

MEMORIAS

SABIC

SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN  
DISEÑO PARA LA **BIOCULTURALIDAD**

CONIIS

2° CONGRESO INTERNACIONAL DE  
**INNOVACIÓN SOCIAL**

16-17 **OCTUBRE**  
**2025**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
PASTO | COLOMBIA

Organizadores



Aliados



## **Memorias Salón Bial de Investigación+Creación, SABIC -**

**2025**

ISSN: 2805-7848 (En Línea)

Octubre 16 y 17 de 2025, San Juan de Pasto - Colombia

Versión Digital

Periodicidad Bial

DOI: <https://doi.org/10.22267/lib.udn.035>

### **Coordinación General del Evento**

Carlos Córdoba-Cely, Maestría en Diseño para la Innovación Social

Universidad de Nariño

### **Equipo Logístico**

Laura de la Cruz Velasco, Maestría en Diseño para la Innovación Social – Universidad de Nariño

Arturo de la Cruz Escobar, Maestría en Diseño para la Innovación Social – Universidad de Nariño

Carlos Castro Montañez, Laboratorio de Fabricación, Facultad de Artes – Universidad de Nariño

Camilo Enriquez, Programa de Diseño Gráfico, Departamento de Diseño – Universidad de Nariño

Camila Cadena, Programa de Diseño Gráfico, Departamento de Diseño – Universidad de Nariño

Juan Ernesto Gonzalez, Programa de Diseño Industrial, Departamento de Diseño – Universidad de Nariño

### **Comité Académico Foro**

Adriana Bastidas, Universidad de Nariño

Cristina Ascuntar, Universidad de Nariño

Elizabeth Polo, Universidad de Nariño

Marcela Arango, Universidad de Nariño

María Fernanda Chamorro, Red Latinoamericana de  
Diseño

Laura García, Universidad de Caldas

Carolina Rosas, Pontificia Universidad Católica de Rio de  
Janeiro, Brasil

Francisco Ayala, Universidad de Nariño

Germán Arturo, Universidad de Nariño

Jaime Pineda, Universidad de Nariño

Ramón Ortega, Universidad de Nariño

William, Obando, Universidad de Nariño

Mauricio Feuillet, Universidad de Nariño

Wilmer Zambrano, Universidad de Nariño

Carlos Castaño, Universidad de Caldas

Anghelo Marino López, Universidad Mariana

Carlos Armando Patiño, Universidad Mariana

Dagoberto Mayorca Torres, Universidad Mariana

Edgar Fernando Parra Ortega, Universidad Mariana

Fabio Camilo Gómez Meneses, Universidad Mariana

Fausto Andrés Escobar Revelo, Universidad Mariana

Glen Alejandro Guerrero Burbano, Universidad Mariana

Jorge Andrés Chamorro Enriquez, Universidad Mariana

Richard Geovanni Morán Perafán, Universidad Mariana

Tito Manuel Piamba Mamian, Universidad Mariana

### **Jurados del Salón de Exhibición**

Paulina Cornejo, CENTRO Diseño, México

Silvana Juri, Instituto Sudamericano para Estudios sobre Resiliencia y Sostenibilidad, Uruguay

Juan Freire, Instituto Tecnológico de Monterrey, México

Jorge Mejía, Universidad de Nariño, Colombia

### **Diseño Editorial**

Camila Cadena Chamorro, Programa de Diseño Gráfico, Departamento de Diseño – Universidad de Nariño

Camilo Enriquez Calderón, Programa de Diseño Gráfico, Departamento de Diseño – Universidad de Nariño



**SABIC**  
SALÓN BIAL DE  
INVESTIGACIÓN+CREACIÓN

El SABIC 2025 publicó sus memorias el 25 de noviembre de 2025. Agradecemos a todas y todos los ponentes, artistas e investigadores que hicieron posible este proyecto académico y los esperamos en el SABIC 2027.



# Índice

## Presentación

xii

## SALÓN DE EXHIBICIÓN

### CHURUKITS:

Apropiación tecnológica en el Carnavalito a través de plataformas de desarrollo de código abierto y software libre.

Jaime Pineda-Arteaga (Universidad de Nariño)  
Lorena Bravo-Narváez (Independiente)

17

### Mochila Viajera Arhuaca:

Encuentro entre memoria y creación.

Andrea Lorena Guerrero Jiménez (Politécnico Grancolombiano)  
Laura Daniela Perdomo Ramos (Museo Colonial y Museo Santa Clara –  
Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes)  
Camilo Andrés Sánchez Ramos (Politécnico Grancolombiano)

32

### Diseño en Acción:

Mediación narrativa para la educación ambiental.  
Caso Humedal Jaboque.

Daniel Martínez Molkes (Universidad Piloto de Colombia)  
Jorge Arturo González Castro (Universidad Piloto de Colombia)  
Rodrigo Lombana Riaño (Universidad Piloto de Colombia)

48

### Obras del Carnaval en el Metaverso:

Potenciando el Proceso Creativo con Tecnologías Digitales.

Laura De la Cruz Velasco (Universidad de Nariño)  
Carlos Castro Montánchez (Universidad de Nariño)  
Diego Unigarro Enríquez (Universidad de Nariño)

63

### Herrmann y la señora Scarsey:

Biocultura y diseño gráfico en Bogotá en 1878.

Jairo Alfredo Bermúdez Castillo (Universidad Sergio Arboleda, Sede Bogotá)  
Claudia Patricia Delgado Osorio (Poetophia & Science Corp)  
Karla Marcela Lopera Díaz (Universidad Sergio Arboleda, Sede Barranquilla)  
Juan Manuel Guerrero Ivanoff (Universidad Sergio Arboleda, Sede  
Barranquilla)

75

### Memoria, territorio y paz:

Palabras del río en el raudal del Guayabero.

Sharik Valentina Herrera Espitia (Universidad de América)  
Camilo Alejandro Moreno Iregui (Universidad de América)  
Yenny Yolanda Ortiz Bernal (Universidad de América)  
Luis Alexander Lugo Mesa (Universidad de América)

85

### El metaverso como estrategia pedagógica de divulgación de Ciencia, Tecnología e Innovación:

Un enfoque desde la Investigación-Creación.

David Bermúdez Taborda (Instituto Tecnológico Metropolitano ITM)  
Jairo Madrigal Argáez (Instituto Tecnológico Metropolitano ITM)

99

# Índice

## **Casa Runa.**

Juan Carlos Figueroa Zamora (Universidad de Nariño) 110

## **Diseño bioético y activismo animalista:**

Una reflexión sobre sensibilidad, vida y decolonialidad en la bioculturalidad contemporánea.

Libardo Arturo De la Cruz Escobar (Universidad de Nariño) 121

## **Identidad de la mujer Vetana:**

Tejidos y joyas.

Ernesto Vidal Prada (Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI)

Luzdey Yaneira Barrera Rojas (Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI) 136

## **Cartografías del sabor y la memoria.