa, intolerancia política, clima, entre otras.

En la actualidad y desde ya hace alrededor de una década, se ha evidenciado en el país la repercusión de una migración masiva ocasionada por el éxodo de venezolanos que buscan alternativas a la crisis económica de su país. Esta migración no siempre ha tenido las mismas características, las primeras migraciones se realizaron en medios de transporte convencional: aviones, barcos, automóviles, autobuses. En estas primeras, la población migrante se caracterizaba por poseer un alto o medio poder adquisitivo, por lo que tomaron la decisión de salir de su país hacia Europa y Estados Unidos principalmente. Paulatinamente, la población venezolana con menos recursos también decidió iniciar su proceso migratorio bajo otras condiciones. Debido a su condición socioeconómica, el viaje de estos migrantes ha sido, en su mayoría, caminando. En efecto, ya es común ver pasar grupos de personas, hombres, mujeres, niños, niñas de todas las edades por las carreteras colombianas, desde la frontera de Norte de Santander y la Guajira hasta la frontera de Nariño con Ecuador. Es difícil encontrar carretera en Colombia en la que no transiten migrantes venezolanos caminando por ellas.

Muchos son los obstáculos y drásticos cambios que acompañan al desarraigo de su patria: los cambios de clima que pueden ir de los 38 grados hasta los 0 grados en un trayecto no mayor a 150 Kilómetros, las lluvias, el fuerte sol; las largas jornadas que implican deshidratación, hambre, desgaste del calzado; la diversidad de edades, desde bebés de brazos hasta adultos mayores, algunos de ellos sin poder caminar por sus propios medios; sus elementos personales, que aunque escasos, siempre serán una carga para tan largas caminatas; los momentos de

descanso, refugio y sueño, que nunca han sido bien acondicionados, generan condiciones poco dignas para un ser humano; la alimentación, la hidratación, la información, en fin, son muchos los factores que componen esta compleja situación.

Este movimiento de personas en su gran mayoría no se ajusta a las leyes y normas que rigen la salida, la entrada, el retorno y la permanencia en los países, así como a las obligaciones que incumben a los Estados en virtud del derecho internacional. Esto se produce en un contexto en el que se preserva la dignidad humana y el bienestar de los migrantes. Características que según la OIM deberían ser condiciones para que la migración sea segura. Es por ello que el flagelo cada vez es más complejo, no solo por la cantidad de personas que entran a Colombia, sino también por la cantidad de gente que también ha decidido regresar. Aunque organizaciones internacionales y nacionales contemplan el tema y tratan de mitigar sus problemas a nivel macro, no se ha visto evidente que haya acciones para aliviar este proceso de caminar días y días enteros en búsqueda de mejores oportunidades.

En la situación actual con Venezuela, se ven reflejados dos tipos de migración: una migración pendular y una migración en tránsito. En primer lugar, la migración pendular hace referencia a los venezolanos que ingresan a Colombia diariamente desde la frontera más cercana a cumplir sus compromisos laborales, estudiar, mercar y que al cumplir estas actividades regresan a Venezuela. Por otro lado, los migrantes en tránsito son aquellos que se desplazan por Colombia hacia otras ciudades del país o en busca de llegar a otros países de Latinoamérica.

Según datos de la Agencia de la ONU para los Refugiados (ACNUR), el número de emigrantes venezolanos pasó de 440.000 en el año 2005 a 560.000 en el año 2010 y a 670.000 para el año 2015. Es decir, hubo un aumento casi del 300% en 2017 en el cual se estima una cifra de 1.700.000; 2.757.893 en 2018, hasta alcanzar la cifra de 4.307.930 en septiembre de 2019. Se estima que al menos la tercera parte de esos migrantes se queda en Colombia, es decir, alrededor de 1,400.000 según María Clara Roballo (2019). Otros países a los cuales se desplazan los migrantes son en su orden Perú, Estados Unidos,

Chile, España, Ecuador, Argentina, Brasil, México, Panamá, Italia, Trinidad y Tobago, Guyana, República Dominicana, Curazao, Costa Rica, Portugal, Canadá, Aruba, Guatemala, Uruguay, Paraguay, así lo afirma Tulio Hernández (2019a).

MESA 1

Como parte de la preocupación mundial por esta situación, la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) y el Banco de Desarrollo Interamericano (BID) lanzaron el JuntosEsMejor Challenge con el fin de buscar propuestas innovadoras que apoyen a los venezolanos migrantes y a las comunidades receptoras. JuntosEsMejor Challenge se trata de una iniciativa global que busca convocar, financiar y desarrollar propuestas visionarias de venezolanos, dondequiera que se encuentren, y de innovadores de todo el mundo con el fin de apoyar a los afectados por la crisis regional.

23

Migración

Interesados desde la RAD por esta iniciativa mundial, se aprovechó la Cuarta Versión del Encuentro Co-Crear realizada en el marco de la versión número trece del Certamen Multidisciplinar de Innovación, Diseño y Creatividad / INDISCRETO, organizado por el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Pamplona, para lanzar este reto. Ello con el fin de aprovechar el lugar, la situación, la posibilidad de tener estudiantes de diferentes lugares del país, para que el problema migratorio del caminante fuera abordado desde los procesos creativos del diseño y así presentar propuestas desde la RAD al JuntosEsMejor Challenge. Motivados por esta convocatoria, varios programas de Diseño del país adelantaron proyectos desde sus aulas de clase, sus semilleros de investigación y sus actividades de proyección social para proponer alternativas y soluciones a diferentes problemáticas encontradas y que afectan la dignidad humana de los migrantes.

Como resultado de este proceso, 14 proyectos fueron formalmente presentados en la Quinta Versión del Encuentro Co-Crear, realizada virtualmente los días 24, 25 y 26 de junio. En él, se presentaron excelentes resultados y gran entusiasmo entre estudiantes y docentes, con la expectativa de poder presentar sus

proyectos a JuntosEsMejor Challenge, o en su defecto a entidades internacionales y/o nacionales para su apoyo.

Los resultados de estos proyectos estuvieron enfocados en temas como puntos de asistencia de salud, huertas comunitarias, aplicaciones digitales para el préstamo de servicios de y para la comunidad venezolana, educación y alimentación. Al reunir todas las reflexiones en torno a un problema multidimensional como el del éxodo de este país, se ha encontrado una oportunidad muy poderosa para que los estudiantes de diseño visualicen todas las posibilidades que posee la disciplina. Esto ocurre en particular, cuando los estudiantes se articulan con las dinámicas de las comunidades y son capaces de identificar sus necesidades y trabajar con sus capacidades; lo que da como resultado nuevas y particulares dinámicas productivas, creación de espacios colaborativos además de escenarios de participación social, económica y cultural.

Referencias Bibliográficas

- ACNUR. (7 de junio de 2019). Refugiados y migrantes venezolanos superan los cuatro millones. Recuperado de: <https://www.acnur.org/noticias/press/2019/6/5cfa5eb64/refugiados-y-migrantes-de-venezuela-superan-los-cuatro-millones-acnur-y.html>
- Hernández, T. (2019a). El éxodo venezolano a Colombia. Ávila Monserrate.
- Hernández, T (2019b). ¿Cómo entender y aceptar las migraciones? Fundación Gabo. Recuperado de: <https://fundaciongabo.org/es/noticias/articulo/como-entender-y-aceptar-las-migraciones>
- OIM. (2019). ¿Quién es un migrante? Glosario de migración. No.34. Recuperado de: <https://www.iom.int/es/quien-es-un-migrante>.
- Roballo, M., C. (28 de septiembre de 2019). Retos y compromisos de la movilidad humana venezolana. Cátedra Venezuela. (Bogotá, Universidad del Rosario y Fundación Konrad Adenauer).

01

**Migración venezolana en
Pereira:
La experiencia de
ESCALAR como aplicación
de emprendimiento
desde el diseño social**

Julián Isaza Arboleda,
Daniela Quiceno Toro

Tomar conciencia

Como estudiantes de diseño, abordamos con gran ilusión y mucha expectativa el poder realizar un trabajo en el que se puedan poner a prueba nuestras capacidades para formular soluciones de impacto, no sólo a nivel nacional, sino también internacional. Sin embargo, dejando a un lado aspiraciones tan ambiciosas, consideramos que lo más importante es poder realizar un trabajo juicioso con el fin de transformar vidas.

Por lo anterior, decidimos solidarizarnos con la población venezolana residente en Pereira. La razón, se podría resumir en que desde el sentir más profundo tomamos conciencia al hacer el ejercicio de ponernos en zapatos ajenos. A partir de ello, reflexionamos y pensamos acerca de todas las dificultades, problemas y necesidades que tiene la población venezolana migrante. De acuerdo con ACNUR (2019), Colombia es el país con mayor recepción de migrantes venezolanos. Se estima que para mediados del año 2019 la cantidad de venezolanos en Colombia superaba la cifra de 1,3 millones de personas. Aproximadamente la mitad de ellos son indocumentados y viven del empleo informal (León, 2020). Lo anterior ha desatado, asimismo, una ola de xenofobia e intolerancia contra nuestros vecinos que se torna cada vez más preocupante (Leon, 2020; Cortés-Martínez, 2018). Esto arroja un panorama general de la grave problemática social que gira en torno a la población venezolana residente en Colombia.

De cualquier modo, como parte de nuestro ejercicio de ponernos en zapatos ajenos, recorrimos las calles de la trasnochadora y morena Pereira. En nuestros recorridos, nos encontramos con cientos de venezolanos con talentos, habilidades, conocimientos y capacidades sobresalientes y, sobretodo, decididos a no dejarse vencer por la desidia. A pesar de ello, es imposible para esta población sobrevivir por su propia cuenta. Necesitan del apoyo institucional. Sin embargo, existe una mezcla de falta de voluntad política e incapacidad institucional de la administración pública a la hora de brindar apoyo a las familias migrantes.

Julián Isaza
Arboleda,
Daniela
Quíceno Toro

Migración
venezolana en
Pereira:
La experiencia de
ESCALAR como
aplicación de
emprendimiento
desde el diseño
social

27

Escalar

Por ello, nuestro grupo Escalar, decidió focalizar y trabajar para aquella población venezolana ubicada en la ciudad de Pereira que tenía muchas ganas de montar su propio negocio y tener un proyecto de vida en una ciudad que le abrió sus puertas. Sin embargo, y pese a que ha sido una ciudad que les ha ayudado a subsistir, los proyectos de los venezolanos se ven muchas veces frustrados por no comprender cuáles son los lineamientos legales para crear y formalizar una empresa, cómo acceder a fuentes de financiación o conectarse con aliados que les permitan materializar su emprendimiento. Fue a partir de la comprensión de esa realidad que vimos la oportunidad de proponer una solución enfocada en facilitar y motivar el emprendimiento en la población de venezolanos asentada en la ciudad de Pereira, la cual llamamos ESCALAR.

Después de un primer abordaje a la problemática desde las cifras y el trabajo de campo, decidimos seguir profundizando en las necesidades de los venezolanos migrantes. Para ello, llevamos a cabo un análisis de necesidades a través de la formulación colaborativa de mapas de empatía. Gracias a este, pudimos comprender más a fondo la problemática que viven los venezolanos a la hora de llevar a cabo sus emprendimientos. El mayor obstáculo que encontramos fue la falta de conocimiento de los migrantes vecinos acerca de los lineamientos legales, sociales y económicos al momento de crear empresa en el país. Asimismo, hallamos que no existen mecanismos gubernamentales o programas de desarrollo o capacitación diferenciados para la población venezolana en la ciudad de Pereira.

¿Cómo solucionarlo?

No fue fácil plantear una solución a las problemáticas que aquejaban a los venezolanos residentes en Pereira. Teníamos un gran cúmulo de información tan diversa como específica que esperaba ser organizada. El reto consistía en sistematizarla de tal manera que resultase fácil

de utilizar y acceder a través de un medio intuitivo, asequible, con posibilidad de ser replicado en otras regiones, fácil de financiar y que permitiera el acompañamiento y apoyo a las iniciativas de los proyectos de los migrantes del país vecino.

Julián Isaza
Arboleda,
Daniela
Quiceno Toro

Al final, elegimos como criterio organizador de la información, la noción de empatía. Teníamos muy claro que la única forma de aproximarnos a una solución satisfactoria, sobria y útil era ponernos en su lugar. Es decir, imaginar que nosotros éramos quienes teníamos que luchar por sobrevivir en un país ajeno, soportando los señalamientos y la discriminación.

29

Este proceso de empatía motivó una fuerte reflexión y autocrítica respecto a nuestras propias actitudes con relación a los mismos venezolanos. De hecho, nos dimos cuenta que en algunos casos nosotros, situados desde nuestros privilegios, hicimos juicios de valor y señalamientos a los venezolanos. En ocasiones nos sentimos molestos porque los venezolanos se subían al transporte público a vender dulces, cantar canciones o pedir monedas o simplemente los veíamos reunidos en las esquinas renegando todo el día por su situación o el trabajo que tenían. No obstante, ¿qué hubiera pasado si la situación hubiese sido contraria? Fue allí cuando entendimos que la labor misma del diseñar es la magia de usar los zapatos ajenos.

Migración
venezolana en
Pereira:
La experiencia de
ESCALAR como
aplicación de
emprendimiento
desde el diseño
social

Pensamos en la creación de una aplicación web que pudiera integrar un sistema de ayuda y soluciones para los emprendedores venezolanos. Así, la aplicación conecta entes gubernamentales y socios estratégicos con la población venezolana. Asimismo, se diseñó una interfaz amigable, de uso intuitivo con un mapa claro para el usuario que, en últimas, les brinda seguridad para desplazarse y conectarse con el ecosistema del emprendimiento en una ciudad como Pereira.

En síntesis, la aplicación ESCALAR está pensada para que los emprendedores venezolanos se puedan conectar con redes de apoyo, instituciones, aliados, socios, inversionistas, clientes,

proveedores y aliados colombianos con el fin de impulsar su emprendimiento, integrarse a la sociedad colombiana y, de este modo, contribuir al desarrollo del país.

Por último, queremos reiterar que como estudiantes de diseño y participantes de este proyecto, la enseñanza más linda ocurre cuando se toma conciencia de que nuestro rol como diseñadores es, como en un principio lo afirmábamos, servir a la comunidad para, de esta forma, ser un agente de cambio. Idea que podemos traducir como la magia de andar en zapatos ajenos.

Referencias bibliográficas

- ACNUR. (2019). Refugiados y migrantes venezolanos superan los cuatro millones: ACNUR y OIM. ACNUR, Comunicados de prensa. Recuperado de: <https://www.acnur.org/noticias/press/2019/6/5cfa5eb64/refugiados-y-migrantes-de-venezuela-superan-los-cuatro-millones-acnur-y.html>
- Cortés-Martínez, C. (2018). Xenofobia y periodismo: Colombia y la migración venezolana. *Palabra Clave*, 21(4), pp.960-963. doi: 10.5294/pacla.2018.21.4.1
- León, A. (2020). La xenofobia contra venezolanos recrudece en medio de la pandemia. *La Silla Vacía*. Recuperado de: <https://lasillavacia.com/xenofobia-contra-venezolanos-recrudece-medio-pandemia-76074>
- Video producto del trabajo de ESCALAR: <https://www.youtube.com/watch?v=h8-CMGeaEuo&feature=youtu.be>

02

Son cosas chiquitas. No acaban con la pobreza, no nos sacan del subdesarrollo, ni socializan los medios de producción ni de cambio... Pero quizá desencadenen la alegría de hacer y la traduzcan en actos. Al fin y al cabo, actuar sobre la realidad y cambiarla, aunque sea un poquito, es la prueba de que la realidad es transformable.

Eduardo Galeano

Recargando sobre la marcha: La migración venezolana en Colombia. Una experiencia desde el diseño social

Rina Paola Petro Doría,
Valeria Palacio Manco,
María Paula Arias Ramírez,
Santiago Orozco Parra.

Introducción

Como diseñadores industriales consideramos que el enfoque social nos invita a dejar de lado la postura mesiánica a partir de la que se imponen y se entregan objetos acabados, esperando solucionar lo que creemos que debe ser solucionado. Al ampliar el espectro sobre los alcances que tiene hoy nuestra disciplina, podemos encontrar una forma de pensamiento más empática. Es decir, de generar una forma de pensar que se preocupe por cultivar las relaciones con las comunidades en pro de sus necesidades y la posibilidad de potencializar sus capacidades, conocimientos y experiencia propia. Más allá de un ejercicio que se propone desde la academia, vemos una gran oportunidad de trabajar con temas como la ayuda humanitaria y la búsqueda por resolver alguna de las necesidades básicas que puede tener una comunidad vulnerable. Este ejercicio nos ha permitido vivir una experiencia que más

allá de cumplir con la iniciativa planteada por una convocatoria, se ha convertido en una excelente oportunidad para impactar la vida de las personas en situación de vulnerabilidad. En este caso, hablamos de los migrantes venezolanos, así como esperamos extender la aplicación de esta propuesta en otras poblaciones que se encuentren viviendo situaciones similares al éxodo y la migración.

La posibilidad de pensar que desde el diseño podemos impactar la vida de las personas, nos ayuda a dejar a un lado el pensamiento que atiende únicamente necesidades estilísticas y de obsolescencia programada sin considerar las responsabilidades sociales y morales a las que hace referencia Víctor Papanek (1971). Esto nos permite entender que la práctica del diseño busca algo más que un beneficio, es decir, solucionar necesidades y problemáticas que aquejan a ciertas comunidades.

Descripción del proyecto

El abordaje social que ha tenido nuestro proyecto titulado recargando sobre la marcha empieza con la revisión de las diferentes situaciones que experimentan los migrantes venezolanos. Nos hemos enfocado particularmente en los niños de cuatro a siete años de edad, ya que es el rango poblacional que más masa corporal pierde (alrededor de un 40% de ellos pierden peso) (Arias et al., 2019; Unicef, 2018). Cerca del 23,3% de esta población padecían alguna enfermedad o problema de salud antes de emigrar hacia otros territorios. Condición que empeora durante los extensos recorridos y la pobre alimentación que reciben. Se calcula que los venezolanos migrantes recorren a pie un promedio de 195 km en el desplazamiento de la frontera a Bucaramanga, para luego dirigirse a otras ciudades principales, mientras subsisten con alimentos como pan, arepas y agua (El Tiempo, 2018). Con este primer escenario nos detenemos a pensar en lo que experimentan los niños caminantes durante esta travesía; y las condiciones poco favorables en cuanto a su alimentación, desarrollo y salud.

A pesar de que no ha sido un camino fácil el trabajar con temas de alimentación y sobre todo con niños, sabemos que tenemos el gran reto de lograr un producto integral, que garantice el bienestar nutricional de estos pequeños durante su travesía. Para lograrlo, hemos tenido que salirnos de nuestra disciplina y desplazarnos hacia otras áreas de conocimiento. Hemos trabajado de forma colaborativa con la ayuda de nutricionistas, químicos e ingenieros de alimentos, entre otros. Esto ha permitido ampliar nuestra perspectiva de la aplicación del diseño social, tener nuevos abordajes de otras problemáticas que no hacen parte de nuestra experticia y aprender a trabajar apoyo mutuo y la interdisciplinariedad. Todo esto con el fin de lograr un proyecto viable y de impacto dirigido a una comunidad vulnerable.

Tenemos claro, de acuerdo a lo planteado hasta este punto, que Recargando sobre la marcha es un proyecto ambicioso, pensado como un proceso de cambio que busca atender las necesidades de una comunidad que ha sido abandonada y vulnerada por parte de las políticas gubernamentales, tanto de su país de origen como del país receptor.

Conclusión

Sabemos que este solo es una de las múltiples situaciones de desigualdad y vulnerabilidad que se presenta en el mundo y que esta problemática ha sido un medio para reflexionar sobre lo que pasa también con los niños de nuestro país. Este proyecto, especialmente el trabajo analítico e investigativo nos ha permitido ser conscientes de los canales prácticos y profesionales de nuestra disciplina. Al respecto vale la pena recordar las palabras de Víctor Papanek (1971) y su invitación a adoptar la idea de que el mundo sería mucho mejor si cada diseñador dedicara el 10% de su tiempo, talento y capacidad a diseñar productos que solucionar problemas reales.

En síntesis, decidimos embarcarnos en un proceso que ha recogido los saberes que hemos acumulado estos años. Experiencia que nos permitió aprender cosas nuevas, adaptarnos al cambio y dar lo mejor de nosotros para entender la problemática a fondo. Por esto y mucho más reconocemos que queda un largo proceso en el que se deben revisar los puntos a fortalecer e identificar los recursos necesarios para que el proyecto sea autosuficiente y pueda inspirar a otras comunidades a adaptarlo a las necesidades de un contexto distinto.

Por último y a modo de cierre en la idea que tratamos de presentar en este texto, esperamos que nuestro trabajo despierte nuevas inquietudes y cuestionamientos acerca del ejercicio que requiere nuestra profesión y que nosotros en condición de estudiantes que están a punto de culminar la carrera, nos queda la pregunta detonante de: ¿Cuál es el rol del diseño y el diseñador para ser verdaderamente útiles en la sociedad?

Rina Paola
Petro Doria,
Valeria Palacio
Manco, María
Paula Arias
Ramírez,
Santiago
Orozco Parra.

Recargando sobre
la marcha:
La migración
venezolana en
Colombia. Una
experiencia desde
el diseño social

Referencias bibliográficas

Arias, R., Arias, N., Cuberos, M., & García, M. (2019). Informe sobre la alimentación y el estado de salud de la diáspora venezolana. Recuperado de: <https://jesuitas.lat/attachments/article/1276/Informe%20sobre%20el%20estado%20de%20alimentaci%C3%B3n%20y%20salud.pdf>.

El tiempo. (2018). Así es la tortuosa travesía de los venezolanos [Video]. Colombia. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=iWafSfnM5cs&feature=youtu.be>

Papaneck, V. (1971). Diseñar para el mundo real. Madrid: Blume Ediciones.

UNICEF. (2018). Venezuela: aumenta la prevalencia de la desnutrición infantil en medio de una crisis económica cada vez más profunda. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/venezuela-aumenta-la-prevalencia-desnutrici%C3%B3n-infantil-crisis-economica-profunda>



Emprendimiento

ME SA2

Presentación

Sedentarismo: Una solución desde el Diseño Social. Reflexiones por el estudio de diseño ATMOS

Fortalecimiento del sector artesanal con enfoque de género en Carcasí, Santander: Una experiencia de diseño social

Comunícate en casa: Una aproximación al diseño y la intervención social desde el núcleo familiar

Metodología para reducir las interrupciones durante la realización de las actividades académicas y laborales en casa

Turismo In-house: Nuevas formas de hacer turismo. Una perspectiva desde el diseño social

Introducción

MESA 1

Emprendimiento y Diseño, son dos conceptos que en su definición comparten actitudes y prácticas en donde individuos y comunidades inician un nuevo proyecto a través de ideas, oportunidades o necesidades. En este sentido, su finalidad se orienta a dar respuestas productivas y sostenibles para el desarrollo, el bienestar y la vida. El emprendimiento y su relacionamiento con la creación de empresas, nuevos productos o innovación de estos, toma como base las nuevas relaciones que el diseño entabla con la tecnología consolidando nuevos lenguajes para el consumidor.

Es claro que en momentos de crisis lo que se podría catalogar como un buen diseño no necesariamente es un buen negocio y viceversa. El componente de proyección social en los emprendimientos y empresas de hoy deberán privilegiar sus cadenas productivas para hacerlas sustentable. Por ello, resulta imperativo incluir los procesos de trabajo colaborativo y de co-creación propios del diseño.

Emprendimiento

Diseño, emprendimiento, desarrollo y sostenibilidad

El Emprendimiento y Diseño tienen mucho que compartir, por su conexión natural con la creatividad, desarrollo y productividad. De esta manera, el diseñador tiene la formación y la capacidad de ser un buen emprendedor, por su formación sobre ámbitos de la incertidumbre e iteración permanente en la búsqueda de oportunidades. Es por eso que durante los últimos años ha estado creciendo una nueva corriente del diseño enfocada en la generación de cambio y comportamiento de las personas, la cual debe incentivar aún más el conocimiento dentro de los sectores privado y público acerca de la importancia del diseño como herramienta de competitividad y estrategia.

En el ejercicio académico, se pueden promover prácticas del emprendimiento no solo desde la mirada de los negocios sino desde dos líneas de acción. La primera de ellas parte de la

intención de sensibilizar. Esto, conduce a inquietudes en torno a las realidades de los contextos que son intervenidos; a partir de ellas se define el diseño como un actor de cambio que contribuye a la mitigación de las problemáticas locales. En cuanto a la segunda línea, se encuentra la co-producción sostenible con la comunidad desde el intraemprendimiento. Esta línea tiene la intención de vincular a los estudiantes a través de los ejercicios de clase a dichas problemáticas de la realidad social. En últimas, esto genera que las comunidades se empoderen y los procesos colectivos sean sostenibles.

Por tanto, este enfoque, a partir de las dos líneas mencionadas, permite que los estudiantes y futuros profesionales del diseño entren en contacto con la realidad social del país y adquieran una serie de conocimientos acerca de la cultura y su relación con el proceso de creación del diseño. Así, el diseñador no es únicamente un creador y desarrollador de nuevas propuestas, sino también un generador de cambio social importante que abrirá las puertas a nuevas formas de comportamiento y estilos de vida para el futuro.

Diseño, emprendimiento y tecnología

Sobre este punto, se abordó la importancia de la tecnología con relación a las estrategias de marca y el consumidor, pensando desde un enfoque del diseño social. La importancia de la indagación entre lo que la gente quiere y sus problemáticas por resolver acorde a sus realidades contextuales, es lo que garantiza que exista un consumidor real. Al respecto, la tecnología es un aliado que permite o, cuanto menos, facilita llegar a posibles soluciones; ya que esta puede ser empleada como un medio para humanizar procesos de comunicación e interacción ante nuevos productos y servicios. Idea que entra en completa sintonía con el objetivo general de las marcas, esto es, conectar con su mercado de una forma emocional, siendo capaces de acercarse al consumidor y hablarle en los términos que ellos necesitan.

Es importante tener en cuenta qué tipo de tecnología y para qué casos amerita ser empleada, ya que el acceso a ella es importante en temas de sostenibilidad. Así, el diseño se presenta como un vínculo fundamental para el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas y el acercamiento de las marcas a sus consumidores, incluyendo a ese grupo que antes, por accesibilidad tecnológica, no era accesible. Es por eso que muchos proyectos se resuelven a través de aplicaciones, como medios alternativos, emergentes y de transferencia del conocimiento, que facilitan las reactivaciones y la creación de nuevos negocios o emprendimientos. De igual forma, la incorporación de las tecnologías en los procesos sociales puede llevar al empoderamiento de nuevos conocimientos en comunidades que no tenían el acceso, este acercamiento puede abrir una puerta para que tengan otras alternativas de vida.

Sumado a esto, el momento histórico que se establece a través de la crisis pandémica ha obligado al establecimiento de nuevas dinámicas sociales centradas en una vida mediada por lo digital y las implicaciones tanto desde las necesidades y oportunidades. Factor que genera beneficios no solo para el consumidor final, sino también para las personas y comunidades productivas que hacen parte del proceso de producción; como los casos de artesanía, turismo, alimentos, entre otros.

Esta hibridación conforma una sociedad hiperconectada. El hogar pasa de ser un espacio centrado en el descanso, el ocio y la habitabilidad a transformarse en un lugar de consumo, o de ciberconsumo. De esta manera, las marcas comienzan a tomar el cambio como una oportunidad de crecimiento y acercamiento a los clientes. La evolución tecnológica, la informática, la digitalización de servicios, uso de TIC's y los instrumentos que han surgido gracias a ella, permiten entonces gestionar, agilizar y entregar adecuadamente el valor requerido no solo para el usuario o consumidor, sino también facilitar procesos para quienes contribuyen en la cadena.

Diseño, emprendimiento y proyección social

En este punto de la discusión se abordó la importancia de la co-creación en la consolidación de espacios de oportunidad y emprendimiento en momentos de crisis. A grandes rasgos, se planteó que la función de proyección social desde la disciplina del diseño, debe buscar la generación de efectos e impactos positivos en las personas, organizaciones y en la sociedad en general. En términos de la formación académica las universidades deben apostarle al reconocimiento de la función activa del diseño. Hecho que implica entender y practicar el diseño como una profesión con responsabilidad social. En las circunstancias actuales se debe entender que se constituye en un factor imprescindible como motor de solidaridad comunitaria.

Es claro que existe una conexión del diseñador en términos de su saber hacer natural y de su formación, pues trae consigo conocimientos y procesos de construcción colectiva, de colaboración y de co-creación con los diversos actores de los ecosistemas productivos y sociales que interviene. Frente a ellos, se deben considerar como mínimo dos variables. La primera de ellas, busca hacer a las comunidades verdaderamente partícipes de los procesos. En cuanto a la segunda, se trata de conocer en profundidad el requerimiento para seleccionar y aplicar soluciones que se materialicen en oportunidades de emprendimiento para las comunidades. Esto se puede traducir en una suerte de procesos de transformación social, crecimiento económico y empresarial, que en el corto plazo puedan ser monitoreados y sistematizados. Las problemáticas sociales del país exigen, por lo tanto, nuevos lenguajes, formas y acciones que fomenten el desarrollo de proyectos retroalimentados por la comunidad.

Conclusiones

Con las propuestas de los estudiantes se demuestra claramente cómo a través del ejercicio del diseño, se contribuye a la mitigación

de problemáticas sociales locales y la generación de prácticas y emprendimientos en proceso como una extensión al desarrollo profesional y al desarrollo comunitario. Es clara la importancia del diseño como herramienta de competitividad y como base y estrategia para fomentar la integración de la metodología de diseño en actividades de emprendimiento. Esta contribuye a identificar propósitos superiores en escenarios de la sostenibilidad; genera nuevas oportunidades en los sectores privado y público; fortalece el trabajo colaborativo para el bienestar y desarrollo de comunidades; incentiva el diseño de políticas locales y nacionales de emprendimiento e innovación social; impulsa la competitividad y la proyección en los mercados.

Los procesos académicos y orientados al emprendimiento deben permitir al estudiante el reconocimiento de las necesidades del usuario o consumidor y su cultura, así como los requerimientos de los actores que intervienen en la cadena de valor en la que participa para la creación de valor. La gestión de la incertidumbre se convierte en un común denominador en tiempos de crisis, condición particular tanto de los modelos de emprendimiento y del emprendedor, como también característica y condición de trabajo en la que se forma un diseñador. La tecnología para la sostenibilidad es un medio que fundamenta emprendimientos y cuyo valor radica en la resolución de problemas complejos y oportunidades de experiencias innovadoras para el desarrollo de grupos y comunidades.

El diseñador es, en últimas, más que un creador y desarrollador de propuestas, es un generador de cambios sociales. Así lo muestran los estudiantes desde una visión emprendedora traducida en la construcción de escenarios competitivos futuros de innovación y cambio a través de sus resultados de diseño. La sociedad hiperconectada en la que se vive actualmente, el ocio y la nueva habitabilidad en tiempos de crisis, enmarca miradas de emprendimiento hacia una sociedad de consumo, o ciberconsumo y creación de marcas orientadas al cuidado de la vida, la bioética entra a ser parte de la conciencia de los diseñadores del futuro.

01

**Sedentarismo: una
solución desde el Diseño
Social. Reflexiones por el
estudio de diseño ATMOS**

Luisa González, Soraya
Campo, Ricardo Sáenz

Introducción a la problemática

A finales del mes de marzo del 2020, la Organización Mundial de la Salud declaró al virus Covid 19 como una pandemia, lo que más tarde ocasionó el aislamiento social de las personas, la cancelación de eventos y que muchos sectores de la economía se vieran obligados a suspender sus actividades de forma inesperada. En consecuencia, las escuelas y universidades de Colombia se encuentran desarrollando sus actividades académicas a través de modalidades virtuales, al igual que muchos otros sectores. Estas condiciones de aislamiento social, junto al estudio y trabajo en casa han sido el escenario perfecto para que se incremente el sedentarismo en las personas. Tendencia que puede llegar a ocasionar problemas de salud física de tipo articular, muscular, dolores de cabeza, molestias en los ojos, entre otros. Esto se evidencia en algunos integrantes de los grupos familiares de los que hacen parte Soraya Campo, Ricardo Saénz y

Luisa González, líderes del estudio de Diseño ATMOS. A partir de una investigación de cada una de las familias, se logró identificar este problema del sedentarismo y se planteó una solución que respondiera a las necesidades de los usuarios.

Durante la pandemia, se hizo más evidente las consecuencias del aumento del sedentarismo en las personas normalmente activas. Sin embargo, este es un problema de salud pública global que se ha ido incrementando en los últimos años. Así lo demuestra un estudio realizado por la OMS entre el año 2001 y 2016. El estudio dice que el 27,5%, es decir, más de una cuarta parte de la población mundial, no realiza ni siquiera el mínimo de 22 minutos de actividad física diaria necesaria (Lancet Glob Health, 2018). Esto se le atribuye “al paso a puestos de trabajo más sedentarios, el fomento del transporte motorizado y actividades de ocio más sedentarias” (El Independiente, 2018). Esto se observa en mayor medida en los países más desarrollados, ya que son los que mayor acceso tienen a estos medios. No obstante, en países como Colombia esto también está ocurriendo.

Descripción de Activo en Casa

La solución que planteó el equipo a semejante problema fue una guía digital interactiva titulada Activo en Casa dirigida, como es de esperar, a aquellas personas que estudian o trabajan desde casa y llevan un estilo de vida sedentario. La propuesta busca fomentar la actividad física en casa y contrarrestar el sedentarismo a través de dos elementos. En primer lugar, a partir de la adopción de actividades físicas fáciles de realizar y que no requieran de muchos recursos.

Asimismo, a través de un diagnóstico inicial para determinar el nivel de sedentarismo de la persona. De acuerdo al nivel de sedentarismo se le asigna un perfil específico, esto se complementa con datos médicos a través de un video. Posteriormente se le entrega al usuario una lista de reproducción que contenga videos con ejercicios necesarios para la mejoría de su condición física o mental de forma gradual. Por ejemplo, rutinas de ejercicio cardiovascular, rutinas de baile, ejercicios de estiramientos, yoga o actividades personalizadas, planteadas por el mismo usuario. A la vez, se busca motivar al usuario al descubrimiento autónomo de nuevas actividades de su gusto e interés que contribuyan a cumplir el objetivo de ser más activo.

Una de las barreras principales que presentan los usuarios en la realización de las actividades físicas, es la falta de organización y planeación de los itinerarios. A modo de solución de dicho problema, la guía contiene instrucciones para el uso de tres herramientas digitales y físicas al alcance de las personas que facilitan la gestión del tiempo. Incluye un formato de horario imprimible, que cuenta con rangos de horas que la persona puede llenar según lo requiera; la herramienta Google Calendar; por último, alarmas programadas en dispositivos de preferencia. Una vez establecido lo anterior, se espera que las personas sigan las recomendaciones brindadas, tomen acción y se comprometan consigo mismas al cumplimiento de sus objetivos.

El planteamiento de esta propuesta se fundamenta en el diseño para el cambio de comportamiento (Rojas, 2019) y la teoría constructivista del aprendizaje autónomo de Jean Piaget. También se tuvieron en cuenta otros estudios psicológicos y teorías como la de los estados del cambio (Prochaska y Bess, 1994) para entender cómo funcionan los cambios de comportamiento en los seres humanos y, asimismo, estructurar las fases que conforman la guía con el mayor rigor posible. Una consideración importante que mantienen la mayoría de teorías aquí consultadas es que el cambio debe ser gradual. Por lo tanto, es más efectivo ir de cambios pequeños a cambios más grandes a partir de la implementación de nuevas actividades o el refuerzo de las aprendidas, de forma autónoma por el usuario.

Conclusión

Llevar a cabo un proyecto de diseño social dentro de comunidades tan cercanas para los integrantes del estudio de diseño ATMOS trajo consigo nuevas formas de entender y abordar los problemas. Esto se debe a que se tenía acceso a los mismos de primera mano. Incluso nosotros mismos los estábamos experimentando. Factores que permitieron generar recomendaciones de ejercicios ya conocidos por los usuarios. Esto dio como resultado una aceptación mayoritaria de la propuesta, esto es, minimizar el problema del sedentarismo a corto plazo para los actores involucrados.

Luisa González,
Soraya Campo,
Ricardo Sáenz

49

Referencias bibliográficas

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Nueva Jersey: Prentice-Hall.
- El Independiente. (2020). Mapa Del Sedentarismo Global: La Cuarta Parte De La Población Mundial No Se Mueve Ni 22 Minutos Al Día. Recuperado de: <https://www.elindependiente.com/vida-sana/2018/09/05/sedentarismo-global/>
- Lancet Glob Health. (2018). Worldwide trends in insufficient physical activity from 2001 to 2016: a pooled analysis of 358 population-based surveys with 1.9 million participants. Recuperado de: [https://www.thelancet.com/journals/langlo/article/PIIS2214-109X\(18\)30357-7/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/langlo/article/PIIS2214-109X(18)30357-7/fulltext)
- Prochaska, J. y Bess, M. (1994). The transtheoretical model: applications to exercise. Advances in exercise adherence. Dishman, R. (Ed.). Nueva York: Human Kinetics Publishers.
- Rojas, M. (2019). ¿Cómo diseñar para el Cambio de Comportamiento o Behavior change? Diseño circular. [Video] Recuperado de:

Sedentarismo:
una solución
desde el
Diseño Social.
Reflexiones por
el estudio de
diseño ATMOS



02

**Fortalecimiento del
sector artesanal con
enfoque de género en
Carcasí, Santander:
Una experiencia de
diseño social**

Luz Delsy Mejía Cristancho

Introducción

Carcasí está ubicado en la provincia de García Rovira en el departamento de Santander, se divide en 12 veredas. Antes se conocía como espiga de oro por el cultivo de trigo. Luego se renombró por un ave que en su trinar lleva el nombre de Carcasí. El territorio está compuesto por climas diversos que permiten la producción de suministros como lana, paja de páramo, entre otros, que son aptos para la producción artesanal. En Santander, la artesanía se concibe como un don admirable, así como suele ser un modo de aprovechar el tiempo libre. Los oficios artesanales en Carcasí suelen utilizar materiales como lana virgen, hilos de algodón, fibras vegetales, madera, chusque y las fibras sintéticas (polímeros). Por su práctica generalizada, se han ido creando diferentes espacios para descubrir y dar a conocer el talento artístico de las mujeres campesinas de la región. Uno de ellos es el

programa El arte de ser mujer liderado por la Dirección de Mujer y Equidad de Género (Gobernación de Santander, 2017).

Dichos programas se han convertido, asimismo, en maneras de desarrollar el potencial de las habilidades para los oficios artesanales existentes en el municipio con el fin de integrar dicha producción a la economía y el comercio regional. Sin embargo, ha habido una ruptura generacional en la enseñanza de tales oficios. Una de sus principales causas es la baja rentabilidad de los productos y la falta de colaboración externa para incentivar a los artesanos; una suerte de olvido de las tradiciones, si se quiere.

Descripción del proyecto

El proyecto se desarrolla con las comunidades de las veredas Victarigua, El Tobal y Llano Grande. El proyecto se conforma en un 90% por mujeres. Ellas cumplen un rol cultural importante y se caracterizan por ser amas de casa y practicar el oficio de la artesanía. Como lo que se buscaba con el proyecto era fortalecer las capacidades y técnicas de dicha población, se empleó la metodología IDEO DCP (Diseño centrado en las personas). Esta

metodología es utilizada para crear soluciones innovadoras, conocer las bases sociales de una nueva región, comprender las necesidades y encontrar nuevos métodos de monitorización y evaluación para concretar las ideas de las comunidades y mejorar la calidad de vida de las mismas (Gates, 1991). Asimismo, la IDEO DCP brinda métodos que ayudan a crear soluciones concretas desde lo aprendido en el campo, con características como la empatía y resiliencia que son elementos que le dan empuje al trabajo en equipo y la co-creación para obtener las ideas y trabajarlas con y para la comunidad. En ese sentido, las mujeres jugaron un papel activo durante todo el proceso de elaboración del proyecto.

Entre los resultados que arrojó lo aprendido en el campo y lo propuesto por las jóvenes que hicieron parte del proceso, fue la importancia de las figuras del toche (ave autóctona) y el trigo como íconos representativos del municipio. La idea del ejercicio era buscar formas y colores que pudiesen figurar como los nuevos motivos de los tejidos de las mujeres.

Conclusiones

Al final, los tejidos terminaron tomando elementos que reúnen las características en forma y colores tomados de lo que se puede observar a diario en el entorno de las artesanas. En una segunda etapa, después de discutir las ideas de las figuras y motivo de los tejidos, se pasó a la práctica de tejer como tal. El objetivo de dicha fase era ayudar a mejorar los productos, aprovechando las características de los materiales propios de la región como lana y lanilla. Los talleres de tejido sirvieron para que las mujeres más jóvenes empezaran a explorar las distintas técnicas y para que las artesanas experimentadas pudieran contribuir con su conocimiento. Dicho de otro modo, los talleres permitieron generar espacios de transmisión de saberes entre generaciones. Asimismo, se exploraron nuevos materiales. Por ejemplo, trabajar con el polímero (bolsa plástica) permitió que se desarrollaran productos volumétricos

que no eran conocidos por las tejedoras. Gracias al trabajo con tal material las mujeres pudieron encontrar otros colores y texturas. Por último, otros dos logros que se deben mencionar acerca de esta etapa son: En primer lugar, el fortalecimiento del papel de la mujer en el ámbito productivo de la artesanía; segundo, el fortalecimiento de los modelos de aprendizaje comunitarios.

De modo paralelo, durante el periodo de investigación y producción se logró crear un modelo de desarrollo comunitario de producción y comercialización de objetos como: Pie de cama, tejido en lana de colores con técnica de croché, con una forma orgánica que permite que se pueda modular para crear diferentes esquemas e interactuar con sus colores; puff, tejido en croché con polímero (bolsa plástica) con una forma volumétrica, conformado por modulo que llevan a súper módulos, coloridos para dar un toque diferente cada día.

Así, en síntesis, estos productos son una muestra de lo que se puede lograr con las técnicas artesanales, el trabajo comunitario y el diseño. La importancia del trabajo junto a la comunidad condujo al perfeccionamiento de las técnicas de producción, disminuyó el tiempo de manufactura, mejoró detalles de los módulos y los trazos; lo que, por tanto, significa ofrecer un mejor producto al cliente. Asimismo, el proyecto contribuyó a la integración intergeneracional a través del oficio del tejido. Por último, se fortalecieron saberes de los oficios artesanales y su integración a la economía carcasiana.

Referencias bibliográficas

Gates, M. (1991). Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas. California: IDEO.

Gobernación de Santander. (2017). En Santander se reconoce “El Arte de ser Mujer”. Recuperado de: <https://www.santander.gov.co/index.php/actualidad/item/1605-el-arte-de-la-mujer-santandereana>

Luz Delsy Mejía
Cristancho

Fortalecimiento
del sector
artesanal
con enfoque
de género
en Carcasí,
Santander:
Una experiencia
de diseño
social



03

**Comunícate en casa:
Experiencia de diseño
social**

Jureimís Juvinao, Vanesa
Paternina, Carlos Ruiz
(Versátil Estudio)

Estudiantes de Diseño de
la Universidad del Norte,
Barranquilla.

Este método cuenta con seis pasos. Cinco de ellos son desarrollados por las familias y uno es desarrollado por los diseñadores (recolección de evidencias). En general, los seis pasos utilizan herramientas de carácter lúdico-didácticas, visuales y de recordatorio que fomentan la integración familiar y ayudan a desarrollar buenos procesos de comunicación a partir del aprendizaje significativo durante y después de la aplicación del método. El contenido diseñado (videos, documentos y plantillas) es difundido a través del canal de YouTube de Versátil Estudio, acompañado de canales de promoción (Instagram) y comunicación virtual (correo electrónico).

Jureimis
Juvinao, Vanesa
Paternina,
Carlos Ruiz

59

Este método, busca mejorar las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia para mantener una sana convivencia. Factor que resulta importante en la medida en que la convivencia juega un papel fundamental en el desarrollo de los seres humanos, según una investigación realizada en el colegio IDEP de Bogotá, mostró como resultado que los estudiantes con conductas agresivas dentro del aula de clase, presentaban una mala convivencia o relación con los integrantes del hogar.

Comunícate en
casa:
Experiencia de
diseño social

En el hogar, específicamente, es necesaria para brindar seguridad y comodidad a las personas. De este modo, este método contribuye a la salud mental de cada uno de los integrantes de la vivienda. Como equipo logramos desarrollar un proyecto con el que nos sentimos satisfechos, por la dedicación y las metas que nos planteamos durante el planteamiento y cómo poco a poco logramos alcanzarlas.

Reflexiones sobre el proceso desarrollado

El taller nos presentó un reto, al que tal vez no esperábamos enfrentarnos, esto es, diseñar con y para nuestra familia. No estamos acostumbrados a tratar con usuarios cercanos a nosotros, y desde inicio del semestre esperábamos trabajar con una comunidad en la que debíamos mantener nuestros roles como diseñadores.

Experiencia que nos enseñó que podemos aprender más de un usuario de lo que creemos. De hecho, hay mucha información al momento de diseñar que no se debe asumir. Por ejemplo, durante el proceso de elaboración, nos encontramos con que muchos de los familiares partícipes tuvieron ideas innovadoras y útiles para el desarrollo del proyecto. Cosa que asumimos como poco factible. En este sentido, aprendimos a no subestimar el valor de los aportes del usuario a cada una de las etapas del proceso de diseño, y aunque no fue nuestra base de desarrollo de proyecto, aprendimos a ver la utilidad del co-diseño en comunidades.

En el desarrollo de la presente investigación logramos aprender técnicas para motivar a las personas. Asimismo, pudimos identificar elementos que influyen en el cambio del comportamiento de una comunidad. A partir de esto buscamos formas de mantener a la familia interesada en el desarrollo de todas las etapas del método, con el fin de que se consigan los resultados esperados en el tiempo de intervención determinado y que el método fuera considerado exitoso en su hogar. Además de esto se necesitaba que las familias comprendieran y aprendieran la importancia de los elementos de la comunicación en el hogar. Por ello, implementamos el aprendizaje significativo, que consta de introducir nuevos conocimientos que sean fácilmente relacionables con conocimientos que ya poseen las personas. Así, estas últimas pueden apropiarse de los aprendizajes y aplicarlos en su hogar. Con tal fin se hizo el material lúdico didáctico que nombramos: ¿Me entiendes?

Vale la pena aclarar que el concepto de diseño social no era ajeno a los integrantes del estudio de diseño Versátil. Sin embargo, al inicio del taller, muchos ignorábamos su relevancia en el diseño industrial para la innovación social. A lo largo de todo el proceso se tuvo en cuenta la experiencia del usuario, sus sentimientos, deseos y necesidades sociales específicamente en el ámbito de la familia. Gracias a ello, aprendimos a valorar las relaciones humanas y la importancia de fomentar en la práctica del diseño la innovación social. Con tal finalidad y con la intención de poder llegar a diferentes

hogares interesados, hicimos público y sin ánimo de lucro nuestro proyecto a través de plataformas como YouTube e Instagram.

La idea de realizar un producto relativamente intangible suponía un reto en comparación a las experiencias que solemos tener en otras clases. Normalmente el objetivo del proyecto en diseño apunta a la innovación tecnológica que aunque indirectamente afecta las dinámicas sociales, no es en sí innovación social.

Con el tiempo, el rol social del diseñador se ha ido clarificando. Si bien la profesión siempre estará asociada al desarrollo tecnológico y a la configuración material del entorno, hoy por hoy, la prioridad y propósito son las relaciones y experiencias humanas (Bastidas y Martínez, 2016, p.16).

Para nuestro proyecto comunicate, en casa tuvimos muy en cuenta ser rigurosos en cuanto a los recursos y materiales de las familias para realizar el método en sus casas. En especial en lo referente a la tercera etapa titulada Construye tu juego, puesto que en ella se necesitan materiales de impresión y materiales o recursos del hogar. Por eso organizamos los materiales exclusivamente necesarios para la construcción del juego, y una opción alternativa de la actividad que no implica tener una impresora. Para nosotras, esto hace parte de lo que algunos autores denominan diseño consciente. Diseño consciente es un modo de diseñar apoyado en la idea de que la ética y la responsabilidad pueden informar las decisiones de diseño sin constreñir la innovación social y el desarrollo tecnológico que necesitamos llevar a cabo (Thackara, 2005).

A modo de conclusión personal, el proyecto fue enriquecedor para todos los integrantes del estudio de diseño versátil, quienes logramos desarrollar capacidades a nivel personal y a nivel de relación con su grupo. Asimismo, debemos resaltar que en el ámbito educativo y teórico logramos apropiarnos de diferentes conceptos relacionados con la innovación social.

Jureimis
Juvinao, Vanesa
Paternina,
Carlos Ruiz

Comunicate en
casa:
Experiencia de
diseño social

Referencias bibliográficas

Bastidas, A. y Martínez, H. (2016). Diseño Social. Enfoques, conceptos y proyectos de diseño industrial. Bogotá: Universidad Autónoma de Colombia.

Thackara, J. (2015). How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today. Londres: Thames & Hudson.

04

**Metodología para reducir
las interrupciones
durante la realización
de las actividades
académicas y laborales
en casa**

Karla Caballero, Julio
Vargas, Silvia Royero,
Enrique Gómez
(Koi Estudio)

Estudiantes de Diseño de
la Universidad del Norte,
Barranquilla.

Introducción

El confinamiento producto del virus Covid 19, ha modificado, en buena medida, las dinámicas de nuestra realidad social. Aquí resaltaremos dos que, a nuestro juicio, vale la pena mencionar, estos son: El ámbito familiar y de convivencia en el hogar y el mundo del trabajo. En el ámbito familiar, la cuarentena ha obligado a la población a permanecer la mayor parte de su tiempo en casa. Esto implica cambios en la convivencia y genera nuevos retos en las relaciones dentro del hogar. En el ámbito laboral y académico se han replanteado las modalidades del trabajo y el estudio. De este modo, han ido tomando fuerza las tendencias que ya se venían gestando como el trabajo en casa o teletrabajo. Una nueva modalidad de trabajo virtual en casa que tanto trabajadores, estudiantes e instituciones buscan que sea igual o más productiva que las presenciales. Esta tendencia ya venía tomando auge en varios países latinoamericanos como Colombia, de

acuerdo con el estudio de la consultora Frost & Sullivan (2019); este afirmó que los próximos tres años, el 35% de la población trabajadora llevará a cabo su trabajo desde casa.

Así, el trabajo y el estudio en casa obliga que los espacios de ocio y trabajo sean casi los mismos. De este modo, las personas que estudian y trabajan se ven expuestas a interrupciones y distracciones que se presentan en el hogar por la concurrencia y tráfico de los familiares con los que se comparte el espacio. Factores que afectan el rendimiento académico y laboral. Por esta razón, Koi estudio consideró pertinente diseñar un modelo de intervención social basado en un método de concientización y delimitación de espacios y tiempos. Esto tiene como finalidad mejorar la concentración y la productividad de los colombianos que realizan trabajos de forma remota en casa.

El aporte significativo de la metodología Koi corresponde a la reducción de las interrupciones por ruidos, concurrencia y flujo de personas. En este punto consideramos importante aclarar que este proyecto se desarrolló en el marco del diseño social. Una rama del diseño poco explorada por las corrientes dominantes de la disciplina y planteada por María del Valle Ledesma (2011). De acuerdo con ella, el diseño va más allá de crear productos tangibles. El diseño se trata, en efecto, de la concientización colectiva como clave para gestionar soluciones a las problemáticas que aquejan a las comunidades mismas. En este sentido, la comunidad debe ser parte activa de todo el proceso de diseño de un proyecto. Así, el diseñador se torna en un punto de apoyo para incentivar las capacidades de la comunidad.

Descripción de la metodología

Dicha metodología está compuesta de dos dimensiones: Métodos; concientización y delimitación. Estas se desarrollan a partir de tres fases: Koncientizar, Originar e Implementar, las cuales cuentan con herramientas y técnicas concretas para su ejecución. La dimensión de la concientización busca que los miembros de la familia reconozcan las interrupciones generadas en el contexto familiar y cómo estas afectan a los demás miembros de su hogar cuando realizan actividades académicas y laborales. Dicho objetivo se desarrolla a través de dinámicas grupales que incentivan la reflexión de los miembros familiares de forma lúdica. Ejercicios que se llevan a cabo en las fases Koncientizar y Originar. Vale la pena aclarar que tales fases se diseñaron con base en el método de concientización de la educación popular planteado por Paulo Freire.

De acuerdo con este último, se debe concientizar desde la educación y se debe construir la sociedad desde la conciencia de los problemas sociales, sabiendo quienes somos y cómo podemos aportar a los problemas que se encuentran alrededor y qué valores o conductas deben regir el contexto que habitamos (Villalobos, 2000). La concientización no es nada simple, ni se logra a través de un sermón sino que para lograrla se debe observar y sentir por sí mismo pero con empatía las situaciones que vive el otro; poniéndose en los zapatos del otro.

Por eso, para las fases Koncientizar y Originar se busca que la persona profundice acerca del conocimiento de la realidad en la que vive y sus problemas a través de tomar conciencia plena de las acciones propias y cómo estas afectan o tienen consecuencias sobre la realidad propia y la de los demás. Esta concientización busca que los individuos reconozcan la verdad de un contexto a través del diálogo grupal y reflexionen entre todos sobre un asunto concreto para tomar decisiones en pro del bienestar colectivo de una forma más efectiva. La dimensión de la delimitación de espacios y tiempos tiene por finalidad hacer que los habitantes puedan reconocer y respetar cada uno de los espacios de trabajo de los integrantes del hogar. Tarea que se lleva a cabo en la fase Implementar.

Esta metodología está diseñada para ser realizada por todos los miembros familiares que habitan un mismo hogar. Es importante aclarar que el producto viene con una guía de videos tutoriales, instructivos, plantillas y webinars diseñados por Koi Estudio, los cuales tienen el fin de motivar, presentar, explicar el uso del material y, asimismo, retroalimentar el proceso.

Karla Caballero,
Julio Vargas,
Silvia Royero,
Enrique Gómez

Para probar la metodología, los integrantes del equipo hicimos una prueba piloto con nuestras propias familias. Al finalizar el proceso de intervención en cada uno de los hogares de las familias de los integrantes de Koi Estudio, se logró evidenciar la reducción de las interrupciones, debido a que en cada uno de los hogares de las familias de los integrantes del estudio se llevó a cabo una evaluación previa y posterior a la intervención. En esta, cada integrante realizó un conteo del total de las interrupciones dadas en cada etapa. Se pasó, en un inicio, de 79 interrupciones en total para los 13 integrantes en un día, a un conteo final post-intervención de 35 interrupciones. Cambio que evidencia la disminución de estas, lo que se interpreta como una mejora en la concentración y productividad para acabar el trabajo en el tiempo estipulado, enfocarse en los objetivos y ahorrar tiempo para realizar otras actividades como de descanso y ocio. Así, las personas manifestaron haber mejorado su concentración, y, en consecuencia, pudieron mejorar su productividad. Hecho que se puede evidenciar en indicadores como la culminación de tareas en el tiempo estipulado, el aumento de tiempo libre y su uso en otras actividades.

Metodología
para reducir las
interrupciones
durante la
realización de
las actividades
académicas y
laborales en
casa

Conclusiones

La metodología Koi estimula la empatía a través de la integración familiar con miras al bienestar común, ya que cada una de las actividades fueron diseñadas meticulosamente bajo el método de Freire. El método freireano sirvió para generar una vinculación directa entre los participantes de la intervención a través de dinámicas que crean un ambiente divertido y lúdico que incentiva a

los miembros de la familia a participar, socializar y asumir un papel activo durante el desarrollo de la intervención. En el momento que se genera esta empatía, las familias serán capaces de reflexionar con gran apertura acerca de sus problemas, en este caso las interrupciones, y sentirse responsables por construir y desarrollar una iniciativa que solucione el problema y se fomente el bienestar de cada uno de los miembros afectados.

Un aspecto importante a resaltar al momento del desarrollo de cada una de las fases, es el diálogo activo. Esto permite a los miembros familiares compartir las reflexiones acerca de sus preocupaciones, ponerse en los zapatos del otro y concientizarse. Ello con el fin de que nazca el compromiso individual y colectivo por autogestionar una solución en pro de mejorar la convivencia.

En síntesis, nos parece importante reiterar que este proyecto se construye desde el margen del diseño social. Rama del diseño que parte de la capacidad de agencia de la comunidad y que, por tanto, la posibilidad de cambio recae en la fuerza colectiva de esta última. En este caso, la comunidad fue reemplazada por nuestras familias. Con ellos compartimos sus preocupaciones, participamos de diálogos comprometidos, conocimos críticamente su contexto e incentivamos su capacidad de agencia. De esta forma, los hicimos investigadores activos en la colaboración, participación y co-creación en el proceso de diseño, el cual tuvo como fin generar una solución colectiva a los problemas de convivencia y aprovechamiento del tiempo en tiempos de confinamiento.

Por último, vale la pena aclarar que la utilización de herramientas de diseño como el Service Design Toolkit, nos permitió como integrantes del estudio de diseño, poder plantear y estructurar una propuesta de diseño creativa, clara y rigurosa para solucionar los problemas que afectaron a la comunidad familiar. Es así que a través de un trabajo metodológico se pudo generar la intervención social que hoy denominamos Metodología Koi.

Referencias bibliográficas

Sin Autor. Trabajo desde casa, modalidad de gran proyección en próximos años. (30 de enero 2019, 30 enero). Cursor en la Noticia. Recuperado de: <https://www.cursorenlanoticia.com.mx/?p=138510>

Ledesma, M. (2011). Comunicación para diseñadores. México D.F: Nobuko.

Villalobos, J (2000). Educación y concientización: legados del pensamiento y acción de Paulo Freire. Educere. No. 10. Vol. 4. pp. 17-24.

Karla Caballero,
Julio Vargas,
Silvia Royero,
Enrique Gómez

69

Metodología
para reducir las
interrupciones
durante la
realización de
las actividades
académicas y
laborales en
casa



05

**Turismo In-house:
Nuevas formas de hacer
turismo. Una perspectiva
desde el diseño social**

María José Vives, Hermann
Pfizenmaier, Sebastián
Alfonso

En muchos países se han instaurado medidas de aislamiento social siguiendo las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS). Estas medidas de aislamiento han propiciado el surgimiento de alternativas al turismo convencional para que las personas sigan haciendo turismo de una manera diferente. Algunos ejemplos se ven en los recorridos virtuales que se pueden hacer desde casa de espacios como el Museo del Prado o el MoMA, incluso en otros lugares no tan convencionales como la Estación Espacial Internacional y las pirámides de Egipto. Tomando como referencia estos ejemplos llegamos al concepto de Turismo in house, donde por medio de diferentes estrategias se busca que las personas se acerquen al turismo desde sus hogares.

Metodología

Nuestro método base para plantear la solución al problema aquí expuesto fue la observación y la vivencia en nuestro entorno familiar. De este modo, nos dimos cuenta de que podíamos usar el aislamiento social como una oportunidad para incentivar el turismo a través de diferentes alternativas. A partir de esto decidimos establecer unos lineamientos sobre los que nos inspiramos para formular diferentes propuestas de turismo in house. Los lineamientos que establecimos son: (1) La propuesta debe combinar tanto lo análogo como lo digital; (2) la temática principal es el manejo y la planeación del tiempo; (3) debe ser una actividad dinámica y (4) no se debe limitar solo al tiempo de cuarentena.

Con base en estos lineamientos se desarrollan tres propuestas. La primera la llamamos turismo in house cards que trata de un juego con cartas donde los participantes deben poner en sus cartas los lugares, actividades y las personas con las que se desea hacer las actividades. Luego deben armar combinaciones al azar de actividades. La idea con esta propuesta es que las personas salgan de su zona de confort y conozcan más de su entorno desde casa a través de

María José
Vives, Hermann
Pfizenmaier,
Sebastián
Alfonso

73

Turismo
In-house:
Nuevas formas
de hacer
turismo. Una
perspectiva
desde el diseño
social

diferentes actividades. La segunda propuesta llamada Recorrido por lugares del mundo busca, por medio de una ruleta y del azar, que se escoja un lugar del mundo para que las personas puedan conocerlo y familiarizarse con él a través de la herramienta Google 360°. El objetivo final de dicha dinámica es incentivar a los participantes a planear una posible visita a estos lugares a corto, mediano y largo plazo. La tercera propuesta llamada Diario de viaje en casa consiste en la construcción de un diario de viaje interactivo e ilustrado. En este se encuentra una guía o itinerario de viaje donde el participante hace distintas actividades solo y en compañía. Hace recorridos por distintas partes del mundo, dentro de la casa misma, viaja al futuro, entre otros. Lo que se busca con este diario es fomentar la organización del tiempo para establecer un equilibrio entre las actividades y tareas realizadas en el hogar.

Después de crear estas tres actividades decidimos unir las y formular unas directrices base que articularan estas primeras entre sí, sin perder los lineamientos establecidos en un principio. El concepto que encontramos para unir las actividades lo llamamos pre-viaje. Dicho concepto inspira la propuesta de Diario de turismo in house. En esta, los participantes arman ocho combinaciones de viaje con las cartas divididas en las tres siguientes categorías: ¿Dónde? (destino), ¿quién? (acompañantes) y ¿qué? (actividades). Después de tener armadas las ocho posibilidades, se pasa a una ruleta y por medio del azar se escoge la combinación de cartas para armar el viaje. Luego de tener el destino definido, se le brinda al usuario un formulario para conocer información acerca de su perfil. Con base en este, iniciamos una investigación del lugar para proponer una guía inicial que vaya acorde con sus intereses.

Con esta guía inicial se busca establecer un proceso de co-creación donde el usuario pueda participar, preguntar y proponer junto al diseñador los lugares y las actividades que le gustaría probar en su viaje. Luego se procede a entregarle la guía definida a partir del estudio previo de todos los lugares y sus respectivas recomendaciones. Este se entrega antes del viaje para crear

expectativa en el usuario, quien puede realizar distintas actividades pre-viaje. Asimismo, el viajero tiene a su disposición la información acerca de los lugares de hospedaje y los contactos de las personas encargadas de las actividades. Esto le da al usuario la posibilidad de formar vínculos personales y tener una mejor idea de qué esperar al llegar al lugar.

María José
Vives, Hermann
Pfizenmaier,
Sebastián
Alfonso

Conclusión

Nuestra propuesta está centrada en personas interesadas en conocer lugares diferentes a los habituales, nuevas culturas y paisajes naturales. Es decir, optamos por ofrecer y promocionar destinos que no son muy visitados, pero que poseen un gran atractivo por su fauna, su flora y las culturas que lo habitan. Asimismo, la presente propuesta espera fomentar la conservación de recursos y entornos naturales, el turismo ambientalmente responsable. Del mismo modo, En ese sentido, Turismo in-house no es únicamente un servicio que guía a los turistas, ya que para nosotros es importante establecer una relación cercana con nuestros usuarios en donde se pueda crear un vínculo a largo plazo. Esto con el fin de que las personas al continuar viajando con nosotros puedan acercarse a nuevas culturas y adquirir un producto coleccionable.

Turismo
In-house:
Nuevas formas
de hacer
turismo. Una
perspectiva
desde el diseño
social

Así, a partir de esta dinámica lúdica y para la planeación de viajes, fomentar la preservación de lugares naturales mostrando la importancia de la conservación y la promoción de ambientes sustentables que podrían reducir sus impactos negativos al territorio, al contribuir con el desarrollo de estrategias que esta propuesta propone. Se hace fundamental la consolidación de relaciones de empatía del territorio y un acercamiento hacia los pobladores, permitiendo que los turistas puedan no solo disfrutar los lugares, sino crear un impacto positivo en las comunidades locales.

Referencias bibliográficas

- IMF. (2020). Las consecuencias del coronavirus en el sector del Turismo. Recuperado de: <https://blogs.imf-formacion.com/blog/mba/consecuencias-coronavirus-en-sector-turismo/>
- Martínez, D. (2020). Cómo hacer de la cuarentena una aventura. Recuperado de: https://poblete.es/ARCHIVO/documentos/covid19/CONVIERTELO_EN_AVENTURA.pdf
- Petrizzo, M. (2020). El impacto de la COVID-19 en el sector turismo. Apuntes para su esbozo. Observador de conocimiento, 5(3), 93-101.
- OMS. (2020). Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19): orientaciones para el público. Recuperado de: <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public> Servicio Nacional de Turismo



Educación

ME SA3

Presentación

Mi pequeño maletín cero:
El desarrollo de la dimensión
comunicativa a través del
diseño social con niños en el
Norte de Santander

Diseño y medioambiente:
WeiKap un movimiento de
moda consciente

Proyecto de intervención y
diseño social:
Family Box

Cuerpo vestido para la
expresión sensible:
Diseño e intervención social en
contextos de violencia

Diseño social y medioambiente:
La experiencia de Ecos Onda
Sostenible de Moda

es una actividad intrínsecamente humana a través de la cual se transmite el conocimiento acumulado de generación en generación, entendiendo al conocimiento como el significado social de símbolos construidos por los hombres, en una época dada, que tienen como característica relevante ser intercambiables, adquiridos de otros mayores mediante aprendizajes y que proporcionan medios de orientación humanos (p.163).

En este sentido, el conocimiento y la educación son definidos como un proceso a través del cual se pueden modificar los contextos y construir futuros diferentes.

Dentro de este marco, el diseño como actividad capaz de transformar las situaciones estudiadas a través de sus intervenciones no es ajeno al campo de la educación. De hecho, el diseño suele tener un nivel alto de cercanía con la educación dadas las variadas áreas de posible interacción en donde el usuario requiere facilitadores que propicien la generación de conocimiento tanto dentro como fuera del aula. Conocimientos que se desarrollan y afirman con base en las respuestas dadas por los diseñadores, las cuales deben apoyarse y fortalecer el poder transformador de la educación. De manera similar lo expresa Jover (2013), se trata de formar personas para que aprendan a pensar por sí mismas teniendo en cuenta a los demás y, con base en ello, que puedan desarrollar su potencial para deliberar, decidir y actuar.

La RAD desde la línea de innovación social construye proyectos de co-creación y espacios de reflexión académica que se rigen bajo la anterior definición de educación. En dicha línea se genera un espacio para el encuentro y la socialización de proyectos comprometidos con la innovación social a través del diseño. El último evento de la línea se llevó a cabo el 24 de julio de 2020. En esta jornada educativa se expusieron 11 proyectos de co-creación e innovación social. Los expositores fueron estudiantes y profesores invitados de instituciones

educativas de nivel superior adscritas a la RAD. El espacio permitió el intercambio de conocimiento y aprendizaje entre docentes y estudiantes sobre el importante rol de la educación en propuestas de innovación social con proyectos de diseño. Asimismo, se desarrollaron productos, servicios y modelos para dar respuesta a problemas sociales y generar un cambio colectivo desde los proyectos en el aula. Las reflexiones más importantes que se dieron en este espacio, suscitaron la discusión acerca de cómo los métodos de diseño se han implementado en áreas muy diversas respecto a las disciplinas propias del saber del diseño en sí. Esto se debe, en buena medida, a que en dichos métodos se encuentran alternativas para abordar diferentes problemáticas sociales del contexto local que desbordan el área disciplinar del diseño y se entrecruzan con los campos del conocimiento social.

Sea como fuere, durante la discusión se planteó que los estudiantes de diseño son jóvenes que han crecido bajo la lógica de la inmediatez y las tecnologías. Por lo que se muestran más reticentes a aprender por medio de los métodos de aprendizaje más tradicionales. Esto concuerda con el planteamiento de Lipovetsky (2006), quien señala: “La sociedad hipermoderna se presenta como una sociedad en la que el tiempo se vive de manera creciente como una preocupación fundamental, en la que se ejerce y se generaliza una presión temporal en aumento” (p.79). Lo anterior sugiere, entonces, que el mundo actual está lleno de cambios vertiginosos, permeados por la provocación de los medios de comunicación en casi todas las facetas de la vida tanto en productos como en servicios, así como en la educación.

Dichos factores mencionados por Lipovetsky salen a relucir aún más en el contexto actual de la pandemia mundial. El encierro conduce a nuevas formas de entender el tiempo, el vivaz día a día parece ralentizarse en un contexto de confinamiento. En el contexto educativo, las circunstancias exigen nuevas maneras de relacionamiento entre docentes y estudiantes. En lo que concierne al enfoque de la innovación social, el cual supone el trabajo con

comunidades, aparecen nuevos retos para establecer contacto con las comunidades y hacer trabajo de campo. Efectivamente están las posibilidades que brinda la tecnología. Sin embargo, no todo el mundo puede acceder a ellas, muchos grupos poblacionales aún están sin servicios básicos, sin conexión a internet o a red telefónica, esto lleva a complejizar los procesos de investigación y de co-creación con las comunidades.

Como se dijo anteriormente, bajo este contexto los docentes deben dinamizar sus lógicas de enseñanza, apelar a recursos divergentes de la educación tradicional, expandiendo el aula de clases a otros formatos y lugares. Esto resulta aún más problemático si se tiene en cuenta que los semestres son, en realidad, de cuatro meses y que, en el caso de clases que demandan el trabajo con comunidades, se debe formular proyectos de diseño, investigar y establecer contacto con usuarios. Hecho que resulta casi imposible en un tramo tan corto de tiempo. En consecuencia, buena parte de los proyectos no son culminados y en algunas materias, por los diferentes currículos, quedan los proyectos en el olvido, su impacto real con las comunidades es muy débil y no se les hace el debido seguimiento.

En este sentido, es evidente que para el pleno desarrollo de dichos proyectos con enfoque de innovación social, se requiere un tiempo mayor para su planeación, una debida investigación y ejecución. Algunos estudiantes han manifestado lo difícil que es ingresar a una comunidad, ganar su confianza para iniciar un proceso de trabajo en conjunto y así co-crear con ellos. Por ello, la estructura curricular debe diseñarse de acuerdo a este tipo de demandas de aquellos proyectos que necesitan de varios semestres para su ejecución, el debido seguimiento y rastreo del impacto generado. Solo así se podrá hablar de proyectos de diseño con innovación social. Por otro lado, cada vez se evidencia más la necesidad del diseño como una disciplina que empieza a ser considerada una posibilidad en otras disciplinas. El diseño encuentra su sentido dando soluciones a problemáticas sociales, es decir, sin un contexto social el diseño no podría existir.

Conclusiones

MESA 3

Lo expuesto en la Mesa de Educación con relación al tema de proyectos de innovación social ha arrojado varias conclusiones que invitan a reflexionar sobre varios temas. En primer lugar, todos los participantes estuvieron de acuerdo con que la educación es la base de cualquier cambio social. Por lo tanto, la transformación discutida en cada uno de los proyectos expuestos en el conversatorio ha tenido como principio el enseñar algo a las comunidades desde el quehacer de los diseñadores. Asimismo, se halló un valor muy interesante en el Taller Rad Social y es que se evidencia el interés de sus participantes por abordar proyectos desde diferentes perspectivas del diseño enmarcados en el tema de educación. A continuación, se expondrán a modo de síntesis los proyectos más relevantes.

Educación

Uno de los proyectos buscaba abordar desde el diseño de modas la educación para que las comunidades se apropien del consumo y la producción responsable. Otro de los proyectos se orientó a curar heridas que han dejado la resocialización de personas desplazadas a través del concepto de la indumentaria. De manera similar se hizo un proyecto a partir del diseño industrial con herramientas pedagógicas construidas con materiales naturales o reciclados para que en cualquier lugar se puedan replicar. Asimismo, vale la pena mencionar en general las iniciativas que planteaban una mejora de las relaciones entre niños y sus padres como principales educadores en casa. Otra serie de proyectos fueron formulados pensando en el contexto de la pandemia con miras a mejorar las relaciones interpersonales. En el campo del diseño gráfico y de la comunicación se plantearon iniciativas que abogaban por la apropiación de técnicas comunicativas de las comunidades.

Todas estas miradas desde diferentes abordajes enriquecen la discusión. Factor que permite entender la educación como un campo que abarca diferentes contextos, usuarios, problemas y soluciones de diseño y que, por ende, enriquece la conversación

con los resultados que evidencia el taller. Por lo tanto, vemos que a través de nuestro trabajo como diseñadores sociales estamos creando redes de conocimiento que deben ser fortalecidas desde las instituciones educativas para que estos procesos puedan tener más impacto en la realidad nacional y trasciendan el aula de clase.

Por último, todos los participantes de la mesa estuvieron de acuerdo en que los diseñadores son agentes de cambio. De hecho, como docentes de diseño en esta discusión la mayoría ha podido observar que el generar empatía entre los estudiantes, las comunidades y sus realidades sociales, conduce a una nueva práctica profesional del diseño en el que se entiende este mismo como un agente de transformación social. Para lograr este tipo de proyectos, tanto estudiantes como docentes reconocen la importancia del trabajo interdisciplinar y en equipo. Esta discusión abre las puertas para debatir en las universidades sobre la relevancia que tiene el trabajo que se ha ido gestando en el proyecto Taller Rad social y sus implicaciones en la transformación de procesos sociales que tendrán más impacto sí se conciben como el compromiso social propio de los educadores.

Referencias bibliográficas

- Beech, J. (2007). Cambio social y educación: algunas reflexiones acerca del rol de la Escuela en la actualidad. En Gvirtz, S. (Comp.). *Mejorar la gestión directiva en la escuela*. (pp.159-180). Buenos Aires: Granica.
- Jover Torregrosa, D. (2013). El poder de la educación para transformar la sociedad. En Román, B. y de Castro G. (coord.). *Cambio social y cooperación en el siglo XXI. Vol.2: El reto de la equidad dentro de los límites económicos* (pp. 82 – 94). Barcelona: Icaria editorial.
- Lipovestky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Parra, C. (2018). La educación transforma vidas. La Vanguardia.
Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20180301/441166250922/>.html

MESA 3

UNESCO (2016). Agenda Educación 2030. Declaración de Incheon y
Marco de Acción. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/ESP-Marco-de-Accion-E2030-aprobado.pdf>

85

Educación



01

**Mi pequeño maletín cero:
El desarrollo de la
dimensión comunicativa
a través del diseño social
con niños en el Norte de
Santander**

Edwar Samir Pérez
Chapeta

Estudiante de Diseño de la
Universidad de Pamplona

Introducción a la problemática

El proyecto titulado Mi pequeño maletín cero, se lleva a cabo en el corregimiento de San Bernardo de Bata, municipio de Toledo, departamento Norte de Santander. La localidad pertenece a los municipios de la provincia de Pamplona y limita con el departamento de Arauca, por lo que resulta de gran importancia para la economía de los dos departamentos.

Entre sus actividades económicas más representativas se encuentra la ganadería, el cultivo de café y la caña de azúcar. A este municipio pertenecen veintitrés veredas en las cuales viven familias trabajadoras y emprendedoras. La zona rural del municipio es, en general, de difícil acceso debido a la mala calidad de la red vial terciaria. Factor que suscitó la idea de este proyecto de innovación social en dicha comunidad.

Descripción del proyecto

Para la realización de esta iniciativa se contó con el apoyo de la Comisión Intersectorial de la Primera Infancia, el Ministerio de Protección Social y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Estas entidades cuentan con contratistas profesionales en diferentes áreas como pedagogía, psicología y nutrición, que apoyan los procesos de la formación inicial y la salud de los infantes.

Asimismo, este proyecto se desarrolló bajo el acompañamiento del Programa Nacional Colombiano de cero a siempre. Se trata de una estrategia que viene implementando el Gobierno Nacional en cabeza del ICBF para mejorar la salud física y emocional de los niños en edades entre los cero y los cinco años de edad. El proyecto busca potenciar todas las habilidades y responsabilidades del ser humano en sus primeros años de vida, ya que en esta etapa es cuando existe un mayor desarrollo neuronal, físico y afectivo en los niños (ICBF, 2019a).

Según Rozo (ICBF, 2019b), las familias beneficiarias del programa de cero a siempre pertenecen a los estratos socioeconómicos uno y dos divididos en los siguientes porcentajes: Estrato uno, 80%; estrato dos, 20%. Durante la fase del diagnóstico se pudo observar que en estas familias los padres se dedican en la mayoría del tiempo a trabajar en actividades productivas para conseguir el sustento de sus hogares, lo cual quiere decir que el tiempo para compartir en familia es limitado. Por otra parte, se puede apreciar que el 98% de las madres representan a sus hijos, mientras que sólo un 2% de los padres asisten y participan de los encuentros.

En estos hogares viven familias numerosas conformadas por abuelos, tíos y primos. En ellos, se evidencian falencias de atención, dedicación, tiempo y crianza amorosa hacia los niños, lo que conlleva a que no se atienda la formación de los menores como se requiere:

El éxito o fracaso de los niños y adolescentes son procesos complejos en los cuales confluyen y se articulan diversos factores de índole individual, familiar, social, material y cultural que se refuerzan y afectan simultáneamente (Román, 2013, p.37).

Edwar Samir
Pérez Chapeta

Mi pequeño
maletín cero:
El desarrollo de
la dimensión
comunicativa
a través del
diseño social
con niños en
el Norte de
Santander

Por lo tanto, se genera pérdida de comunicación, valores y lazos afectivos. De igual manera, se evidenció que los infantes presentan desinterés y dificultades a la hora de expresar sus ideas de manera individual y grupal.

Durante la recolección de la información se logró determinar que uno de los factores influyentes en que los niños no tengan un buen desarrollo de la dimensión comunicativa, es el bajo nivel de educación de los padres o el desinterés por el tema de estos mismos. Tal y como lo afirma el Ministerio de Educación Nacional (2016):

En el sector rural colombiano, el aislamiento y el uso del trabajo infantil para la generación del ingreso familiar, así como el bajo nivel de escolaridad de los padres, tiene un impacto negativo en el acceso de los niños a la escuela. Las tasas de deserción y repetición son más altas en las zonas rurales, así como el número de niños que nunca han sido atendidos por el sector educativo.

El fenómeno de la deserción, sigue siendo mucho más agudo en las zonas rurales, llegando en muchos países a triplicar la tasa entre estudiantes urbanos. Por otra parte, los alumnos de poblaciones indígenas son quienes presentan las mayores cifras de deserción. Especialmente un 30% abandona los estudios durante la enseñanza primaria (Román, 2013, p.35).

La zona rural del corregimiento de San Bernardo de Bata, no es ajena a esta situación. Así lo manifiestan las educadoras, quienes son testigos de la falta de interés de los padres en la formación de sus hijos, ya que estos no invierten el tiempo necesario para la enseñanza durante el crecimiento del desarrollo de la etapa infantil o no saben cómo hacerlo.

Durante las visitas de campo se recolectó información cuantitativa y cualitativa mediante instrumentos como entrevistas

y diarios de campo, con el fin de identificar las problemáticas persistentes en cada uno de los hogares. En ellas, se detectó que hay falencias en algunos puntos del desarrollo infantil, específicamente en la dimensión comunicativa. Cabe resaltar que son niños no escolarizados y por falta de apoyo no logran desarrollar correctamente sus habilidades y capacidades comunicativas, dicha problemática no se logra mitigar en los encuentros que se realizan semanalmente con el programa, ya que los tiempos son demasiado cortos y carecen de continuidad en el trabajo para poder tener resultados significativos.

Mi pequeño maletín cero es la propuesta que busca contribuir a la solución de tal problemática desde el diseño industrial. Con esta, se busca facilitar el desarrollo de dicha dimensión en niños de tres a cinco años del programa de cero a siempre. El maletín está integrado por un personaje llamado CERO, quien es el encargado de darle instrucciones al padre y al infante de la actividad que deben realizar diariamente, el siguiente elemento es una cartilla diseñada con siete escenarios tomando como referencia el campo. En cuanto a la discriminación de los sonidos onomatopéyicos, este incluye ocho animales y tres personajes de la misma temática. Finalmente, el padre y el infante deben realizar un dibujo de lo que imaginaron y crearon, teniendo como resultado dibujos diarios de cada actividad.

Conclusión

Mi pequeño maletín cero es un proyecto de gran impacto, ya que permite generar interacción entre el padre y el infante desde los diferentes escenarios, creando historias del diario vivir del campesino. El producto se implementó en el corregimiento de San Bernardo de Bata municipio de Toledo con familias beneficiarias del programa de cero a siempre, el cual generó aceptación y fácil comprensión por parte de cada uno de los usuarios. Teniendo como resultado el cumplimiento de su objetivo principal fortalecer los lazos afectivos en cada una de las familias. Además, cabe resaltar,

Edwar Samir
Pérez Chapeta

Mi pequeño
maletín cero:
El desarrollo de
la dimensión
comunicativa
a través del
diseño social
con niños en
el Norte de
Santander

que los procesos y materiales empleados para la construcción del producto final son de bajo costo y posibles de replicar por la industria nacional, siendo este de fácil asequibilidad.

Realizar este proyecto para mi formación como diseñador industrial en dicha comunidad fue gratificante, ya que visibilicé y erradicé una de las muchas problemáticas que se presentan en el sector rural en especial con los niños de primera infancia. Esto resulta de suma importancia ya que ellos son el pilar y el futuro de la región y del país.

Referencias bibliográficas

- ICBF. (2019a). De cero a siempre. Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Paginas/QuienesSomos.aspx>
- ICBF. (2019b). Desarrollo de las familias beneficiarias de la unidad, la primera infancia del programa cero a siempre.
- Ministerio de Educación. (2016). Educación en Colombia. Revisión de políticas nacionales de educación. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf
- Román, M. (2013). Factores asociados al abandono y la deserción escolar en América Latina. REICE, 11(2), 33-59.

02

**Diseño y medioambiente:
WeiKap un movimiento
de moda consciente**

Kelly Calle

Estudiante de Diseño de Modas
de la Corporación Universitaria
Colegiatura Colombiana,
Medellín

Los antioqueños gastan en promedio 570 mil pesos al año en moda (incluida ropa y zapatos), lo cual los ubica por encima de los bogotanos, que destinan para esto en promedio 380 mil pesos, según datos del Instituto para la Exportación y la Moda, Inexmoda. [...]De hecho, en el año 2.000 se calculaba en 3 piezas el consumo, subió a 7 en el 2007 y el 2017 se incrementó a 23 (El Tiempo, 2019).

Kelly Calle

95

De ahí la importancia de WeiKap. Esta iniciativa va dirigida a los consumidores, ya que se considera que son un elemento clave en la cadena de producción de una prenda. En efecto, es uno de los puntos en los que se puede comenzar a realizar un cambio notable para beneficiar al medioambiente. En este sentido, llegamos a la conclusión de que, si el consumidor de vestuario conoce más sobre la prenda y toda su cadena de producción, podemos inspirarlo a tomar consciencia y responsabilidad sobre sus hábitos de consumo. Factor que disminuiría la demanda del producto, lo cual contribuye a ralentizar la producción de prendas baratas y, por tanto, a reducir la contaminación del medioambiente.

Diseño y medioambiente:
WeiKap un movimiento de moda consciente

Según el Informe especial de textil y confección presentado por Inexmoda, el consumo de moda en Colombia registró un alza del 4% en su acumulado entre enero y abril de este año frente al mismo período del año precedente, con una facturación de 8,3 billones de pesos. En la más reciente entrega de comercio exterior del DANE se registró además un alza del 12% en las exportaciones de prendas y accesorios de vestir durante el mes de abril, lo que genera esperanzas en el sector (González, 2019).

Descripción del proyecto

En relación con lo anterior, WeiKap, a través de sus herramientas digitales, invita a que el consumidor conozca de buenos procesos de producción y formas de ser más conscientes a la hora de comprar una prenda. Este movimiento puede comenzar a crear un impacto

positivo para el medioambiente y para la industria de la moda. Dicho de otro modo, se trata de que la producción industrial no se concentre en la ganancia y genere una superproducción, sino que se concentre en producir con conciencia un producto de buena calidad. Así, se puede generar una cadena de producción más justa y limpia. Como lo menciona el reporte de WGSN (2020), el apoyo que nos pueden brindar las áreas de digitalización y aceleración tecnológica que estamos viendo en el presente por la situación de la emergencia sanitaria a nivel mundial, se vuelven fundamentales para poder portar la voz de cualquier mensaje a un nivel masivo y directo al consumidor. Estas herramientas permiten crear una comunidad.

Sin embargo, no puede existir un cambio notable sin que haya un cambio en los hábitos de consumo de los usuarios. Mientras más personas sean conscientes de la ropa que consumen, cómo la consumen y lo que pueden hacer con ella después de su vida de uso, el cambio va a ser mucho más notorio y benéfico para la sociedad y el medioambiente.

Del proceso de investigación y trabajo con WeiKap se pudieron extraer varios aprendizajes. El primero de ellos es que está en nuestro poder el cambio, es decir, depende de cada individuo ser conscientes del nivel de consumo y el tiempo de uso que se le da a cada objeto. Por otro lado, también se debe incidir en las prácticas de otros individuos buscando generar la misma consciencia en ellos.

En segundo lugar, en la medida en que este proceso comunicativo va creciendo podemos ver que el impacto trasciende lo individual y llega hasta lo colectivo. Esto quiere decir que el conocimiento que se va generando sobre las buenas prácticas de consumo, como lo son estar informados, revisar cadenas de valor entre otros, logran transmitirse a gran escala y logra un mayor impacto positivo en el medio ambiente. Recordemos que las acciones en una escala micro tienen implicaciones en lo macro.

WeiKap, tiene como territorio principal de impacto la ciudad de Medellín, pero se espera que su invitación de cambio llegue a todo

el territorio colombiano, generando así un cambio de la industria vestimentaria y sus consumidores a nivel nacional. Este cambio más que cualquier asunto económico, es comenzar a que el resto del mundo vea a Colombia como un potenciador de la industria vestimentaria justa, limpia y consciente, y así también su consumidor.

No consideramos que WeiKap sea una solución inmediata y menos la única necesaria para abordar todas las problemáticas, pero sí que, ojalá, contribuya a que haya usuarios más conscientes de sus prácticas de consumo, empezando por la compra de ropa. Todavía falta mucho terreno por cubrir para un mejor cuidado del medioambiente, pero es reconfortante saber que somos parte del cambio.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2012). Vida de consumo. México D.F: Fondo de cultura económica.
- El Tiempo. (2019). Paisas gastan más en ropa que habitantes de Bogotá. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/paisas-gastan-mas-en-ropa-que-habitantes-de-bogota-314378>
- González Litman, T. (2019). El consumo de moda en Colombia subió un 4 % durante los primeros 4 meses del año. Fashion network. Recuperado de: <https://pe.fashionnetwork.com/news/El-consumo-de-moda-en-colombia-subio-un-4-durante-los-primeros-4-meses-del-ano,1108340.html>
- WGSN. (2020). Perspectiva del consumidor y estrategias, Aceleradores del cambio a nivel global. Recuperado de: <https://www.wgsn.com/es/products/insight/>

Kelly Calle

Diseño y
medioambiente:
WeiKap un
movimiento
de moda
consciente



03

Proyecto de intervención y diseño social: Family Box

María Clara Abello,
Gustavo Donado, Anthony
Garcés, Ubaldo Polo y
Neytan Salaz

Estudiantes de Diseño de
la Universidad del Norte,
Barranquilla.

Introducción

Family-Box es un Tool-kit, elaborado por el grupo PAGO, cuyo propósito yace en crear un puente de comunicación entre los integrantes de la familia mediante espacios de interacción. La propuesta se compone de dos cajas de actividades. La primera, consiste en una caja que contiene cinco cartas, estas conforman una categoría. Cada carta describe una actividad corta orientada al diálogo o relato de experiencias que deben ser realizadas durante las comidas. Momento que figura, en la mayoría de los casos, como un espacio de pausa de la rutina. De este modo, el juego no interrumpe la jornada de actividades diarias de cada miembro y, por el contrario, enriquece la experiencia del comer juntos; ya que permite que los integrantes de la familia se conozcan más a fondo a través del compartir de experiencias, intercambiar opiniones sobre algún tema en específico o estimular colectivamente la creatividad. La segunda caja que conforma otra categoría contiene tres tarjetas. Las cuales

101

tienen escrito varias opciones de actividad para cada una. Esto tiene como fin dejar que la familia decida qué actividad llevar a cabo. Dicha dinámica tendrá una duración más extensa que la anterior, puesto que tiene como objetivo realizarse durante el fin de semana. Un ejemplo podría ser que salga la categoría de audiovisual y la actividad sea “ver una película”. Como se trata de un juego que busca promover espacios de interacción entre los miembros de la familia, las actividades deben ser llevadas a cabo con la presencia de al menos dos miembros del hogar. En el momento de la prueba uno de ellos podría ser el diseñador. Family-Box resulta importante en la actualidad porque las relaciones sociales permiten fomentar la calidad de vida y salud de las personas (Coronado, 2014). En este sentido, la familia resulta ser el primer núcleo en el que el individuo desarrolla dichas relaciones, determinantes para su estado emocional.

En Colombia las familias se han visto afectadas debido a las medidas que ha tomado el gobierno a causa de la emergencia sanitaria. A raíz de esto, la cotidianidad de las personas ha sido alterada. Hecho que tiene efectos psicológicos que pueden llegar a ser negativos (Velasco, 2020; D’Ambra, 2020). Los integrantes de PAGO junto a sus familias se han visto afectados debido a las alteraciones en las tareas diarias causadas por el cambio de rutina. En consecuencia, las actividades que solían ser rutinarias, como por ejemplo hacer ejercicio o ir a la oficina, han tenido que ser transformadas y adaptadas al entorno doméstico. Factor que ha generado desequilibrios en los tiempos de ocio, trabajo y cuidado familiar,

Metodología

La metodología implementada consiste en una serie de actividades de interacción por medio de un Tool-kit denominado Family-Box. La actividad cuenta con imágenes recortables que pueden ser impresas, lo que resulta sencillo y está diseñado para que incluso las personas que más dificultades suelen tener con las manualidades puedan lograrlo. Incluso, si no se cuenta con este recurso, pueden utilizarse trozos de papel y una caja o bolsa para su elaboración.

Etapa inicial

Somos PA’GO

Consiste en la reunión introductoria previa a las actividades que se llevaron a cabo en cada uno de los hogares de los integrantes de PA’GO. En esta etapa se hizo una presentación de los integrantes y del estudio y se explicaron cada una de las fases de la intervención.

Somos familia

En este punto se hizo un conversatorio en el que se resaltó la importancia de las relaciones intrafamiliares ante los residentes. La

finalidad de esta actividad consistió en concientizar a los familiares de la importancia de los lazos intrafamiliares.

María Clara
Abello, Gustavo
Donado,
Anthony Garcés,
Ubaldo Polo y
Neytan Salaz

Dime qué piensas

Se hizo una entrevista a cada miembro de la familia que estuvo involucrado en la intervención. Esto con el fin de evaluar el estado de sus relaciones intrafamiliares en la actualidad y, asimismo, como un modo de rendir cuenta de un posible cambio en las mismas luego del conversatorio anterior.

103

Etapa media: Aplicación del toolkit

Echemos un cuento: Caja 1

Esta parte trata del uso concreto del toolkit. La dinámica de esta primera caja de tarjetas demanda que los participantes jueguen durante alguna de las tres comidas del día, como parte complementaria del compartir en familia. La caja contiene cinco tarjetas, cada una de ellas trae una actividad corta que estimula el diálogo y el intercambio de ideas y perspectivas sobre intereses diversos.

Proyecto de
intervención y
diseño social:
Family Box

Sacúdelo: Caja 2

Esta caja contiene seis tarjetas que se dividen en tres categorías. Las actividades propuestas en dichas cartas son actividades que demandan una mayor cantidad de tiempo. Es decir, están diseñadas para ser usadas en una tarde de fin de semana o cualquier otro espacio en el que la familia pueda reunirse. La finalidad de esta actividad yace en fomentar una actividad familiar de carácter dinámico. Cabe destacar que dependiendo de la actividad que se haya seleccionado, los integrantes de la familia deben preparar los implementos para la realización de cada actividad definida. En resumen, estas actividades permiten tener una pausa de las rutinas de los integrantes de la familia, y buscan fortalecer los lazos intrafamiliares.

Etapa final

Ponme las quejas

En esta etapa se hicieron una serie de entrevistas estructuradas a los participantes sobre sus experiencias durante las dos semanas de intervención. Ello, con la intención de rendir cuenta de la mejora o ausencia de ella en las relaciones intrafamiliares de los participantes.

104

Conclusión

La idea de Family-Box surgió en el contexto de aislamiento y encierro producto de la pandemia. Pasamos de tener nuestras rutinas en diferentes espacios, de transitar y habitar el espacio público, al encierro de lo privado. Ahora, confinados en nuestros hogares hemos podido constatar que en diferentes familias esto ha supuesto un gran cambio debido a que se evidencian situaciones problemáticas que antes se pasaban por alto. De este modo, se encuentra soporte y apoyo en los otros ya que existe un sentimiento de unidad y preocupación mutuos. De ahí la importancia de la apuesta de Family-Box.

En relación a lo dicho anteriormente, es pertinente hacer énfasis en el siguiente punto. No importa mucho el tiempo, importa la calidad. Hemos corroborado a través de un análisis a los entornos familiares de nuestros integrantes y de diferentes personas entrevistadas que las interacciones no buscan acaparar todo el tiempo de las otras personas. Es decir, no se trata de forzar al otro a estar en una actividad colectiva de manera prolongada. Son diversos momentos basados en los vínculos intrafamiliares desarrollados a través de los años, los que permiten que surjan encuentros espontáneos o prolongados a lo largo del día. Desde madrugar y desayunar juntos, sentarse a disfrutar la tarde, hasta ayudar en las labores domésticas, son factores catalizadores de experiencias de calidad que a través del diálogo permiten forjar relaciones saludables entre los miembros de una familia. Se trata de un ejercicio de empatía y reciprocidad. Son los elementos que permiten que las relaciones familiares se mantengan y logren adaptarse a las nuevas circunstancias.

En relación a lo dicho anteriormente, es pertinente hacer énfasis en el siguiente punto. No importa mucho el tiempo, importa la calidad. Hemos corroborado a través de un análisis a los entornos familiares de nuestros integrantes y de diferentes personas entrevistadas que las interacciones no buscan acaparar todo el tiempo de las otras personas. Es decir, no se trata de forzar al otro a estar en una actividad colectiva de manera prolongada. Son diversos momentos basados en los vínculos intrafamiliares desarrollados a través de los años, los que permiten que surjan encuentros espontáneos o prolongados a lo largo del día. Desde madrugar y desayunar juntos, sentarse a disfrutar la tarde, hasta ayudar en las labores domésticas, son factores catalizadores de experiencias de calidad que a través del diálogo permiten forjar relaciones saludables entre los miembros de una familia. Se trata de un ejercicio de empatía y reciprocidad. Son los elementos que permiten que las relaciones familiares se mantengan y logren adaptarse a las nuevas circunstancias.

A lo largo del desarrollo de las actividades pudimos observar que la naturalización de estos encuentros es precisamente lo que permite que ocurran dichas relaciones. Concretamente hablando de dos familias de los integrantes, estas presentaron mejoría en este apartado; por ejemplo, la del miembro cuya abuela padece demencia senil, evidenció mejoras con respecto a su descanso y si bien es un problema incurable, si puede ayudar a que haya una mitigación y sea más llevadero. Otro componente importante a resaltar es que la naturalidad y privacidad de estos espacios es crucial, lo que en un principio puede echar a las personas para atrás es la presión de una cámara, nadie quiere mostrar su rostro y prendas que utiliza en la comodidad de su casa, pero exceptuando este apartado que claramente fue resultado de las evidencias que se requieren, pudimos constatar que cuando se prescinde de estas, las cosas fluyen y los miembros muestran naturalidad en sus respuestas y participación de las actividades.

Colombia es un país donde la cultura arraigada muchas veces a los machismos y micromachismos, a encasillado roles y concepciones equívocos alrededor de las ocupaciones y características que definen

María Clara
Abello, Gustavo
Donado,
Anthony Garcés,
Ubaldo Polo y
Neytan Salaz

Proyecto de
intervención y
diseño social:
Family Box

lo que significa ser padre o madre, esposo o esposa y la definición que se asume de cómo opera una familia y para qué está. En muchos de estos casos, se ve a la madre como quien se relega a una macro empleada doméstica, quien ocupa todo su día en la cocina y la limpieza del hogar y cuyo esfuerzo y labor son desmeritados por el resto de miembros que poco o nada aportan a estas ocupaciones o por lo menos, a hacerlas más llevaderas. Por otro lado, se observa una brecha entre los padres e hijos precisamente como resultado de la carencia de confianza necesaria o el miedo precisamente que se tiene, ya que, al momento de expresarse, lo que se diga será visto de mala manera por una concepción previa y no a un análisis y conocimiento de sus causales como sería lo ideal. Lo que busca Family-Box, en últimas, es que se permitan espacios que más allá del haber realizado la actividad, produzcan diálogo saludable, entendimiento del otro y la construcción de unas relaciones más abiertas y sinceras en la medida en que la actividad se va realizando y se interioriza a las dinámicas de la familia.

Referencias bibliográficas

- Coronado, J. L. (2014). El secreto de la interacción social. Ined 21.
Recuperado de: <https://ined21.com/p7226/>
- D´ambra, A. (2020). Cuarentena total y tercera edad: Cómo impacta el encierro en la gente mayor. Infobae. Recuperado de: <https://www.infobae.com/america/tendencias-america/2020/03/27/cuarentena-total-y-tercera-edad-como-impacta-el-encierro-en-la-gente-mayor/>
- Velasco, S. (2020). Efectos psicológicos de la cuarentena en niños y adolescentes.

04

**Cuerpo vestido para la
expresión sensible:
Diseño e intervención
social en contextos de
violencia**

Steve Lopera, Tatiana
Isaza, Camila Restrepo,
Catira Vargas, Melissa
Valdés, Jhon García

Estudiante de Diseño de Modas
de la Corporación Universitaria
Colegiatura Colombiana,
Medellín

En primer lugar, vale la pena hablar sobre el vestido, expresión central utilizada para el presente proyecto. La exploración indumentaria surgió con el fin de contribuir con el ejercicio de cubrir el cuerpo con diferentes formas no convencionales, desde la memoria, las reflexiones y la superación de conflictos de diversas violencias que ha sufrido la ciudad de Medellín y todo el país. “Aquí la narración del pasado, para consolidar un presente, los silencios y los olvidos también hacen parte de lo que cuenta, es decir sirven para algo” (Díaz, Pedraza y Suárez, 2009, p.11).

Este proyecto explora la memoria de un conflicto armado que vive nuestro país y cómo esta ha tenido un lugar físico y simbólico a través de la historia, donde se anhela la transformación y el cambio. Con esta propuesta, se busca reinventar la necesidad de un duelo y una reparación colectiva desde una forma simbólica. “Reconocer, visibilizar, dignificar y humanizar a las víctimas son compromisos inherentes al derecho a la verdad y a la reparación, y al deber de memoria del Estado frente a ellas” (CNMH, 2013, p.14).

En las escenas los artistas interactuaron con diversas comunidades en puntos estratégicos de la ciudad de Medellín. De manera paralela al trabajo artístico, se hicieron talleres con poblaciones vulnerables afectadas por la violencia del conflicto armado. El rango de violencia va desde el abuso sexual, la desaparición forzosa, hasta el ser víctima de desastres naturales. Nos basamos en diferentes acciones dentro de cada concepto, tales como atrapar el cuerpo y descubrir frases al liberarlo, unir dos cuerpos en batas conectadas por franjas de tela entre ellas, crear una red tejida a partir de recuerdos y fotografías entrelazadas, sostener un elemento cilíndrico colectivamente y un cubo con interacción externa y mensajes anudados al finalizar del mismo, el cual es un portal para una danza.

Ahora bien, aquí entendemos por diseño una cuestión inherente a cualquier contexto, como un quehacer que mejora la calidad de la vida de las personas (Margolin, 2012; Manzini, 2015). De acuerdo a dicha definición, a partir de este proyecto, quisimos dar espacio a la memoria

Steve Lopera,
Tatiana
Isaza, Camila
Restrepo, Catira
Vargas, Melissa
Valdés, Jhon
García

Cuerpo
vestido para
la expresión
sensible:
Diseño e
intervención
social en
contextos de
violencia

sobre la violencia y las desigualdades que se viven en nuestro país. Asimismo, quisimos retratar cómo dichos fenómenos han tenido un lugar físico y simbólico a través de la historia. Dicho de otro modo, nuestra intención fue reinventar la necesidad de un duelo y una reparación colectiva de manera metafórica, con el fin de incentivar una transformación cultural y social.

Nuestra aspiración es una construcción colectiva de paz a nivel local, regional y nacional. Consideramos que con la unión de todos nosotros como común-unidad colombiana, paso a paso podemos contribuir a un mejor futuro, un futuro de sanación y resiliencia. El trabajo desde la memoria y el entramado de lo simbólico aplicado a las problemáticas sociales, nos obliga a replantearnos una serie de aristas que serán expuestas a continuación. En primer lugar, implica pensar cómo podemos encontrar en el arte y el diseño herramientas para la transformación social; segundo, cómo podemos sanar las heridas que permanecen a lo largo de nuestra historia; qué papel juega la empatía y el amor, por el otro, a la hora de aproximarse a una comunidad. Creemos que propuestas como estas son un intento por romper el silencio generalizado socialmente y nombrar el pasado y, con ello, recordar lo sucedido para poder superarlo. Es necesario que toda esa carga emocional y energética que nos sucumbe y no nos deja avanzar como nación sea canalizada para luego regenerarse.

Enfocamos el proyecto en lo concerniente a memoria, violencia y conflicto en Colombia desde el diseño porque es un tema que nos afecta a nivel emocional y porque muchos lo hemos vivido en menor o mayor grado. Dicha relación íntima con la temática abordada resulta de suma importancia para el mundo de las artes escénicas. Asimismo, fortalece la efectividad del trabajo con la comunidad, ya que la empatía y comprensión de los estudiantes genera una conexión entre ellos y la comunidad. Con este proyecto buscamos poner en evidencia que el diseño y la moda tienen funciones que trascienden la vestimenta. De hecho, sus cualidades y diversos usos permiten trabajar con miras a contribuir a la solución de problemáticas sociales. Pero, sobre todo, el diseño

y la moda pueden ser herramientas para disputarse los sentidos y significados colectivos propios del campo cultural por medio de la innovación social.

No se puede olvidar que la moda es un estudio de estilos de vida, un oficio que surge de la antropología y la sociología. Para nosotras es de suma importancia reivindicar este factor. En efecto, en el imaginario social se concibe la moda como algo banal y restringido a una élite social. Queremos argüir que la moda es un arte que pasa por lo sensible y que el diseño nos ayuda a proponer nuevas visiones que tenemos acerca del mundo. De alguna manera, este proyecto busca darle voz a aquellos que no pueden expresarse libremente, a la población cuyos derechos han sido vulnerados, así como mostrarles una nueva perspectiva a través de los talleres y acciones performáticas.

Como Colegiatura reconocemos la importancia del identificarnos individual y socialmente para mejorar como sociedad. El iniciar un proceso de sanación y de perdón debido a las atrocidades cometidas durante el conflicto armado, puede conducir a un desarrollo colectivo de la inteligencia emocional y, a su vez, construir una cultura más sana mentalmente. Creemos pertinente generar un vínculo colectivo entre diversos grupos que han sido maltratados de múltiples formas, para que entre ellos se intensifique su fuerza y ahínco por un nuevo porvenir. Así, esperamos usar la moda como un medio comunicativo generador de statements ideológicos, el cual potencie la forma de expresión que tenemos frente al mundo,

Por último, vale la pena alcarar que buscamos innovar no sólo socialmente sino también hacia dentro de la disciplina misma y el saber de la moda. En otras palabras, consideramos que es necesaria una reforma disciplinaria del diseño de modas, esta debe comprometerse socialmente y adoptar una postura política frente a los diferentes niveles que se desarrollan en nuestra cotidianidad.

Steve Lopera,
Tatiana
Isaza, Camila
Restrepo, Catira
Vargas, Melissa
Valdés, Jhon
García

Cuerpo
vestido para
la expresión
sensible:
Diseño e
intervención
social en
contextos de
violencia

Referencias bibliográficas

- CNMH. (2013). ¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. Bogotá: CNMH.
- Díaz, G., Pedraza, O. y Suárez, M. P. (2009). Introducción. En De nuestras voces: Memorias para un nuevo caminar. (pp.9-18). Bogotá: Ediciones Ltda.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.
- Margolin, V. (2012). Un modelo social de diseño: cuestiones de práctica e investigación. Kepes, (9)8, pp.61-71.

05

**Diseño social y
medioambiente:
La experiencia de Ecos
Onda Sostenible de Moda**

Valentina Agudelo

Estudiante de Diseño de Modas
de la Corporación Universitaria
Colegiatura Colombiana,
Medellín

El proyecto está conformado por una colección de revistas sobre moda sostenible. Cada tomo aborda la sostenibilidad desde un pilar distinto: lo ecológico, lo económico y lo social. Esto, con el fin de lograr una mayor envergadura. Eco abarca entonces temas desde el cuidado del agua, fuentes hídricas y los ecosistemas, hasta la importancia de preservar las técnicas ancestrales propias de etnias o pueblos colombianos, seguir luchando por la generación de empleos formales con salarios dignos y las implicaciones del comercio exterior. En cuanto a la estructura de la revista, en primer lugar, cuenta con una sección inicial de datos relevantes, cifras de entidades como la ONU, análisis de empresas como Levi's & Co. y una explicación detallada del tema a tratar y las implicaciones de la industria respecto a él. Luego se encuentra otra sección denominada El Local, en la cual se exponen marcas, textiles, procesos, documentales, libros, podcasts y demás material que dé luces de innovación y se convierta en recursos tanto para diseñadores como consumidores en sus próximas decisiones de compra y materialización. Estas revistas están vinculadas al sitio web de Ecos, en el que además de poder comprarlas, existirá un espacio dedicado a la visibilidad de marcas y diseñadores locales. Para poder pertenecer a El Local, las marcas deben dar cuenta de una búsqueda incansable hacia el mejoramiento en pro del planeta y la vida de sus habitantes, preocupándose, por ejemplo, por el tipo de materiales e insumos y la procedencia de los mismos, así como por los procesos necesarios de cada prenda, accesorio o demás integrante del sistema moda. Asimismo, deben velar y proteger los derechos laborales de sus empleados. Desde Ecos se brindarán asesorías para fomentar, encaminar y facilitar estas transformaciones, para que las marcas se conviertan en parte activa del cambio. Por último, pero no sin su debida relevancia, está Más voces, más Ecos, que representa la rama social del proyecto. Dicha sección, consiste en un espacio para generar vínculos entre pequeños proveedores o emprendedores y grandes empresas, para mantener y crear puestos de trabajo estables, en condiciones dignas y con salarios dignos.

Valentina
Agudelo

Diseño social y
medioambiente:
La experiencia
de Ecos Onda
Sostenible de
Moda

Como la educación y el crecimiento en consciencia son la esencia y núcleo de Ecos, se desarrolló una conferencia con el fin de incentivar a millones de personas que trabajan para la industria textil nacional a entender su rol dentro de la misma y la repercusión a nivel social y ambiental de sus decisiones tanto como consumidores como productores. Con tal objetivo, se les enseñó maneras fáciles de contribuir desde sus empresas y hogares.

Después de una larga investigación y cientos de páginas redactadas, repletas de conocimiento adquirido, cifras alarmantes, otros cuantos datos alentadores, numerosas fuentes y opiniones, nuestro mayor acierto y convicción es el de convertirnos en un actor social positivo. En otras palabras, lo más importante de Eco, para nosotros, es el convertirnos en semillas de cambio a través de la investigación y los datos medibles, rastreables y verificables. Esto hace que el rigor del trabajo se convierta en cambio bien enfocado, estructurado y, sobre todo, esperanzador.

De acuerdo con el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, se estima que para 2030, el mundo requerirá un 40% más de agua, un 50% más de alimentos, un 40% más de energía y un 40% más de madera y fibra. La única forma en que podemos satisfacer estas demandas es administrando nuestros ecosistemas de manera inteligente y sostenible (PNUMA, 2019).

Para Eco es muy importante hacer mella en estas cifras, porque debemos educarnos como sociedad. En medio de la era del internet y el acceso a información ilimitada, disponible y democratizada en mayor medida, pareciera ilógico el desconocimiento general acerca de productos de moda sostenible en el país. Lo mismo se puede decir sobre el proceso de producción de las prendas que vestimos día a día. De acuerdo con la ONU, a nivel mundial, la moda es una industria “de \$ 2.4 billones de dólares que emplea aproximadamente 75 millones de personas en todo el mundo, la mayoría mujeres, y se espera que (...) crezca en los próximos años” (ONU, 2019).

Ante tal saturación y sobrecarga de información, se hará un proceso de selección y filtro, con el fin de sistematizarla y traducirla para una fácil comprensión de todo público, sin que esta pierda su sentido y valor. A esta búsqueda se le podrá encontrar respuesta en esta colección de revistas o libros. El objetivo se convertirá entonces en brindar alternativas donde una reducción de compras signifique una adición de valor material, ético y emocional a nuestros closets, ser una alternativa y un faro que guíe hacia comportamientos de consumo más responsables y hacia la lucha contra la desinformación.

Gracias al proceso con Ecos y al enfoque social logrado con RAD Social, hoy creo con fervor que todo cambio hacia un mejor planeta y una industria de moda sostenible es un trabajo en conjunto, una sumatoria de voces, historias y, sobre todo, acciones. Creo que se puede lograr un impacto de gran escala si confiamos lo suficiente en el objetivo y se transmite con la misma pasión y convicción con la que se siente. En últimas, la clave está en la apropiación del mismo. He ahí la importancia de estas conferencias y publicaciones periódicas. Más que palabras, cifras e investigación, se busca que sean herramientas para las empresas, los diseñadores y los consumidores cuyo fin sea aumentar el sentido de pertenencia. Volver más humana a la industria, darle nombres y adjudicar rostros a esas manos que crean, que bordan, que cosen, a esas mentes que imaginan. Todo esto con el fin de que en un futuro no sean solo manos tenaces, sino también corazones apasionados y sonrisas de satisfacción.

Valentina
Agudelo

Diseño social y
medioambiente:
La experiencia
de Ecos Onda
Sostenible de
Moda

Referencias bibliográficas

Nijman, S. (2019). La Alianza de la ONU para la Moda Sostenible abordará el impacto de la “moda rápida”. ONU, Programa para el medio ambiente. Recuperado de: <https://www.unenvironment.org/es/noticias-y-reportajes/comunicado-de-prensa/la-alianza-de-la-onu-para-la-moda-sostenible-abordara-el#:~:text=Nairobi%2C%202014%20de%20marzo%20de,motor%20de%20la%20acci%C3%B3n%20ambiental>.

PNUMA (2019). Fronteras 2018/19. Nuevos temas de interés ambiental. Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. Nairobi: ONU. Recuperado de: http://wedocs.unep.org/bitstream/handle/20.500.11822/27542/Frontiers1819_CH3_SP.pdf?sequence=6&isAllowed=y

06

El diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa con la que el hombre da forma a sus utensilios y ambientes y, por extensión, a la sociedad y a sí mismo.

Víctor Papanek

Makki: La guacamaya creativa

Andrey Cruz Castrillón,
Kamila García Calvo

Estudiantes de séptimo semestre de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira.

Introducción

El presente texto es producto de un proyecto más grande que surge de la alianza entre la Universidad Católica de Pereira y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Para entender el presente trabajo, en primer lugar se debe entender que entre las modalidades institucionales existentes del ICBF, se encuentra la denominación hogar infantil. Lugar donde niños de familias vulnerables, desplazadas o con necesidad de ayuda al infante, se reúnen para fortalecer el servicio de educación inicial. El objetivo de estos jardines es acompañar a los niños en los procesos de desarrollo integral, monitorear su nutrición y gestionar la promoción de los derechos humanos dentro de la institución. En la ciudad de Pereira, Risaralda, ubicada en la región centro-occidente del país, se encuentra la comuna oriente, dentro de ella se encuentra el Hogar Infantil Kennedy donde asisten niños, docentes, psicólogos y su coordinadora.

Ahora bien, de acuerdo con las instrucciones brindadas dentro del marco del proyecto, nuestro papel como diseñadores es crear herramientas didácticas de multiformato para jardines infantiles del ICBF. Cuando se habla de multiformato, se considera actividades que puedan ser distribuidas tanto digital como analógicamente; teniendo en cuenta que en el presente aún no se sabe en qué momento podrán volver los infantes a clases presenciales. Antes de empezar a investigar más a fondo, nos cuestionamos de qué manera como diseñadores podemos intervenir en un caso de estos. Así, llegamos a la conclusión de que junto al cuerpo docente de los jardines podemos crear una guía para las clases y que, a su vez, esta pueda ser distribuida a los padres de familia. Desde la carrera, examinamos que es necesario conocer de manera directa el lugar de intervención, su contexto social, quienes lo conforman, quienes asisten a él y qué situación

están pasando en la actualidad a causa de la pandemia. Estos factores son necesarios para determinar qué limitaciones se nos presentan en el momento de diseñar. Un ejemplo de ello, es que no todos los padres tienen acceso a internet y los encuentros con los niños deben ser vía telefónica.

Vínculo con padres, niños y profesores

Para el desarrollo del proyecto, las profesoras de la institución fueron el apoyo principal para cada grupo de diseñadores. En nuestro caso nos encontramos con Shanna Katheryn Marín, profesora de los niños de cuatro a cinco años de edad del hogar. Junto a Shanna emprendimos un proceso de diseño en el que se contempló todas las ideas que tenía ella como profesora de tiempo completo. ¿Qué hacen los niños en estos tiempos de pandemia? ¿Qué tan útiles son las llamadas, método de clase actual, para el desarrollo de los niños? ¿Qué considera usted que es importante considerar para desarrollar? Estos fueron varios interrogantes que daban inicio a nuestra investigación. Pero la mejor forma de entender el contexto era hablar con los verdaderos afectados por la pandemia, es decir, los niños. Matías Grisales Jaramillo fue nuestro niño ejemplo, con ayuda de su madre, Yesenia Jaramillo, tratamos de comprender qué pasaba por la mente de los niños en estos momentos, qué reacciones presentaban cuando Shanna se comunicaba con ellos. Gracias a estos encuentros virtuales, nuestras reflexiones se podrían resumir en la siguiente oración: Los niños junto a sus padres intentan continuar con su proceso educativo desde casa, pero este proceso va más allá de lo hablado con la profesora, se basa

en la dedicación de los padres en tiempos extras en el hogar. Matías, por ejemplo, no siente pereza por hacer actividades extra; al contrario, presenta una actitud positiva y demuestra querer hacer todo lo que se le proponga. Su entusiasmo por estas actividades es la clave para el desarrollo de nuestra idea.

Andrey Cruz
Castrillón,
Kamila García
Calvo

Proceso de diseño

De acuerdo a lo hablado con Shanna, Yesenia y Matías, como dúo de diseño tuvimos que tomar decisiones autónomas con el fin de materializar la idea final de diseño. En el momento de tener una idea del niño objetivo, nos basamos en los requerimientos de diseño de Gerardo Rodríguez para delimitar las ideas finales. Rodríguez (1996) considera los requerimientos como “variables que deben cumplir una solución cuantitativa y cualitativa, siendo fijadas previamente por una decisión, por la naturaleza y por requisitos legales, o por cualquier otra disposición que tenga que cumplir el solucionador del problema” (p.52). Muchos de los requerimientos que consideramos se basaban en la intervención de materiales, el aprendizaje y la facilidad de uso para la profesora. Tener los requerimientos claros nos conduce a hacer una lluvia de ideas. En ella, abordamos dos temas que identificamos relevantes. En primer lugar, la idea era intervenir en las labores cotidianas buscando el fortalecimiento de la autonomía; la otra idea consistía en potenciar las habilidades artísticas de los niños de acuerdo a la etapa del desarrollo en la que se encuentran. Posteriormente optamos por la segunda idea, ya que consideramos que es importante avivar el ánimo de los niños a crear durante estos tiempos tan difíciles. Un artículo en El Periódico de España, sugiere que el arte se convierte en una herramienta que puede cambiar o educar una sociedad. El mismo autor presenta al arte como sinónimo de creatividad. Por consiguiente, el arte es importante tanto para el desarrollo de habilidades y conocimientos, así como para implementar el aprendizaje y la experiencia (Talongang, 2019).

123

Makki: La
guacamaya
creativa

El proyecto de diseño

De este modo, llegamos a la propuesta de Makki. Se trata de una guía del arte para niños entre los cuatro y cinco años de edad. Un mentor que junto a una historia y actividades, lleva al niño a potenciar las capacidades creativas que posee. Makki es un libro que está compuesto por actividades, una narración y enseñanzas para el niño. Nuestra idea principal es que tanto padres como hijos estén involucrados en el desarrollo de lo propuesto como actividad; en el mismo libro indicamos e invitamos a los padres a crear voces para los personajes, para que los niños se sientan inspirados a creer en Makki y en las enseñanzas que tiene para ellos. Nuestro proyecto nos ayuda a confirmar que el arte como método de enseñanza, lleva a que los niños expresen por medio de una obra de arte sus sentimientos y pensamientos. Makki llevará al niño a un paseo por el Amazonas. Allí, se encontrará con más especies que lo invitarán a hacer las actividades propuestas por nosotros. Camaleones, monos, armadillos y guacamayas acompañarán a Makki en esta aventura creativa que invita al niño a crear.

Experiencias y conclusiones personales

La importancia de la solución que fue planteada es que con ella se puede generar lazos padre e hijo. Asimismo, mientras el niño aprende por medio de la lúdica, se le permite estar desarrollando capacidades que en esta etapa de la vida son tan importantes; ya que los niños en este momento están desarrollando una autonomía propia, imitando a sus padres y a todo lo que los rodea. Este proyecto da soluciones claras. Así, toma el arte como método de enseñanza pensado en un panorama claro para poder relacionar tanto a los niños como a los padres con las actividades que se asignan.

Para nosotros oriundos de Cartago, ciudad vecina a Pereira, fue un reto tratar de comprender qué sucedía en la comuna oriente de esta misma ciudad. Entender en qué situación viven los niños, qué factores socioculturales afectan en este proceso educativo o incluso qué actitudes podrían presentar los padres respecto a la solución

propuesta. Sin embargo, los resultados nos llevaron a crear a Makki como un personaje que podrá impactar no solo a los estudiantes del hogar infantil sino a los otros jardines existentes a nivel nacional manejados por el ICBF. Personalmente nos sentimos muy a gusto con el resultado final del proyecto y queremos inspirar a los niños a buscar y a potenciar la creatividad en su vida, a que quieran el arte y en un futuro puedan llegar a solucionar problemas gracias a esta misma creatividad, tal como lo hacemos nosotros desde el Diseño Industrial.

Andrey Cruz
Castrillón,
Kamila García
Calvo

Referencias bibliográficas

Rodríguez, G. (1996). **Manual de diseño**. México D.F, México: Ediciones Gustavo Gili.

Talongang, E. (2019). La importancia del arte como herramienta para la sociedad. **El Periódico**. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>

Makki: La
guacamaya
creativa



07

El diseño tiene que ser un utensilio innovador, altamente creativo e interdisciplinario, que responda a las verdaderas necesidades del hombre.

Víctor Papanek

Proyecto Creyéndote niño: Experiencia en un jardín vecinal del barrio Kennedy en la ciudad de Pereira

Ana Valentina Franco,
Luísa Fernanda Cuero

Estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira.

Así, el presente proyecto se enmarca dentro de dicha problemática producto de la pandemia. La apuesta de este es diseñar de forma colaborativa con las profesoras del hogar infantil y del ICBF un material didáctico multiformato dirigido a niños y niñas entre los dos y los cinco años de edad. Dicha cartilla debe contener herramientas de aprendizaje a través de la lúdica y el juego. Asimismo, estas herramientas deben involucrar a los padres en los procesos de aprendizaje de sus hijos.

Según la filósofa Martha Nussbaum (2012) el acompañamiento de los padres durante la primera infancia tiene muchas ventajas para el niño, entre ellas están: el desarrollo de la autoestima, la autonomía, la creatividad, la felicidad, la solidaridad y la salud. Es por esto que como primer paso, nosotras analizamos el contexto de la realidad de los profesores, los niños y los acudientes; lo que están viviendo en este momento durante la virtualidad y lo que vivieron antes

de ella. Después de hacer dicho análisis se obtuvieron una serie de conclusiones de las cuales se desprende un problema fundamental, esto es, que los acudientes no saben la importancia que tiene su acompañamiento durante la primera infancia.

Proyecto Creyéndote niño

A partir de la anterior problemática se crea el proyecto de Creyéndote niño. Este consta de cincuenta retos y preguntas que se muestran a través de cartas. De este modo, los padres o cuidadores de los niños deben cumplir la actividad siguiendo las instrucciones. Así, cada semana el reto es diferente; este lo dirige la profesora, quien pone los retos y califica el desempeño de cada acudiente, por medio de una premiación mensual a la familia del mes. Los retos y las preguntas tienen como objetivo fortalecer los lazos entre los niños y sus familias, así como concientizar a estos últimos acerca de la importancia de su papel en el desarrollo temprano de su hijo. En este sentido, nuestro proyecto se enfocó en los familiares, ya que consideramos que fortalecer dichos vínculos resulta de suma importancia para el desarrollo pleno del niño tanto a nivel afectivo como cognitivo.

Experiencias y conclusiones

Cuando se hizo la prueba con la mamá de Sharon, la profesora Juli Quiceno escogió una carta en la que tenía una pregunta: ¿Cuáles son las tres cualidades más importantes de su hija? A pesar de que

la mamá de Sharon es una mamá comprometida, se le hizo un poco difícil responder a la pregunta e identificar las tres cualidades de su hija. Esta experiencia de prueba resultó de suma importancia para el proyecto, ya que muestra cómo este genera espacios de reflexión para los adultos y el rol que están jugando en la vida y desarrollo de sus infantes, así como les ayuda a corregir sus ausencias y fortalecer el vínculo con ellos. Otro momento que es importante relatar fue cuando la madre de Sharon sacó la tarjeta que contenía el reto de abrazar a su hija por un minuto. Al principio, la madre pensó que sería incómodo para la niña, ya que aseguraba que no le gustaban los abrazos. Sin embargo, cuando la abrazó, la chiquilla le correspondió de manera muy tierna. Situación que evidencia una vez más cómo la propuesta del proyecto invita a los padres a fortalecer sus lazos con sus hijos no únicamente desde el acompañamiento a sus procesos de aprendizaje, sino también a partir de pequeñas manifestaciones de afecto que nutren al menor y alimentan su autoestima.

La conclusión a la que llegamos es que para los niños de la primera infancia es de suma importancia el cariño y el amor de sus padres, no importa de qué estrato provengan. Siempre el acompañamiento de su familia es crucial ya que es la edad en la que más necesitan el apoyo y la aprobación de sus padres. En el análisis de los resultados de la prueba del proyecto, pudimos evidenciar, como se muestra líneas atrás, que no siempre los padres tienen conciencia de la importancia de su papel en la vida de su hijo y de la importancia de demostrar el afecto al mismo. En este sentido, se puede ver cómo el diseño social resulta una herramienta sumamente útil a la hora de construir soluciones conjuntas con la comunidad para hacer frente a las problemáticas que los aquejan. Esto se hace aún más importante en un contexto como el latinoamericano, el cual obliga al diseñador a ser un ciudadano comprometido socialmente (Papanek citado por Senar, 2017). Horizonte profesional que se aleja del ideal de hacer objetos para el consumo y crear necesidades donde no existen. Desde este enfoque, el diseñador no es un creador solitario que busca únicamente

Ana Valentina
Franco, Luisa
Fernanda Cuero

Proyecto
Creyéndote
niño:
Experiencia
en un jardín
vecinal del
barrio Kennedy
en la ciudad de
Pereira

el crédito y reconocimiento personal, sino que debe aprender a trabajar en equipo en beneficio de un bien común más grande que sí mismo. De ahí la importancia de la interdisciplinariedad, tal como la vivimos en el presente proyecto.

Referencias bibliográficas

Nussbaum, M. (2012). **Crear capacidades: Propuestas para el desarrollo humano**. Barcelona, España: Paidós.

Senar, P. (2017, noviembre). **El diseño social en perspectiva latinoamericana**. *Habitat Inclusivo*, (10). Recuperado de: <http://www.habitatinclusivo.com.ar/revista/el-diseno-social-en-perspectiva-latinoamericana>

08

Construyendo saberes

Catalina Castaño Narváez,
Andrés Felipe Duque
Tamayo, David Alejandro
Liévano Sánchez

Estudiantes de Diseño
Industrial de la Universidad
Católica de Pereira.

Introducción

El presente trabajo tiene como eje central el diseño social. Este es un subcampo del Diseño y busca solucionar problemas y necesidades reales de una comunidad a partir de la construcción conjunta con la misma. En este ejercicio específico se buscaba apoyar a las familias y docentes que hacen parte del hogar infantil Vecinal ubicado en el barrio de clase popular Kennedy de la ciudad de Pereira. Este hogar hace parte de los jardines infantiles creados por el instituto colombiano de bienestar familiar (ICBF) para asegurar la educación de la primera infancia; una educación basada en las necesidades que presentan los niños y niñas de cero a cinco años de edad. Este a causa de las medidas de bioseguridad ha manejado las clases de manera virtual. La dinámica que se ha venido manejando es que la institución le da a los padres o cuidadores la tarea de explicar y hacer junto a sus hijos las actividades propuestas. Por

ende, el reto del proyecto fue diseñar herramientas didácticas que sirvieran para los ejercicios de aula dentro y fuera del jardín para ayudar a las docentes a acercarse más a los niños, las niñas y sus familias.

Descripción del proyecto

Desde el diseño industrial se utilizaron varios métodos tomados del libro llamado **Menú de métodos de diseño social**, de los cuales se utilizaron los siguientes. El primero de ellos se llama **find out something unexpected**, el propósito de este es apoyar para que el estudiante aprenda de una manera rápida y sencilla sobre el contexto global para el cual se está diseñando y, asimismo, este pueda conocer más de las personas, servicios y experiencias que lo llevarán a una solución. El segundo método se denomina **storyworld** que ayuda a ver los detalles y el mundo vital de una o varias personas. El siguiente método es **storyboarding**; que tiene como propósito centrarse en la experiencia del usuario narrada por el mismo, lo que permite tener una idea de lo que implica el uso del servicio y sus consecuencias. La última metodología utilizada desde el diseño es **problem definition**, el cual permite conocer a profundidad todos los problemas de los usuarios, conocer las personas involucradas y las posibles causas del problema. De este modo, dicha metodología esclarece la situación y brinda la información necesaria para que la comunidad tome las decisiones sobre qué se buscará solucionar, a quién les servirá y para qué (Kimbell y Julier, s.f).

Esta última metodología permitió tener una mayor claridad sobre los problemas existentes y cuál de todos era el más importante y se podía solucionar desde el diseño. El equipo se dio cuenta que uno

de los mayores problemas era que los padres no tenían tiempo y no se interesaban lo suficiente por resolver las actividades propuestas por la institución de una manera adecuada. Razón por la cual, los niños no estaban aprendiendo lo suficiente para evolucionar en su desarrollo. En este sentido, buena parte del proyecto debía centrarse en enseñar a los padres y cuidadores la importancia de las actividades. Para ello, al equipo le pareció necesario diseñar estrategias que acercaran a los padres a sus hijos durante las actividades educativas, puesto que en el contexto virtual, ellos deben jugar el papel de guías y observadores del proceso de sus propios infantes..

Para ello, el equipo tuvo que conocer más acerca de cómo aprenden los niños, qué les interesa, qué temas son importantes y aportan a su desarrollo. El equipo optó por tomar el método de María Montessori para lograr dicho cometido. Este método busca fomentar la iniciativa y la respuesta de los menores a través de materiales didácticos especialmente diseñados, en los que los niños son los autores principales y los padres o los cuidadores son observadores y guías que ofrecen herramientas de acuerdo a la necesidad de cada niño o niña. Se opta por tomar la propuesta de la educación Montessori, porque resulta ser una de las más completas y porque responde a las demandas del contexto aquí intervenido. Ahora bien, la propuesta de Montessori cubre todos los periodos educativos desde el nacimiento hasta los dieciocho años a partir de un currículo integrado. No obstante, a continuación, se explicará el currículo diseñado para la etapa de los dos a los seis años, que son las edades que competen al proyecto. El currículo para este rango etario se divide en cuatro áreas de trabajo. La primera de ellas hace énfasis en la vida práctica, los niños hacen actividades que apuntan al cuidado de sí mismos, de los demás y del ambiente que los rodea. Esto incluye tareas como cepillarse los dientes, barrer y lavar, por ejemplo. La segunda área busca que los infantes aprendan a través de los sentidos más que a través del intelecto. En el área del lenguaje aprenden a escribir por medio de los sentidos (el oído, el tacto) y, por consiguiente, aprenden a leer. La última área, es matemáticas y en esta se sientan las bases para el álgebra y la geometría por medio de la

impresión sensorial de los números (Dávila Vigil, 2013).

Como resultado de la investigación y del proceso de diseño, se eligió la propuesta a llevar a cabo. De dicho proceso se obtuvo una cartilla que permite por medio de la lúdica hacer actividades de aprendizaje e integrar a los niños con padres y cuidadores. Las cartillas se componen de cuarenta y un actividades que se dividen en nueve grupos que son: (1) Crear un personaje; (2) identificación de colores; (3) ejercicios con números; (4) identificación y ejercicios con vocales; (5) ejercicios con figuras en segunda dimensión; (6) ejercicios con figuras en tercera dimensión; (7) ejercicios relacionados con la vida práctica; (8) ejercicios y actividades que involucran animales y (9) ejercicios relacionados con medios de transporte. Estas actividades se llevan a cabo con materiales que los padres pueden conseguir con facilidad o en algún momento pueden ser dados dentro del kit entregado a cada familia por el jardín; materiales como palos de helado en madera, plastilina o arcilla. De este modo, con dicha herramienta didáctica se busca fortalecer las habilidades motrices de los niños y las niñas, su coordinación y control de sus propios movimientos, la exploración del entorno, la percepción, su capacidad de observación, su imaginación, su creatividad, el desarrollo de un pensamiento matemática, artístico y su capacidad de dimensionar su espacio.

Como se dijo desde un principio, la cartilla no va dirigida únicamente a los niños y las niñas, sino también a sus padres y a sus cuidadores. Por ello, cada actividad incluye una sección educativa para los padres que explica la importancia de tal o cual actividad y los beneficios que tiene para el desarrollo del infante. Asimismo, la cartilla en su totalidad está diseñada para que los padres y cuidadores se involucren en las actividades y jueguen su papel de guías

Una vez terminada la cartilla, en compañía de la docente del jardín Milena Vargas, se llevó a cabo una prueba piloto para evaluar la propuesta. A esta asistieron diez niños de los diecisiete que tiene a cargo la docente. Antes de iniciar las pruebas, se hizo una breve explicación introductoria a los padres de los menores sobre el sentido del proyecto y la importancia de su propio involucramiento

Catalina
Castaño
Narváez, Andrés
Felipe Duque
Tamayo, David
Alejandro
Liévano
López

Construyendo
saberes

en las actividades del niño. En el desarrollo de la prueba el equipo pudo observar que los materiales y actividades eran atractivas para los niños; asimismo, el diseño y las dinámicas de las actividades permitieron que los padres se involucraran en todo el proceso. A grandes rasgos, se puede afirmar que hubo una buena reacción de todas las personas que participaron. En efecto, buena parte de los padres asistentes expresaron su satisfacción con el proyecto; algunos, incluso, manifestaron su sorpresa al ver las capacidades de sus propios hijos.

Conclusiones

Como reflexión final, se puede decir que el diseño social permite al diseñador conectar e integrarse con la comunidad de una manera muy cercana a pesar de la distancia y la virtualidad. A partir de metodologías idóneas, se logra conocer todas las necesidades y problemáticas que aquejan a la comunidad y permite brindar soluciones a las mismas. Es el caso del proyecto Construyendo saberes que no solo buscó construir conocimiento, sino también construir los vínculos entre los niños y los padres o los cuidadores. Factor que hace que los adultos ayuden a los menores en la exploración y refuerzo de sus habilidades, lo que a largo plazo estructura la personalidad del infante y la confianza en sí mismo para afrontar las adversidades de su entorno en su vida adulta.

Referencias bibliográficas

- Dávila Vigil, D. (2013). Educación inicial: ¿un espacio de libertad y aprendizaje? *Revista de investigación y cultura*, 2(1), 136-140.
- Kimbell, L. & Julier, J. (2012). *The Social Design methods menu*. Londres: Fieldstudio.

09

Mate Municipal, proyecto social

Camila Escobar, Danna
Guzmán, Ricardo Sáenz

inmediata. En adición a lo anterior, las guías tanto en términos de contenido como en términos de diseño y estructura poseían errores; como, por ejemplo, errores ortográficos, textos extensos, entre otros. Así, aunque las dificultades de los estudiantes fueron generalizadas, se identificó que los estudiantes de los grados de tercero y quinto de primaria en la materia de lengua castellana eran quienes más dificultades tenían a la hora de comprender las guías.

Descripción del desarrollo de los productos audiovisuales

A través del semestre, Monarca estudio estuvo en contacto con docentes de estas instituciones y representantes de Uninorte social con el fin de llegar a un tipo de propuesta que satisficiera a todos los involucrados. En un primer acercamiento, se identificó que entre las materias que más dificultades tenían los estudiantes era en matemáticas. Por esta razón, se decidió abordar temas fundamentales de matemáticas como estadística y geometría, específicamente: La moda, la mediana y los polígonos. Con el fin de plantear una solución, Monarca estudio junto al programa de extensión social de la Universidad del Norte, Uninorte social, propuso la grabación

de una serie de contenidos audiovisuales que sirvieran como complemento guía para las clases. Para el contenido de los videos se tomó la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP). Esta es una metodología de enseñanza que se fundamenta a partir del trabajo cooperativo. Es decir, el APB propone un nuevo espacio que refuerce la idea de lo que Karla Esther Pérez (2018) llama la educación paidocéntrica, la cual propicia la autonomía y el desarrollo del estudiante. Dicho de otro modo, este tipo de educación centra la acción educativa en el estudiante y en las capacidades y habilidades del estudiante y no en la dirección y ritmo que da al proceso de aprendizaje-enseñanza el docente. En síntesis, los vídeos guiados a partir del ABP exponen diferentes problemas que los estudiantes deben resolver. Luego, deben subir una publicación a Facebook con el fin de que los docentes puedan ver su desempeño. De este modo, Uninorte social asumió la tarea de crear una página de Facebook para poder hacer dichas publicaciones. Por otro lado, en cuanto al problema de acceso a internet, Monarca estudio propuso poner a disposición de los estudiantes un medio virtual de bajo consumo de datos (Cabero y Llorente, 2005).

En primer lugar, para empezar a elaborar el material audiovisual, el equipo estudió las temáticas a tratar en los videos y observó videos y textos que las abordarían, con el fin de entender los temas y de determinar qué elementos se podían rescatar y qué otros se debían omitir. Una estrategia que se acordó con los docentes de las instituciones y Uninorte social fue la de incluir elementos y situaciones propias del contexto y la vida cotidiana de los estudiantes para explicar los problemas matemáticos. De este modo, esperábamos que los estudiantes pudieran entender con mayor facilidad las temáticas abordadas, así como su aplicación en la vida real.

Para los videos que explicaban los temas de estadística (la moda y mediana) a los estudiantes de tercero de primaria de ambos municipios, se escogió el fútbol, ya que era una de las actividades más comunes y de mayor interés. Por ello, en el contenido del primer video se creó una narrativa alrededor del fútbol. En este, hay un

torneo de fútbol, el ejercicio consiste en calcular la moda y mediana de partidos ganados y goles anotados. Para ello, el video proporciona datos y nombres específicos que el estudiante tendrá que extraer. Específicamente se tiene un número determinado de equipos y se formará uno nuevo que tiene que analizar a sus oponentes. Adicionalmente, se proporciona un recurso infográfico que explica de una manera simple el concepto de moda y mediana en caso de necesitar una ayuda.

Para el diseño del contenido del siguiente video, los polígonos explicados a los estudiantes de quinto de primaria, decidimos hacer la explicación de los polígonos de tres a diez lados, de tal manera que se lograra una comunicación efectiva y rápida para evitar dispersar y aburrir a los estudiantes. En esta ocasión, tomamos las formas de las edificaciones, lugares o personas características de cada municipio (instituciones, iglesias, parques, carritos de comida, etc.). Esto tenía como fin relacionar el tema tratado con el entorno y que los estudiantes vieran la importancia que tiene el mismo en elementos que ellos mismos habitan y transitan constantemente. En la parte final del ejercicio, el estudiante debe encontrar diferentes polígonos en su propio hogar, ya sea con revistas u otros elementos y, finalmente, subir su desempeño o cantidad de polígonos encontrados en la página de Facebook.

Conclusiones

En términos generales el diseño en su carácter social tuvo un gran impacto en el proyecto; no solo en la creación de actividades que permitan llevar a una mejor asimilación del aprendizaje, sino también en el diseño de intervenciones y componentes educativos que tuviesen un alcance mayor en los usuarios. Como mencionamos previamente, al crear una actividad en la que el estudiante tenga que interactuar y participar de manera activa, además de usar temas afines a su diario vivir, garantizamos un incremento en el nivel de aprendizaje. De tal manera, como objetivo de mediano plazo, el proyecto se puede

Camila Escobar,
Danna Guzmán,
Ricardo Sáenz

Mate Municipal,
proyecto social

extender a más territorios y comunidades que tengan las mismas necesidades. En últimas, pensamos que con una pequeña actividad se puede causar un gran impacto que también puede ser inspiración para otras instituciones.

Referencias bibliográficas

Cabero, J. & Llorente, M. (2005). Las TIC y la educación ambiental. **Revista latinoamericana de tecnología educativa**, 4(2), 9-26.

Pérez, K. E. (2018). El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza de las matemáticas. **Acta Latinoamericana de matemática educativa**, 31(1), 497-500.

10

Echemos Lengua

David Gómez, Jorge Cuello,
Juan Camilo Álvarez

Diseño Industrial– se une con el programa Uninorte Social de la Universidad del Norte para desarrollar una solución pertinente a esta problemática. Se decide apoyar el área de lengua castellana, específicamente en los grados tercero y quinto de primaria, que recoge niños entre los ocho y diez años de edad. El proyecto se lleva a cabo en instituciones educativas en los municipios antes mencionados. En primera instancia, se recogió información a partir de los comentarios de los profesores de las instituciones intervenidas y de indagaciones acerca de los territorios, sus aspectos culturales y sociales, determinamos que estos últimos eran factor influenciador dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, evidenciamos que la eliminación de palabras técnicas o modismos culturales presentados por el departamento, llevan el léxico y vocabularios de los niños en términos muy superficiales

y en ocasiones con déficit de reconocimiento como por ejemplo el uso del plural y el singular y la pronunciación de la letra ese (s).

148

Descripción del proyecto

De este modo, tomamos la información necesaria, identificamos la problemática central y las limitaciones del territorio, decidimos elaborar objetos digitales de aprendizaje (ODAs) para el fortalecimiento de las temáticas abordadas en el área de comprensión lectora y lengua castellana. Adicionalmente, el equipo buscaba motivar a los estudiantes a aprender. Esto implicaba hacer una dinámica de aprendizaje más empática con los estudiantes respecto a las situaciones que pudiesen estar viviendo.

El programa de Uninorte social presentó los distintos recursos que poseen para dar respuesta a la escolaridad virtual. Entre las más importantes, vale la pena resaltar las guías elaboradas por el gobierno, una radio institucional llamada Radio Manatí y el acompañamiento a los profesores por medio de whatsapp y clases virtuales. A raíz de esto, nuestro equipo optó por elaborar una serie de materiales audiovisuales, compuestos por dos videos explicativos por cada curso y uno de actividad general. Como referencia para la estructuración de dichos videos tomamos ejemplos vivenciados tanto en el contexto local, nacional como a nivel internacional. A continuación, presentaremos las actividades principales que se recogieron en primer lugar para darle sentido y contenido a los videos.

Una de las actividades propuestas para los videos fue el trabalenguas. Idea de la docente Stephany Núñez de la Escuela Normal Superior de Manatí. De acuerdo a la docente, este recurso sirve para mejorar la fluidez lectora y aumentar el vocabulario acompañado del refuerzo en la pronunciación.

Algo similar plantea la institución educativa Celmira Bueno de Orejuela. Esta institución tiene un plan de fortalecimiento del desarrollo de la oralidad por medio de estrategias lúdico-pedagógicas como las rimas, los trabalenguas y las adivinanzas.

David Gómez,
Jorge Cuello,
Juan Camilo
Álvarez

Por otro lado, se tomó una serie de ejercicios de pronunciación de una escuela de El Salvador. Estos ejercicios son sumamente importantes, puesto que apunta al estímulo de aspectos físicos, los cuales no se encuentran tan presentes en las propuestas anteriores. Estas se centran en los procesos cognitivos del desarrollo del habla en el infante, mientras que este desarrolla los aspectos físicos del proceso del habla. Añadir este tipo de ejercicios nos pareció de suma importancia, puesto que complementan los procesos cognitivos con la estimulación física de la pronunciación.

Echamos
Lengua

En cuanto a lo relacionado no tanto con el contenido de las actividades, sino con la forma de presentarlas, tomamos dos referentes importantes. En primer lugar, encontramos un podcast español llamado Esp@cioPodc@st. Este nos pareció importante, puesto que dicho formato es de fácil acceso, se puede cargar en un computador, tableta o celular con el fin de que el estudiante encuentre otros espacios de aprendizaje diferentes a la escuela. Por último, en lo referente al formato, tomamos la idea de incluir un títere en los videos al estilo de Plaza Sésamo. A este lo llamamos Tico. Tico ayudó a presentar varias temáticas abordadas en los videos y resultó ser un recurso pedagógico interesante.

Conclusiones

Dentro de la misma estructuración de la intervención, se plantearon tres fases: Comprobación, iniciación e implementación que conlleva a la ejecución de dicha intervención para obtener los alcances estipulados. De manera paralela, dicho proceso se va alimentando del método ECA. Este se desglosa en tres partes: Exploración, comprensión y aplicación. La primera parte, consiste en la e

xploración de conocimientos previos; luego, le sigue la comprensión del estudiante sobre dichos conocimientos y, por último, está la aplicación de los conocimientos abordados en las partes anteriores. Cada fase de ECA en los vídeos toma el nombre de misión, ya que su dinámica está enfocada en visualizar el contenido y hacer las tareas cuando se requiera, con el fin de conseguir una determinada recompensa al final del mismo.

Dentro del proceso evaluativo posterior a la aplicación, se desarrollan unas rúbricas de evaluación con el fin de evidenciar en términos cualitativos el desempeño de las actividades, vídeos explicativos y la intervención en general. Con base en la evaluación, podemos afirmar que la intervención se completó en un 100% con aproximadamente treinta estudiantes, con resultados satisfactorios con respecto a dichas limitaciones presentadas y el mínimo de tiempo. Esta experiencia nos permitió entender el quehacer del diseño más allá de la creación de productos. De hecho, este resultó un eje fundamental para la transformación social y la educación. Además, de que aumentó nuestra empatía con el trabajo de programas como Uninorte social que buscan mejorar las condiciones en municipios de bajos recursos.

11

**Los sonidos del
municipio: Una
experiencia de Diseño
social en los municipios
de Manatí y Santa Lucía,
Atlántico**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéñz y Camila Escobar

Estudiantes de Diseño
Industrial, Monarca estudio,
Universidad del Norte.

Santa Lucía en el Atlántico, en cuanto a accesibilidad a líneas de internet y conexión de datos, se dificulta adoptar la educación virtual como en otras regiones del país. En consecuencia, las instituciones educativas decidieron elaborar una serie de guías de aprendizaje que sirvieran como parte del acompañamiento a los estudiantes en su proceso de aprendizaje a distancia. La elaboración de las cartillas guía condujo a otra serie de problemas que se desatan debido a la falta de comunicación directa con los docentes y de las dudas y preguntas que van teniendo los estudiantes, así como de la dificultad de resolverlas de manera inmediata. En adición a lo anterior, las guías tanto en términos de contenido como en términos de diseño y estructura poseían errores; como, por ejemplo, errores ortográficos, textos extensos, entre otros. Así, aunque las dificultades de los estudiantes fueron generalizadas, se identificó que los estudiantes de los grados de tercero

y quinto de primaria en la materia de lengua castellana eran quienes más dificultades tenían a la hora de comprender las guías.

154

Descripción del proyecto: Los sonidos del municipio

Con el fin de plantear una solución, Monarca estudio junto al programa de extensión social de la Universidad del Norte, Uninorte social, propuso la grabación de una serie de contenidos audiovisuales que sirvieran como complemento guía para las clases. Para el contenido de los videos se tomó la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP). Esta es una metodología de enseñanza que se fundamenta a partir del trabajo cooperativo. Es decir, el APB propone un nuevo espacio que refuerce la idea de lo que Karla Esther Pérez (2018) llama la educación paidocéntrica, la cual propicia la autonomía y el desarrollo del estudiante. Dicho de otro modo, este tipo de educación centra la acción educativa en el estudiante y en las capacidades y habilidades del estudiante y no en la dirección y ritmo que da al proceso de aprendizaje-enseñanza el docente. En síntesis, los vídeos guiados a partir del ABP exponen diferentes problemas que los estudiantes deben resolver. Luego, deben subir una publicación a Facebook con el fin de que los docentes puedan ver su desempeño. De este modo, Uninorte social asumió la tarea de crear una página de Facebook para poder hacer dichas publicaciones. Por otro lado, en cuanto al problema de acceso a internet, Monarca estudio propuso poner a disposición de los estudiantes un medio virtual de bajo consumo de datos (Cabero y Llorente, 2005).

Como la principal dificultad se centra en la clase de lengua castellana, Monarca estudio planteó tomar los sonidos del municipio para facilitar el aprendizaje de los pronombres; este proyecto se tituló Los sonidos del municipio. Debido a las diferencias en cuanto a

estándares de competencias, para tercer grado se diseñó una canción de rap que invita a los estudiantes a identificar los pronombres y los repitan como actividad que deben subir a la plataforma. La rima fue escrita de tal forma que permite la fácil recordación en niños de seis a doce años. Para su creación, el equipo evaluó el uso de palabras sencillas para los estudiantes. En cuanto a la composición musical, se hizo a parte. Por otro lado, para quinto grado, se diseñó un objeto de aprendizaje en forma videográfica en el que se presenta una posible discusión entre vendedores de frutas del municipio. El eje de la misma era el espacio donde se podía vender cada fruta, por lo que se utilizó un vocabulario cercano a los niños. Con esto se busca que los estudiantes visualicen cómo el tema se logra evidenciar en su entorno cercano y, asimismo, animarlos a identificarlos.

Danna Guzmán,
Ricardo Saénz y
Camila Escobar

Los sonidos del
municipio: Una
experiencia
de Diseño
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

Conclusiones

El planteamiento de esta propuesta se fundamenta en la teoría constructivista del aprendizaje autónomo de Jean Piaget, en el que se potencia el crecimiento personal a través del aprendizaje significativo (Olmedo, 2017). En este contexto, y para la validación de Los sonidos del municipio, se hicieron diversas actividades de comprobación fundamentada en formatos para los distintos usuarios, escalas de Likert y observaciones no participantes de los diferentes momentos de usabilidad del prototipo planteado y los diferentes recursos educativos y conductuales. Se recibió a satisfacción vídeos de los estudiantes haciendo el uso adecuado de los recursos audiovisuales y educativos. Esto último fue uno de los momentos más importantes para nuestro estudio, constituía el reflejo del trabajo duro y el impacto social que puede llegar a tener el quehacer del diseño y la academia.

En términos generales el diseño en su carácter social tuvo un gran impacto en el proyecto; no solo en la creación de actividades que permitan llevar a una mejor asimilación del aprendizaje, sino también en el diseño de intervenciones y componentes educativos que tuviesen un alcance mayor en los usuarios. Como mencionamos

previamente, al crear una actividad en la que el estudiante tenga que interactuar y participar de manera activa, además de usar temas afines a su diario vivir, garantizamos un incremento en el nivel de aprendizaje. De tal manera, como objetivo de mediano plazo, el proyecto se puede extender a más territorios y comunidades que tengan las mismas necesidades. En últimas, pensamos que con una pequeña actividad se puede causar un gran impacto que también puede ser inspiración para otras instituciones.

Referencias bibliográficas

- Cabero, J. & Llorente, M. (2005). Las TIC y la educación ambiental. **Revista latinoamericana de tecnología educativa**, 4(2), 9-26.
- Olmedo, N. (2017). **Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación**. Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña.
- Pérez, K. E. (2018). El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza de las matemáticas. **Acta Latinoamericana de matemática educativa**, 31(1), 497-500.

12

Longitudes y diagramas

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano

de estudio físicas o virtuales. Vale la pena recalcar que para la elaboración de estas últimas se tuvo en cuenta las condiciones de los estudiantes y sus posibilidades de acceso a dispositivos electrónicos y a internet. De este modo, el proyecto Uninorte social, iniciativa de la universidad del Norte que apoya el desarrollo sostenible de los municipios de Manatí y Santa Lucía, buscó la forma de contribuir al crecimiento académico de los estudiantes, principalmente en la asignatura de matemáticas.

Descripción del proceso y resultados

El área de las matemáticas es una asignatura acumulativa de conocimiento a lo largo del año escolar. Esta tiene la finalidad de desarrollar competencias básicas de comunicación, razonamiento y resolución de problemas. El papel del docente como tutor en los procesos de enseñanza-aprendizaje resulta fundamental, puesto que ellos orientan y explican desde la teoría a la práctica las temáticas a los estudiantes, mientras hacen uso de elementos locales y cercanos al contexto que habitan. La modalidad académica a distancia ejecutada mediante las guías básicas de aprendizaje y acompañamiento vía plataformas de mensajería como Whatsapp

y Facebook, limitan el acompañamiento docente. Por ello, a veces brinda poca o nula oportunidad al correcto desarrollo del proceso educativo. Principalmente, este proyecto se enfoca en dos problemas: Los estudiantes saben aplicar los conocimientos explicados exclusivamente a las situaciones expuesta en clase, las cuales en su mayoría son ideales, mientras que presentan dificultades al asociarlas a un contexto real. Por otro lado, en lo relacionado a las magnitudes y longitudes, los estudiantes estiman las magnitudes de unidades de medida inicialmente mencionadas y cuando escuchan la misma magnitud en otra unidad de medida se confunden o caen en la representación desproporcionada de la distancia en cuestión.

El aprendizaje significativo que el presente proyecto pretende poner en práctica, por medio de los materiales educativos diseñados, tiene como fin estimular el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, tanto en los procesos formales como en los procesos prácticos del conocimiento adquirido. De este modo, las nuevas tecnologías juegan un papel importante en esta propuesta de aprendizaje, puesto que constituyen maneras diferentes de relacionar las temáticas con ideas o conceptos, sobre todo, aquellas en que la matemática cambia la manera en que tradicionalmente los estudiantes reciben el conocimiento. Asimismo, esta forma de aprendizaje busca reconstruir y copiar situaciones cotidianas que obligan al estudiante a poner en práctica el conocimiento expuesto en clase. Así, los temas expuestos resultan más amigables para los estudiantes y fáciles de entender. El material didáctico y recreativo, aumenta las posibilidades de generar un aprendizaje significativo en los estudiantes cuando es planteado con intencionalidad, el juego o las actividades artísticas como el dibujo son considerados recursos de valor para estimular el desarrollo cognoscitivo del niño de acuerdo con su edad.

Las herramientas mencionadas anteriormente en compañía de temas sencillos tienen como finalidad buscar la forma más fácil de explicar al educando. La integración de juegos y actividades **do**

it yourself poseen valores agregados al aprendizaje, pues resultan deseosas. En efecto, no son únicamente educativas, sino que también entretienen a los estudiantes. Estrategias y recursos como el uso de elementos que se encuentren en casa para proponer actividades o videos de corta duración y repitencia dan la impresión de contener la información necesaria de manera concisa para no desaprovechar el tiempo y a la final no obtener la claridad que se desea.


Nuestra metodología consistió en cinco fases. La primera llamada reestructuración y actualización, se hizo una propuesta inicial de los objetos digitales de aprendizaje (ODA) que se presentó al cuerpo docente de las instituciones educativas y la representante de Uninorte social. Luego, se hicieron correcciones de acuerdo a las observaciones y comentarios de estos últimos. En cuanto a la segunda etapa plan de clase, se hizo la entrega del material previamente organizado a los profesores colaboradores. En la etapa denominada puesta en marcha, se dejó a cargo del profesor la aplicación del objeto con un previo instructivo de sugerencias para una aplicación apropiada del mismo. Posteriormente, en la etapa de recolección y revisión se contactó nuevamente a los profesores para que entregaran los resultados de la aplicación de las guías y los materiales diseñados. Luego, en la última etapa para finalizar la metodología se encuentra el análisis de impacto y la escritura del informe de mejoras, en el que se sistematizan todas las posibles mejoras, así como el análisis del proceso y de los resultados.

Conclusiones

De acuerdo con lo anterior, las correcciones que hace Tres en Punto a la metodología es reducirla a una estrategia de tres etapas que permitan destacar un impacto perdurable en el tiempo y la replicabilidad en otras instituciones educativas con el vínculo asincrónico debido a distintas condiciones. De este modo, el cumplimiento de las etapas mencionadas resulta en la acogida de las recomendaciones mencionadas por los actores importantes,

Luis Agamez,
Isabella Maury
y Marcela
Serrano

Longitudes y
diagramas



posibles rediseños de los objetos, reunión del material, planificación de contenidos y actividades, el consumo del contenido de los objetos y, en consecuencia, el aprendizaje acerca de las unidades de medida y los diagramas acompañados del desarrollo de pensamiento crítico mediante solución de problemas planteados y descubrimiento autónomo.

162

Vale la pena aclarar que los objetos digitales de aprendizaje fueron diseñados como una herramienta que acompaña las guías estructuradas por los profesores. Al ponerse a prueba se ha evidenciado el impacto que tiene el desarrollo de las actividades ubicadas al final de cada ODA, lo que sirve como herramienta de corroboración sobre el entendimiento de las temáticas que tienen los estudiantes. En síntesis, se puede decir que, como primera prueba en el contexto real con resultados positivos, el presente proyecto sirve como argumento para darle seguimiento al mismo. Aunque no todas las acciones dentro de la planificación inicial se cumplieron al pie de la letra por la necesidad de aprovechar el tiempo como recurso limitado, se llegó a la discusión entre aspectos de mejora que pueden aportar mayor control o efectividad tanto en el proceso de ejecución de la metodología como en el alcance de los ODA.

13

Esfera Matemática

David Gómez, Jorge Cuello
y Juan Camilo Álvarez

de Diseño Industrial– se une con el programa Uninorte Social de la Universidad del Norte para desarrollar una solución pertinente a esta problemática. Se decide apoyar el área de matemáticas, específicamente en los grados tercero y quinto de primaria, que recoge niños entre los ocho y diez años de edad. El proyecto se lleva a cabo en instituciones educativas en los municipios antes mencionados. En cuanto a las temáticas de tercer grado se identificó que los estudiantes tienen dificultades para identificar y diferenciar las unidades de longitud y de tiempo, así como entablar una relación entre las mismas. Por otro lado, las dificultades de los estudiantes de quinto grado se encuentran especialmente en la resolución de problemas que incluyen las operaciones básicas de

multiplicación y división, así como la recopilación de datos para dar paso a la resolución de los mismos problemas.

166

Descripción del proyecto

De este modo, tomamos la información necesaria, identificamos la problemática central y las limitaciones del territorio, decidimos elaborar objetos digitales de aprendizaje (ODAs) para el fortalecimiento de las temáticas abordadas en el área de comprensión lectora y lengua castellana. Adicionalmente, el equipo buscaba motivar a los estudiantes a aprender. Esto implicaba hacer una dinámica de aprendizaje más empática con los estudiantes respecto a las situaciones que pudiesen estar viviendo.

El programa de Uninorte social presentó los distintos recursos que poseen para dar respuesta a la escolaridad virtual. Entre las más importantes, vale la pena resaltar las guías elaboradas por el gobierno, una radio institucional llamada Radio Manatí y el acompañamiento a los profesores por medio de whatsapp y clases virtuales. A raíz de esto, nuestro equipo optó por elaborar una serie de materiales audiovisuales, que comportan: Para tercer grado, un video para las unidades de longitud y otro para las unidades de tiempo; para quinto grado, un video para las divisiones y otro para las multiplicaciones. Como referencia para la estructuración de dichos videos tomamos ejemplos vivenciados tanto en el contexto local, nacional como a nivel internacional. A continuación, presentaremos las actividades principales que se recogieron en primer lugar para darle sentido y contenido a los videos.

En primer lugar, el equipo tomó las estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en quinto grado de la institución educativa La Piedad. La estrategia consiste en explicar las operaciones matemáticas a partir de hábitos y situaciones en las que cualquiera se puede ver envuelto y necesita de las matemáticas para resolverlas en su día a día. Para ello, se utilizan escenarios que los estudiantes conocen y suelen recurrir como la plaza del pueblo, la tienda de la esquina etc.

Como método complementario, decidimos tomar como referente el método Smartick, el cual se suele utilizar como recurso en la grabación de materiales audiovisuales a la hora de captar la atención del usuario. Esto fue de suma importancia para llamar la atención de los estudiantes e incrementar su interés sobre las matemáticas.

Otro recurso que nos pareció de suma importancia fue el de enseñar a multiplicar mediante el juego y el aprendizaje cooperativo (Rodríguez Huete, 2017). La propuesta del aprendizaje cooperativo permite abordar el proceso del aprendizaje de una manera más enriquecedora para los estudiantes, puesto que lo que se promueve no es la competitividad sino el apoyo entre estudiantes. En este sentido, la manera de resolver el problema o comprender lo expuesto en el video se enriquece, ya que hay varias miradas y formas de resolverlo distintas.

Por último, en lo referente al formato, tomamos la idea de incluir un títere en los videos al estilo de Plaza Sésamo. A este lo llamamos Tico. Tico ayudó a presentar varias temáticas abordadas en los videos y resultó ser un recurso pedagógico interesante.

Conclusiones

Dentro de la misma estructuración de la intervención, se plantearon tres fases: Comprobación, iniciación e implementación que conlleva a la ejecución de dicha intervención para obtener los alcances estipulados. De manera paralela, dicho proceso se va alimentando

David Gómez,
Jorge Cuello
y Juan Camilo
Álvarez

Esfera
Matemática

del método ECA. Este se desglosa en tres partes: Exploración, comprensión y aplicación. La primera parte, consiste en la exploración de conocimientos previos; luego, le sigue la comprensión del estudiante sobre dichos conocimientos y, por último, está la aplicación de los conocimientos abordados en las partes anteriores. Cada fase de ECA en los vídeos toma el nombre de misión, ya que su dinámica está enfocada en visualizar el contenido y hacer las tareas cuando se requiera, con el fin de conseguir una determinada recompensa al final del mismo.

Dentro del proceso evaluativo posterior a la aplicación, se desarrollan unas rúbricas de evaluación con el fin de evidenciar en términos cualitativos el desempeño de las actividades, vídeos explicativos y la intervención en general. Con base en la evaluación, podemos afirmar que la intervención se completó en un 63% a causa de inconvenientes con el tiempo; de hecho, los niños de las escuelas se encontraban en semana de finales y los profesores no creyeron pertinente distraerlos de sus responsabilidades primordiales. A pesar de ello, entendimos el quehacer del diseño más allá de la creación de productos. De hecho, este resultó un eje fundamental para la transformación social y la educación. Además, de que aumentó nuestra empatía con el trabajo de programas como Uninorte social que buscan mejorar las condiciones en municipios de bajos recursos.

Referencias bibliográficas

Rodríguez Huete, N. (2017). **Enseñar a multiplicar mediante el juego y el aprendizaje cooperativo** (tesis de maestría). Universidad Internacional de Rioja, Madrid, España.

14

Aprendiendo a comunicarnos

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano

Estudiantes de Diseño de la
Universidad del Norte.

el desarrollo de competencias textuales, gramaticales, pragmáticas y discursivas de los estudiantes dentro del marco temático creación de frases: sujeto y predicado. Dicho marco es aplicado en ambos cursos, pero con enfoques distintos, ya que los niveles de complejidad manejados en cada grado son distintos. Respecto a las guías de aprendizaje elaboradas por los docentes, estas presentan dos problemas generales. En primer lugar, muchas veces las guías no son lo suficientemente claras para los estudiantes, por lo que se les dificulta la correcta comprensión de las explicaciones y actividades por una especie de rigidez estructural poco llamativa del diseño; sumado a ello, existe poca o a veces nula orientación directa de los docentes por la forma en que se lleva a cabo la metodología de educación a distancia.

Descripción del proceso y resultados

Principalmente este proyecto se enfoca en dos problemas: Primero, los estudiantes deben aprender y avanzar en su ciclo escolar. Sin embargo, presentan complicaciones al momento de asociar los nuevos aprendizajes a su cotidianidad y aplicarlos mientras interactúan con los demás. Por otro lado, los estudiantes interpretan la intención de las oraciones gramaticales como positivas (felicitaciones) y negativas (regaños). Por tanto, en la mayoría de los casos dicha interpretación genera confusión al percibir de forma no acertada la intencionalidad del emisor. Acompañado de los problemas mencionados, en estos municipios en cuestión, los niños que cursan entre tercero y quinto grado de primaria entran en un rango de edad entre los ocho y doce años. Etapa en la que el lenguaje debe estar suficientemente avanzado como para entablar una conversación con fluidez. Cabe destacar que el habla es el sonido del lenguaje hablado, razón por la que el habla es una de las principales acciones a estimular. De ahí que el lenguaje se defina como el sistema de palabras escritas, habladas y gestualidades, que tienen como fin comunicar. Por esta razón, el desarrollo del lenguaje es un factor esencial en el ciclo vital de todas las personas en un rango de edad temprano. Por ello, se debe reforzar la apropiación del estudiante sobre las bases de la lengua escrita y que este consolide los aprendizajes básicos de lectura y escritura. Factores que posibilitan el desarrollo de la alfabetización y lo conducen a avanzar hacia los siguientes cursos que pertenecen al ciclo de escolaridad. Tal paso, para el estudiante requiere mayor detalle de la integración de formas gramaticales y normativas que favorecen la autonomía lectora y escritora, puesto que implica la aplicación de la lengua escrita como una herramienta para aprender los contenidos predispuestos por las instituciones.

Hay tres herramientas que son las más utilizadas y que facilitan la manera de explicar. Primero, está la atracción visual, que se logra a partir de animación, transiciones de movimiento y efectos que distorsionan la imagen o sus colores en función de generar

Luis Agamez,
Isabella Maury
y Marcela
Serrano

Aprendiendo a
comunicarnos

recordación en el estudiante. Luego, está la cercanía con el profesor mediante la creación del vínculo afectivo entre los estudiantes y los profesores. Finalmente, está lo que se conoce como la secuencia de pasos, que permite captar a detalle el proceso explicado para la ejecución de actividades o ejercicios de afianzamiento.

La metodología aplicada se planeó y llevó a cabo a partir de cinco fases. Respecto a la primera, llamada reestructuración y actualización, se hizo, en primer lugar, una versión inicial de los ODA y una presentación a todo el cuerpo docente de las instituciones educativas y la representante de Uninorte Social. Durante la misma, se recolectaron observaciones y detalles de rápida modificación para poder apropiarlos y ser corregidos dentro de las propuestas finales de los ODA. Con relación a la segunda etapa, llamada plan de clase, se hizo la entrega del material previamente organizado a los profesores colaboradores. En la etapa denominada puesta en marcha, se deja en manos del profesor la aplicación de los ODA con un previo instructivo de sugerencias que permiten una aplicación apropiada. Después, la etapa de recolección y revisión permitió hacer contacto nuevamente con los profesores con el fin de que ellos devolvieran el material con una serie de retroalimentaciones y observaciones acerca del logro o no de los ODA por medio de las actividades. Como última etapa para finalizar la metodología se encuentra el análisis de impacto y escritura del informe de mejoras. Este último, se trata de la síntesis, análisis y sistematización de la aplicación de la propuesta junto con las posibles mejoras que se puede hacer a la misma.

Conclusiones

De acuerdo con lo anterior, las correcciones que hace Tres en Punto a la metodología es reducirla a una estrategia de tres etapas que permitan destacar un impacto perdurable en el tiempo y la replicabilidad en otras instituciones educativas con el vínculo asincrónico debido a distintas condiciones. De este modo, el cumplimiento de las

etapas mencionadas resulta en la acogida de las recomendaciones mencionadas por los actores importantes, posibles rediseños de los objetos, reunión del material, planificación de contenidos y actividades, el consumo del contenido de los objetos y, en consecuencia a este, el aprendizaje acerca del sujeto y el predicado, acompañado del desarrollo de pensamiento crítico mediante solución de problemas planteados y descubrimiento autónomo.

Vale la pena aclarar que los objetos digitales de aprendizaje fueron diseñados como una herramienta que acompaña las guías estructuradas por los profesores. Al ponerse a prueba se ha evidenciado el impacto que tiene el desarrollo de las actividades ubicadas al final de cada ODA, lo que sirve como herramienta de corroboración sobre el entendimiento de las temáticas que tienen los estudiantes. En síntesis, se puede decir que, como primera prueba en el contexto real con resultados positivos, el presente proyecto sirve como argumento para darle seguimiento al mismo. Aunque no todas las acciones dentro de la planificación inicial se cumplieron al pie de la letra por la necesidad de aprovechar el tiempo como recurso limitado, se llegó a la discusión entre aspectos de mejora que pueden aportar mayor control o efectividad tanto en el proceso de ejecución de la metodología como en el alcance de los ODA.

Luis Agamez,
Isabella Maury
y Marcela
Serrano

Aprendiendo a
comunicarnos



15

**Comprende Imaginando:
Experiencia del proyecto
de intervención social en
los municipios de Manatí
y Santa Lucía, Atlántico**

Mangata Estudio

los estudiantes aún presentan dificultades para entender las temáticas sin tener al docente cerca para explicar y resolver sus dudas.

El proyecto Comprende imaginando hizo especial énfasis en el área de lengua castellana. El eje central de la intervención buscó apoyar la comprensión lectora de los estudiantes de tercero y quinto de primaria, puesto que la enseñanza y aprendizaje de este tema es crucial para los estudiantes y su desarrollo en otras asignaturas y futuro académico. La intervención propuso el diseño de objetos de aprendizajes digitales. Para su elaboración, Mangata estudio desarrolló una metodología llamada de la misma manera que el proyecto. Para su diseño fue necesario un proceso de investigación previo en el cual se recolectó información requerida acerca de la población de ambos municipios. Esto se hizo a través de reuniones en la plataforma de Google Meets, en la que participaron docentes y coordinadores de las

instituciones educativas y funcionarios de Uninorte social. El acompañamiento de estas personas fue sumamente importante, ya que, por las medidas de bioseguridad, Mangata estudio no pudo trasladarse directamente a los territorios para conocer la situación de primera mano y hablar con las personas que en su momento se beneficiarían de dicha intervención. Por ello, buena parte de la investigación previa y la información de interés para el proyecto fue facilitada por docentes de los municipios y de Uninorte social. Otro método que se optó como forma de inmersión en el territorio, fueron una serie de recorridos virtuales y de encuentros virtuales con las comunidades. Se utilizaron redes sociales como Facebook y herramientas como Google Maps, así como de otras plataformas propias y de habitantes del lugar. Todo ello, ayudó a que los integrantes de Mangata estudio se

familiarizaran con el contexto de los estudiantes y su cotidianidad. Insumos que más tarde el equipo tomaría con el fin de diseñar los objetos digitales de aprendizaje.

Mangata
Estudio

Descripción del proyecto Comprende imaginando

Comprende Imaginando consta de cuatro fases que hacen referencia a cómo se desarrollan objetos de aprendizaje para explicar temáticas del área de comprensión lectora y lengua castellana. Asimismo, estas fases se basaron en tres referentes centrales. En primer lugar, se tomó el aprendizaje autodirigido, el cual lleva a un proceso en el que los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de otros, para diagnosticar sus necesidades de aprendizaje y formular sus metas de aprendizaje (Parra, Pérez, Ortiz y Fasce, 2010). Como segunda referencia, se tomó el método montessori del cual se destaca “ la necesidad de favorecer el desarrollo natural de las aptitudes de los alumnos a través de la autodirección, la exploración, el descubrimiento, la práctica, la colaboración, el juego, la concentración profunda, la imaginación o la comunicación.” (Figueroba, s.f, párr.3). Por último, se tomó el método Waldorf de aprender jugando que estimula la imaginación y la creatividad (Gualda, 2018).

Comprende
Imaginando:
Experiencia del
proyecto de
intervención
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

La primera fase se denominó ¿Qué será? Ya que esta propone que se haga una invitación a los estudiantes a imaginar y deducir lo ocurrido en un cuento o texto por medio de aspectos que lo acompañen como una imagen o un título. La segunda fase se nombró ¿Lo identificas? A partir de esta se busca dar una explicación de los elementos de un texto que ayude a comprender de mejor manera el texto y posteriormente invitar a los alumnos a poner en práctica lo aprendido. La tercera fase refleja la interpretación del estudiante. Esta comprende una etapa de evidencia de lo interpretado, a través de la

dinámica de películas mentales. Los estudiantes deben llevar a cabo una representación gráfica del texto que han trabajado previamente, llevando las temáticas a un contexto allegado a su realidad. La propuesta de película mental es desarrollada por la pedagoga Ginny Osewalt. Dicha metodología busca estimular la imaginación del educando por medio de descripciones de escenas del libro leído en las que este desarrolle todos sus sentidos (Osewalt, 2019). Ahora bien, en cuanto a la cuarta y última fase, se denominó ¿Qué te pareció? A partir de la misma se busca obtener retroalimentación acerca de la relación que se tuvo entre estudiantes y objetos de aprendizaje, por parte de los educadores o docentes, para llegar a conclusiones acerca del proceso del proyecto.

Conclusiones

Durante la ejecución del proyecto, el equipo de Mangata estudio tuvo que superar diferentes retos. Entre las más importantes es pertinente mencionar la virtualidad, puesto que se trataba de un proyecto que involucraba conocer las problemáticas relacionadas con un territorio y sus habitantes. En este sentido, vincularse con las personas de un territorio y entender sus dinámicas y hábitos diarios por medio de la virtualidad resultó sumamente difícil. Por otro lado, el equipo nunca había trabajado con comunidades, lo que implicó una dificultad aún mayor para aproximarse a la gente.

Sea como fuere, el resultado se considera como positivo, ya que se logró impactar los hogares de muchos estudiantes y mejorar sus condiciones y hábitos de estudio para bien. Factor que contribuye a cerrar la brecha educativa de una u otra manera, ya que los estudiantes de estos dos municipios tienen acceso a herramientas y materiales que antes no poseían. Esto les da la posibilidad de tener mejores oportunidades y vivir, en un futuro, con más dignidad.

Referencias bibliográficas

- Figueroba, A. (s.f). Método Montessori: Sus 8 principios educativos. Psicología y mente. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/metodo-montessori>
- Gualda, A. (2018, enero). ¿Qué es la pedagogía Waldorf? **Revista digital INESEM**. Recuperado de: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/pedagogia-waldorf/>
- Osewalt, G. (2020, septiembre). Siete recomendaciones para ayudar a los niños a entender lo que leen. **Bibliotecas SUFD**. Recuperado de: <https://bibliotecasufedericodegetau.weebly.com/blog-de-la-biblioteca/7-recomendaciones-para-ayudar-a-los-ninos-a-entender-lo-que-lee-por-ginny-osewalt>
- Parra P., Pérez, C., Ortiz, L. & Fasce, E. (2010). El aprendizaje autodirigido en el contexto de la educación médica. **Revista de educación y ciencias de la salud**, 7(2), 146-151.

Mangata
Estudio

Comprende
Imaginando:
Experiencia del
proyecto de
intervención
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

16

**Promatemática:
Experiencia del proyecto
de intervención social en
los municipios de Manatí
y Santa Lucía, Atlántico**

estudiantes aún presentan dificultades para entender las temáticas sin tener al docente cerca para explicar y resolver sus dudas. A pesar de los esfuerzos de los docentes por crear guías para darle continuidad al proceso de aprendizaje, los estudiantes aún presentan dificultades para entender las temáticas, específicamente en el área de matemáticas, al no tener al docente cerca para explicar y resolver sus dudas.

Esto resulta un gran problema, puesto que las matemáticas son una de las materias más importantes en el desarrollo del pensamiento formal y lógico del niño. El hecho de que haya en sí una gran dificultad generalizada en los estudiantes de dichos municipios a la hora de entenderla, puede convertirse en un atraso en el desarrollo cognitivo de toda una generación. El problema que reside detrás de esta materia es que tal como dice un estudio publicado en el periódico **La Vanguardia** es que las matemáticas son de carácter acumulativo (Rius, 2015). En otras palabras, solo se puede

comprender un concepto nuevo si se han asimilado bien los conceptos previos en los que se basa. En este sentido, si el estudiante no llega con unas bases fuertes, el siguiente año le será más difícil comprender y adquirir los nuevos conocimientos.

El proyecto Promatemática hizo especial énfasis en el área de matemáticas. El eje central de la intervención buscó apoyar la comprensión de problemas matemáticos y la clasificación de triángulos de los estudiantes de tercero y quinto de primaria. La intervención propuso el diseño de objetos de aprendizajes digitales. Para su elaboración, Mangata estudio desarrolló una metodología llamada de la misma manera que el proyecto. Para su diseño fue necesario un proceso de investigación previo en el cual se

recolectó información requerida acerca de la población de ambos municipios. Esto se hizo a través de reuniones en la plataforma de Google Meets, en la que participaron docentes y coordinadores de las instituciones educativas y funcionarios de Uninorte social. El acompañamiento de estas personas fue sumamente importante, ya que, por las medidas de bioseguridad, Mangata estudio no pudo trasladarse directamente a los territorios para conocer la situación de primera mano y hablar con las personas que en su momento se beneficiarían de dicha intervención. Por ello, buena parte de la investigación previa y la información de interés para el proyecto fue facilitada por docentes de los municipios y de Uninorte social. Otro método que se optó como forma de inmersión en el territorio, fueron una serie de recorridos virtuales y de encuentros

Mangata
Estudio

Promatemática:
Experiencia del
proyecto de
intervención
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

virtuales con las comunidades. Se utilizaron redes sociales como Facebook y herramientas como Google Maps, así como de otras plataformas propias y de habitantes del lugar. Todo ello, ayudó a que los integrantes de Mangata estudio se familiarizaran con el contexto de los estudiantes y su cotidianidad. Insumos que más tarde el equipo tomaría con el fin de diseñar los objetos digitales de aprendizaje.

Descripción del proyecto Promatemática

Promatemática consta de cuatro fases que hacen referencia a cómo se desarrollan objetos de aprendizaje para explicar temáticas del área de comprensión lectora y lengua castellana. Asimismo, estas fases se basaron en tres referentes centrales. En primer lugar, se tomó el aprendizaje autodirigido, el cual lleva a un proceso en el que los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de otros, para diagnosticar sus necesidades de aprendizaje y formular sus metas de aprendizaje (Parra, Pérez, Ortiz y Fasce, 2010). Como segunda referencia, se tomó el método montessori del cual se destaca “ la necesidad de favorecer el desarrollo natural de las aptitudes de los alumnos a través de la autodirección, la exploración, el descubrimiento, la práctica, la colaboración, el juego, la concentración profunda, la imaginación o la comunicación.” (Figueroba, s.f, párr.3). Por último, se tomó el método Waldorf de aprender jugando que estimula la imaginación y la creatividad (Gualda, 2018).

En la primera fase, denominada prointroducción, se hizo una breve introducción o repaso de los temas a tratar, en este caso fueron acerca de las operaciones básicas de matemáticas (suma y resta) y clasificación de triángulos. Esto se hace a través de preguntas retóricas y algunos datos relevantes respecto a estos temas. En la segunda fase, llamada proexplicación, los estudiantes reciben la explicación más profunda acerca de las temáticas a trabajar. Para ello, se les hacen ejemplos que sean cercanos a su contexto y con los que ellos se puedan identificar. La tercera fase, denominada proaplicación, se invita a los estudiantes a reconocer ciertas aplicaciones de las temáticas en un contexto real con el fin de que identifiquen estas situaciones problemáticas en su entorno directo. La cuarta y última fase, pro conclusiones, se busca obtener retroalimentación de los educadores acerca de la relación que se tuvo entre estudiantes y objetos de aprendizaje para llegar a conclusiones acerca de la ejecución del proyecto.

Mangata
Estudio

Promatemática:
Experiencia del
proyecto de
intervención
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

Conclusiones

Durante la ejecución del proyecto, el equipo de Mangata estudio tuvo que superar diferentes retos. Entre las más importantes es pertinente mencionar la virtualidad, puesto que se trataba de un proyecto que involucraba conocer las problemáticas relacionadas con un territorio y sus habitantes. En este sentido, vincularse con las personas de un territorio y entender sus dinámicas y hábitos diarios por medio de la virtualidad resultó sumamente difícil. Por otro lado, el equipo nunca había trabajado con comunidades, lo que implicó una dificultad aún mayor para aproximarse a la gente.

Sea como fuere, el resultado se considera como positivo, ya que se logró impactar los hogares de muchos estudiantes y mejorar sus condiciones y hábitos de estudio para bien. Factor que contribuye a cerrar la brecha educativa de una u otra manera, ya que los estudiantes de estos dos municipios tienen acceso a herramientas y materiales que antes no poseían. Esto les da la posibilidad de tener mejores

oportunidades y vivir, en un futuro, con más dignidad.

Referencias bibliográficas

Figueroba, A. (s.f). Método Montessori: Sus 8 principios educativos. Psicología y mente. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/metodo-montessori>

Gualda, A. (2018, enero). ¿Qué es la pedagogía Waldorf? **Revista digital INESEM**. Recuperado de: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/pedagogia-waldorf/>

Parra P., Pérez, C., Ortiz, L. & Fasce, E. (2010). El aprendizaje autodirigido en el contexto de la educación médica. **Revista de educación y ciencias de la salud**, 7(2), 146-151.

Ruis, M. (2015). ¿Por qué muchos estudiantes odian las matemáticas? La Vanguardia.

Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/vida/20150521/54431772174/estudiantes-odian-matematicas.html>

17

**Diseño social capsule
reductor de distractores
en entornos de
aprendizaje**

Lilibeth Camacho, Karoll
Dayana Lizcano, Camila
Stephany Niño, Juan
Sebastián blanco, Kendra
Laguna

Estudiantes de la Universidad
de Pamplona

Descripción de la investigación

El trabajo se basó en el modelo de investigación investigación-acción participativa (IAP) (Hernández Sampieri, 2014), se enfatizó en el uso de la observación directa. Para ello, se tomó como herramienta principal de recolección de datos, el diario de campo. Dicha herramienta permitió la inmersión en las acciones diarias individuales y de grupo, lo que se complementó con la ayuda de foto diarios, videos e incluso video llamadas que daban acceso en tiempo real a las acciones y aumentaban la presencialidad en las observaciones. Estas técnicas permitieron recoger los datos sobre los conceptos, lenguajes y maneras de expresión, el entorno, las labores y actitudes de los estudiantes durante sus jornadas educativas en el contexto actual de confinamiento y pandemia. La información recolectada se dividió en cuatro categorías: Interpretativo, temático, personales y de reactividad de participantes. Gracias a la inmersión surgió un punto de vista propio y externo. De este modo, se logró concluir ciertos factores que daban paso a problemáticas que afectaban la educación. Se concluyó que los factores distractores como el ruido, las personas externas y el poco adecuamiento de las áreas de trabajo englobaban la problemática general. Esta se tomó con el fin de darle una adecuada solución. Asimismo, estos datos permitieron caracterizar y definir la muestra, es decir, estudiantes colombianos, hombres y mujeres entre los diecisiete y veinticinco años de edad de zona urbana que no cuentan con espacios adecuados para la ejecución de sus labores educativas.

Para corroborar que la problemática era verídica y pertinente, se sustentó a través de la contrastación con artículos de investigación que abordaban problemáticas similares acerca de los factores de distracción de estudio en casa. Dichos estudios arrojaron como resultado los distractores más frecuentes y analizaban cómo estos afectaban los espacios de trabajo. Tal investigación recalcó la manera en que los autores cualitativamente daban soluciones. A partir de ello, escribieron una guía para el entendimiento del porqué surgen esos distractores en los espacios de trabajo. Como metodología para alcanzar el objetivo propuesto, la investigación utilizó grupos focales con estudiantes de

Lilibeth
Camacho,
Karoll Dayana
Lizcano, Camila
Stephany Niño,
Juan Sebastián
blanco, Kendra
Laguna

Diseño social
capsule
reductor de
distractores en
entornos de
aprendizaje

distinta índole que se han visto obligados a tener clases virtuales. Durante el grupo focal, se logró hacer anotaciones de las opiniones dadas de los invitados. Los grupos focales permitieron concluir que la problemática presentada era la misma que la identificada en la presente investigación.

Esta investigación dio como resultado un artefacto denominado capsule que busca brindar una solución integral e innovadora en los espacios de trabajo, ya que reduce las alteraciones que el entorno presenta y que negativamente están afectando a todos los estudiantes. Capsule se trata de un mobiliario híbrido que aísla el espacio de trabajo, reduce los ruidos e interferencias de las personas cercanas.

Conclusiones

El desarrollar proyectos en ambientes reales proporciona la comprensión del producto a elaborar en todos los factores que lo comprenden, es por esto que la presencialidad del contexto intensifica que la problemática sea la ideal. Trabajar inmerso en el contexto como diario vivir propone la observación y análisis que deben ser efectuados paralelamente. Por el contrario, implicaría un proceso distinto y la comprensión no estaría dejando en evidencia que tan afectada por su propio entorno está la población estudiantil que se encuentra trabajando y estudiando a larga distancia.

Solucionar tal afectación optimizaría los tiempos de estudio e incrementaría la concentración. Factor que se debe dar desde la comodidad, ya que es muy importante tener un ambiente adecuado para el desarrollo integral del estudiante si se pretende tener un rendimiento adecuado para las horas establecidas de estudio, es por esto que el proyecto entregado tiene como componente principal el diseño social basándose en la intervención del espacio para la mejoría positiva de la interacción del usuario y el contexto para un óptimo aprovechamiento de tiempo de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

Hernández Sampieri, H. (Ed.). (2014). 6a Ed. Metodología de la investigación. México D.F: McGrawHill.

Lilibeth
Camacho,
Karoll Dayana
Lizcano, Camila
Stephany Niño,
Juan Sebastián
blanco, Kendra
Laguna

197

Diseño social
capsule
reductor de
distractores en
entornos de
aprendizaje



18

Curiosidades silvestres

Luis Agamez, Isabella
Maury, Marcela Serrano

Estudiantes de Diseño,
Universidad del Norte.

menores aprendan acerca de la fauna nativa. Al respecto, el estudio de diseño Tres en Punto, apoyó el diseño y elaboración de un paquete de siete actividades virtuales que hace parte de zooclub virtual.

La Fundación Botánica y Zoológica de Barranquilla, como parte de sus objetivos busca brindar conocimiento acerca de la fauna colombiana. No obstante, aunque la institución alberga ciento veinticinco especies en sus instalaciones, de las que el 78,57% corresponde a especies nativas, el enfoque de las actividades propuestas y desarrolladas para los niños de seis a doce años, tanto presenciales como virtuales, suele involucrar a las especies de mayor popularidad.

Sumado a lo anterior, el público objetivo cuenta con limitaciones al acceso de información y visualización de los ejemplares debido al contexto educativo actual desde la distancia, seguido de actividades centradas

en la capacidad memorística e interpretativa de los estudiantes. Por ello, surge la necesidad de presentar alternativas que promuevan el conocimiento de las cualidades, habilidades y características del grupo de especies menos conocidas de manera que capten la atención de los chicos y cumplan con los objetivos precisados en el marco del programa de zoolub virtual mediante experiencias en su entorno inmediato que involucren su participación activa.

Descripción del proyecto

Para el desarrollo de este proyecto, se implementó una metodología que consta de tres fases. En primer lugar, está la presentación del diseño planteado para cada actividad. Luego de su presentación, se recibió la retroalimentación de Gabriela Guevara, directora de educación del zoológico de Barranquilla, y del profesor Edgard Rincón. Durante dicha fase se hicieron actividades clave, tales como preparar la presentación previamente y documentar toda la retroalimentación recibida. La segunda fase denominada reestructuración, está compuesta por tres subfases: Rediseño, segunda presentación a la fundación y búsqueda de aprobación y mejoras. En esta fase se hicieron actividades clave tales como la propuesta de rediseño y corrección de errores. Después, en la tercera fase denominada de implementación se pone en marcha el

plan piloto. Por último, la fase de medición se compone de dos subfases llamadas retroalimentación y construcción de un informe de mejoras. En estas subfases se documenta toda la retroalimentación recibida después de que la fundación aplicó el piloto y se escribió el informe de mejoras en el que planteamos los aspectos que se deben corregir para tener la propuesta deseada.

De esta manera, el equipo de diseño hizo las siete actividades programadas para una semana llena de conocimientos nuevos para los niños. Esta se llamó Curiosidades silvestres. Las actividades se entregaron listas para publicarse y llevarse a cabo. Para ello, se valen de otros recursos instructivos y videos explicativos con el objetivo de facilitar y reforzar la información brindada sobre cada especie nativa.

El equipo se basó en los principios de la educación disruptiva para elaborar las actividades. Al respecto, vale la pena resaltar la personalización del aprendizaje y el aprendizaje a través de la experiencia. El primer principio aquí enunciado es de suma importancia, puesto que toma en cuenta las diferencias individuales al momento de aprender, lo que permite desarrollar el potencial de todos los alumnos sin excepción. Por otra parte, el aprendizaje a través de la experiencia fue un criterio transversal en la elaboración de todo el material. Esto se debe a que, por lo general, el ser humano aprende más haciendo que escuchando o leyendo. Sin embargo, no se trata de eliminar los demás recursos, sino que se trata de complementar con la práctica para que el estudiante retenga con mayor facilidad la información.

Conclusiones

Con este proyecto se espera conseguir el fortalecimiento del vínculo entre los niños y la fundación, la interiorización de interdependencia de los niños que favorecen una mayor fluidez de las relaciones dentro de casa, la apropiación de actividades dinámicas como medio para el aprendizaje de la educación ambiental, el fortalecimiento de la relación del niño con los animales y su entorno, la empatía hacia los animales, el desarrollo de la autonomía mediante la apropiación del desarrollo de las

Luis Agamez,
Isabella
Maury, Marcela
Serrano

Curiosidades
silvestres

actividades, el mejoramiento de la capacidad retentiva del niño. Como estudio de diseño nos complace saber que estas actividades pueden llegar a muchos niños y transmitir el conocimiento que estas contienen acerca de cada uno de los siete animales trabajados. En conclusión, con un seguimiento de un modelo social apropiado previamente descrito en la totalidad de la documentación que se enfoca este proyecto, se puede llegar a un resultado más estructurado y afinar detalles que le den mayor personificación a cada actividad y estar listas para llevarse a cabo y lanzarse al mercado.

19

**Aproximaciones a la
intervención social. El
caso del zoológico de
Barranquilla y el proyecto
Animales en su hábitat**

Mangata Estudio

edad de los seis a los doce años. Estas actividades están enfocadas a la conservación de la fauna y flora, por lo que hacen especial énfasis en las especies que se albergan en sus instalaciones. Es aquí cuando el zoológico y Mangata estudio empiezan a trabajar en conjunto para el desarrollo de la propuesta. En primer lugar, surge el reto de identificar problemáticas que han surgido a raíz del cambio abrupto en la modalidad de atención al público.

Como punto de partida en el proceso de investigación, se observan los espacios físicos que componen el zoológico. Dichos espacios están organizados de acuerdo a la clasificación de las especies y subespecies, así como por secciones específicas diseñadas para cada tipo de cliente y sus necesidades.

Sin embargo, lo más importante que observó el equipo de investigación fueron los espacios en los que residen los animales. Estos son espacios buscan crear un ambiente más o menos simulado a las condiciones y características del entorno en que una u otra especie suele vivir en su estado natural. Esta fue identificada como una de las partes fundamentales de la experiencia en el zoológico. Por tanto, como los visitantes no tienen contacto directo con semejante experiencia, se dificulta la comunicación de ellos con la fundación.

Descripción de la propuesta: Animales en su hábitat

De tal problemática nace la propuesta de Animales en su hábitat. Esta última tiene como objetivo generar un aprendizaje significativo (Echarri-Iribarren, 2009) para los niños. Asimismo, su intención es iniciar un proceso de concientización con relación a la importancia de la preservación de las especies animales en su hábitat natural y de resaltar aquellos aspectos que los caracterizan. Por otra parte, la propuesta de Animales en su hábitat, integra una serie de herramientas del diseño y de la pedagogía. En primer lugar, están las metodologías y estrategias del **service design tools** como el **brainstorming** y el **experience prototype**

(Service Design Tools, 2020). Por otro lado, se vale de métodos de aprendizaje para niños como el método Montessori, el cual hace hincapié en el desarrollo de aptitudes cognitivas a través de la exploración, el juego, la imaginación, como uno de los aspectos más importantes y la autodirección, entre otros (Morales, 2015); lo que involucra también técnicas que permitan el fortalecimiento tanto de la motricidad fina como gruesa.

De este modo, el proceso de investigación que se dio con anterioridad, permitió el diseño de la metodología, la cual se compone de tres fases que se explicarán a continuación. La fase uno se denominó Zoomate, de la cual se encargó la Fundación Botánica y Zoológica de Barranquilla. A lo largo de la misma se crearon piezas publicitarias que tuvieron como fin difundir y dar a conocer el contenido de las actividades, sus objetivos y beneficios. En cuanto a la segunda fase, se nombró Conoce a los zoo animales, la cual comprendió la etapa de implementación y desarrollo de las actividades como tal.

La primera actividad, inicia con una presentación de las especies que fueron previamente escogidas. Esto brinda a los visitantes virtuales una idea de cada una de las especies que habitan el zoológico, así como de su hábitat natural. Posteriormente, los niños escogen la secuencia de desarrollo de las actividades y tratan de mantener el orden animal y especie como lo plantean los videotutoriales. De este modo, durante el desarrollo de las actividades, se dan a conocer características propias de cada uno de los animales, de sus hábitats y de la relación que existe entre ellos; actividad que se intercala con los pasos a seguir para el desarrollo de las figuras por medio de un lenguaje sencillo.

Finalmente, la etapa tres se denomina Sé sobre los animales y su hábitat. En esta etapa se busca evidenciar el conocimiento que adquirieron los niños durante el desarrollo de las actividades y, asimismo, que los padres o acompañantes se integren al proceso e identifiquen sus beneficios. En ella, se hacen una serie de preguntas a los niños que han desarrollado las actividades, las cuales hacen referencia al contenido que se ha mencionado y mostrado durante los videotutoriales.

Luis Agamez,
Isabella
Maury, Marcela
Serrano

Curiosidades
silvestres

Conclusiones

Con el desarrollo de esta intervención, se tuvo la oportunidad de experimentar, proponer y desarrollar soluciones reales para comunidades reales en un contexto completamente diferente, ya que se tuvo la limitante del distanciamiento social, lo que no permitió contar con un contacto directo con ellos. A pesar del periodo de distanciamiento, dichas comunidades no dejan de presentar necesidades e inclusive, se generan nuevas necesidades, por lo que sumamente enriquecedor para los diseñadores, ya que permite ayudar a aquellos que lo necesitan y permite explorar nuevas metodologías para el desarrollo de proyectos.

Por otra parte, el hecho de trabajar bajo las circunstancias actuales, permitió conocer los diferentes alcances que el diseño como disciplina puede llegar a tener en los distintos ámbitos de la vida y la actividad humana inclusive en contextos nuevos y a pesar de las limitaciones materiales. En efecto, estos nuevos contextos pese a sus dificultades y limitaciones, mostraron que se pueden generar diversos espacios para el intercambio de ideas, la investigación y la exposición de los proyectos que se desarrollan. Por otra parte, se evidenció también la importancia de la interdisciplinariedad en el proceso de diseño y de cómo esta debe medir el trabajo en equipo en función de la comunidad con quien se trabaja, los objetivos, alcances e impactos que se buscan lograr, ya que se necesita del conocimiento experto de otras áreas, para cubrir los requerimientos de ello.

En síntesis, a través del diseño del proyecto Animales en su hábitat se logró llegar a un público objetivo, que en este caso fueron los niños en el rango de edad entre los seis y los doce años. Así, se logró, en cierto modo, el cometido de iniciar el proceso de concientización respecto a la importancia de la preservación de las especies animales en su hábitat natural. Para ello se hizo uso de las actividades que se encargan de destacar las características de estos y además de mantener la participación activa de los niños durante todo el proceso de desarrollo de las mismas.

Por último, vale la pena recalcar que para los integrantes de Mangata estudio, el hecho de lograr tener un impacto en la vida de las personas significa una importante oportunidad de crecimiento en el proceso de formación y desarrollo como profesionales.

Luis Agamez,
Isabella
Maury, Marcela
Serrano

Referencias bibliográficas

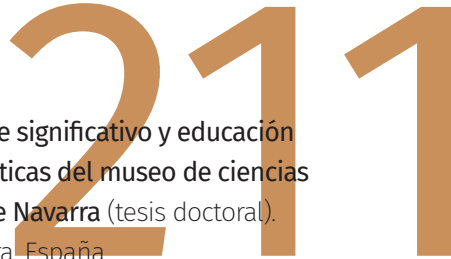
Echarri-Iribarren, F. (2009). **Aprendizaje significativo y educación ambiental: aplicaciones didácticas del museo de ciencias naturales de la Universidad de Navarra** (tesis doctoral). Universidad de Navarra, Navarra, España.

La Fundación Zoológico de Barranquilla. (2020). La Fundación. Recuperado de: https://www.zoobaq.org/zoo/zoo_fundacion.php

Curiosidades
silvestres

Morales, J. J. (2015). María Montessori y la educación cósmica. **Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña**, 7(2), 290-326.

Service Design Tools. (2020). Experience prototypes. Recuperado de: <https://servicedesigntools.org/tools/experience-prototypes>





20

Conozco y protejo mis
recursos

Manglar estudio

de Instagram y Facebook. Estos recorridos eran dirigidos por los guías de la fundación, quienes hacían daban datos acerca de los animales y sus hábitats. Los recorridos y exposiciones sobre los animales del zoológico trataban particularmente acerca de las especies nativas. Sin embargo, muchos de los niños que asistían a dichos recorridos, perdían interés en los mismos, puesto que sus gustos se dirigían por especies foráneas como el león, el elefante, entre otros.

Durante esos días se publicó el informe anual Planeta Vivo (WWF, 2020) cuyos datos arrojaron que una de cada cinco especies está bajo algún tipo de amenaza. En lo relacionado con el territorio nacional, hay más de cuatrocientos siete especies que están en riesgo de extinguirse. De esas cuatrocientas siete, la Fundación Botánica y Zoológica de Barranquilla alberga a seis de ellas, las cuales suelen ser totalmente desconocidas e ignoradas por todos sus asistentes, en especial

los niños entre los seis y los doce años. Por esta razón, Manglar estudio vio pertinente diseñar un modelo de intervención social para fomentar la conciencia ecológica en niños entre los seis y los doce años a través de la implementación de estrategias lúdicas y pedagógicas.

Desarrollo del proyecto: Conozco y protejo mis recursos

Es así como nace el proyecto de intervención **Conozco y protejo mis recursos**. Esta consiste en una serie de actividades que se llevan a cabo a lo largo de una semana y que buscan que los asistentes conozcan a las especies de fauna colombiana y comprendan la importancia de su conservación. En dichas actividades, se abordan dos grandes problemáticas. Como cada una de ellas, en cierta manera, afecta a las diferentes especies, la dinámica consiste en exponer los datos más importantes de tres especies que están en peligro de extinción a causa del tráfico ilegal (como el tití cabeciblanco, la tortuga del Río Magdalena y el oso de anteojos) y otras tres especies que están en peligro de extinción debido a la urbanización masiva (como el jaguar, el zorro perro y el loro bronceado).

Para la estructuración de las actividades el equipo se inspiró en el método de aprendizaje a través del juego. Esto se debe a que según la UNICEF (2018) la denominada actitud de juego debe ser primordial para cumplir propósitos de enseñanza, es decir, que los participantes realmente deben sentir que están jugando para apropiarse con mayor facilidad de los conocimientos impartidos. En este sentido, una manera divertida de aprender acerca de la

importancia de conservar las especies nativas puede ser mediante el juego, ya que es una actividad que posee objetivos claros y precisos que generan un proceso de enseñanza-aprendizaje ameno, efectivo y, por lo tanto, productivo.

Manglar
estudio

Por otro lado, también se implementa el uso del método de aprender haciendo (**learning by doing**) de John Dewey (Caicedo Escudero, 2016), que se centra en la experiencia. Esto implica a la vez un hacer y una prueba. De este modo, se presentan situaciones en las que los problemas se relacionan a la vida cotidiana. Dicha metodología incentiva el trabajo creativo y autónomo y la sensibilidad para solucionar problemas de la realidad a nivel local y en su relación con lo global.

De acuerdo a lo anterior, en cada actividad los niños se encuentran con una serie de preguntas relacionadas con la especie observada. Esto a través de la implementación de una rúbrica de evaluación permitió verificar el cumplimiento del objetivo propuesto. Los resultados arrojados muestran que Conozco y protejo mis recursos ayuda a que los usuarios valoren las especies nativas y se apropien del conocimiento brindado a lo largo de las actividades. En efecto, después de finalizar la intervención los niños participantes fueron capaces de recordar el nombre y el hábitat de la especie expuesta durante la actividad, así como de reconocer la problemática que las afecta. Se podría decir incluso que hubo una actitud crítica de los participantes con relación al tema. Esta apropiación de los niños se ve reflejada en el cambio de pensamiento y hábitos que adquieren para proteger a los animales, ya que durante las actividades pudieron observar cómo pequeñas acciones que ellos mismos pueden hacer desde casa pueden generar cambios positivos en el medioambiente.

Conozco y
protejo mis
recursos

Conclusiones

Uno de los valores agregados del presente proyecto, es que dichas actividades están diseñadas para que niños dentro y fuera del país puedan llevarlas a cabo. Para ello, se grabaron una serie de videos tutoriales, plantillas y demás recursos instructivos que a través del

carácter lúdico les permite la exploración y experimentación, durante una semana, en la que pueden fortalecer el aprendizaje a través del entretenimiento y, a su vez, dar solución a los retos. Asimismo, el diseño de las actividades fomenta la autonomía en los infantes e incentiva que ellos mismos construyan una postura propia en cuanto al tema tratado.

218

Otra de las razones que sustentan la importancia de esta intervención, es que en los contextos en los que más se desenvuelven y pasan tiempo los niños como es el hogar y el colegio, únicamente les han enseñado desde pequeños a reconocer y familiarizarse con animales foráneos y poco se mencionan las especies nativas de Colombia, lo que hace que no generen ningún tipo de interés por la conservación de las especies locales y nacionales. En este sentido, a través de estas actividades se logra que los niños conozcan, valoren y generen sentido de pertenencia.

Finalmente, para el equipo de Manglar estudio esta intervención permitió experimentar el ejercicio del diseño más allá de la creación de productos, lo que amplió la perspectiva del quehacer disciplinar y de los alcances del diseño, así como su rol en la transformación social. La intervención social pensada desde el diseño no se trata únicamente de diseñar productos con fibras naturales o que ayuden a reducir la huella ecológica, sino también y especialmente se trata de generar e incentivar la concientización de los usuarios sobre el daño medioambiental y el problema global que esto supone a la humanidad como especie.

Referencias bibliográficas

Caiceo Escudero, J. (2016). Génesis y desarrollo de la pedagogía de Dewey. **Espacio, tiempo y educación**, 3(2), 131-155.

21

**Diseño social desde
la concientización
ambiental**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéñz, Camila Escobar

Estudiantes de Diseño
Industrial, Monarca estudio,
Universidad del Norte.

debe incluir actividades que permitan a los menores conocer más acerca de las diferentes especies que albergan en la fundación a través de recorridos guiados y charlas con especialistas de la misma entidad. Por ello, el equipo de Monarca estudio propone actividades para niños de seis a doce años y se propone construir y diseñar el contenido y la estrategia de dicho plan de suscripción. Para lograr tal objetivo, se llevó a cabo, en primera instancia, una fase de investigación y trabajo de campo. Debido a la pandemia, este se hizo de manera virtual. La técnica de recolección de datos que más importancia tuvo fue la entrevista no estructurada a niños entre los seis y los doce años de la ciudad de Barranquilla y a funcionarios y representantes de la fundación. Asimismo, se debe resaltar el rastreo de actividades frecuentes de zoológicos y museos a nivel nacional.

Descripción del proyecto

Luego de la investigación y trabajo de campo se concluyó que una de las problemáticas frecuentes en estos usuarios es el desconocimiento respecto a las especies autóctonas que se encuentran en amenaza. En general, los niños suelen consumir más contenidos acerca de especies animales foráneas. En efecto, hay un sinnúmero de películas, documentales y series infantiles cuyos personajes centrales son leones, jirafas, rinocerontes, leopardos, etc. De ahí surge la idea de Monarca estudio de hacer La semana de la conservación que se traduce en siete actividades propuestas con el fin de concientizar a los niños y mostrarles las especies autóctonas en peligro de extinción. A continuación, se presentarán las actividades propuestas.

La primera actividad se denomina amenaza y tiene como intención explicar a los usuarios la problemática de la caza ilegal. En ese sentido, se presentan dos escenarios: En primer lugar, se muestra un territorio afectado por la caza indiscriminada y la destrucción del mismo; luego, se muestra otro sin ninguna intervención humana. Después se hacen actividades informativas acerca de animales autóctonos, tales como la nutria de río, el oso de anteojos, el oso hormiguero, el chavarrí, el tucán y el caimán aguja. Vale la pena mencionar que en cada una de ellas se hará énfasis en como la intervención de las personas afecta el diario vivir de las mismas.

Conclusiones

Uno de las conclusiones de la investigación corresponde al uso de refuerzo externo como agente principal para una intervención motivacional, es decir, el uso de incentivos recibidos en forma de reacciones sociales (Díaz y Hernández, 2015). En este contexto, el equipo planteó dos acciones. Cada actividad tiene una palabra que al final de la semana debe formar una frase relacionada con cuidar, proteger y asegurar la vida de las especies nativas en amenaza. Esto con el fin de motivarlos a finalizar las actividades. Por último, la semana de la conservación finaliza con un diploma de conservador

de la naturaleza que es entregado a cada uno de los niños que haya asistido a más del 50% de las actividades.

Danna Guzmán,
Ricardo Saénz,
Camila Escobar

Una de las características de la semana de la conservación es la aplicabilidad de la autodirección del aprendizaje, factor clave para este tipo de educación informal en que el aprendiz asume la responsabilidad primaria para planear, implementar y evaluar su propio proceso de aprendizaje, y un agente o recurso, en este caso un profesor o tutor, facilita el proceso (Olmedo, 2017). Según Paulo Freire; la concientización se refiere al proceso mediante el cual los seres humanos alcanzan una conciencia creciente tanto de la realidad sociocultural que da forma a sus vidas, como de su capacidad para transformar dicha realidad (Ocampo, 2008). Es por eso que luego de concientizar a los niños se espera que puedan difundir la información de manera informal para que así más personas conozcan sobre las especies en amenaza.

Diseño social
desde la
concientización
ambiental

En términos generales el diseño en su carácter social tuvo un gran impacto en el proyecto, no solo en la creación de actividades que permitan llevar a una mejor conciencia ambiental, sino también en el diseño de intervenciones y componentes educativos que tuviesen un alcance mayor en los usuarios. Monarca estudio espera que se logre la replicabilidad y escalabilidad del proyecto, no solo para fundación Zoológica y Botánica de Barranquilla, sino para otras entidades con educación informal de este tipo.

Referencias bibliográficas

- Díaz, A. F. & Hernández, R. G. (2015). **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo**. México D.F, México: McGraw Hill.
- Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. **Revista historia de la educación latinoamericana**, (10), 57-72.
- Olmedo, N. (2017). **Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación**. Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña.



22

**Un nuevo hogar
incondicional fuera de
casa: Adopce**

Blanca Patricia Chavarría,
Alejandra Esparza, Jana
Biroscakova

Estudiantes de la Universidad
de Los Andes

conciencia colectiva de todos los actores involucrados, convierten el turismo en un turismo más emocionante e incentivan al viajero a aportar al lugar para el beneficio local.

Descripción de la propuesta: Adopce

De todo este contexto surge la propuesta de **Adopción imaginaria**, una nueva tipología de turismo. El valor diferenciador de esta apuesta es que la comunidad local elige al viajero de acuerdo a sus propias necesidades, intereses, dinámicas y tradiciones. De esta forma, se lleva a cabo un proceso en el que tanto el viajero como la comunidad construyen colectivamente, empiezan a generar lazos afectivos y finalmente se convierten en una familia en la que priman el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

El primer actor a tener en cuenta durante esta experiencia es la comunidad, ya que sus necesidades y preferencias son la prioridad, por eso es ella quien elige al viajero que la visita. No obstante, la participación de otros actores es de suma importancia, puesto que la comunidad los necesita para que proporcionen recursos, ventanas internacionales y funciones complementarias; pueden ser gobiernos, empresas del sector privado, ONG 's, etc. (Helmsing, 2006). Por ejemplo, la región de Putumayo cuenta con iniciativas locales de las alcaldías y gobernaciones locales, así como de fundaciones y entidades como Kindicocha que fomentan la educación, la ayuda comunitaria, actividades culturales y ayudas económicas para las familias indígenas del lugar. En lo que respecta en lo concreto de nuestro trabajo, el equipo decidió trabajar con la comunidad Inga, porque este ya tenía lazos con entidades y organismos de tiempo atrás que, a su vez, trabajan con este pueblo indígena.

Los viajeros, por otro lado, tienen la responsabilidad de familiarizarse con las características del territorio al que viajan, los riesgos de salud y seguridad y prepararse para los mismos (UNWTO, 1999). El viajero proporciona información real con respecto a sus habilidades, su profesión y los posibles aportes que pueda ofrecer a la comunidad. El propósito del viajero es, por tanto, aportar para mejorar la economía, la educación o suplir alguna necesidad que tenga su familia adoptiva. En este sentido, el turismo debe ayudar a mejorar la calidad de vida de las comunidades locales y lograr articular esto con las necesidades del viajero como alojamiento y comida (UNWTO, 1999).

Ahora bien, nuestro equipo pensó en el uso de tecnologías en conjunto con los recursos y las habilidades propias de la comunidad. Por eso, uno de los recursos fundamentales del proyecto es la plataforma virtual Adopce, la cual es el primer punto de contacto entre el viajero y su familia adoptiva. Es importante que esta plataforma proporcione información honesta y exacta acerca de las características, los posibles riesgos, actividades y demás dinámicas propias del lugar que se va a visitar con el fin de que el viajero conozca el contexto general del lugar al que llegará (UNWTO, 1999). Estas aristas básicas le dan a **Adopción imaginaria** un enfoque ético del turismo, puesto que tiene en cuenta no solo las expectativas del viajero sino también todos los elementos que componen un espacio y una comunidad, como sus valores y dinámicas propias. En buena medida, la propuesta de Adopce está basada en el turismo ecológico el cual busca un respeto hacia lo natural y las dinámicas locales del entorno que se visita. Asimismo, se trata de un turismo responsable, pues comprende que cada comunidad tiene costumbres, religiones y valores diferentes a los del viajero y fomenta tolerancia, comprensión y aceptación, es decir, alienta a que tanto el viajero como la comunidad se reconozcan entre sí desde sus diferencias y se enriquezcan. Por último, las actividades que debe llevar a cabo el viajero son planeadas por la comunidad, lo que hace que estas respeten la herencia cultural, el ecosistema y la biodiversidad y, al mismo tiempo, cumplen el objetivo de lograr una mayor inmersión del viajero para que este entienda y se apropie de la cultura de sus anfitriones (UNWTO, 1999).

Conclusiones

En síntesis, actualmente se están llevando iniciativas que buscan cambiar y revolucionar la forma en que se ha llevado a cabo el turismo. Dichas iniciativas buscan un turismo más consciente, ético y responsable, no sólo con el medioambiente, sino con todas y cada una de las partes involucradas. Adopción imaginaria logra condensar todas estas variables y logra un turismo que le da mayor importancia a la comunidad para mejorar sus dinámicas y calidad de vida a la vez que ofrece una experiencia emotiva y enriquecedora al viajero, el cual es adoptado y tratado como un hijo.

Blanca Patricia
Chavarría,
Alejandra
Esparza, Jana
Biroscakova

Referencias bibliográficas

- Bonet, J., Ricciulli, D., Pérez, G., Galvis, L., Haddad, E., Araújo, I. & Perobelli, F. (2020). Impacto económico regional del Covid-19 en Colombia: un análisis insumo-producto. **Banco de la República**. DOI: <https://doi.org/10.32468/dtseru.288>
- Barría, C. (2020, mayo). Crisis económica por el coronavirus. Robert Shiller, nobel de Economía: "No existe una pandemia, sino dos". **BBC News Mundo**. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52748371>
- Helmsing, B. (2006). Innovative local and regional economic development initiatives in Latin America: a review. **Revista Internacional de Desenvolvimento Local**, 7(12), 9-24.
- UNWTO (1999). **Global Code of Ethics for tourism**. Recuperado de: <https://www.unwto.org/global-code-of-ethics-for-tourism>

Un nuevo hogar
incondicional
fuera de casa:
Adopce



230

23

**El diseño, una mina de
oro para el turismo**

Maria Jose Neira,
Nicole Hakim, Manuela
Solorzano

Estudiantes de la Universidad
de Los Andes

adaptaciones y cambios para afrontar la reinención que vive el turismo constantemente. Para abordar esta temática se mencionará en el siguiente ensayo académico una experiencia turística única la cual surgió desde la mirada del diseño en combinación con algunos referentes conceptuales.

Descripción proyecto: Soy viajero inmersivo

El turismo es una actividad sumamente competitiva, a tal grado que los destinos turísticos localizados en un mismo país compiten entre sí. Como estrategia para atraer turistas se ha utilizado la estandarización de los precios. Sin embargo, esto no es suficiente. Asimismo, para hacer turismo se debe conocer a detalle las prácticas culturales y sociales de los habitantes del territorio y generar un impacto positivo en los entornos naturales (Sernatur, 2015). En otros términos, para entrar a proponer turísticamente dentro de un territorio es necesario conocer las prácticas sociales y culturales que allí habitan, entender la manera en que los habitantes interpretan el territorio, la manera en cómo se relacionan entre sí, con los visitantes y el porqué de la importancia de sus prácticas autóctonas. Entender un territorio conlleva varios retos que solo pueden ser superados si se abordan desde la mirada del diseño. Esto también nos lleva a pensar que el producto turístico no es un universo único, sino que es la composición del entendimiento desde varias perspectivas, como lo son el universo desde el punto de vista del turista, del territorio y sus habitantes.

Un ejemplo de un producto turístico desarrollado desde la concepción mencionada anteriormente es la experiencia turística elaborada en el laboratorio de diseño y turismo denominada Soy viajero inmersivo. Esta es una experiencia educativa diseñada con el fin de brindar un nuevo turismo que ofrezca a las personas viajeras una alternativa a los viajes comunes. Este tipo es creado con el fin de ofrecer alternativas para que las personas puedan viajar por Colombia conociendo zonas que no son típicamente turísticas y aprendiendo oficios y artesanías típicas de las comunidades que habitan estos lugares. Este tipo de turismo toma como referencia la tendencia conocida como turismo local, comunidad y sentido de pertenencia, la cual según María Camila Pava (2020) “consiste en una aldea glocal que evoluciona hacia estilos de vida colaborativos y sostenibles” (p.25). En este sentido, se busca poder crear vínculos que fortalezcan el sentido de pertenencia y comunidad. Así, con esta forma de hacer turismo lo que se pretende es incentivar la preservación del patrimonio por medio de la práctica y la enseñanza.

Soy viajero inmersivo fue creado con el fin de beneficiar a ambas partes, por lo que también las comunidades y las localidades de destino se ven fuertemente beneficiadas. Las comunidades podrán recibir una fuente de ingreso gracias al turismo y, a su vez, difundir su cultura a extranjeros y preservar el medioambiente. Una vez el viajero termina de hacer su propia artesanía, este podrá llevárselo como recuerdo de su estadía en el territorio.

Para la elaboración de este producto turístico, se trabajó de la mano de artesanías de Colombia para crear una experiencia específica que estructurara el paso a paso del antes, durante y después del viaje. Se eligió Suaza como localidad y el sombrero de Suaza como artesanía. Se eligió esta localidad ya que se estima que hay entre quinientos y mil indígenas en el departamento del Huila que podrían colaborar con la experiencia y la práctica artesanal. A partir de la investigación del proceso de fabricación artesanal de este sombrero por la comunidad y las entrevistas a las artesanas, se diseñaron los talleres en donde los turistas aprenderán desde extraer

la materia prima de la palma de iraca hasta la horma y decoración del sombrero. Todo esto se desarrolla de la mano del padrino quien los acompañará y guiará durante su estadía. En los días de descanso se programan salidas de excursión a conocer destinos elegidos por la agencia en la zona y sus alrededores. Durante este proceso, junto con Artesanías de Colombia, se estructuró un punto de valor de la agencia y los viajes del proyecto Soy viajero inmersivo, ya que estos destinos no turísticos no cuentan con hotelería o mucha oferta de estadía. Por ello, la agencia se encargará en conjunto con los padrinos de la comunidad de montar los destinos de manera que sean cómodos y cercanos a la ubicación de esta comunidad.

Maria Jose
Neira, Nicole
Hakim, Manuela
Solorzano

235

Conclusiones

Sobre este tipo de turismo específicamente se puede ver un breve ejemplo de cómo el mundo turístico se puede ver relacionado y afectado positivamente desde el pensamiento de diseño. Este último identifica actores y puntos de valor de un viaje o experiencia y crea nuevas propuestas que enriquecen el turismo. El diseño permite tener una mirada más empática y consciente a la hora de planear y crear una experiencia alrededor de un viaje. De ahí el valor agregado del proyecto, se pasa de ser alguien errante por diferentes culturas y aprendizajes a ser precisamente un viajero inmersivo. Es decir, el viaje no es por mero ocio, sino que se hace un viaje en busca de obtener vivencias que solo se pueden dar por medio del mismo. No son solo turistas que conocen un territorio, sino que ahora pasan a naufragar por completo en un nuevo lugar, una nueva cultura y nuevas personas. La intervención del diseño para crear un nuevo turismo permite que esta área pase de ser poco profunda, y enriquecedora a ofrecer una práctica consciente que le aporta al que llega y al que recibe. Se vuelve un intercambio de sabiduría y experiencia sin igual, basado en conexiones y valores que fueron encontrados a través de los ojos del diseño.

El diseño, una
mina de oro
para el turismo

Referencias bibliográficas

- Pava, M. C. (2020). **El nuevo turismo postpandemia**. Colombia: Coalition Culture. Recuperado de: https://static1.squarespace.com/static/56f975fa1bbee011fb527d74/t/5ebc465e135b0c277089c7a5/1589397248239/Reporte+Turismo_Coalition+Culture.pdf
- Pereiro Pérez, X. (2011). El turismo como patrimonio cultural imaginario. **Asociación Canaria de Antropología PASOS, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**, (5), 13-26.
- Subdirección de Productos y Destinos Sustentables [Sernatur]. (2015). **Manual Paso a paso para el Diseño de Productos Turísticos integrados**. Recuperado de: <https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/08/244-manual-productos-turc3adsticos-chile.pdf>



Espacio y territorio

ME SA4

Tricolor
Proyecto de Mobiliario Público

Fresca de seis: Proyecto de mobiliario público

El diseño social en la pandemia: La experiencia del proyecto de mobiliario público en el municipio de Carepa, Antioquia

Proyecto de mobiliario público sistema Abibe

Viajando desde mis venas: Nuevos abordajes al turismo desde el diseño social

El nuevo turismo: Regeneración con propósito aplicado a una comunidad pesquera de La Tola, Nariño

Presentación

Una intervención al centro de Medellín desde el diseño social en tiempos de pandemia

Nuevas propuestas de turismo desde el diseño social: Colombia en casa

Virtual birding: La democratización del aviturismo
Una propuesta desde el diseño social

Introducción

La mesa de espacio y territorio se llevó a cabo con la participación de los profesores Coppelia Herrán de la Pontificia Universidad Bolivariana; Diomar Elena Calderón Riaño de la Universidad San Buenaventura; Edgard David Rincón de la Universidad del Norte; Freddy Zapata de la Universidad de los Andes. Las reflexiones aquí expuestas son producto de la discusión de los profesores y los trabajos de sus estudiantes. Todos los trabajos incluidos en esta mesa conciben la relación que tiene la práctica del diseño social con la noción de territorio. Incidir y trabajar junto a una comunidad implica irremediablemente en incidir en el espacio en el que esta última habita e interactúa diariamente.

En primer lugar, de acuerdo a lo discutido durante la mesa, es importante recalcar que el diseño establece relaciones entre sistemas naturales, sistemas artificiales y sistemas socioculturales. En esa medida, el proyecto de diseño se entiende como la posibilidad de otras miradas, maneras mejoradas o simplemente otras maneras, que proponen no solo la puesta en escena de lo que está por venir, sino en el escenario común donde se da valor a las relaciones entre las personas, la participación, la colaboración y todo lo oculto o no visible que rige la experiencia de la condición humana.

Durante el quinto encuentro de diseño social de la RAD, se convocó a la reflexión y al diálogo de experiencias de proyectos de diseño con diferentes temáticas o enfoques. Para el caso de los proyectos conectados a las concepciones de la mesa Espacio y Territorio, el diálogo entre los aspectos teóricos, proyectuales y ciudadanos guiaron la discusión. En esta discusión se hizo evidente que si bien el soporte teórico ha sido estudiado, la posibilidad de este encuentro facilita el debate sobre aquellas maneras propias en las que se asumen y viven los múltiples territorios habitados, particularmente en este momento de aislamiento social preventivo.

Espacio y
Territorio

Problemática central de la discusión

El espacio es la primera y más elemental experiencia de orientación que vive el ser humano que también le permite llevar a cabo sus prácticas sociales. De acuerdo con Dutch (2015), la experiencia humana no puede dejar de ser espacial, ya que el ser humano se encuentra sostenido y enmarcado por una forma u otra de espacio. Este es también el escenario que permite la realización de múltiples construcciones, como formas de adaptación humanas al ambiente natural.

Cuando el hombre toma posesión del espacio a través de manifestaciones físicas, sociales o afectivas, deja de ser espacio y pasa a convertirse en su territorio. La manera en que se utiliza varía según la edad, los antecedentes culturales, el género, las formas de pensamiento, entre otras. Igualmente, el territorio permite procesos

de transformación y apropiación física o social en las que, por medio de materialidades y significados, los seres humanos terminan por validar su existencia.

La posibilidad de la apropiación marca una diferencia entre el espacio conocido y apropiado, con relación al desconocido y ajeno. En los espacios públicos y privados entendidos como territorios, emergen relatos y encuentros; mientras que, en la espacialidad desconocida, de la mano del relato individual y colectivo, surge una nueva territorialidad, la de los imaginarios. Estos influyen las decisiones para habitar y explorar nuevos lugares y puede, en ocasiones, hasta empoderar a comunidades.

Los proyectos de los estudiantes de esta mesa, exploran maneras de solucionar problemas y proponer alternativas desde el pensamiento de diseño a los desafíos existentes en las relaciones entre los seres humanos y los espacios. Visitar estas indagaciones como proyecto permiten hablar tanto de las dinámicas humanas, como de las determinantes del espacio y cómo son transformadas con el fin de construir sociedades. Durante una conversación entre docentes, estudiantes y asistentes pudieron reflexionar alrededor de los conceptos de espacio y territorio, tratando de responder una serie de preguntas que serán tratadas en los siguientes apartados.

Espacio, territorio e imaginarios:

Una reinterpretación de los términos

Estudiantes, docentes y miembros de la comunidad se enfrentaron no solo a los retos de la continuidad de sus proyectos, sino también al reto de resignificar los lugares en donde su práctica proyectual sería realizada. Tal proceso significó una exploración del territorio sin tener que estar en él; la posibilidad entonces de generar vínculos, comprometer los límites entre la noción de territorio y de los imaginarios. Ello implicó asumir, más allá de una hibridación, una transformación de la identidad que da sentido al territorio como un fenómeno de apropiación del espacio.

Este nuevo planteamiento sugiere, desde los proyectos presentados, esquematizar la dualidad entre la inmersión y la interactividad. Estas dos fuerzas complementarias definen dinámicas de relación en y con el espacio. Ser muy interactivo dificulta la inmersión, pues da pie a las interrupciones constantes. Por otro lado, plantear una inmersión excesiva plantea una fatiga y enajenamiento de la realidad. En consecuencia, más allá de un dilema de usabilidad derivado de la dualidad y la simultaneidad, requiere particularmente de los espacios domésticos, la posibilidad de entender significados emergentes de nuevas actividades, como por ejemplo en el caso del turismo o la exploración gastronómica.

En cambio, los modelos económicos derivados de la explotación del espacio se ven reevaluados, dinámicas como el todo incluido o el coworking se ven enfrentados al aprovechamiento o a la explotación del lugar doméstico. En ese sentido, muchas de las barreras imaginarias tuvieron que transformarse y trabajarse desde las propuestas de diseño. Por ejemplo, permitir la simultaneidad de actividades aparentemente disímiles como el turismo de aves y el trabajo en casa o teletrabajo, se propusieron como transformaciones del espacio sin necesidad de borrarlos. Así lo describe uno de los participantes: “es como conectar estos dos mundos, no necesariamente desconectarme y olvidarme que estoy en mi casa, sino más bien desde mi casa cómo puedo construir estos nuevos escenarios”.

Finalmente, las propuestas volcadas hacia la reinterpretación del espacio y el territorio tuvieron que transitar los límites de lo tangible e intangible en un ejercicio académico donde la recursividad permitió encontrar un valor fuerte en la investigación y en continuar desarrollando estas nuevas interacciones para crear valor en los nuevos productos y servicios en ese sentido.

Las nuevas espacialidades, territorios e imaginarios en tiempos de crisis

La crisis actual ha permitido para el caso del turismo, entre otros sectores, dar reinterpretaciones de lugares y espacios en su relación con su contexto y sus actores. Así, surgen variadas nociones del territorio, al descubrir estas interacciones cargadas de contraste, este como concepto que ofrece visualizar y entender las riquezas del territorio y sus realidades por más difíciles que sean. Actuar y debatirse entre condiciones emergentes, en medio de las dificultades y la desigualdad, permite pensar más allá de la territorialidad. Aparecen así nuevas dimensiones, pues el aislamiento, consecuencia del COVID-19, ha conducido a descubrir otros espacios y sus nuevas realidades e identidades desde lo personal, la convivencia y lo relacional en casa y en el entorno doméstico y su memoria.

Los espacios se transforman en multifuncionales, emergentes en las situaciones de crisis y, en suma, en edificantes de nuevas relaciones e interacciones de las personas y de la territorialidad a partir de una nueva consideración de lo vivo y de lo material e inmaterial. La creación de espacios híbridos, generalmente han surgido después de las guerras mundiales. Esto se debe a que las situaciones de crisis y las necesidades emergentes, formulan hibridaciones, en las que la recursividad, la creatividad y el diseño tienen una importante labor.

Los proyectos presentados en el Taller RAD Social demuestran que la crisis que está pasando en el mundo, es una oportunidad también de solidarizarse y ayudar a diferentes sectores tales como el artesanal, el agrícola y de alimentos, para colaborar a personas y comunidades en procesos organizados. De modo paralelo, dicha situación permite entender nuevas realidades y construir con el otro; para crear valor desde la innovación social o la investigación-acción participativa. De tal manera, estos mecanismos de transformación social se convierten en la base de las nacientes interacciones y reinterpretaciones del espacio en escenarios futuros sostenibles.

Nuevos roles e identidades del diseñador en la práctica del diseño social desde el territorio

MESA 4

La posibilidad de diseñar un modelo de negocio de turismo gastronómico o contemplativo, recuperar una calle estigmatizada para su uso y apropiación o generar un mobiliario informativo para viajeros o inmigrantes a partir del estudio y el análisis espacial, permite ver de qué manera se pueden generar o fortalecer identidades en el territorio, por medio de la disciplina del diseño. En este ejercicio fue posible ver que, más que la generación de nuevas identidades, los estudiantes pudieron interpretar de diferentes formas el territorio. Para ello, tuvieron en consideración aspectos culturales como la comida, la naturaleza, la música y el espacio público entre otros, para traspasar los límites del espacio geográfico y hacer sus propuestas de diseño. La posibilidad de plantear otros espacios de intervención a través del diseño fue posible cuando los estudiantes dirigieron su mirada a asuntos cotidianos como las prácticas, hábitos y costumbres de cada lugar, convirtiéndose en una potente herramienta para conocer algunos sitios del país y su propia ciudad, sin tener que desplazarse en tiempo real, sino viajar de forma virtual.

Espacio y
Territorio

Este tipo de ejercicios ha permitido entender que sin importar que el espacio en sí mismo pueda ser entendido como el contenedor ambiental de la vida humana con su geometría objetivable y sus esencias fenomenológicas. Asimismo, para Soja (2010) quien señala que la organización y el significado que se le otorgue al espacio, provendrá del resultado de la experiencia, la transformación y las dinámicas sociales que establecen los seres humanos; lo cual se pudo evidenciar en estas propuestas de diseño vinculadas al espacio como territorio.

Conclusiones

En síntesis, el territorio es heterogéneo como se percibió en el proceso que permitió encontrar diferentes percepciones y manifestaciones de lo vivido con relación a Espacio y Territorio. Se sugiere entonces que para la disciplina del Diseño, el interés

se podría localizar en una pregunta clave: ¿Cómo acercarnos a estas lecturas e interpretaciones propias del espacio, territorios e imaginarios? Por encima del afán de la replicabilidad de los proyectos, esta reflexión se convierte en una invitación a fortalecer nuestras prácticas de divulgación de experiencias, así como asumir el compromiso del proyecto con una mirada heterogénea de nuestro territorio. El Diseño en dichos contextos ha dejado de comportarse como un simple mediador, relevante en la manera como se asume el territorio a diferentes escalas, particularmente en las situaciones de crisis que dan lugar a nuevas oportunidades para el rol del diseñador.

En lo referente a lo concreto del ejercicio, las nociones de imaginarios y territorio se han fortalecido en sentidos diferentes. La capacidad sensible de aproximarnos a los espacios se ha transformado, como es en el caso del territorio, donde existe una apreciación más detallada del espacio doméstico por la prolongada presencia en él. Sin embargo, la relación de la casa se debe al potencial para relacionar a lugares a los que no se tiene posibilidad de estar, trayendo el exterior al interior. En consecuencia, la idea de que ahora “todo tocaba imaginarlo” permitió un diálogo entre el concepto de los imaginarios y la otredad de los espacios lejanos y así trascender su sentido ficcional y tener representaciones auténticas de los lugares resignificados.

El espacio físico trasciende a nivel de territorio en el sentido no sólo tangible, sino también en sus sentidos conceptual e identitario. Esto transmuta el lugar a través de otros modos de interacción, más allá de las lecturas tradicionales que se han tenido en la cotidianidad, debido a una inmersión forzada pero asumida por los participantes de los proyectos. Los resultados de la experiencia de los estudiantes y su interpretación del territorio, dio cabida a diálogos de reflexión con sus profesores como habitantes del espacio que, con sus interpretaciones individuales, describieron nuevas situaciones como ciudadanos y sus interpretaciones del territorio. Estas reflexiones de lo cotidiano como insumo de diseño, fijan hoy la atención en asuntos que se optaron por ignorar sobre el espacio y la relación humana con el mismo.

Referencias Bibliográficas

MESA 4

Duch, L. (2015). Antropología de la ciudad. Madrid: Editorial Herder.

Soja, E. (2010). La perspectiva postmoderna de un geógrafo radical.
Barcelona: Editorial Icaria.

245

Espacio y
Territorio



01

Una intervención al centro de Medellín desde el diseño social en tiempos de pandemia

María Camila López
Ramírez, Juan David
Rocha Fonseca, María
Camila Muñoz Santa, Ana
María Giraldo Villa
(Equipo Agujero D'Gusano)

Estudiantes de Diseño de
la Universidad Pontificia
Bolivariana, Medellín.

La noción del espacio público nace con la concepción de la ciudad moderna, según los espacios públicos son un hecho histórico donde confluyen las diversas formas de organización y convivencia (Samper, 2003). En este sentido, son espacios heterogéneos que surgen como producto de los procesos sociales limitada en el tiempo y el espacio. El concepto de lo público alude además a las formas de interacción comunes. Es por ello que en el espacio público la gente lleva a cabo actividades cotidianas, funcionales y rituales que cohesionan a la comunidad. No obstante, la definición dada anteriormente, lo público no solo denota un espacio de confluencia armoniosa entre los miembros de una sociedad. Debemos tener en cuenta, en efecto, que en estos espacios es donde se hacen evidentes diversas problemáticas sociales, tales como la exclusión y la segregación social, formas marginales de supervivencia y del habitar cotidiano –el tráfico de drogas, violencia, robo, etc.– (Kuri, 2005).

Un ejemplo que puede ilustrar dicha definición es el centro de Medellín, el cual se vio golpeado por el miedo colectivo producto del conflicto armado y el narcotráfico que azotó a la ciudad durante los años 80, como lo menciona Luz Amparo Sánchez en la entrevista El centro y sus miedos (Sánchez & Ospina, 2017).

Sin embargo, en los años venideros el centro ha recuperado lentamente su valor y se ha transformado en un lugar donde se viven las máximas expresiones de la vida pública. Este lugar recoge y acoge la diversidad, los movimientos que resisten, las expresiones culturales y una de las principales modalidades económicas del país, esto es, el trabajo informal.

Esto hace del centro, en palabras de Juan Fernando Ospina, una especie de Disneylandia, haciendo alusión a un espacio que se abre a la ciudadanía como ejemplo de inclusión. En este, la reunión se convierte en un mecanismo de protección entre los individuos. De este modo, la socialización y las conversaciones desde la diversidad se convierten en un gesto de vinculación ciudadana alrededor de la esfera pública, producida desde el anonimato y la necesidad de vivir la democracia desde la denuncia colectiva (Sánchez & Ospina, 2017).

Fue la particular historia del centro de esta ciudad que nos inspiró a darle vida al proyecto Agujero D' Gusano. Proyecto que busca solucionar las problemáticas anteriores a través de las intervenciones urbanísticas por medio del arte y la cultura. Para ello, fue necesario conocer las diferentes prácticas y comportamientos del sector en diversas temporalidades. Como metodología hicimos visitas periódicas y entrevistas a los habitantes y comerciantes del sector con el fin de registrar los cambios que pudiesen presentarse. Dadas las interrupciones de las dinámicas sociales generadas por la llegada del Covid-19, se realizó un último recorrido una vez se declaró la reactivación del comercio en la ciudad, para evaluar qué impacto tuvieron sobre el estado del pasaje. Asimismo, la observación y las entrevistas a los habitantes se complementó con una visita a la gerencia del centro de Medellín, a partir de la cual obtuvimos información nueva, desde una perspectiva institucional, de las problemáticas más comunes que

María Camila
López Ramírez,
Juan David
Rocha Fonseca,
María Camila
Muñoz Santa,
Ana María
Giraldo Villa

249

Una
intervención
al centro de
Medellín desde
el diseño social
en tiempos de
pandemia

se presentan en este sector de la ciudad. A partir de la investigación concluimos puntos importantes a mejorar en el sector, principalmente en el área de descanso, lugares de interés, embellecimiento del lugar, higiene y seguridad.

Encontramos que la situación de abandono era más evidente, ya que la mayoría del comercio en la zona se encontraba cerrado. Lo que generó una carencia de visitantes que se suma a la creciente dificultad de higiene del sector. Dicha situación es coherente al panorama mundial que enfrentamos, el cual dibuja una crisis económica y sanitaria global producto del Covid-19. Así, el espacio público es uno de los principales perjudicados por la contingencia y el encierro. Factor que ha cambiado la forma de interpretar las actividades cotidianas y la vida pública.

Tal y como lo manifiesta Samuel Padilla decano del departamento de Arquitectura de la Universidad de la Costa:

Este es un virus que encontró en lo urbano un escenario fácil para lograr apoderarse y tomar el control de la vida en las ciudades, en las que la fragilidad, el desasosiego y la incertidumbre de algunos, que se juntan con la incredulidad, irresponsabilidad e indiferencia de otros. Es la batalla que va ganando este espacio de manera salvaje y exponencialmente acelerada (Pandilla, 2020).

Si bien es una realidad el sentimiento de miedo generalizado, también coexiste un deseo creciente de regresar al mundo exterior donde la interacción, la sociabilidad, la inclusión y el ocio caracterizan esas formas singulares de vida urbana. Respecto a dicha situación, la propuesta de Agujero D'Gusano tiene como objetivo transformar la percepción negativa que actualmente se tiene sobre el centro de la ciudad de Medellín y generar nuevas perspectivas a través de lo visual y lo funcional. Para esto, se propone una estética disruptiva compuesta por intervenciones gráficas en sendas y fachadas con colores vibrantes y formas orgánicas; en contraposición al panorama gris, turbio, y caótico

de esta zona. Esto con el fin de crear espacios que no sólo ofrecen beneficios de conectividad, sino que también invitan a vivir otras dinámicas sociales desde el arte y el color.

Es el momento de preguntarnos como diseñadores y arquitectos la forma de recuperar la confianza de las personas en la vida urbana y comunitaria, de preguntarnos si en definitiva queremos volver al espacio público o si por el contrario esta crisis es una oportunidad para concebir el territorio diferente.

Referencias bibliográficas

- Kuri, P. R. (2005). Espacio público y reconstrucción de ciudadanía. *Revista Mexicana de Sociología*, 31-47.
- Pandilla, S. (2020). ¿Cómo se verá el espacio público tras el confinamiento por el coronavirus? Newsletter Investigación y desarrollo. Obtenido de <https://newsletter.cuc.edu.co/directorio/2020/04/28/como-se-vera-el-espacio-publico-tras-el-confinamiento-por-el-coronavirus/>
- Samper, P. G. (2003). El sentido urbano del espacio público. *Revista Bitácora Urbano territorial*, 13-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=748/74810703>
- Sánchez, L. A., & Ospina, J. F. (27 de junio de 2017). El centro y sus miedos. (J. D. Mejía, Entrevistador)

María Camila
López Ramírez,
Juan David
Rocha Fonseca,
María Camila
Muñoz Santa,
Ana María
Giraldo Villa

251

Una
intervención
al centro de
Medellín desde
el diseño social
en tiempos de
pandemia

02

**Nuevas propuestas de
turismo desde el diseño
social: Colombia en Casa**

Micaela Manrique,
Gabriela Fajardo, Annie
Amaya

Estudiantes de Diseño de la
Universidad de Los Andes,
Bogotá.

La propuesta de Colombia en Casa parte de la búsqueda de ofrecer una posibilidad al turismo en casa respecto a la situación mundial de emergencia ocasionada por el COVID-19. El proyecto de turismo parte del replanteo de dos preguntas. La primera: ¿Cómo abordar la perspectiva del turismo en una situación coyuntural? Y, la segunda, ¿cómo es posible incentivar prácticas colaborativas de transformación sobre territorios y sectores que se encuentran totalmente inactivos?

Para responder a dichas preguntas, es necesario aclarar que Colombia en Casa define el territorio como un espacio constantemente sometido al cambio, es decir, como una realidad mutable y caracterizada por un dinamismo que no se detiene con el surgir de un problema coyuntural. El territorio no es una imagen estática (Ares & Risler, 2013). Por el contrario, este se caracteriza por estar en constante cambio, así como por contener imaginarios y representaciones simbólicas de sus habitantes sobre sí mismo. Estos últimos son quienes lo moldean y transforman desde su manera propia de habitarlo, comunicarlo, percibirlo y crearlo.

En adición a lo anterior, al entender el turismo local no solo como la promoción de productos y destinos turísticos existentes en un territorio y su infraestructura habilitante, se posibilita la ampliación del concepto de turismo y la manera de abordarlo (SERNATUR, 2015). Al tener en consideración el capital humano y la puesta en valor del patrimonio material e inmaterial, el fortalecimiento del orgullo de pertenencia y la identidad, se abre la posibilidad de continuar promoviendo la generación de experiencias únicas, significativas y auténticas; incluso cuando no se tiene la accesibilidad al territorio geográfico. Es de esta manera como Colombia en Casa se dispone a explorar el territorio desde el conjunto de saberes, prácticas, conocimientos y percepciones que tienen sus habitantes sobre el mismo.

Así, el turismo adquiere un valor adicional que se distancia de lo presencial, a través de la exploración del territorio desde el entendimiento de estas concepciones de sus habitantes. Esta nueva perspectiva nos permite generar un aporte al desarrollo local y brindar nuevas posibilidades a pequeños y medianos propietarios y a emprendedores que se pueden denominar como los nuevos protagonistas. Ellos serían, en realidad guías turísticos que comunican su conjunto de saberes y prácticas, sus visiones sobre el territorio y la manera en la que ellos se convierten en los moldeadores del territorio. Se busca con dicha propuesta, mejorar las capacidades y competencias de los actores con el fin de

Micaela
Manrique,
Gabriela
Fajardo, Annie
Amaya

255

Nuevas
propuestas de
turismo desde
el diseño social:
Colombia en
Casa

promover el bienestar social y económico, así como una práctica de turismo sostenible desde el ámbito social y económico. Bajo esta óptica se considera lo ambiental como un sector para indagar y profundizar.

Para el planteamiento de la propuesta de Colombia en Casa, se reconoce la gastronomía como punto catalizador de la cultura y una manera de reconocer y explorar el territorio. También a través de vivir experiencias en torno a la gastronomía, es posible descubrir paisajes culturales (Fusté-Forné, 2016).

Referencias bibliográficas

- Ares, P. y Risler, J. (2013). Manual de mapeo colectivo : recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa(.). Buenos Aires: Tinta Limón.
- Fusté-Forné, F. (2016). Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario, *Dixit*, 24, pp.4-16.
- SERNATUR. (2015). «Manual Paso a paso para el Diseño de Productos Turísticos integrados». Santiago, Chile

03

**Virtual birding:
La democratización
del aviturismo. Una
propuesta desde el
diseño social**

Juan Pablo Pérez, Nicolás
Guatibonza, Juan Camilo
Moreno

Estudiantes de Diseño de la
Universidad de Los Andes,
Bogotá.

Introducción

Esta propuesta de diseño, se derivó de un concepto inicial basado en la democratización del avistamiento de aves y turismo científico para comunidades que no han tenido acceso a esta clase de experiencias. El aviturismo es entendido aquí como “la observación e identificación de aves en sus hábitats naturales” (Ministerio de Comercio, 2017). Este ha tenido en Colombia múltiples dificultades de carácter social, educativa y comunicativa que han impedido una aproximación experiencial del grueso de la población al aviturismo.

Un claro ejemplo, es el caso de las comunidades que viven en zonas aledañas a la Universidad de los Andes, como por ejemplo colegios. El proyecto en cuestión inició con la invitación de dichas comunidades a las instalaciones de una selección de campus universitarios y espacios de gran biodiversidad en Bogotá, con dos metas en particular. En primer lugar, potencialmente formar futuros guías turísticos locales. Por otro lado, se trataba de un esfuerzo por inculcar la idea de que existen más tipos de turismo en la ciudad que solo visitar museos.

El grupo de trabajo Virtual Birding posterior a identificar esta oportunidad, debió iniciar su aproximación al concepto de In-house Tourism a partir de la coyuntura dada del Covid 19 en marzo de 2020 y el confinamiento obligatorio de las personas a través de su comparación con varios modelos turísticos tradicionales. Ya en esta situación, se trató de aprovechar las herramientas presentes en el turismo para innovar desde la condición de cuarentena. A continuación, explicaremos el proceso realizado, además de los modelos utilizados para la argumentación sostenible y social de la propuesta.

Un modelo turístico

En primera instancia, se relacionó la propuesta directamente con el modelo denominado como todo incluido. De acuerdo con Jean Max Tavares y Metin Kozak (2015), el todo incluido es un mismo espacio que es utilizado para múltiples actividades, aprovechando sus características espaciales y materiales para maximizar la experiencia de los huéspedes. Un ejemplo común se puede ver en los hoteles costeros donde espacios como canchas de deportes, pueden servir también como lugares para hacer fogatas, espectáculos infantiles y otras actividades de ocio.

Asimismo, nos remitimos a algunas de las bases del producto turístico descritas en el Manual paso a paso para el Diseño de Productos Turísticos Integrados (Sernatur, 2015). Ideas como, por ejemplo, la elasticidad. Dicho término plantea que el turista planea sus

Juan Pablo
Pérez, Nicolás
Guatibonza,
Juan Camilo
Moreno

259

Virtual birding: La
democratización
del aviturismo.
Una propuesta
desde el diseño
social

vacaciones basándose en sus intereses y capacidades económicas. En este sentido, desde el turismo in-house se tendría que formular una serie de criterios que otorguen esa autonomía de elección al usuario.

A modo de tercer criterio, el in-house tourism lo vinculamos con las tendencias de mercado encontradas en este manual con el fin de que estas primeras se pudieran visibilizar habitualmente en una experiencia turística. En concreto, las tendencias con mayor relación fueron las de: Segmentación de mercado, ya que es claro que aunque estemos en un entorno de confinamiento y distanciamiento, seguimos siendo muy plurales en gustos y hobbies; la tendencia del uso de nuevas tecnologías, que según el manual “facilita el acceso del usuario a los productos y destinos turísticos”. Este último elemento es de suma importancia en el contexto actual de aislamiento social, por lo que una solución de experiencia inmersiva inmediata puede hallarse en lo tecnológico y, sobre todo, en lo virtual.

De esta manera, se tomó como enfoque para el proyecto un modelo experiencial de turismo con realidad aumentada. Este planteamiento buscó resignificar en colectivo con nuestras familias, los espacios y contenidos de casa y conectarlos con localizaciones que tenían un alto valor para posibles usuarios objetivo.

Aviturismo y realidad aumentada

Una vez diseñada la herramienta que se utilizaría como medio para construir el proyecto, nos ocupamos de la actividad inicialmente estudiada en el proceso, esto es, el aviturismo. Al estar en espacios reducidos que imposibilitan la actividad de avistamiento de aves al cien por ciento, encontramos un alto valor en el hecho de trasladar una experiencia tradicionalmente física y tangible, en una nueva versión de experiencia virtual, que además se destacara por ser educativa y entretenida.

Esta herramienta tiene su valor social en el impacto que puede generar como soporte de las agencias e instituciones turísticas a futuro. Asimismo, puede ser beneficioso para cierto sector poblacional que

haya estado desempleado durante la cuarentena, como guías turísticos locales. El valor fundamental para los usuarios de esta plataforma es la democratización de una actividad turística usualmente ligada a un tipo muy particular de usuarios. Por lo anterior, podemos observar que gracias a una plataforma así se puede fomentar el interés por esta clase de actividades desde la casa y a toda clase de usuarios, independientemente de factores económicos o sociales y con el apoyo de muchos actores clave que aseguran una experiencia precisa.

Para el proceso de formulación del modelo sostenible de negocio de la plataforma de Virtual Birding, recurrimos a dos herramientas de diseño. En primer lugar, el Social Model Canvas, el cual nos permitió generar una integración sistémica que involucrara actores de la economía local colombiana como agencias y guías turísticos, así como también a las fuentes de conocimiento técnico y académico como colegios y universidades. Lo anterior, para tener un modelo auto sostenible, que permitiera que no fuera necesario el input de energía externa para poder activar nodos de este. Por otro lado, utilizamos el Prototype Canvas. Una herramienta que se enfoca en la planeación de todos los puntos de contacto de un usuario dentro de una experiencia. Esta herramienta, fue fundamental para entender que no todos los tipos de usuario de la plataforma tienen las mismas necesidades, dependiendo de su nivel de afición y conocimiento del aviturismo. En consideración a esto, la plataforma debe ofrecer experiencias adaptables a cualquier tipo de turista (PromPerú, 2014).

Conclusiones

Como grupo, nos quedaron aprendizajes desde tres perspectivas principales: El reto del aviturismo en general; el reto del aviturismo con relación al in-house tourism; el aviturismo con relación al papel de la tecnología en el turismo. En primer lugar, la coyuntura causada por el aislamiento obligatorio, si bien es una situación que dificulta de forma alarmante al sector turístico, también es una oportunidad

Juan Pablo
Pérez, Nicolás
Guatibonza,
Juan Camilo
Moreno

Virtual birding: La
democratización
del aviturismo.
Una propuesta
desde el diseño
social

de reinención del mismo. Adaptar el turismo a contextos fuera de lo común y aprovechar herramientas tecnológicas es una buena forma de renovar la actividad. El aviturismo en el contexto de la cuarentena es una vía para fomentar la actividad turística a partir de nuevas oportunidades de aprendizaje para actores que normalmente no están involucrados de forma constante con el tema.

Finalmente, en cuanto al papel de la tecnología en el turismo en época de cuarentena, pudimos observar que son justo estas herramientas las que pueden conectar más que nunca a las personas con espacios físicos, ya sirven como un puente digital a nuevos destinos y experiencias. La realidad aumentada, pensada como una experiencia con elementos con sentido, generan un valor alto a los usuarios que la aprovechan. Hacer uso de esta herramienta para resignificar los nuevos espacios cotidianos es una excelente vía para romper la monotonía que se ha creado con la rutina de cuarentena. Para terminar, pensar en Virtual Birding como una ruta para un aviturismo más amigable con el ecosistema es también una forma de reinventar las buenas prácticas del turismo sostenible. Incluir a la población escolar infantil como perfil objetivo dentro del proyecto es una manera responsable de: fomentar y distribuir conocimiento científico y académico a los niños e incluirlos en un ambiente de aprendizaje alternativo (creando una posible metodología de aprendizaje a través del turismo virtual).

Referencias bibliográficas

- Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo. (2014). Perfil de Observadores de Aves. Recuperado de: <https://www.promperu.gob.pe/Uploads/publicaciones/1005/TC-P->
- Ministerio de Industria y Comercio. (2017). Guía de Buenas Prácticas para el Aviturismo en Colombia. Bogotá. Recuperado de: <https://www.mincit.gov.co/CMSPages/GetFile.aspx?guid=2aaff59c-e5b5-45c7-b0e7-e78304e362f5>

SERNATUR. (2015). Manual Paso a Paso para el Diseño de Productos Turísticos Integrales. Recuperado de: <https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/08/244-manual-productos-turc3adsticos-chile.pdf>.

Tavarez, J. M. & Kozak, M. (2015). Tourists preferences for the all-inclusive system and its impacts on the local economy. *European Journal of Tourism, Hospitality and Recreation*, 6(2), pp 7-23.

Juan Pablo
Pérez, Nicolás
Guatibonza,
Juan Camilo
Moreno

263

Virtual birding: La
democratización
del aviturismo.
Una propuesta
desde el diseño
social



04

Tricolor Proyecto de Mobiliario Público

Laura Ciro Cadavid,
Marianella Herrera
Narváez, Laura Sofía Soto
Carmona

Estudiantes de Diseño
Industrial, Universidad
Pontificia Bolivariana

Introducción

Para dar inicio a este ejercicio de diseño, viajamos de manera digital a la región del Urabá antioqueño, para hacer un reconocimiento del municipio de Carepa. A través de las investigaciones en diferentes fuentes de la web, se hizo una contextualización sobre los asuntos económicos, culturales, sociales, históricos, políticos, educativos y geográficos propios del sector. Estos, posteriormente, se consolidaron en la plataforma MIRO. De igual manera, se hizo uso de la herramienta Google earth en la que se analizó el espacio mediante cinco categorías: los espacios públicos, aspectos socioculturales, los usos y las actividades en el espacio, la estructura vial y la estructura natural, teniendo siempre en cuenta su cercanía y afectación directa al Proyecto de vivienda Papagayo.

Descripción del proyecto mobiliario Tricolor

Como herramienta de recolección de información, se utilizaron las entrevistas semiestructuradas abiertas a profundidad, las conversaciones informales y la observación asistida. Todo esto fue posible gracias al apoyo de los contactos enviados por la Fundación Greenland. Se estableció una sólida y constante comunicación con quince personas habitantes de Carepa, todas ellas relacionadas con el proyecto en curso. Cada una de ellas fue entrevistada con el fin de enriquecer más la investigación e identificar con mayor facilidad las dinámicas de los habitantes de Carepa y su relación con su territorio. En este sentido, por medio de las entrevistas se indagó acerca de las percepciones que tiene los habitantes del espacio público, sus usos, adaptaciones, prácticas domésticas propias de las familias y comportamiento climático. Todo ello, con el fin de determinar la forma, la estética, los materiales del mobiliario a diseñar. Posteriormente, los hallazgos y las tensiones encontradas fueron traducidos en oportunidades de diseño para el mobiliario público, a través de la plataforma MIRO, mencionada con anterioridad, se hizo la socialización y análisis de cada una de las entrevistas.

Respecto a la clara necesidad y deseo de un espacio recreativo, familiar y de descanso, la creación de un sistema de mobiliario público en el sector de Papagayo, ofrece posibilidades de encuentro entre los habitantes del barrio. Este proceso de diseño, nos llevó a la propuesta de un sistema de mobiliario público, lúdico, denominado Tricolor. Este tiene como objetivo promover el encuentro de los habitantes del municipio de Carepa través del juego en el espacio público. Este sistema de juego va dirigido a niños entre los tres y los ocho años de edad y está conformado por dos elementos denominados escalera y portal. En cuanto a su material, debido al clima del municipio, el equipo decidió fabricarlos en tubería de acero conformado en frío de dos pulgadas de diámetro, con acabado liso y apariencia mate. Los travesaños están soldados y dispuestos a lo largo de las estructuras laterales para darle continuidad al sistema de escalado, lo que permite distintas formas de uso.

Un diálogo
entre el Diseño
Industrial, la
artesanía y la
sociedad

267

El diseño, a grandes rasgos, es el factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y el factor crucial del intercambio cultural y económico. El diseño social, por su parte, es considerado como una oportunidad de reivindicar valores y comunicar materialmente los ideales y las identidades de un grupo poblacional en específico. En este enfoque, el diseño es tomado como un sistema de comunicación no lingüístico e interpretativo supeditado a las condiciones que enmarcan el contexto del espacio. El contexto y la situación hacen que el proceso de humanización trascienda de lo corriente y lo habitual y genere el cambio innovativo en el uso de las tecnologías venideras (Romero, 2013). Así, se debe entender que el espacio público se encuentra en constante cambio y, en consecuencia, las actividades cotidianas de los habitantes evolucionan y se adaptan a esas nuevas circunstancias.

Durante la fase de investigación e idea básica, definimos los factores que contribuían a las problemáticas en cuestión, tales como: Poco relacionamiento entre habitantes, falta de apropiación de los espacios, poca identificación con la cultura y sus costumbres, entre otros. Durante la fase del anteproyecto experimental desarrollamos las estrategias de intervención relacionadas con el entorno físico. Para ello, se tuvo en cuenta la información y los elementos aportantes con los cuales se analizaron las maneras en las que se podría propiciar el encuentro seguro, como parte de la salud y el bienestar entre habitantes. Durante la fase del prototipo final, se logró crear un producto que satisficiera las necesidades de la población que fueron identificadas con anterioridad. El equipo de trabajo decidió hacer un parque de juegos dirigido a niños con el fin de fortalecer los lazos dentro de los núcleos familiares y entre vecinos; puesto que entre las problemáticas identificadas se encontró la falta de vínculos comunitarios y familiares.

Conclusiones

Así, en suma, nos adentramos e involucramos en el entorno social de los barrios del municipio con el fin de observar virtualmente y documentar las necesidades sociales que pudieran satisfacerse con intervenciones de diseño. Se tradujeron los datos propiciados en las investigaciones y entrevistas llevadas a cabo en ideas de diseño que respondieran a las problemáticas en cuestión. De este modo, el equipo creó un espacio agradable, cercano y familiar para los beneficiarios del proyecto de interés social Papagayo, en el que pudieran encontrarse con sus vecinos, sus familias, con su pueblo, su paisaje cotidiano. De igual forma, desde lo productivo, se tuvieron en cuenta distintos tipos de productos ya fabricados por los proveedores del sector y la economía de la construcción desde un enfoque social responsable, con el fin de optimizar los procesos y los costes y apoyar la economía local. Todo lo anterior, hizo que la comunidad recibiera el proyecto de buen agrado.

A manera de cierre, se resalta la socialización como un proceso de desarrollo de la identidad social. Por ello, se considera a Tricolor como una propuesta que promueve la socialización desde la infancia, la interacción de los usuarios en este espacio generará un ambiente ameno en la cotidianidad de los habitantes del sector. Dinámicas que refuerzan el tejido social y la identidad arraigada a un territorio.

Las herramientas usadas para el desarrollo de las fases proyectuales fueron de gran ayuda. La virtualidad facilitó el reconocimiento y análisis del espacio de una forma dinámica y puntual, al igual que lo fueron las entrevistas semiestructuradas abiertas a profundidad, se logró establecer una amplia comunicación con los beneficiarios del proyecto. Fue un ejercicio significativo e impactante para el presente equipo de diseño, teniendo en cuenta que se trabajó con una comunidad real a larga distancia, la cual se vería beneficiada por nuestras habilidades y capacidades, resaltamos el trabajo en equipo y la dedicación del equipo docente encargado.

Laura Ciro
Cadavid,
Marianella
Herrera
Narváez, Laura
Sofía Soto
Carmona

Tricolor
Proyecto de
Mobiliario
Público

05

Fresca de seis: Proyecto de mobiliario público

Luisa Fernanda Londoño,
David Puccini Sierra,
Santiago Londoño

Estudiantes de Diseño de
la Universidad Pontificia
Bolivariana.

Introducción

Fresca de Seis es un sistema de mobiliario público pensado para espacios abiertos en el municipio de Carepa, Antioquia. Este diseño se compone de tres piezas denominadas: Butaco, silla hexágono y mesa un tercio. Dichas piezas son modulables entre sí y buscan generar un espacio de encuentro, descanso y permanencia para los habitantes y visitantes del barrio papagayo. El proyecto surge a partir de la alianza entre la Fundación GreenLand y la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Este busca mejorar el mobiliario público y, asimismo, que este genere un sentido de pertenencia en los habitantes de dicho barrio y municipio. En este sentido, por medio de un diseño acorde a sus necesidades, acogedor y llamativo buscamos incentivar en los usuarios el sentido de pertenencia a partir del mobiliario público para así lograr parques más agradables y duraderos.

Descripción del proceso de diseño del mobiliario público

De acuerdo a lo anterior, el sistema está propuesto para ser fabricado con madera de teca y tubería rectangular. La madera de teca se encontrará en los diferentes tablones que componen las superficies y será recubierta con una película resistente a los factores climáticos propios de la región del Urabá Antioqueño, película que además aportará brillo. Estos tablones van fijados por medio de tornillería y láminas angulares a una estructura, la cual se compone de patas, marcos, apoyos, ángulos y anclajes fabricados en tubería rectangular. Esta última, será recubierta por pintura polimérica de colores llamativos como el verde limón, el aguamarina y el naranja.

El diseño y anclajes del butaco y de la silla permiten a los administradores del lugar crear diferentes modulaciones y, asimismo, generar diferentes ambientes según la necesidad de la ocasión. El convenio que se hizo entre la Fundación GreenLand y la Universidad Pontificia Bolivariana, nos motivó a aceptar el reto de diseñar por primera vez a distancia para una comunidad real. Así, para obtener un resultado acorde con la cultura y población carepense fue necesario entender las dinámicas socioculturales de esta región. Para cumplir dicho objetivo, hicimos un primer acercamiento a los parques barriales de Medellín y luego pasamos a una contextualización general de las dinámicas de Carepa que nos llevaría a un análisis urbano más profundo. En esta etapa fue necesario un reajuste de los procesos de investigación dadas las condiciones de pandemia a las cuales nos enfrentamos; tales como la imposibilidad de hacer observaciones en el sitio. Por esta razón, se llevaron a cabo observaciones asistidas con ayuda de las aplicaciones de Google Earth, Google Maps y video-llamadas con los habitantes. De esta manera, por medio de imágenes se hicieron los análisis visuales y sensoriales del territorio que nos llevaron a un inventario público y a una síntesis diagnóstica que resume toda la información recolectada.

Posteriormente, este ejercicio nos permitió identificar que los habitantes carecían de un sentido de pertenencia al mobiliario público. Este hallazgo se analizó con ayuda de herramientas socioculturales

273

que nos dieron paso a concluir que estos comportamientos se deben a una escasa caracterización de la cultura en el mobiliario. De este modo, el siguiente paso en el proceso fue la imaginar el nuevo mobiliario públicos para el lugar a intervenir. Para ello, se definieron la familia de objetos y la pieza madre del diseño para luego hacer una maqueta en escala, teniendo en cuenta todos los requerimientos de diseño en términos estéticos, climáticos, ergonómicos y de cumplimiento con los previos análisis socioculturales.

La etapa de validación fue uno de los mayores retos de diseño ya que no contábamos con la posibilidad de hacer maquetas en proporción 1:1, ni teníamos la población para validar el diseño como tal. Así, se pensaron protocolos con los factores fundamentales a validar, como, por ejemplo, los aspectos estéticos de caracterización, de viabilidad y percepción con el personal de la Fundación GreenLand y habitantes del municipio. Estos protocolos se validaban por medio de maquetas en escala 1:5 como solución a la imposibilidad de realizar los procesos mismos en Carepa. Sin embargo, por medio de ellos se obtuvo una retroalimentación para afinar detalles en el proyecto final.

Conclusiones

Finalmente, destacamos el éxito del proyecto, más allá de cuestiones académicas, como algo personal que nos invitó a salir de nuestra zona de confort de Medellín y de trabajos hipotéticos. En este sentido, este trabajo nos enfrentó a la necesidad pura de conocer otro municipio y otros territorios y, por tanto, otras realidades que ignorábamos. Como diseñadores, nos parece que lo más importante que debemos rescatar de esta experiencia es que nos obligó a trascender el diseño funcional y practicar un diseño integral y dignificador. Después de largas horas sentados frente a los mapas de Google Earth logramos saber casi de memoria los establecimientos y calles principales de Carepa y hasta sentir la esencia de sus habitantes. Esa misma esencia, alegría, familiaridad, servicio y frescura que transmiten sus habitantes y que queríamos plasmar en nuestro proyecto para darles un proyecto que

dignificara el mobiliario público, que buscara satisfacer las necesidades básicas expresadas en el Plan de Ordenamiento Territorial (POT) tales como entretenimiento, ocio e identidad, la misma que se da por medio de la socialización y que podrían lograr los visitantes en el sentido de cuidado de lo propio y lo ajeno. De una u otra forma, buscamos llevar un poco del diseño que tenemos en Medellín hasta Carepa, pero sin perder de vista la identidad cultural propia del lugar. Como hemos expresado, nuestro norte en el proyecto siempre fue la funcionalidad, integridad y significado del mobiliario público y que, de este modo, se pudieran satisfacer las necesidades de los usuarios para lograr una mayor apropiación y durabilidad de los parques. Así fue como, con el fin de crear soluciones y vínculos por medio del diseño, buscamos plasmar los valores culturales de identidad en tres sobrias pero significantes piezas que invitan a cuidar lo propio y lo ajeno.

Luisa Fernanda
Londoño,
David Puccini
Sierra, Santiago
Londoño

275

Fresca de seis:
Proyecto de
mobiliario
público



06

**El diseño social en la
pandemia: La experiencia
del proyecto de
mobiliario público en
el municipio de Carepa,
Antioquia**

Natalia Betancur Pineda,
Samuel Álvarez Zuluaga,
Sofía Sierra Bustamante

Estudiantes de Diseño de
la Universidad Pontificia
Bolivariana.

Introducción

El presente proyecto fue pensado y diseñado para la comunidad de Carepa con el fin de mejorar el mobiliario público y crear sentido de pertenencia entre sus habitantes. A causa del Covid-19, el proceso de investigación se hizo de manera virtual. De este modo, por medio de fotos, videos y material de archivo se hizo un reconocimiento tanto del territorio y de las prácticas y hábitos de la población. El proceso de investigación y de diseño contó con el acompañamiento de docentes de la Universidad Pontificia Bolivariana y del personal de la fundación GreenLand, quienes facilitaron información por medio de fotografías y conversaciones desde su experiencia, que sin duda alguna fueron de mucha utilidad. También se utilizaron herramientas como la cartografía de análisis urbano, las entrevistas no presenciales, el inventario de mobiliario público de Carepa, el análisis visual y sensorial y la síntesis diagnóstica.

El municipio de Carepa se encuentra situado en el noroccidente Antioqueño, cuenta con altas temperaturas durante el año y fuertes lluvias, está asentada a la orilla de un río sinuoso, orgánico y curvo, el cual puede emplearse como recurso para el diseño de la ciudad. Las zonas públicas del municipio se encuentran en constante remodelación, debido a que no cuenta con suficientes elementos de permanencia y entretenimiento. Carepa configura un espacio con una diversidad notable de paisajes, hay lugares donde la armonía de su construcción resalta, pero también hay otros donde la ausencia de recursos se evidencia. En los últimos años, el municipio se ha caracterizado por resignificar su comunidad, fortalecer la economía bananera y mejorar su calidad de vida.

Descripción del proceso de diseño

De esta investigación y recolección de información nace Parchecito papagayo, un sistema de mobiliario público modular que está conformado por un sillón y una banca. Este permite la integración entre los habitantes, el cual busca generar un sentido de pertenencia de la comunidad. Esta familia de objetos puede tener diferentes modulaciones y formas de uso, el sillón papagayo tiene una capacidad de una a dos personas por mueble, al igual que la banca mixta. Esta, además, puede ser utilizada como mesa, lo que le permite generar sombra. Para ello, tiene un orificio en la mitad para instalar o desinstalar la sombrilla según como lo requiera el usuario. Los materiales necesarios para su fabricación son la tubería en acero inoxidable y la madera de teca, los cuales están pensados para la durabilidad de los objetos y la comodidad de los habitantes al hacer uso de ellos.

No es un secreto que los seres humanos somos, por naturaleza, seres sociales. Es decir, necesitamos de la interacción social para poder satisfacer nuestras necesidades. En el campo de las disciplinas académicas, esto resulta, asimismo, un imperativo para poder desempeñar nuestros objetivos. El diseño no se escapa de dicha exigencia, ya que para poder diseñar para las personas es obligatorio interactuar con ellas, conocer los espacios que habitan, al igual que sus necesidades. Así, de este modo, se fabrican los prototipos que se ponen a prueba y se validan presencialmente. En este caso lo único físico que se pudo llevar a cabo para así mostrar ideas, diseños y creaciones en algo tangible fueron maquetas a escala de las propuestas de diseño. Estas viajaron hasta Carepa, para que sus habitantes hicieran el reconocimiento de estos muebles para así validar si era acorde o no a lo que deseaban.

Conclusiones

Sin duda alguna, fue un poco difícil creer que el equipo podría llevar a cabo un proyecto tan complejo en su totalidad de manera virtual en un territorio desconocido. Sin embargo, la motivación y disposición tanto

de estudiantes como de profesores permitió que se hiciera un diseño que cumpliera las expectativas de los carepenses. Para este proceso se tuvo en cuenta todo lo que se logró reconocer en las entrevistas y en las investigaciones, de allí nació un gran reto. A pesar de todo, como se dijo anteriormente, se lograron resultados muy satisfactorios. Esto hizo que se demostrara de manera clara que sí se pueden hacer cosas fuera de lo común, que si se logran buenos resultados en situaciones ajenas a nuestro ser, que estas situaciones ayudan a retarse más y sacar un buen resultado como sea.

A pesar de ser el diseño un campo amplio, que se vale principalmente de la creatividad, el diseño se estanca y sin duda alguna estos momentos tan inesperados como esta pandemia hacen reconsiderar métodos de estudio, de trabajo y hasta reconsiderar ideas y formas de diseñar. En efecto, esto nos obligó a cambiar el formato de ideas básicas. Por ende, los pensamientos, ideas, métodos de estudio y formas de investigación se deben replantear y simplemente tomar un giro para responder a las necesidades actuales para todos. En última instancia, este proyecto además de ofrecer un tema muy interesante como lo es la vida pública, ofreció también un planteamiento académico en tiempos de pandemia, lo que lo hace ser aún más diferente. Aunque los tiempos que se están viviendo impidieron muchas cosas y no son los mejores, se llevó un proceso ameno y responsable por cada una de los integrantes del proyecto, lo que permitió obtener resultados muy gratificantes. Asimismo, el equipo de diseño, como estudiantes, aprendimos nuevas formas de investigar y plantear una propuesta de diseño para un bien común.

Natalia
Betancur
Pineda, Samuel
Álvarez Zuluaga,
Sofía Sierra
Bustamante



El diseño social
en la pandemia:
La experiencia
del proyecto
de mobiliario
público en el
municipio de
Carepa, Antioquia



07

**Proyecto de mobiliario
público sistema Abibe**

Isabela Zabala Mejía,
Alejandra Muñoz Delgado,
Oscar Salamanca Morales,
Alejandro Serna Rodríguez

Introducción

El presente proyecto tiene como finalidad mejorar el estado del mobiliario público del municipio de Carepa, Antioquia. Dicha idea, además de tener una intención estética y de embellecimiento del espacio público, busca, asimismo, que los habitantes se apropien del espacio público y construyan un sentido de identidad (Borja, 1998; Silva, 1996). De ahí surge Abibe, la propuesta de un sistema de mobiliario público que está compuesto por dos bancas; una larga con espaldar y un banco corto sin espaldar. Estas ofrecen al usuario diferentes posturas de descanso. Las bancas pueden ser ubicadas de diferentes maneras a la hora de su instalación con el propósito de que los habitantes descansen y disfruten del parque y el espacio público. Este sistema está diseñado en tubería de acero estructural cuadrada con recubrimiento de pintura epóxica y pintura de poliuretano para dar color a esta y listones de madera de teca

con acabado de base inmunizante y barniz extramalte. Esto asegura mayor durabilidad y resistencia a los cambios de temperatura en el espacio en el que se encuentre.

A causa de la pandemia mundial y las medidas de bioseguridad decretadas por el gobierno nacional, el equipo se vio obligado a hacer la investigación de manera virtual. Se hicieron observaciones indirectas a través de Google earth y otras plataformas. Asimismo, se hicieron entrevistas telefónicas a los habitantes del municipio de distintas edades, ya que el objetivo del proyecto es que el mobiliario pueda ser de goce de toda la población de Carepa. Estas técnicas de recolección de datos brindaron al equipo la información necesaria para identificar las necesidades y problemáticas relacionadas con el espacio público.

Descripción del proyecto sistema mobiliario Abibe

La virtualidad fue uno de los retos más difíciles que afrontó el proyecto. Sin embargo, el equipo supo cómo superarlo. También, fue significativo el hecho de aprender a manejar herramientas virtuales. Gracias a estas el equipo pudo reconocer el territorio y todo lo que este conlleva más allá de lo visual. En este caso, pudimos identificar varias problemáticas del espacio que sufren los habitantes del municipio en cuestión. Por otro lado, el equipo aprendió que el desarrollo de una idea en conjunto siempre irá más allá de crear un objeto visualmente agradable, sino que este se conforma de una serie de valores construidos en un desarrollo de trabajo en equipo. En ese sentido, el diseño lo hacen todas las personas que pusieron parte de su esfuerzo a lo largo del proyecto para obtener el resultado final.

Otro aspecto importante se enmarca en suplir las necesidades de la población y de su relación con el espacio. En consecuencia, los diseñadores deben llevar a cabo un proceso más detallado y meticuloso acerca del diseño de los objetos, como la elección de materiales y medidas adecuadas, los colores más indicados, las formas más favorecedoras, entre otras. Para ello, es obligatorio que el diseñador se empape y comprenda el contexto, el territorio y sus dinámicas socioculturales. Tal es el caso del equipo que llevó a cabo este proyecto, el cual permitió a sus integrantes conocer un territorio tan distinto al de estos.

Conclusiones

Por último, como se mencionó anteriormente, lo que más se destaca de este viaje es el trabajo con los habitantes del municipio y el trabajo en equipo hecho junto a ellos. Este se podría caracterizar como un trabajo sin fórmulas predefinidas ni procesos lineales o estandarizados, simplemente atento a lo emergente, a lo subjetivo, perceptual y necesario. Asimismo, el análisis investigativo y todas las herramientas que usó el observatorio de ciudad ayudaron al equipo a entender el municipio y su gente, tanto sus fortalezas y necesidades como su

componente social. Ello permitió cumplir con lo proyectado respecto a la usabilidad y materialidad del objeto, lo que hace que la gente cree un vínculo con su territorio. En este sentido, se puede decir que el sistema mobiliario Abibe reforzó el tejido social del municipio y, por tanto, la identidad colectiva de sus habitantes. Esto se logró a través de una buena comunicación, empatía, solución y respuesta a la infinidad de factores encontrados en el proyecto.

Referencias bibliográficas

Borja, J. (1998). Ciudadanía y espacio público. **Ambiente y desarrollo**, 14(3), 13-22.

Silva, A. (1996). La propuesta de los imaginarios urbanos. **Revista tablero** (52), 46-58.

Isabela Zabala
Mejia, Alejandra
Muñoz
Delgado, Oscar
Salamanca
Morales,
Alejandro Serna
Rodríguez

287

Proyecto de
mobiliario
público sistema
Abibe



08

**Viajando desde mis
venas: Nuevos abordajes
al turismo desde el
diseño social**

Angelica Vidal, Sebastián
Ramírez, Valentina Vargas

Introducción

A raíz de la crisis sanitaria producida por el Covid-19, sectores económicos como el turismo se ven sumamente afectados en sus actividades productivas. Por ello, nos pareció importante crear un nuevo tipo de turismo que reconozca maneras diversas de conocer el mundo y nuevas formas de ser viajero (ONU, 2020). El turismo impacta a muchos sectores de la economía y es de suma importancia que la práctica misma del diseño contribuya a su reactivación de manera creativa e innovadora.

En primer lugar, resulta de suma importancia hacer una revisión de los tipos de turismo ya existentes. Entre los turismos más comunes están: El turismo tradicional, de corte familiar o de amistades que viajan con fines principalmente de ocio y placer, como puede ser descansar, tomar el sol, etc.; el turismo de trabajo que ocurre cuando una empresa envía a un empleado a otro país o ciudad a trazar un negocio; el turismo de naturaleza o también

conocido como ecoturismo, este consiste principalmente en entrar en contacto con la naturaleza; el turismo cultural, que dibuja unos intereses particulares por conocer culturas foráneas y diferentes a la propia (Entorno Turístico, 2016). Por otro lado, existen otros tipos de turismo menos conocidos. Tal es el caso del turismo científico, el tipo de turismo en el que se enmarca el presente trabajo. Quizás, este último se podría identificar como un subtipo del turismo cultural. Sin embargo, se distingue del mismo por su carácter aún más especializado. En otras palabras, el viajero no solo busca conocer otra cultura, sino conocer un aspecto más profundo de tal o cual cultura (Helmsing, 2006). El caso de nuestra propuesta, denominada Destinados, nace como la idea de poder unir el turismo con el ADN del viajero, con su identidad, su historia. Se busca dar la impresión de hacer un viaje al pasado, a las raíces. En este sentido,

nuestra propuesta entra en el tipo de turismo científico social, como manera de unir los avances científicos de la genética y que el viajero pueda conocer su procedencia, su historia. Este tipo de turismo científico y social permite conocer, compartir y valorar el origen. Así, al identificar el rótulo en el que se enmarca la propuesta aquí descrita, es posible aclarar el objetivo fundamental de la misma. La posibilidad de hacer esa conexión entre la ciencia, el pasado del viajero y la posibilidad de viajar a él como una forma de turismo es el eje central de la propuesta.

Descripción del desarrollo de la propuesta: Destinados

Esta propuesta, surge de las nuevas tendencias que se están dando en el turismo. Estas dejan ver que ahora las personas buscan un sentido para viajar, algo que les permita diferenciarse del resto, un turismo que obedezca a las propias excentricidades del viajero, una experiencia inmersiva e intersubjetiva, es decir, en contacto con las comunidades anfitrionas que los albergan. En síntesis, los valores que se pretenden exaltar con nuestra propuesta es la ancestralidad, la búsqueda del yo, el acercamiento a la ciencia, la herencia cultural, la eliminación de las fronteras mentales y físicas, la conexión e impulso

con las comunidades locales del destino. Fue sumamente difícil depurar las intenciones de la propuesta. Con las lecturas, avances en clase y reuniones con nuestra mentora, pudimos definir y estructurar mejor la propuesta. Finalmente decidimos dividirla en tres etapas: En primer lugar, la etapa que abarca todo lo que ocurre antes del viaje que es toda la parte de diseño de la prueba, la entrega de resultados, organización de fechas y disponibilidad para el viaje y el envío de sugerencias para el equipaje, ya que el destino es completamente sorpresa; luego, la etapa del viaje como tal al destino sorpresa, que incluye hospedarse con un local para tener una experiencia inmersiva y la ejecución de actividades seleccionadas para cada persona y, por último, está la etapa después del viaje en la que se hace parte de una comunidad, se comparten experiencias. Como producto final y recuerdo, se le entrega al viajero una capsula del tiempo con memorias de todo el viaje. Las actividades generales de todos los viajeros son la prueba de ADN, el desglose de los resultados y el perfil del viajero y el destino; a partir de todo ello se escogen las actividades personales que se acomodan a cada turista. Habrá actividades de historia, conocimiento del territorio, gastronómicas, culturales todas con la comunidad anfitriona. Ya dependiendo del perfil puede ser un viajero aventurero, historiador, espiritual, que busque ofertas de tipo natural o social, entre otras tantas opciones. En cuanto a los puntos de contacto que tenemos en nuestra experiencia está primero el kit de ADN para hacer la prueba, el pasaporte destinado con visas personalizadas para el lugar de viaje, cápsula del tiempo con recuerdos del viaje y acceso a la red de viajeros que comparten sus experiencias que busca generar comunidad.

La idea es crear una narrativa que tenga como centro el viaje desde las venas, un viaje a casa, a destinos donde estuvieron los antepasados del viajero. Así, se crea a partir del autoconocimiento, la posibilidad de conectar con nuevos lugares, personas, historias y culturas. Otro punto de suma importancia es la comunidad, ya que buscamos una experiencia inmersiva y que muestre realmente como es el destino, no sólo su parte turística. Los locales son nuestro mayor

Angelica Vidal,
Sebastián
Ramírez,
Valentina
Vargas

Viajando
desde mis
venas: Nuevos
abordajes al
turismo desde el
diseño social

apoyo en brindar la experiencia más cercana posible y el consumo local es primordial en nuestro proyecto. De este modo, se apoya la producción y los negocios locales.

Nuestro proyecto está pensado para los viajeros que quieran tener una experiencia con diferentes etapas, que tengan interés y gusto por una experiencia científica, que sean curiosos, es decir, para todos aquellos que quieran una experiencia personal de conexión y estén dispuestos a soltar el control y dejarse sorprender, con ganas de pertenecer a esta comunidad de viajeros y locales. Nuestra audiencia también son los locales alrededor del mundo que quieran vincularse con Destinados, que quieran conservar su cultura, compartirla y relacionarse con el viajero.

Conclusiones

Este ejercicio de diseño nos sirvió para entender el mundo del turismo y todo el impacto que tiene en un lugar y en su comunidad, la manera en la que se maneje, los controles, las nuevas propuestas, las nuevas tendencias que se generen, pueden afectar de manera positiva o negativa. Como diseñadores, debemos tener en cuenta que nuestro deber reside no solamente es solo crear experiencias llamativas e innovadoras, sino en crear oportunidades que tengan un beneficio real en el viajero, en la comunidad y en el lugar de destino.

El intercambio principal de valor al turismo que le damos desde nuestra tipología es una nueva manera de viajar, una experiencia personal y única para cada persona, pero capaz de conectar de una manera consciente una comunidad y un lugar con un viajero. Viajar empezando con una experiencia científica de autoconocimiento que permita trazar una ruta de viaje desde tus venas. La sostenibilidad que tratamos es la de los genes, que se sepa de donde se viene y poder hacer esa conexión con esos lugares y que se sostenga a través del tiempo y tal vez a través de generaciones.

Referencias bibliográficas

Entorno Turístico. (2016, enero). ¿Cuáles son los tipos de turismo que existen? **Entorno Turístico**. Recuperado de: <https://www.entornoturistico.com/cuales-son-los-tipos-de-turismo-que-existen/>

Helmsing, A. H. (2006). Innovative local and regional economic development initiatives in Latinamerica. **Revista internacional de desenvolvimiento local**, 7(12), 9-24.

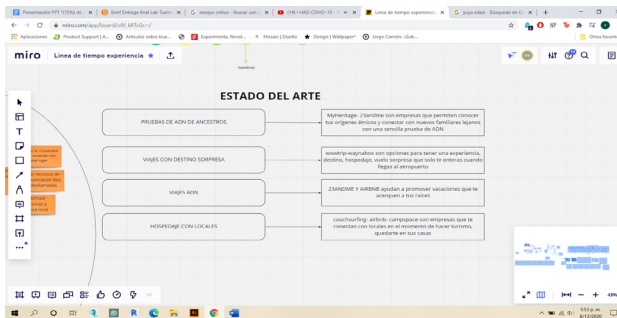
Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2020). **Global guidelines to restart tourism**. Obtenido de Organización Mundial del Turismo: <https://www.unwto.org/news/unwto-launches-global-guidelines-to-restart-tourism>

Angelica Vidal,
Sebastián
Ramírez,
Valentina
Vargas

Viajando
desde mis
venas: Nuevos
abordajes al
turismo desde el
diseño social

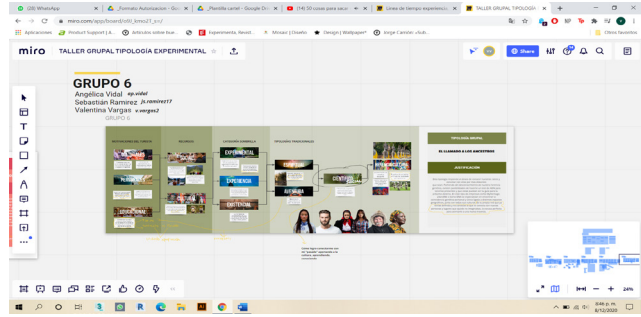
Imágenes que muestran el avance de la aplicación y del proyecto

Figura 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2



Fuente: Elaboración propia.

Figura 3



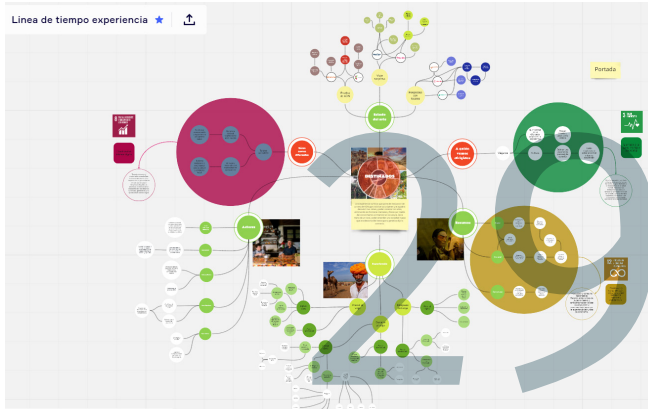
Fuente: Elaboración propia.

Figura 4



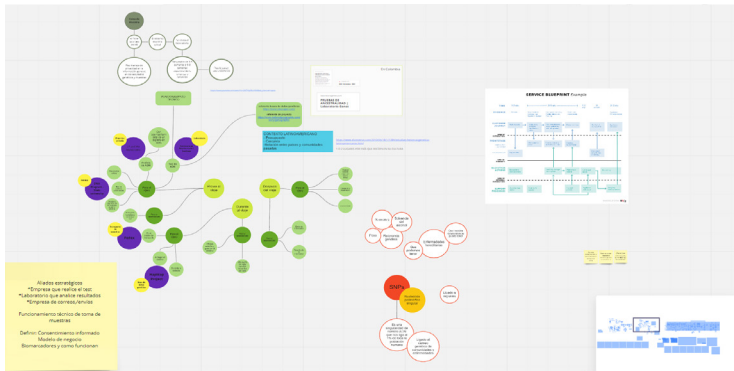
Fuente: Elaboración propia.

Figura 5



Fuente: Elaboración propia.

Figura 6



Fuente: Elaboración propia.

Angelica Vidal,
Sebastián
Ramírez,
Valentina
Vargas

7

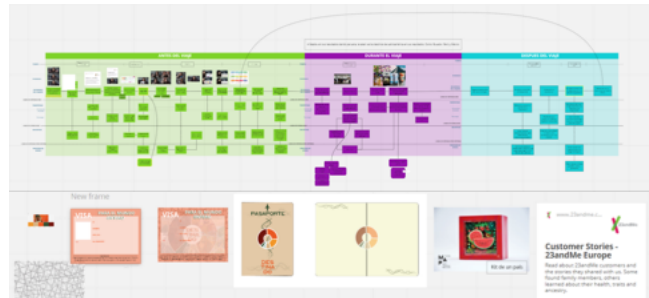
Viajando
desde mis
venas: Nuevos
abordajes al
turismo desde el
diseño social

Figura 7



Fuente: Elaboración propia.

Figura 8



Fuente: Elaboración propia.

09

El nuevo turismo:
Regeneración con
propósito aplicado a una
comunidad pesquera de
La Tola, Nariño

Daniel Infante Otero,
Mariana Jaimes Estevez,
Manuel Santos Escorcía

Estudiantes Universidad de
Los Andes

Introducción

¿Qué es lo primero que se nos viene a la mente cuando hablamos de turismo? Un viaje, vacaciones, disfrutar, descansar. Muchas de estas apreciaciones son las que comúnmente se tiene cuando en un comienzo hablábamos de turismo. En ese momento, nos era imposible comprender y referenciar dicho concepto desde la virtualidad, pues básicamente el turismo requería de la presencialidad y de lo físico para desarrollarse. Realmente fue inesperado que a partir de las categorías del turismo tuviéramos una mirada distinta de este concepto. Al comienzo fue inevitable asombrarnos con lo que se descubría del turismo, más allá del turismo. Encontramos que el turismo realmente es la gente, las vidas impactadas y la manera en que estas se transforman mediante el mismo. Realmente es fundamental comprender el rol que el turismo cumple en las vidas de las comunidades, territorios y lugares que lo contemplan como fundamento económico.

Descripción de la elaboración de la propuesta: Experiencia remota

Ahora bien, cuando comenzamos con la investigación, encontramos un punto fundamental en el valor y en el desarrollo de la práctica del turismo en la sociedad, esto es, las comunidades (Helmsing, 2006). Estas fueron nuestro mayor hallazgo en el proceso, fueron nuestro punto de partida para la creación de un nuevo tipo de turismo. Las comunidades habitantes de los territorios remotos del territorio nacional poseen una riqueza inigualable de conocimientos, de cultura, de hábitos y de historia, son promotores naturales de las actividades turísticas en cada uno de los territorios y son generadores de experiencias y de prácticas fundamentales para el crecimiento y desarrollo de estos destinos. De este modo, nació la idea del turismo remoto. Una forma de turismo que mezcla los saberes ancestrales con el conocimiento occidental. Así, de manera conjunta el turista y el nativo logran explotar sus conocimientos y habilidades en pro de la comunidad y su desarrollo (UNWTO, 2020).

Al buscar una manera correcta en la cual estas nuevas categorías podrían integrarse a los espacios de manera benéfica, encontramos que realmente son dichos conocimientos los que logran mantener el turismo de zonas remotas. Para el presente proyecto ese intercambio de conocimientos es lo que en el futuro va a determinar el desarrollo de estos territorios que basan su economía en actividades turísticas. De ahí que el crecimiento y el resurgimiento de las economías locales realmente esté en manos de los conocimientos combinados y la creatividad y capacidad de adaptación de los territorios. En el proceso, también descubrimos que la riqueza de todos los territorios está realmente medida en sus habitantes y como estos interactúan entre ellos mismos y con el espacio. En este sentido, el nuevo turismo debe realmente adoptar estos conocimientos y convertirlos en una oportunidad de crecimiento e innovación. En efecto, así surge la idea de expedición remota como un nuevo tipo de turismo. Esta experiencia es el resultado de una investigación exhaustiva a una comunidad bastante remota en nuestro país, que habita el pacífico sur colombiano en el municipio de La Tola, en el departamento de Nariño. Esta comunidad

ha logrado crecer y pervivir en su territorio durante décadas a pesar del poco o nulo apoyo del gobierno. Recuperamos todos estos saberes que realmente sabemos que la comunidad tiene en distintos ámbitos culturales, económicos, sociales y demás y los entregamos en forma de mentores que a través de sus conocimientos impactan vidas de viajeros voluntarios que, a su vez, pretenden entregar sus conocimientos occidentales e impactar positivamente a las comunidades en su crecimiento y desarrollo.

Conclusiones

Ahora bien, si respondemos a la pregunta: ¿Qué relación tiene el diseño con el nuevo turismo? Daríamos respuestas muy contrarias a las que pudimos haber dado hace unos meses. Hoy, tenemos la convicción de que el diseño es el motor del nuevo turismo y que mediante este no solo se incrementa la ganancia económica, sino que, a su vez, se ayuda a cambiar realidades sociales en comunidades que simplemente han sido olvidadas. El diseño es un mediador en cuestiones de turismo, pues mediante este no solo se logra encontrar un punto intermedio entre las necesidades y los aportes, sino que también se encuentran problemáticas que pueden ser solucionadas mediante la creatividad y la adaptabilidad. Finalmente, podemos concluir que realmente el turismo debería ser uno de los principales focos de los diseñadores, pues es un campo olvidado e inexplorado en cuestión de reinvención e innovación y que en conjunto se puede crear el nuevo turismo, un turismo en pro de las comunidades, en pro del medioambiente y sobre todo en pro de la cultura y la historia.

Para finalizar no nos queda más que remitirnos a la necesidad que esta nueva era requiere, esto es, un diseño con propósito. Es de conocimiento público, que nuestra sociedad ha evadido toda clase de responsabilidad con el medioambiente, con la tradición y con la historia, que las actividades más frecuentadas son las menos sostenibles y que es poco disruptiva la manera en la cual diseñamos hoy en día. Sin embargo, gracias a la contingencia actual, logramos

explorar maneras menos banales de acercarnos al diseño, encontramos nuevos desafíos, nuevos retos, nuevos mercados, nuevos métodos de desarrollo, nuevos miedos. Asimismo, encontramos nuevas oportunidades, nuevos caminos, nuevas maneras de explorar y nuevas formas de volver a las raíces. Es en este punto que el diseño realmente cambia de dirección, y se convierte en un veedor de los objetivos de desarrollo sostenible (ONU, 2020), un promotor del diseño con conciencia y se regenera para aportar al crecimiento de sociedad.

Daniel Infante
Otero, Mariana
Jaimes Estevez,
Manuel Santos
Escorcía

Referencias bibliográficas

Helmsing, A. H. (2006). Innovative local and regional economic development initiatives in Latinamerica. **Revista internacional de desenvolvimiento local**, 7(12), 9-24.

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2020). **Global guidelines to restart tourism**. Obtenido de Organización Mundial del Turismo: <https://www.unwto.org/news/unwto-launches-global-guidelines-to-restart-tourism>

UNWTO. (2020). **How countries are supporting tourism recovery?** (1). Recuperado de: <https://www.e-unwto.org/doi/epdf/10.18111/9789284421893>

El nuevo turismo:
Regeneración
con propósito
aplicado a una
comunidad
pesquera de La
Tola, Nariño

303



304



Covid - 19

ME SA5

Presentación

Mis manos limpias previenen enfermedades y salvan vidas:
Una experiencia de diseño social en Palermo

Tus manos, tu vida

Ensayo de la intervención social Aguamanil

Manos conscientes, como proyecto de diseño social

Transportando Sueños

En primer lugar, de acuerdo a lo discutido durante la mesa, es importante recalcar que el diseño establece relaciones entre sistemas naturales, sistemas artificiales y sistemas socioculturales. En esa medida, el proyecto de diseño se entiende como la posibilidad de otras miradas, maneras mejoradas o simplemente otras maneras, que proponen no solo la puesta en escena de lo que está por venir, sino en el escenario común donde se da valor a las relaciones entre las personas, la participación, la colaboración y todo lo oculto o no visible que rige la experiencia de la condición humana.

Durante el quinto encuentro de diseño social de la RAD, se convocó a la reflexión y al diálogo de experiencias de proyectos de diseño con diferentes temáticas o enfoques. Para el caso de los proyectos conectados a las concepciones de la mesa Espacio y Territorio, el diálogo entre los aspectos teóricos, proyectuales y ciudadanos guiaron la discusión. En esta discusión se hizo evidente que si bien el soporte teórico ha sido estudiado, la posibilidad de este encuentro facilita el debate sobre aquellas maneras propias en las que se asumen y viven los múltiples territorios habitados, particularmente en este momento de aislamiento social preventivo.

Problemática central de la discusión

El espacio es la primera y más elemental experiencia de orientación que vive el ser humano que también le permite llevar a cabo sus prácticas sociales. De acuerdo con Dutch (2015), la experiencia humana no puede dejar de ser espacial, ya que el ser humano se encuentra sostenido y enmarcado por una forma u otra de espacio. Este es también el escenario que permite la realización de múltiples construcciones, como formas de adaptación humanas al ambiente natural.

Cuando el hombre toma posesión del espacio a través de manifestaciones físicas, sociales o afectivas, deja de ser espacio y pasa a convertirse en su territorio. La manera en que se utiliza varía según la edad, los antecedentes culturales, el género, las formas de pensamiento, entre otras. Igualmente, el territorio permite procesos

de transformación y apropiación física o social en las que, por medio de materialidades y significados, los seres humanos terminan por validar su existencia.

La posibilidad de la apropiación marca una diferencia entre el espacio conocido y apropiado, con relación al desconocido y ajeno. En los espacios públicos y privados entendidos como territorios, emergen relatos y encuentros; mientras que, en la espacialidad desconocida, de la mano del relato individual y colectivo, surge una nueva territorialidad, la de los imaginarios. Estos influyen en las decisiones para habitar y explorar nuevos lugares y puede, en ocasiones, hasta empoderar a comunidades.

Los proyectos de los estudiantes de esta mesa, exploran maneras de solucionar problemas y proponer alternativas desde el pensamiento de diseño a los desafíos existentes en las relaciones entre los seres humanos y los espacios. Visitar estas indagaciones como proyecto permiten hablar tanto de las dinámicas humanas, como de las determinantes del espacio y cómo son transformadas con el fin de construir sociedades. Durante una conversación entre docentes, estudiantes y asistentes pudieron reflexionar alrededor de los conceptos de espacio y territorio, tratando de responder una serie de preguntas que serán tratadas en los siguientes apartados.

Espacio, territorio e imaginarios:

Una reinterpretación de los términos

Estudiantes, docentes y miembros de la comunidad se enfrentaron no solo a los retos de la continuidad de sus proyectos, sino también al reto de resignificar los lugares en donde su práctica proyectual sería realizada. Tal proceso significó una exploración del territorio sin tener que estar en él; la posibilidad entonces de generar vínculos, comprometer los límites entre la noción de territorio y de los imaginarios. Ello implicó asumir, más allá de una hibridación, una transformación de la identidad que da sentido al territorio como un fenómeno de apropiación del espacio.

Este nuevo planteamiento sugiere, desde los proyectos presentados, esquematizar la dualidad entre la inmersión y la interactividad. Estas dos fuerzas complementarias definen dinámicas de relación en y con el espacio. Ser muy interactivo dificulta la inmersión, pues da pie a las interrupciones constantes. Por otro lado, plantear una inmersión excesiva plantea una fatiga y enajenamiento de la realidad. En consecuencia, más allá de un dilema de usabilidad derivado de la dualidad y la simultaneidad, requiere particularmente de los espacios domésticos, la posibilidad de entender significados emergentes de nuevas actividades; como por ejemplo en el caso del turismo o la exploración gastronómica.

En cambio, los modelos económicos derivados de la explotación del espacio se ven reevaluados, dinámicas como el todo incluido o el coworking se ven enfrentados al aprovechamiento o a la explotación del lugar doméstico. En ese sentido, muchas de las barreras imaginarias tuvieron que transformarse y trabajarse desde las propuestas de diseño. Por ejemplo, permitir la simultaneidad de actividades aparentemente disímiles como el turismo de aves y el trabajo en casa o teletrabajo, se propusieron como transformaciones del espacio sin necesidad de borrarlos. Así lo describe uno de los participantes: “es como conectar estos dos mundos, no necesariamente desconectarme y olvidarme que estoy en mi casa, sino más bien desde mi casa cómo puedo construir estos nuevos escenarios”.

Finalmente, las propuestas volcadas hacia la reinterpretación del espacio y el territorio tuvieron que transitar los límites de lo tangible e intangible en un ejercicio académico donde la recursividad permitió encontrar un valor fuerte en la investigación y en continuar desarrollando estas nuevas interacciones para crear valor en los nuevos productos y servicios en ese sentido.

Las nuevas espacialidades, territorios e imaginarios en tiempos de crisis

La crisis actual ha permitido para el caso del turismo, entre otros sectores, dar reinterpretaciones de lugares y espacios en su relación con su contexto y sus actores. Así, surgen variadas nociones del territorio, al descubrir estas interacciones cargadas de contraste, este como concepto que ofrece visualizar y entender las riquezas del territorio y sus realidades por más difíciles que sean. Actuar y debatirse entre condiciones emergentes, en medio de las dificultades y la desigualdad, permite pensar más allá de la territorialidad. Aparecen así nuevas dimensiones, pues el aislamiento, consecuencia del COVID-19, ha conducido a descubrir otros espacios y sus nuevas realidades e identidades desde lo personal, la convivencia y lo relacional en casa y en el entorno doméstico y su memoria.

Los espacios se transforman en multifuncionales, emergentes en las situaciones de crisis y, en suma, en edificantes de nuevas relaciones e interacciones de las personas y de la territorialidad a partir de una nueva consideración de lo vivo y de lo material e inmaterial. La creación de espacios híbridos, generalmente han surgido después de las guerras mundiales. Esto se debe a que las situaciones de crisis y las necesidades emergentes, formulan hibridaciones, en las que la recursividad, la creatividad y el diseño tienen una importante labor.

Los proyectos presentados en el Taller RAD Social demuestran que la crisis que está pasando en el mundo, es una oportunidad también de solidarizarse y ayudar a diferentes sectores tales como el artesanal, el agrícola y de alimentos, para colaborar a personas y comunidades en procesos organizados. De modo paralelo, dicha situación permite entender nuevas realidades y construir con el otro; para crear valor desde la innovación social o la investigación-acción participativa. De tal manera, estos mecanismos de transformación social se convierten en la base de las nacientes interacciones y reinterpretaciones del espacio en escenarios futuros sostenibles.

Nuevos roles e identidades del diseñador en la práctica del diseño social desde el territorio

MESA 5

La posibilidad de diseñar un modelo de negocio de turismo gastronómico o contemplativo, recuperar una calle estigmatizada para su uso y apropiación o generar un mobiliario informativo para viajeros o inmigrantes a partir del estudio y el análisis espacial, permite ver de qué manera se pueden generar o fortalecer identidades en el territorio, por medio de la disciplina del diseño. En este ejercicio fue posible ver que, más que la generación de nuevas identidades, los estudiantes pudieron interpretar de diferentes formas el territorio. Para ello, tuvieron en consideración aspectos culturales como la comida, la naturaleza, la música y el espacio público entre otros, para traspasar los límites del espacio geográfico y hacer sus propuestas de diseño. La posibilidad de plantear otros espacios de intervención a través del diseño fue posible cuando los estudiantes dirigieron su mirada a asuntos cotidianos como las prácticas, hábitos y costumbres de cada lugar, convirtiéndose en una potente herramienta para conocer algunos sitios del país y su propia ciudad, sin tener que desplazarse en tiempo real, sino viajar de forma virtual.

Covid - 19

Este tipo de ejercicios ha permitido entender que sin importar que el espacio en sí mismo pueda ser entendido como el contenedor ambiental de la vida humana con su geometría objetivable y sus esencias fenomenológicas. Asimismo, para Soja (2010) quien señala que la organización y el significado que se le otorgue al espacio, provendrá del resultado de la experiencia, la transformación y las dinámicas sociales que establecen los seres humanos; lo cual se pudo evidenciar en estas propuestas de diseño vinculadas al espacio como territorio.

Conclusiones

En síntesis, el territorio es heterogéneo como se percibió en el proceso que permitió encontrar diferentes percepciones y manifestaciones de lo vivido con relación a Espacio y Territorio. Se sugiere entonces que para la disciplina del Diseño, el interés

se podría localizar en una pregunta clave: ¿Cómo acercarnos a estas lecturas e interpretaciones propias del espacio, territorios e imaginarios? Por encima del afán de la replicabilidad de los proyectos, esta reflexión se convierte en una invitación a fortalecer nuestras prácticas de divulgación de experiencias, así como asumir el compromiso del proyecto con una mirada heterogénea de nuestro territorio. El Diseño en dichos contextos ha dejado de comportarse como un simple mediador, relevante en la manera como se asume el territorio a diferentes escalas, particularmente en las situaciones de crisis que dan lugar a nuevas oportunidades para el rol del diseñador.

En lo referente a lo concreto del ejercicio, las nociones de imaginarios y territorio se han fortalecido en sentidos diferentes. La capacidad sensible de aproximarnos a los espacios se ha transformado, como es en el caso del territorio, donde existe una apreciación más detallada del espacio doméstico por la prolongada presencia en él. Sin embargo, la relación de la casa se debe al potencial para relacionar a lugares a los que no se tiene posibilidad de estar, trayendo el exterior al interior. En consecuencia, la idea de que ahora “todo tocaba imaginarlo” permitió un diálogo entre el concepto de los imaginarios y la otredad de los espacios lejanos y así trascender su sentido ficcional y tener representaciones auténticas de los lugares resignificados.

El espacio físico trasciende a nivel de territorio en el sentido no sólo tangible, sino también en sus sentidos conceptual e identitario. Esto transmuta el lugar a través de otros modos de interacción, más allá de las lecturas tradicionales que se han tenido en la cotidianidad, debido a una inmersión forzada pero asumida por los participantes de los proyectos. Los resultados de la experiencia de los estudiantes y su interpretación del territorio, dio cabida a diálogos de reflexión con sus profesores como habitantes del espacio que, con sus interpretaciones individuales, describieron nuevas situaciones como ciudadanos y sus interpretaciones del territorio. Estas reflexiones de lo cotidiano como insumo de diseño, fijan hoy la atención en asuntos que se optaron por ignorar sobre el espacio y la relación humana con el mismo.

Referencias Bibliográficas

MESA 5

Duch, L. (2015). Antropología de la ciudad. Madrid: Editorial Herder.

Soja, E. (2010). La perspectiva postmoderna de un geógrafo radical.
Barcelona: Editorial Icaria.

313

Covid - 19

01

**Mis manos limpias
previenen enfermedades
y salvan vidas: Una
experiencia de diseño
social en Palermo**

Juan Álvarez, Jorge Cuello,
David Gómez

Introducción

El agua es el recurso más valioso para el desarrollo de la vida. En un país como Colombia el agua es abundante. En efecto, Colombia es uno de los países con más fuentes de agua dulce del mundo y el río Magdalena es un ejemplo de ello. Este es el río más grande del territorio nacional. Por ello mismo, a lo largo y ancho de sus riberas residen muchas poblaciones. Entre ellas está el corregimiento de Palermo del municipio Sitionuevo. El acceso a servicios públicos como el agua potable es fundamental para un desarrollo social digno. Paradójicamente, a pesar de su ubicación, dicho corregimiento no cuenta con servicio de acueducto y agua potable. Aunque no posea agua potable, el municipio de Palermo cuenta con un puerto, una sociedad portuaria y una zona franca. Entre las empresas que conforman la zona franca está la Fundación Buenamar del grupo Coremar, que se encarga de la enseñanza de deportes y artes para los niños del corregimiento.

de los asistentes y funcionarios de la fundación con el fin de fomentar una cultura de autocuidado e higiene personal.

318

Descripción del proyecto y la experiencia en Palermo

El encargo comienza con la ideación de un lavamanos que pueda ser replicable por otras personas en la comunidad, que sea bioseguro y que cuente con todas las medidas ergonómicas. Esto último, resulta todo un reto, puesto que los asistentes son de estaturas y contexturas variables. En primer lugar, están los niños entre los ocho y los trece años; luego, están los padres y los profesores. En consecuencia, Manglar estudio decide tener en cuenta la antropometría de un niño pequeño de ocho años y la de un adulto, con el fin de que el diseño del lavamanos sea apto para ambas estaturas. Por el flujo de niños que presenta la fundación en cada jornada de trabajo (matinal y vespertina) el lavamanos debía tener más de dos puestos para que varios asistentes pudieran lavarse las manos a la vez. Sin embargo, decidimos instalar tres puestos de lavamanos, dos a una altura de adultos y niños grandes y uno con la altura de niños pequeños, puesto que estos últimos son una minoría en comparación a los otros niños grandes y adultos.

Para el diseño del lavamanos, el equipo de diseño tuvo en cuenta tres conceptos rectores. En primer lugar, la higiene personal; segundo, el lavado de manos; tercero, la tecnología social; cuarto, reutilización del agua; sistema de abastecimiento. Para Manglar estudio la higiene va más allá de simples costumbres o actividades rutinarias, son conductas que representan responsabilidad personal y estas se aprenden desde pequeños, en el núcleo del hogar y durante el crecimiento del infante. De ahí se desprende el segundo concepto, que para nosotros es antes que nada una práctica de higiene, puesto que las manos son las partes del cuerpo que más utilizamos y, por ello, están en constante contacto

con bacterias y virus. Por último, pensamos que la tecnología puede ser utilizada para solucionar problemas sociales y medioambientales y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) (ONU, 2020). En cuanto al cuarto concepto, consideramos que, dado el contexto del corregimiento, es de suma importancia reciclar el agua. Por último, es de suma importancia que haya un sistema de abastecimiento que lleve el agua hasta las viviendas de los habitantes de Palermo.

Ahora bien, una vez diseñados y fabricados los lavamanos de acuerdo a los conceptos funcionales descritos líneas arriba, uno de los integrantes del equipo se desplazó hasta las instalaciones de la fundación para hacer entrega de las partes del lavamanos. No obstante, durante la entrega, esta persona se dio cuenta que hubo muchos factores ambientales que no se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar el prototipo; como, por ejemplo, la dificultad de transportar el artefacto hasta las instalaciones, debido a que el clima había dañado el terreno que rodeaba a la fundación; el piso donde estaría en funcionamiento, es un piso adoquinado, lo que significa que no es muy uniforme y genera desniveles lo cual hace que el artefacto sea inestable. Sea como fuere, los funcionarios armaron el lavamanos. Después de la jornada del día, se hizo la observación de la importancia que tuvo la instalación del lavamanos. Una vez instalados los lavamanos se hizo una campaña de sensibilización sobre el lavado de manos y la higiene personal. Dicha acción, tuvo como finalidad mostrar la verdadera importancia de la limpieza a la hora de mitigar enfermedades.

Conclusiones

Este ejercicio nos mostró que, si bien es posible llevar a cabo un proyecto con una comunidad a larga distancia, es muy difícil ser acertados cuando no se ha tenido ninguna clase de contacto personal con el entorno y las personas que lo habitan. Lo virtual tiene bastantes falencias y la manera que se perciben los espacios

Juan Álvarez,
Jorge Cuello,
David Gómez

Mis manos
limpias
previenen
enfermedades
y salvan
vidas: Una
experiencia de
diseño social
en Palermo

y los objetos pueden ser distorsionadas. De todos modos, se puede decir que Manglar estudio cumplió los objetivos propuestos.

Por otra parte, vale la pena mencionar que el trabajo social con niños es muy valioso, puesto que es que los niños son muy críticos y sinceros a la hora de dar su opinión acerca de una situación o una cosa. Factor que en el caso del proyecto resultó sumamente útil, ya que los niños dieron su punto de vista acerca de las falencias y los beneficios del lavamanos. En síntesis, esta intervención dejó muchas enseñanzas para cada uno de los integrantes de Manglar estudio.

Referencias bibliográficas

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2018). **La agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe**. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

02

Tus manos, tu vida

Luis Agamez, Isabella
Maury y Marcela Serrano

Estudiantes de diseño,
Universidad del Norte.

en lugares estratégicos y requieren de recursos como el agua y el jabón para ser utilizados, así como de un conocimiento mínimo para saber cómo y cada cuanto se usa.

El problema reside en que el corregimiento carece de los servicios de agua potable y alcantarillado.

Además, las condiciones y medios de vida de sus habitantes son precarios, por lo que acceder a este líquido y demás recursos materiales supone un privilegio. Así, la alternativa propuesta por el estudio de diseño 3 en Punto tiene como objetivo incentivar a la comunidad de Palermo a apropiarse de los recursos locales y procesos de purificación para la reutilización del agua en el diseño de un lavamanos para prevenir el Covid-19.

Descripción del proyecto

Para el desarrollo de este proyecto, se implementó una metodología que consta de dos fases. Primero, lavamanos pieza a pieza que contiene dos subfases: Recolección de piezas, empaque y envío; luego, recepción, apertura y armado. En cuanto a la primera fase, se llevaron a cabo varias actividades clave, tales como cotizar los materiales, comprar todos los materiales y productos necesarios, corte de piezas, ensamblado de piezas, armado del producto, empaque del producto terminado y envío del mismo al municipio de Palermo. La segunda fase se denominó uso y opinión, que consta de tres subfases: (1) Instalación y dotación de recursos, puesta en marcha, (2) observaciones no participantes y (3) comentarios y retroalimentación que se traduce en un informe que sintetiza los resultados de la observación no participante. En esta segunda fase, se dotaron los lavamanos de los insumos necesarios, tales como el agua limpia para usar, jabón y servilletas. Luego, se instalaron los lavamanos en la fundación y tanto los niños como los profesores lo usaron a modo de prueba. En la dinámica de uso, otros funcionarios de la fundación observaron y documentaron aspectos relevantes observados, tanto positivos como negativos. Posteriormente, el estudio de diseño compila la información recolectada con anterioridad y la sistematiza en un informe que incluye las mejoras y los aspectos que se deben reestructurar para que el diseño quede completamente validado.

La construcción de un lavamanos para los beneficiarios de la Fundación Buenamar se hizo en función de garantizar la bioseguridad en los beneficiarios durante su estancia en las instalaciones de la entidad. La ubicación de este lavamanos tuvo como objetivo: (1) Verificar si los beneficiarios hacen un uso adecuado del lavamanos instalado; (2) comprobar si el lavamanos da respuesta a las necesidades expuestas y problemas identificados; (3) generar conciencia de la importancia del agua potable; (4) incentivar el uso del agua más de una vez a partir de agentes purificadores; (5) confirmar que el lavamanos se

acople al entorno donde se debe ubicar; (6) comprobar que el prototipo sea perceptible por sus aspectos ergonómicos, estéticos y funcionales de manera oportuna por los usuarios; (7) afianzar la rapidez y eficacia del proceso de aseo de manos vinculado con el aprovechamiento del recurso del agua.

Luis Agamez,
Isabella Maury
y Marcela
Serrano

Conclusiones

En este proyecto se validaron varios aspectos tales como las alturas de los lavamanos, los sistemas implementados para dispensar el jabón y el agua, todos los elementos, productos genéricos y materiales utilizados para la elaboración de este sistema de desinfección, la accesibilidad de todos los elementos, productos y materiales utilizados para la comunidad de Palermo y sus alrededores, el tamaño de los pedales, la dinámica de llenado y recogida de agua y la dinámica de ensamblado del producto. Por otro lado, resultó necesario corregir otros aspectos, tales como sellar uno de los desagües con silicona y encontrar un mejor ajuste para los pedales con los sistemas de acción del agua y el jabón. Este podría reemplazarse por un ajuste con tornillos y tuercas; también se debe buscar una base para el jabón igual de funcional y económica pero más atractiva y acortar la distancia de la salida del agua a uno de los lavamanos. Para esto se deben acortar los tubos de arriba y de abajo que dan esta distancia y para su replicabilidad se deben usar los mismos tornillos para todo el producto, puesto que en esta propuesta se utilizaron tres distintos tipos de tornillos y presentar una propuesta más clara de cómo va recubierto este lavamanos.

325

Tus manos, tu
vida



03

Ensayo de la intervención
social Aguamanil

Mangata Estudio

población en sus instalaciones. Actualmente el gobierno nacional ha dado autorización para que entidades como la Fundación Buenamar puedan reabrir sus puertas a las comunidades y retomar actividades siempre y cuando se cumplan con los protocolos de bioseguridad exigidos tanto por el ministerio de salud como por el ministerio de protección social colombiano en el cual se establecen medidas como: Disponer en áreas comunes y zonas de trabajo de puntos para el lavado frecuente de manos cada tres horas, entre otras (Ministerios de Salud y Protección Social, 2020). El problema al respecto es que el corregimiento de Palermo no cuenta con servicio de agua potable y saneamiento necesarios para cumplir a cabalidad con dicho protocolo. Situación que causa que Buenamar no pueda contar con al menos un lavamanos que funcione en óptimas condiciones y se pueda asegurar el lavado de manos cada tres horas tanto para beneficiarios como para funcionarios de la fundación. Por

otra parte, la conciencia y cultura ciudadana en cuanto a la importancia del lavado de manos (constante y adecuado) es bastante reducida, a raíz del limitado acceso al servicio del agua, ya que dentro de los hábitos y las costumbres que se tienen, pocas van dirigidas o relacionadas con esta acción.

Dado lo anterior, la fundación Buenamar estableció contacto con Mangata estudio con el fin de dar una respuesta positiva a la problemática de salubridad que vive esta comunidad. En primer lugar, el equipo de Mangata contó con el apoyo de la psicóloga de la fundación, Shannen Cely, quien permitió recoger y corroborar información de la investigación desarrollada por Mangata estudio que fue de vital importancia. Información como detalles relevantes de la fundación, las actividades que llevan a cabo, las condiciones de vida de los beneficiarios de la entidad. Asimismo ayudó a establecer requerimientos para llegar al desarrollo de la intervención Aguamanil, la recolección de información se enmarcó en el contexto virtual a través de la plataforma Google Meets, la cual hizo un poco más complicado el proceso, pero, como se mencionó anteriormente, gracias a Shannen Cely se pudo desarrollar de manera exitosa. De esta manera, el equipo de diseñadores Mangata pudo establecer cierta cercanía con la comunidad y apropiarse de la problemática.

Descripción del producto

Aguamanil consta de un sistema de lavado de manos que funciona de manera completamente autónoma. En otras palabras, este no necesita tomas de agua, ni desagüe, ni conexión eléctrica o acueducto

alguno para funcionar. En este sentido, se trata de una propuesta que se adapta a las condiciones del lugar. Asimismo, el sistema de lavado de manos se pensó como parte de una campaña de higiene y propuesta pedagógica focalizada en la población infantil. Como parte de dicha propuesta, se mostraron piezas comunicativas como videos e imágenes que reforzaran y recordaran a los infantes la importancia de lavar las manos constantemente para evitar el contagio de enfermedades (Protex, s.f.). Para reforzar lo anterior, se implementó el método de aprendizaje por medio de experiencias, el cual consiste en la asunción de que el conocimiento se crea a través de la transformación provocada por la experiencia (Ruiz, 2013).

En lo concreto, se planeó el desarrollo del proyecto en cuatro fases: Fabricación, motivación, instrucciones y comprobaciones. Estas serán explicadas a continuación. La primera se denominó la fase cero, debido a que fue el punto de partida de la propuesta, esto es, su fabricación. En esta se se diseñó y se fabricó el sistema de lavamanos, del cual se hizo con materiales acordes al estilo de vida de la comunidad y a las condiciones de su entorno. De este modo, su adquisición y replica se hace más sencilla y asequible para todos. La fase uno como tal se denominó Motivación. En esta se enseñó a los niños y jóvenes, a través de un video tutorial de corta duración, las técnicas para un apropiado lavado de manos. El contenido del video incluía una coreografía de aproximadamente sesenta segundos, que buscaba captar la atención y persuadir a la audiencia. Esto buscaba volver el video una tendencia entre ellos y, por ende, un hábito. En cuanto a la fase dos, Instrucciones, implementó el lenguaje gráfico con el fin de explicar la secuencia de uso del lavamanos para que los usuarios hagan un uso adecuado de este, para sacar el mayor provecho posible de este y evitar daños. Por último, la fase tres, denominada Comprobaciones, tuvo como finalidad comprobar qué tan intuitivo y entendible es el manual de ensamblaje y qué tan sencillo de ensamblar es la estructura del lavamanos. A su vez, a partir de dicha etapa se esperaba evidenciar el funcionamiento de la estructura. Por otra parte, se espera conocer qué tan útiles fueron las fases anteriores: Si se entendieron las técnicas para un lavado de manos apropiado y las instrucciones de uso del lavamanos. En esta última

etapa fue pertinente la interacción real entre los usuarios y todos los elementos de la propuesta, por lo que se envió el prototipo y material digital correspondiente a las instalaciones de Buenamar.

Conclusiones

En el proceso de ejecución del proyecto, Mangata estudio se enfrentó a diferentes retos, como trabajar con una comunidad real, manejar la investigación con la comunidad de manera remota, dos aspectos que ninguno de los miembros del estudio había experimentado antes. La mayor connotación de esta experiencia fue el poder aprender y ver cómo a través del diseño social se puede ayudar a comunidades que realmente lo necesitan y que trabajando en conjunto puede lograrse una intervención exitosa. Es muy gratificante poder impactar de forma positiva en lugares como la fundación Buenamar por medio de una propuesta como Aguamanil que contribuye a que el lugar cumpla con el protocolo de bioseguridad y que la fundación pueda continuar desarrollando sus programas y actividades presenciales que tanto bien le hacen a la comunidad del corregimiento de Palermo.

Referencias bibliográficas

- Grupo Coremar (11 de agosto de 2020). Fundación Buenamar. Recuperado de: <http://coremar.co/fundacion-buenamar/>
- Medina, H. (2018, febrero) Palermo, entre el progreso y el abandono. El Heraldo. Recuperado de: <https://www.elheraldo.co/columnas-de-opinion/palermo-entre-el-progreso-y-el-abandono-457444>
- Protex (s.f.) Lavándose las manos de forma divertida. Protex. Recuperado de: https://www.protex-soap.com/es-co/articles/washing-hands-in-a-fun-way?gclid=CjwKCAjwz6_8BRBkEiwA3p02VXKU6O8-DzdFcqV2jScuOgSQ4GhF77oE6O64IIRJADD98g-izRGtBBoCYLYQAvD_ BwE
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. Foro de Educación, 11(15), 103-124.

Leyes

Mangata Estudio

Protocolo de bioseguridad. (Resolución 000666) (2020). Ministerio de Salud y de la Protección Social, 24 de abril de 2020. Recuperado de: <https://id.presidencia.gov.co/Documents/200424-Resolucion-666-MinSalud.pdf>

333

Ensayo de la
intervención
social Aguamanil



04

**Manos conscientes, como
proyecto de diseño social**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéñz y Camila Escobar

Estudiantes de Diseño
Industrial, Monarca estudio,
Universidad del Norte.

empobrecidas a través de actividades. El problema ahora reside en que para su nueva apertura, debe cumplir con diversos protocolos de bioseguridad. Hecho difícil de cumplir, puesto que el municipio no cuenta con servicio de acueducto. Por ello, el agua llega a los habitantes por medio de motobombas y en otros casos pimpinas de agua.

Descripción del proyecto: Manos Conscientes

Como consecuencia de lo anterior, Monarca estudio, de la mano de Uninorte social, propone nuevas alternativas para el cumplimiento de los protocolos establecidos por el gobierno nacional en la Fundación Buenamar, con el fin de que esta pueda volver a abrir sus puertas sin ningún problema. De este modo, luego de la investigación y trabajo de campo se concluyó que además de la construcción de lavamanos autogestionado, se debe incluir materiales de fácil acceso para la misma. Por esta razón, se hizo necesario un estudio exhaustivo de accesibilidad y condición de los alrededores de la fundación. Este estudio fue hecho a través de reuniones vía Google Meets con representantes de Buenamar, investigadores del estudio y residentes directos de Palermo. Asimismo, el equipo de Monarca llevó a cabo observaciones no participantes del lavado de manos de los usuarios escogidos con el fin de identificar duración, acciones frecuentes y posibles dificultades durante la actividad. A partir de esto, el equipo del estudio propone el proyecto de Manos conscientes: Una propuesta de diseño orientada a los niños de siete años en adelante, ya

que la mayoría de actividades están pensadas para dicho grupo etario. A grandes rasgos, la propuesta fomenta un lavado de manos eficiente que reduce el desperdicio de agua durante la actividad. En este sentido, Manos Conscientes busca concientizar al usuario del recurso y enseñarle las formas adecuadas de usarlo. Manos conscientes, además de ser un lavamanos autogestionado o **do it yourself** (DIY), cuenta con cuatro componentes planeados de la siguiente manera: Personalización, ensamblaje, educación y uso eficiente.

El sentido del lugar y el sentido de pertenencia es una forma de darle características subjetivas a un lugar. En efecto, este se convierte en territorio gracias a la experiencia y acción de los individuos, que en su vida cotidiana lo humanizan y llenan de contenidos significativos (Aguilar y Baires, 2006). En este contexto, se plantea la personalización como una estrategia para que los usuarios se apropien de manos conscientes y se apela al sentido de pertenencia de los niños a través de procesos en los que ellos puedan intervenir. Se da respuesta a lo anterior, al hacer envío de piezas en blanco que posteriormente serán pintadas por los asistentes de fútbol y danza de la Fundación Buenamar.

Una de las características del lavamanos propuesto es su ensamblaje total, es por ello que todas las uniones son temporales y de fácil manejo. El envío de manos conscientes debía hacerse con todas las piezas numeradas por unión y con material videográfico explicativo de todos los elementos diseñados. Es por esto que la etapa de ensamblaje constituye una de las partes más importantes del proyecto, ya que explica la usabilidad, la interfaz y el componente de la propuesta. Por otro lado, el aspecto educacional va ligado a una rima propuesta tanto auditiva como visual que será mostrada a los niños para que mientras se lavan las manos, identifiquen la importancia del cuidado del agua, además de conductuar el tiempo de lavado: que responde a la duración de la rima (cuarenta segundos).

Conclusiones

Según Paulo Freire; la concientización se refiere al proceso mediante el cual los seres humanos alcanzan una conciencia creciente tanto de la realidad sociocultural que da forma a sus vidas, como de su capacidad para transformar dicha realidad (Ocampo, 2008). Es por eso, que luego de concientizar a los niños en el componente educativo se espera que logren hacer un uso eficiente del lavamanos diseñado. Uno de los aspectos más significativos para Monarca estudio al trabajar con comunidades reales de manera remota, es la capacidad de empatía aún en la distancia. Lograr una conexión a través de manos conscientes con los usuarios es lo primordial de todo el proceso. Por esta razón, se plantearon diversas estrategias para lograr tal objetivo. No cabe duda de que se extraña la presencialidad como conector entre el diseño y la comunidad. Sin embargo, este fue un reto que se logró superar con satisfacción.

El planteamiento de esta propuesta se fundamenta en la teoría constructivista del aprendizaje autónomo de Jean Piaget, en el que se potencia el crecimiento personal a través del aprendizaje significativo (Díaz y Hernández, 2015; Olmedo, 2017). También se tuvieron en cuenta otros estudios sobre el diseño sostenible que priorizan materiales con menos impacto ambiental. En este contexto, y para la validación de Manos Conscientes, se hicieron diversas actividades de comprobación fundamentada en formatos para los distintos usuarios, escalas de Likert y observaciones no participantes de los diferentes momentos de usabilidad del prototipo planteado y los diferentes recursos educativos y conductuales.

En términos generales el diseño en su carácter social tuvo un gran impacto en el proyecto Manos Conscientes, no solo en la creación de un lavamanos DIY que cumpliera con las condiciones del sector, sino también en el diseño de intervenciones y componentes educativos que tuviesen un alcance mayor en los usuarios que lograra influir en sus hábitos. Monarca estudio espera que se logre la replicabilidad y escalabilidad del proyecto, no solo para la comunidad de Palermo, sino para otras comunidades del país.

Danna Guzmán,
Ricardo Saénz y
Camila Escobar

Manos
conscientes,
como proyecto
de diseño social

Referencias bibliográficas

Aguilar, M. Á. & Baires, S. (2006). **Uso de los espacios públicos y construcción del sentido de pertenencia de sus habitantes.** Barcelona, España: Anthropos.

Díaz, A. F. & Hernández, R. G. (2015). **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.** México D.F, México: McGraw Hill.

Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. **Revista historia de la educación latinoamericana**, (10), 57-72.

Olmedo, N. (2017). **Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación.** Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña.

05

Transportando Sueños

María Camila Blondet,
Valentina García, Diana
Camila Gómez, Nicolás
Gómez, Natalia González,
Sofía Ordoñez, Ana Sofía
Orjuela, Tanya, Melissa
Quintero

Descripción del proyecto

El drama humanitario que representa la migración forzada de venezolanos a Colombia plantea retos a todas las áreas del conocimiento. Por ello, el quehacer del diseñador industrial no puede ser indiferente a dicha situación. Para ayudar a esta población es importante tener un buen conocimiento del usuario. De ahí la relevancia del quehacer del diseñador. Para el desarrollo del proyecto se tuvieron en cuenta tres aspectos: Migrantes; aprendizaje y virtualidad. El primero se relaciona con los migrantes venezolanos, en especial aquellos que recorren grandes distancias a pie. El segundo, aportó desde el conocimiento, los elementos necesarios para identificar las necesidades particulares de la población migrante venezolana. El tercero hace referencia a la metodología utilizada en el proyecto, que en su mayoría fueron recursos digitales para la búsqueda de la información sobre el usuario, su contexto y sus necesidades. Este método conocido como netnografía, ayuda a vislumbrar los problemas de esta población por un medio no directo.

La netnografía, considerada como una rama de la etnografía se centra en el conocimiento de las actividades y costumbres de ciertos grupos de individuos a través de medios digitales, tales como artículos, investigaciones de expertos, videos y otros. Es por ello que en circunstancias tan particulares como las que estamos viviendo durante este periodo de pandemia, la virtualidad se vuelve una herramienta de gran utilidad para la investigación etnográfica de comunidades particulares. Asimismo, la observación pasiva del entorno ayuda a determinar las interacciones y costumbres de esta población durante el periodo en el que llevan a cabo su viaje, esta técnica de investigación hizo posible el desarrollo del proyecto investigativo. Lo anterior, permitió identificar que el flujo de venezolanos migrantes ha tenido un drástico aumento en los últimos tres años. Las causas se deben principalmente por la falta de alimentos y materiales básicos de subsistencia en su país natal (Semana, 2019).

Aunque dicha situación es sumamente difícil para los adultos, la población más afectada son los niños. Los niños que migran tienen un futuro incierto, en el mejor de los casos logran incorporarse a la escolaridad en los países receptores (Guzmán Guerra, Uzcátegui Pacheco y Bravo Jáuregui, 2020). Por ello, los niños y las niñas se tornaron en la población objeto de la reflexión y la creatividad, ellos despertaron la empatía de muchos. Entre ellos, el equipo de trabajo del presente proyecto. De este modo, se identificaron sus problemáticas y sus necesidades con el fin de solucionarlas de manera efectiva, creativa y económica. Entre los problemas identificados, el equipo encontró la deshidratación, la insolación, lesiones musculares y laceraciones dérmicas todas a causa de las largas distancias que deben recorrer a pie (Tovar, 2018).

Toda la información recopilada y su análisis llevaron a la comprensión del problema y, por ende, a la intervención creativa del mismo. El producto final consta de un kit para el migrante que contiene tres artículos de indumentaria, que les ayudan durante su viaje y a la prevención del Covid-19. El primero, es un dispositivo cargador para bebé que puede ser usado en niños entre los cero y dos años de edad, confeccionado con materiales sustentables. Vale la pena agregar que su valor agregado consiste en asegurar la protección y seguridad de los infantes. En el desarrollo del segundo artículo se buscó mejorar la comodidad de los caminantes tanto adultos como niños de manera práctica y económica, se trata de una suela de zapato intercambiable, que aporta mayor durabilidad al calzado y lo hace más cómodo, por lo que previene y evita las laceraciones que causan los zapatos desgastados y en mal estado. El tercer elemento es una chaqueta con cubrebocas, que aporta protección contra los rayos solares, las inclemencias del clima y evita posibles contagios por Covid-19. Esta se fabricó con materiales sustentables a los que se les incluyó tecnología de microencapsulación que vuelve impermeable y desinfecta el material. El kit será ofrecido a las instituciones gubernamentales como la Oficina de Bienestar Social de la Alcaldía de Cali y Organizaciones como la Arquidiócesis de Cali con su programa Samaritanos de la calle.

Conclusiones

En conclusión, el equipo aprendió que con materiales económicos e ideas creativas se puede ayudar a mejorar la calidad de vida de un grupo de personas en condición de vulnerabilidad que transportan con ellos un sueño. En este sentido, el quehacer del diseño tiene una fuerte vinculación con lo social y los problemas que de allí surgen. Por tanto, esta experiencia más que un trabajo que busca crear nuevas necesidades y abrir nichos de consumo, es una experiencia de diseño centrado en las personas y en suplir sus necesidades básicas.

345

Referencias bibliográficas

Ávila, K. (Octubre de 2018). Un éxodo venezolano. **Nueva sociedad**.

Recuperado de: <https://nuso.org/articulo/un-exodo-venezolano/>

Guzmán Guerra, W., Uzcátegui Pacheco, R. A., & Bravo Jáuregui, L. (2020).

Travesía migratoria de los niños venezolanos en Suramérica. **TraHs**, (6). DOI: 10.25965/trahs.2314

Semana. (2019, septiembre). Los migrantes venezolanos tienen la palabra. **Semana**. Recuperado de: <https://www.semana.com/nacion/articulo/la-primera-encuesta-para-conocer-que-piensan-y-como-viven-los-venezolanos-q/604701/>

Tovar, H. S. (2018, septiembre). **El País**. Recuperado de: <https://www.elpais.com.co/colombia/el-peso-de-caminar-con-los-pies-rotos-cronica-del-doloroso-viaje-de-los-venezolanos.html>

Unicef. (2019, abril). Recuperado de: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/mas-de-300000-ninos-venezolanos-en-colombia-necesitan-ayuda-humanitaria>





Diseño
participativo

ME SA6

Presentación

Un diálogo entre el Diseño Industrial, la artesanía y la sociedad

Una experiencia de Diseño Social en Cali: El caso de Don Jaime

Escalera metodológica aplicado al caso del proceso de fabricación de artesanías

Exploración Amazonas

El turismo como medio para la conexión ancestral

Introducción

La mesa de diseño participativo se llevó a cabo con la participación de la profesora Diana Giraldo Pinedo de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali. Las reflexiones aquí expuestas son producto de la discusión de los profesores y los trabajos de sus estudiantes. Todos los trabajos incluidos en esta mesa conciben la relación que tiene la práctica del diseño social resultado de procesos participativos con las comunidades, donde los resultados provienen del ejercicio colaborativo entre todos los actores involucrados.

Diseño participativo

MESA 6

La aspiración fundamental del diseño participativo es permitir el trabajo colaborativo de los actores interesados durante las etapas del proceso de diseño y producción, incluida la co-definición de los problemas, la elaboración conjunta de alternativas y la aplicación conjunta de soluciones (Robertson y Simonsen, 2012). Esto abarca la participación de las personas en la determinación de los objetivos técnicos y sociales del esfuerzo de diseño, el análisis de la situación actual y sus componentes, la elaboración de estrategias de solución y aplicación, de los criterios de evaluación (Gregory, 2003) y la reflexión colectiva sobre los procesos de cambio.

El punto fundamental que se desprende de los métodos y herramientas del Diseño Participativo, es fomentar una mentalidad en la que la participación impregne el proceso de intervención desde una postura que lleve al diseño con la comunidad: en primer lugar, contribuyendo a enmarcar en el contexto el problema, al permitir la descripción y visualización de múltiples perspectivas, realidades y factores contribuyentes; en segundo lugar, dando apoyo a las actividades que exploran la solución a través de un proceso experimental de modelización y creación de prototipos en formas bidimensionales y tridimensionales acordes a los recursos con los que cuentan los actores que están haciendo parte del proceso; y, por último, la combinación de estos dos esfuerzos hace posible que las visiones futuras se desarrollen como resultado del compromiso colectivo y de colaboración de todos los implicados; estas visiones articulan simultáneamente los requisitos tecnológicos y sociales necesarios para poner en práctica las soluciones en la vida real.

Diseño
participativo

El proceso del diseño participativo

El diseño participativo surge de la correlación entre la antropología y el diseño, de cómo se enriquecen entre ellos llevando a nuevos métodos proyectuales para el desarrollo de soluciones. Desde el ejercicio etnográfico, se busca estructurar procesos de co-diseño

en donde los usuarios hacen parte activa del proceso proyectual, buscando así, lograr una descolonización que haga posible pasar de la reflexión a la acción a partir de la conciencia de los contextos y las culturas con las cuales se está trabajando. De esta comunión, se han ido generando diferentes métodos, los cuales tienen como características la capacidad de los profesionales para definir cuáles actividades de las humanidades y cuáles del diseño son necesarias para llegar a una solución que sea deseable y viable para las personas con las cuales se les está haciendo el trabajo colaborativo.

Poder llegar a desarrollar “prototipos sociales” es un medio de análisis cultural y social, ya que al diseñador cumplir el rol de mediador y la comunidad ser parte activa del proceso, permite en el desarrollo de los prototipos el reconocimiento de signos y símbolos que brindan información relevante de las construcciones sociales del colectivo con el que se trabaja. A su vez, el desarrollo de estos procesos propende por el crecimiento experiencial y/o intelectual de las personas involucradas en él. Es relevante tener en cuenta que para autores como Manzini (2015) en su libro “Cuándo todos diseñan” quien está sumergido en el contexto y tiene la problemática es un “diseñador difuso” y que quienes se forman en la profesión vendrían siendo diseñadores expertos.

Por otra parte, el enriquecimiento de los procesos de colaboración en el diseño social, se dan desde el momento en que la búsqueda de la solución de manera conjunta permite explorar las habilidades, capacidades y recursos con los que se cuenta en el contexto.

Aspectos relevantes del diseño participativo

En un proceso colaborativo para el diseño social, se resalta como característica la democratización del diseño, donde los usuarios son agentes activos en todos los momentos de la metodología, desde el reconocimiento de la necesidad hasta el desarrollo de soluciones sostenibles económica, social, medioambiental y culturalmente.

Esto garantiza que al momento de implementar las soluciones propuestas por el equipo de trabajo, las comunidades se apropien de ellas y a su vez se dé el empoderamiento de los liderazgos y las relaciones locales.

Si bien, hay diseños participativos que en ocasiones se enfocan en la fase creativa, las nuevas propuestas buscan que la fase de co-producción también se incorporen. En ambos casos, el rol del diseñador es el de un articulador y facilitador que desde su experticia toma el saber y la realidad contextual para que no solo sea viable sino también ponga en consideración las funciones estéticas y prácticas.

Entre los rasgos más relevantes está la participación de los usuarios o las personas con las cuales se diseña, la mirada del diseño como un ejercicio mediador desde el cual los grupos sociales contemplan y crean colectivamente su vida y por último está la necesidad de incorporar diferentes disciplinas donde exista un compromiso fuerte entre el equipo y la comunidad. (Bastidas, A y Martínez, H. 2016)

Diseño
participativo

Aportes en la formación del diseñador

En los procesos de diseño colaborativo, los estudiantes se ven enfrentados no solo a las dinámicas de trabajo en equipo, sino que también deben gestionar puntos de encuentro con poblaciones que en ocasiones no tienen la misma formación, lo cual hace que el lenguaje de diseño y el acceso a algunos recursos deba variar, para poder llegar a una solución de diseño adecuada.

Por otra parte, uno de los aprendizajes más significativos es el aprender a escuchar lo que el usuario quiere y lograr que la comunidad esté en el centro del proceso de diseño, siendo estos en algunos casos, los primeros ejercicios académicos para usuarios reales.

Bibliografía

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.

Gregory, J (2003). Scandinavian Approaches to Participatory Design. International Journal of Engineering Education.

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Cambridge. MIT.

Simonsen, J y Robertson, T (2012). Handbook of Participatory Design. Routledge.

01

**Un diálogo entre el
Diseño Industrial, la
artesanía y la sociedad**

Andrés Felipe Gaviria
Perea

Estudiante de Diseño Industrial,
Universidad Autónoma de
Occidente.

Introducción

El presente proyecto se enmarca dentro del campo del diseño social. En este se trabajó junto a Octavio Toro, un artesano residente en la ciudad de Cali, quien fabrica carros en madera basados en modelos antiguos. Estos tienen una serie de características que hacen referencia a la cultura nacional popular y, por tanto, resultan objetos simbólicos para la cultura e historia de las regiones colombianas. A pesar de que el señor Octavio hoy vive en Cali, él nació en Sevilla, Valle del Cauca. El primer carro de madera lo talló hace más de veinticinco años con la intención de regalárselo a su hijo. Gracias a ello, descubrió su talento, habilidad y gusto por trabajar la madera, por lo que decidió dedicarse a dicho oficio para ganarse la vida. Tiempo después conoció y se vinculó a la entidad Artesanías de Colombia. Gracias a ello, Octavio Toro ha podido participar en numerosas ferias artesanales para hacer conocer sus productos.

Descripción del diseño de la metodología

Andrés Felipe
Gaviria Perea

Debido a la emergencia sanitaria a causa del Covid-19, el trabajo se llevó a cabo de manera virtual. En las primeras sesiones con el señor Octavio se recolectó una serie de información necesaria que luego se plasmó en una bitácora. Esta última, se estructuró de acuerdo a la guía IDEO y sus tres fases: Escuchar, crear y entregar. Tal metodología se basa en el diseño centrado en las personas, lo que ayudó a entender las necesidades del señor Octavio y proponer junto a él posibles soluciones innovadoras y autosustentables, es decir, que después de terminado el proyecto, el señor Octavio podrá seguir aplicándolas sin necesidad de intervención alguna. Finalmente, debido al contexto, las tres fases antes mencionadas se adaptaron a cuatro fases, que serán descritas a continuación.

En primer lugar, se llevó a cabo la fase escuchar. Esta se trata de unas primeras aproximaciones a la comunidad, su territorio y sus costumbres, que aquí se traducen en conocer al señor Octavio, su taller, sus colegas de trabajo y red de distribución y comercio. Para sistematizar la información clave como su método de trabajo, estrategia de difusión y distribución, se utilizaron herramientas como el **story board**, un **customer journey map** para representar gráficamente tales prácticas. Complementario a lo anterior se dibujó un mapa mental que respondía a la pregunta: ¿Qué significan los carros de madera para usted?

La segunda fase se llamó análisis y síntesis, en ella se analizó la información recolectada durante la primera fase. Luego, esta misma se sintetizó por medio de tablas de observación. Ejercicio que tiene como finalidad identificar una metodología de trabajo que permita generar una ruta tanto para el proceso creativo como para el diseño de los objetos como tal.

La tercera fase se denominó crear. A partir de esta, nuevamente se recopila y analiza la información pertinente para afinar cuestiones metodológicas de trabajo. Para ello, se tomaron como referentes las metodologías elaboradas por Stuart Pugh (1991), Gavin Ambrose (2010), Alex Milton y Paul Rodgers (2011). De este modo, se elaboraron seis fases metodológicas con sus respectivas entradas y salidas. Vale

Un diálogo
entre el Diseño
Industrial, la
artesanía y la
sociedad

la pena recalcar que para este punto fue sumamente importante el trabajo colaborativo con el señor Octavio con el fin de corroborar la información y de cerciorarse de que la metodología realmente supere sus necesidades y resuelve sus problemas de trabajo y fabricación del producto. Por último, se llevó a cabo la fase de entrega, en la cual, como bien su nombre lo anuncia, se entregó al señor Octavio, una cartilla metodológica diseñada .

Conclusiones

El desarrollo de este trabajo fue bastante significativo. En términos disciplinares, resultó sumamente interesante el hecho de poner en diálogo el Diseño Industrial con el orden de los objetos artesanales. Esto supuso un gran reto, puesto que era necesario optimizar los procesos de producción, pero sin transgredir cierto límite propio del ritmo de la producción artesanal. Por otra parte, poner en práctica el diseño desde una perspectiva social es algo sumamente gratificante. En efecto, es en dicho terreno que se ponen a prueba los rígidos conocimientos adquiridos en la academia, los cuales en muchas ocasiones se ven obligados a adaptarse a la realidad y a las necesidades de las personas. De ahí que la metodología de trabajo resultante del presente proyecto fuese tan distinta a aquellas que suelen elaborar los diseñadores en ámbitos académicos o en el mundo de la empresa privada. pero sin transgredir en el oficio de la artesanía.

Otro elemento que supuso un reto fue la distancia y el trabajo de manera virtual. El generar lazos con el otro puede llegar a ser mucho más difícil de esta manera, lo mismo ocurre con la comunicación y la observación directa de las dinámicas de trabajo. Todos estos hábitos y factores se suelen distorsionar cuando solo se ven por el ojo de una cámara. Sea como fuere, el trabajo fue gratificante y una vez se entabló una relación cercana con el señor Octavio, se pudo hacer un buen trabajo. En efecto, uno de los aprendizajes más importantes fue lo crucial que resulta tener en cuenta a la comunidad, o en este caso a la persona, para quien se diseña.

Referencias bibliográficas

Ambrose, G. (2010). **Metodología del Diseño**. Barcelona, España: Parramon.

Pugh, S. (1991). **Total design: integrated methods for successful product engineering**. Massachusetts, Estados Unidos: Addison Wesley.

Rodgers, P. & Milton, A. (2011). **Diseño de producto**. Barcelona, España: Promopres

Andrés Felipe
Gaviria Perea

357

Un diálogo
entre el Diseño
Industrial, la
artesanía y la
sociedad



02

**Una experiencia de
Diseño Social en Cali: El
caso de Don Jaime**

Juliana De la Cruz
Martínez

Introducción

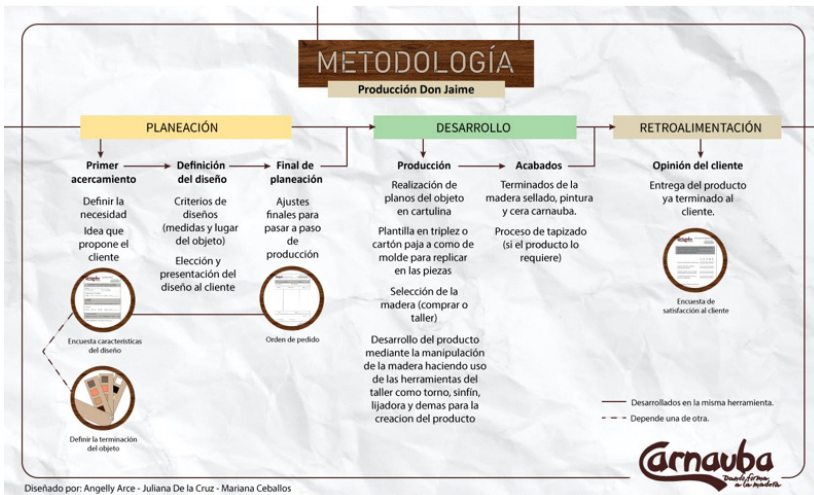
El presente proyecto se trata de una intervención social enfocada en un grupo social reducido, este es, los artesanos. No obstante, el trabajo se centra en un solo individuo perteneciente a dicho grupo social, su nombre es Jaime. Don Jaime es de Tumaco y en la actualidad vive en la ciudad de Cali en la comuna 21, en el barrio Decepaz. Don Jaime es artesano desde hace cincuenta años, tiene su propia casa-taller llamada Carnauba, en donde ejerce su oficio. Sin embargo, su principal ocupación es la ebanistería, puesto que es lo que más demanda tiene en el mercado.

Para este proceso de indagación se recolectó información cualitativa que más tarde se agregó a un rediseño de la metodología la cual se hizo de acuerdo a las necesidades específicas de Don Jaime y de su casa-taller. Para la guía de este rediseño se tuvo en cuenta la metodología de Ambrose que trata de un proceso compuesto por siete

pasos. Estos planifican y crean un orden que cumplen con la satisfacción de las necesidades bien sea de un cliente o de un público en específico. De acuerdo con esto, la metodología de producción de Don Jaime se divide en tres fases primordiales: Planeación, desarrollo y retroalimentación. Cada una de estas se divide en momentos importantes que se desenvuelven uno por uno. Con el fin de optimizar el rediseño se implementaron herramientas que consideramos importantes para cada uno de estos momentos. En primer lugar, se trata de una orden de compra que recoge la información necesaria del cliente. Segundo, en la parte del reverso se encuentra una encuesta dirigida al cliente, quien debe responder una serie de preguntas relacionadas con el producto que desea adquirir, lo que permite a Don Jaime conocer sus preferencias y gustos. A lo largo de la encuesta, se da a conocer al cliente un muestrario que contiene los terminados

y los acabados de madera. Por último, se hace una encuesta final de satisfacción. Ahora, se hará una breve descripción a través de una serie de preguntas acerca del proceso llevado a cabo con Don Jaime.

362



El quehacer del diseñador y la experiencia con Don Jaime

Juliana De la
Cruz Martínez


Esta comunidad de artesanos cuenta con poco apoyo y reconocimiento de la sociedad y es por esto que “El diseño debe convertirse en una herramienta innovadora, altamente creativa, multidisciplinar que responda las verdaderas necesidades de la sociedad” (Papanek, 1995, p.2). En este sentido, el presente trabajo es un ejemplo de responsabilidad social, debido a que se busca algo más que un beneficio, se diseña para las personas, se busca satisfacer necesidades y solucionar problemas, tales como: Optimizar el tiempo de Don Jaime. Ahora bien, es importante tener en cuenta que el presente trabajo se llevó a cabo en medio de la pandemia, lo que trajo consigo varias limitaciones. Por ello, buena parte del proceso se hizo de manera virtual. No obstante, de cierto modo, nos gusta pensar que las dificultades producto de la pandemia trajeron consigo nuevos retos que motivaron aún más el seguir adelante con el proyecto y darle a Don Jaime las herramientas necesarias para mejorar su trabajo y calidad de vida.

Una experiencia
de Diseño
Social en Cali:
El caso de Don
Jaime

Los entregables consisten en un rediseño de la metodología de producción de Don Jaime y en unas herramientas que complementan este proceso de diseño. Dicha propuesta de diseño logra satisfacer las necesidades de Don Jaime debido a que dentro del taller requería organización y este proceso se lo otorga. Así se optimiza tiempo, también garantiza a sus clientes buena calidad de diseño y acabados y se complementa con su manera de trabajar.

Conclusiones

Teniendo en cuenta la coyuntura del Covid-19, los aspectos más importantes de este contexto fue trabajar en equipo, la constante comunicación entre nosotras y entre nosotras y Don Jaime fue imprescindible para sacar esta iniciativa adelante. De este modo, se crearon lazos de confianza y cuidado de lado y lado. Esta dinámica de trabajo, no solo benefició a Don Jaime, sino también a nuestra vida profesional como diseñadoras.



Finalmente, considero que el aprendizaje más importante de este ejercicio es trabajar bajo la ética y responsabilidad social. Solo de esta manera se pueden lograr estrategias para la adecuación específica de la situación en este caso el contexto del artesano y el diseño social para las personas. Como lo planteó Carl Mitcham (citado por Aguirre, 2018):

El diseño al tener la capacidad de concebir y plantear era capaz de crear modelos que le permitían evaluar de manera anticipada los efectos de sus acciones. Por lo tanto, era necesario introducir la ética en el diseño, ya que sin ella no sería posible distinguir lo bueno de lo malo y lo correcto de lo incorrecto (p.15).

364

En este sentido, el Diseño Social impregna al diseño en general de un sentido ético que obliga tener en cuenta al diseñador en su quehacer profesional su compromiso con el grueso de la sociedad. En efecto, esta forma de hacer diseño permite construir una serie de diálogos de saberes con las comunidades y personas con quienes se trabaja y cambia el papel del diseñador como genio creador y eje central del proceso creativo y de diseño.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, J. (2018). Pistas para aproximarse al Diseño Social: Antecedentes y posturas. *Revista Kepes*, (17), 9-26.
- Papanek, V. (1995). *The green imperative: Ecology and ethics in design and architecture*. New York, USA: Thames and Hudson.

03

**Escalera metodológica
aplicado al caso del
proceso de fabricación
de artesanías**

Natalia Romero

Estudiante de Diseño de la
Universidad Autónoma de
Occidente.


Introducción

En un primer lugar, podemos pensar que iniciar una intervención desde el diseño social, se trata de solucionar unos problemas que aquejan a un grupo de personas. Sin embargo, como bien lo señalaba Ezio Mancini (2016), si queremos mejorar la calidad de vida de la gente, no se trata únicamente de identificar y solventar las necesidades culturales o materiales de ellas, sino que debemos enfocarnos en las cualidades mismas de aquellas personas cuyo estado material y medios de vida esperamos mejorar. En este sentido, se debe deducir que todo lo que abarca y conlleva al contexto de la comunidad que se espera intervenir como lo es su familia, su taller, sus creencias, sus objetos preciados, su pensamiento a nivel político y su estado económico, se debe tener en cuenta para así darle pronta solución a nivel social, medioambiental y económica.

Asimismo, el contexto es fundamental y crucial para llevar a cabo el proceso. Se debe tener en cuenta factores políticos del contexto para

dar a conocer sus ideologías, pensamiento y puntos de vista; a nivel histórico, es importante para entender circunstancias del pasado que influyen actualmente a la comunidad; a nivel cultural sirve para identificar sus costumbres, creencias, hábitos, tradiciones, conocimientos y rasgos distintivos; a nivel socioeconómico sirve para distinguir cómo generan dinero y valor; a nivel comunicativo o lingüístico es importante para percibir el significado de sus palabras y mensajes; por último, lo simbólico es pertinente para percibir sus representaciones, vínculos y signos.

La presente intervención, buscó poner todos estos elementos conceptuales en práctica a partir de la metodología de la escalera. El objetivo de este trabajo es apoyar a Don Wilfredo, un artesano, en la fabricación de los muebles y demás productos. En este sentido, en esta experiencia vemos cómo se mezclan el diseño social, las herramientas del diseño industrial y la labor y técnica de la artesanía.



A pesar de sus tensiones y diferencias a lo largo de la historia y desarrollo disciplinar del Diseño, la metodología en escalera logra conciliar los tres saberes desde la práctica misma.

368

Descripción de la escalera metodológica

De acuerdo a lo anterior, nosotros como diseñadores podemos usar varias herramientas, conectarlas y relacionarlas, también podemos diseñar con ayuda del usuario, sea en el momento de prototipado o de definición de los procesos de diseño. Para ello, se deben incorporar métodos de diseño ya existentes extraídos de metodologías actuales y efectivas como lo son las de Ambrose, Design sprint, Pugh, Startup y Ulrich. Esto tiene como fin renovar, mejorar y corregir las falencias del diseñador, que en este caso se trata de un artesano, al momento de la creación de sus piezas. En cada paso, se incorporaron por medio de actividades, herramientas y consejos a Don Wilfredo.

La metodología llevada a cabo se compone de once pasos, incluyendo el proceso de desarrollo. En primer lugar, se efectuó una investigación previa la cual tiene como actividad indagar los productos más vendidos o en tendencia que podría fabricar Don Wilfredo, además se le dio como guía páginas y artículos, para que él mismo pudiese ver los diseños y escogerlos. En cuanto a la segunda etapa se llevó a cabo la investigación de usuarios para identificar y clasificar entre el posible consumidor, público objetivo o cliente personalizado. De igual manera, se agregó una actividad por medio de una encuesta previa para clientes. La tercera fase se denominó la inspiración, la cual consiste en una actividad para tomar imágenes como referencia de diseño; a modo de guía, se hicieron una serie de preguntas orientadoras que ayudaran a Don Wilfredo a aterrizar la idea, especialmente pensando en la factibilidad de la misma. Por consiguiente, la cuarta fase contiene

la conceptualización la cual se basa en buscar el concepto o palabra adecuada para la pieza con el fin de representarla; se aconsejó a Don Wilfredo no hacerlo en piezas personalizadas. Posteriormente, en la fase cinco, esto es, de generación de ideas, como actividad comprende el dibujo de tres bocetos, los cuales se abstraen de elementos de imágenes de referencia para la creación de la misma. Luego, se efectuó la fase seis, como actividad se hizo la elección de bocetos a través de la herramienta matriz abstraída de Pugh con el fin de evaluar los bocetos por medio de conceptos como factibilidad, costo o tendencia. Para ello, se aconsejó a Don Wilfredo que en caso de que se trate de un producto personalizado, se debe tomar en cuenta las respuestas y gustos del cliente. Después, se define la propuesta de valor en la fase siete por medio de argumentos de conocimiento y espiritualidad, para darle más valor simbólico a la pieza con el fin de atraer más a los clientes a través de internet por medio de páginas y artículos. Por consiguiente, se tiene el paso ocho, llamado proceso del objeto, el cual consiste en crear una lista de herramientas y materiales a utilizar para la fabricación del producto; como parte de la guía se planteó a Don Wilfredo fabricar el producto con precipitación con el fin de abastecerse correctamente. En la novena fase se terminaron los prototipos de investigación con la finalidad de tomar las medidas exactas de la pieza con la herramienta pie de rey. Así, la fase diez abordó la creación del modelo final que implicó fundir el material, laminar, troquelar y soldar. Finalmente, en la fase once se desarrollaron los detalles del producto como lijar, pulir y brillar por medio de las herramientas necesarias.

Natalia Romero

Escalera
metodológica
aplicado al caso
del proceso de
fabricación de
artesanías

Conclusiones

La enseñanza que queda por medio del proceso llevado a cabo es que resulta de suma importancia ajustar el diseño a las realidades que viven los distintos grupos sociales más vulnerables como los artesanos. Así, se deben estructurar proyectos a través del estímulo de habilidades de la comunidad y enseñar elementos clave como planificación y conocimiento por medio de la metodología escalera interactiva. En este sentido, se mezcla lo tecnológico con lo social en el quehacer concreto

del diseñador. En efecto, aquí se aplicó lo planteado por Buchanan (2004) como el pensamiento de diseño.

La escalera interactiva es un juego abstraído del juego Monopoly y la escalera, con el fin de mejorar, perfeccionar y aumentar la manera en la que trabajan los artesanos. Esto contribuye a distinguir y analizar cada posible cliente por medio de una encuesta previa para mejorar la comprensión y comunicación con el cliente. Asimismo, se apoyó al artesano Wilfredo en la fabricación de sus propios diseños auténticos por medio de creación de bocetos a través de la abstracción e inspiración. De igual manera, se enriqueció el simbolismo de sus piezas a través del conocimiento y espiritualidad para el embellecimiento de esta. Por otro lado, la escalera interactiva contiene pasos distintivos y en caso de alguna falencia el retroceso para el buen desempeño de esta, también contiene símbolos para mejor desarrollo.

Referencias bibliográficas

- Buchanan, R. (2004). Human-centered design: Changing perspectives on design education in the East and West. *Design Issues*, 20(1), 30-39.
- Mancini, E. (2016). **Creative communities and sustainable qualities**. Escola d'Art i Diseny de Valencia, Valencia, España.

04

Exploración Amazonas

María Jimena Marín, María
José Rincón, Isabella Vélez

Introducción

El turismo es una de las industrias más importantes alrededor del mundo, comprende todas las actividades que hacen las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual, con fines de ocio, negocios u otros (UNWTO, 2020). Es una de las actividades preferidas por las personas, ya que aporta a su bienestar y, por tanto, a su calidad de vida. De igual manera, es un punto de encuentro entre diferentes culturas, aporta notoriamente al progreso y economía de los países, mientras expande el desarrollo social, preserva el patrimonio cultural y promueve la protección y mejora del medioambiente. Este año a causa del Covid-19, se han venido presentando situaciones anómalas, lo que ha conducido a la restricción del turismo. Por tanto, dicho sector de la economía se ha enfrentado a diferentes pruebas que no han sido fáciles de superar. Sin embargo, ha sido una gran oportunidad para que se busquen

nuevas estrategias que permitan, no solo sobrevivir a la situación actual, sino incluso implementar políticas que logren reinventar e innovar el concepto de turismo.

Conforme a lo anterior, a través de este ensayo se expondrá la manera en que el diseño puede aportar en la transformación hacia una nueva visión del turismo y cómo desde la combinación de estas dos disciplinas, se puede aportar al desarrollo social y sostenible de diferentes territorios y comunidades. Para esto, se plantea una nueva forma de turismo, que parte de tipologías tradicionales ya existentes y tiene en cuenta los deseos del turista al viajar, la experiencia que busca y la vocación del lugar que va a visitar.

Descripción de la propuesta

En primer lugar, es importante resaltar el proceso que se llevó a cabo para la creación de esta tipología. Este se origina del contraste entre tres viajes diferentes: El primero de ellos era un parque natural en Croacia, el segundo un recorrido por Perú y, por último,

una visita a lugares icónicos de Canadá. Después de clasificar este tipo de viajes según el turismo que se practicó en cada uno de ellos, se puede ver que pertenecen al turismo arqueológico y ecológico, culinario y arquitectónico e histórico cultural respectivamente. A partir de ello, se plantea la idea de combinar las experiencias y, en consecuencia, surge una alternativa de turismo enfocada en la noción de **allocentric**. Estas son personas consideradas como aventureras, curiosas y amantes de la naturaleza que se preocupan por entender y adquirir conocimiento del lugar al que viajan (Entorno Turístico, 2018). Un término que significa una experiencia similar es el de **wanderlust**, que se refiere a la pasión por viajar y caracteriza a los turistas que siempre están pensando cuándo será el próximo viaje, qué sitios nuevos conocerán y qué aventuras se encontrarán por el camino. Asimismo, se utiliza la herencia cultural como patrón sombrilla, en la que se evidencia el patrimonio cultural inmaterial, que se constituye a partir de las prácticas, representaciones, conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación (Artesanías de Colombia, 2020). Al igual que el ecoturismo, el cual no solo implica poder disfrutar y apreciar el paisaje, sino también cualquier tipo de manifestación cultural que influya en un espacio. De esta manera, lo que buscan estos términos, en buena medida, es construir una nueva noción y nuevas prácticas del viajar, es decir, no se trata únicamente de viajar por conocer, sino también de viajar y vincularse con el territorio y sus problemáticas y, así, contribuir a conservarlo.

Del análisis anterior surge la noción de culturismo etnosocial. Dicho término hace referencia a la combinación del ecoturismo, la bioética, el respeto por la naturaleza y la inmersión en comunidades nativas. En esta propuesta de turismo no solo se disfruta de los atractivos naturales, sino también de las manifestaciones culturales y sociales de cada lugar, se acopla tanto para viajes con fines educativos como recreacionales. Su objetivo principal es que los turistas logren crear una conexión con el entorno natural y amplíen el conocimiento sobre el mismo, desde la perspectiva de las comunidades presentes. Por esta razón, este concepto del

turismo va dirigida a: Comunidades colombianas tradicionales que tengan una mentalidad abierta y estén dispuestas a compartir de sus costumbres con sus visitantes; asimismo, es ideal para personas curiosas, con disposición para aprender a partir de la interacción no solo con dichas comunidades locales, sino también con sus compañeros de viaje. Por tanto, es una experiencia enfocada hacia grupos de profesionales multidisciplinarios (por ejemplo, astrónomos, biólogos, zoólogos, antropólogos, etc.) que aporten a dicho intercambio.

A raíz de lo anterior, se propone una experiencia en el Amazonas, debido a que desde su vocación este lugar permite llevar a cabo este tipo de turismo, cumple con los requisitos que plantea el culturismo etnosocial, al igual que con las motivaciones, necesidades e incentivos del turista al viajar. Asimismo, es perfecto para explorar la naturaleza de manera inmersiva y disfrutar la biodiversidad de nuestro país. Por último, vale la pena recalcar que cuenta con diferentes comunidades indígenas dispuestas a abrir sus puertas a turistas que quieran conocerlas.

Este viaje principalmente propone que los primeros días se visite a la comunidad indígena Mocagua en la fundación Maikuchiga, localizada a una hora y veinte minutos en lancha, desde Leticia. Esta institución se encarga de rescatar primates en peligro y concientizar a las personas de asuntos ambientales a través de charlas y jornadas formativas. Igualmente, se plantea visitar la reserva natural Marasha donde es posible observar variedad de aves, micos y mamíferos del río Amazonas, así como disfrutar de la noche, en las que, en compañía de un guía habitante del sector, se hacen caminatas de avistamiento de especies nocturnas, así como de estrellas. También están pensadas actividades deportivas como pasear en canoa por el río Amazonas, hacer Kayak y Canopy. Esto no solo le aportará más dinamismo a la aventura, sino que este tipo de deportes contribuyen a la generación de empleos en la zona, por lo que al hacerlos, se apoya a las comunidades (Nogueras, s.f).

María Jimena
Marín, María
José Rincón,
Isabella Vélez

Exploración
Amazonas

Conclusiones

Por último, uno de los puntos diferenciadores de otras propuestas de turismo es un diario de campo digital que escribirán todos los viajeros del grupo. El objetivo principal de esta herramienta es fomentar la interacción entre los participantes y la comunidad que se visite. Por esta razón, en este diario cada persona irá documentando los conocimientos, descubrimientos y momentos memorables que vaya recopilando durante su viaje a través de medios que ayuden a resaltar lo observado, tales como: fotografías, sonidos, dibujos y textos. Esto no solo funcionará como un instrumento académico, sino que será un contenedor de recuerdos y un medio de satisfacción que hará de recompensa para cada turista, una vez este haya finalizado el viaje.

De este modo, se puede concluir que a través del diseño se puede aportar en gran medida al turismo debido a que, por medio de esta disciplina se puede lograr entender las necesidades y expectativas del usuario, incluso antes de viajar, con el fin de crear nuevas experiencias más personalizadas (OMT, 2020). De igual forma, integrar las comunidades al proyecto e incentivarlas a participar en las diferentes etapas de la experiencia, permite que desde el turismo se pueda constituir y promover el desarrollo de los locales. Lo anterior se debe a que con este tipo de experiencias se logra contribuir a la conservación de su historia, sus paisajes, su legado cultural, el respeto por el medioambiente, la generación de ingresos a través de la creación de empleos y la mejora en la calidad de vida, al fortalecer la identidad local y crear una nueva perspectiva hacia el futuro. Además, al desarrollar objetos como en este caso es el diario de campo, se logran crear herramientas que permiten innovar y a la vez hacer las vivencias del viaje mucho más memorables.

Referencias bibliográficas

Artesanías de Colombia (2020). Conceptos para entender el sector artesanal. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1c2UF6VCwsR32ri3ClOo2ts_zkGMuAPyC/view

Entorno turístico (2018). ¿Cuáles son los tipos de turismo que existen? Recuperado de: <https://www.entornoturistico.com/cuales-son-los-tipos-de-turismo-que-existen/>

Nogueras, M.A. (s.f). El deporte y el turismo. Una relación de ahora y para el futuro. Recuperado de: https://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/20100611135518miguel_angel_nogueras.pdf

N.N. (s.f). **Tourism typology, system and motivation.**

Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1Br32K8c-Y3AwqWjn3RV9v100Y5VnZy9/view>

UNWTO. (2020). **How countries are supporting tourism recovery?**

(1). Recuperado de: <https://www.e-unwto.org/doi/epdf/10.18111/9789284421893>

María Jimena
Marín, María
José Rincón,
Isabella Vélez

Exploración
Amazonas



05

**El turismo como medio
para la conexión
ancestral**


Jhon Sebastián Lopez
Zorrilla, Laura Daniela Iles
Muñoz, María Camila Cruz
Mendoza, María José Lugo
Pantoja

Introducción

A lo largo de los años, la industria turística ha sido una de las actividades comerciales que, además de generar el desarrollo económico local y servicios relacionados, se ha convertido en un medio utilizado para el reconocimiento cultural de distintas comunidades y territorios. Por lo anterior, se permite al usuario establecer relaciones de intercambio cercano y de apreciación de la cultura local que se esté visitando. De acuerdo con nuestro contexto, decidimos resaltar el valor cultural y los conocimientos místicos que tienen las comunidades ancestrales de Colombia (Helmsing, 2005). Esto resulta de suma importancia, debido al conflicto interno que vive el país y la falta de identidad nacional. Para nosotros, la solución a esta gran crisis nacional reside en el volver a las raíces, a las culturas originarias y al contacto con la tierra, creemos que es la única manera de incentivar el desarrollo local. De esta

manera, se reconocen a los pueblos indígenas que han sido olvidados por la historia y la necesaria participación de estos en la toma de decisiones a nivel político.

La idea del turismo ancestral está inspirada en visitas botánicas, arqueológicas y culturales que como grupo hemos tenido y, asimismo, en las conversaciones con profesores. A grandes rasgos, el turismo ancestral busca sensibilizar al viajero, conectarlo con sus raíces y que el viaje incluya un proceso de aprendizaje e introspección. Para llegar a dicha idea tuvimos que dismantelar diferentes percepciones que teníamos sobre los idearios turísticos de nuestras propias regiones de origen (todos los integrantes somos de lugares diferentes). Gracias a ello, logramos entender la noción de turismo ancestral no como un espectro imaginario, sino como una realidad. Así, el



turismo ancestral implica sumergirse en las diferentes perspectivas culturales de las comunidades, su historia y costumbres a través de la experiencia.

382

Descripción del proyecto

Paralelamente, establecimos contacto con los pueblos Inga y Kamëntšá; dos posibles comunidades que podrían estar interesadas en apoyar la iniciativa, debido a su alcance y forma de asumir los saberes ancestrales. Estos son pueblos originarios que han habitado históricamente lo que hoy se conoce como la región del Putumayo. Las comunidades que logramos contactar habitan los municipios de Sibundoy y San Francisco, ubicados en la parte alta del Putumayo y en la parte media y baja en Mocoa, Villagarzón, Valle del Guamuez y San Miguel. Dichos territorios y dichos pueblos se han caracterizado por las prácticas y usos de plantas medicinales y enteogénicas. Se podría decir que buena parte de su historia y saberes se encuentran en el uso ritual de estas plantas. De ahí la importancia del presente proyecto, el cual surge a partir del apoyo de Artesanías de Colombia a los pueblos Inga y Kamëntšá en la elaboración de sus Planes de Vida y Salvaguarda.

En primer lugar, es importante recalcar que este proyecto fue de corte interdisciplinar. En efecto, gracias al trabajo de la antropóloga, el equipo de diseño logró entender desde otra óptica la cultura de los pueblos indígenas en cuestión. Así, descubrimos que especialmente los Kamëntšá llevan a cabo prácticas turísticas que se relacionan con la presente propuesta. Esta comunidad indígena suele hacer tomas de ayahuasca o yagé, un brebaje de plantas (el bejuco **Banisteriopsis Caapi** y la **chagro panga**), dirigido a turistas que buscan un viaje espiritual. El ritual con dicha planta

es una parte central en su cosmogonía. Sin embargo, más que las tomas de yagé, nos pareció importante El Festival del Perdón. En El Festival del Perdón, estos pueblos ancestrales buscan pedir perdón a la madre tierra por los daños causados. Para ello, se debe iniciar un camino de autoconocimiento. Todo el proceso ritual del festival muestra la relación de tales comunidades con sus dioses y cosmogonía. Ahora bien, una de las problemáticas que poseen estos municipios es que todos han sido fuertemente azotados por la guerra y el conflicto interno. En consecuencia, el transporte se ha ido deteriorando. Por ello, el equipo de diseño consideró pertinente contribuir a mejorar y facilitar el transporte para los turistas.

Jhon Sebastián
Lopez Zorrilla,
Laura Daniela
Iles Muñoz,
María Camila
Cruz Mendoza,
María José Lugo
Pantoja

Conclusiones

Finalmente, con base en las lecturas, los conocimientos ancestrales y las prácticas místicas propias de las comunidades indígenas, se logra reconocer el lugar desde el cual el equipo de diseño está comprometido con las comunidades. El proyecto Ancestral busca establecer un puente entre las necesidades y motivaciones de las comunidades, y las expectativas del turista. Además, se han encontrado dos comunidades dispuestas a brindar su espacio y su confianza para conectar con el turista por medio de la noción propuesta. Por lo anterior, se han establecido una serie de acuerdos que involucran el respeto del turista hacia la comunidad, sus saberes, su conocimiento botánico y el territorio mismo, De esta forma y según todo lo anteriormente mencionado, se podrán brindar oportunidades a las distintas comunidades de ser conocidas y valoradas por aquellos turistas que quieran sentirse cercanos.

El turismo como
medio para
la conexión
ancestral

Referencias bibliográficas

Helmsing, A. H. (2006). Innovative local and regional economic development initiatives in Latinamerica. Revista internacional de desenvolvimiento local, 7(12), 9-24.





RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO

**Memorias
Encuentros**
Diseño Social
2020

**Memorias Encuentros
Diseño Social 2020**

**Memorias Encuentros
Diseño Social 2020**



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO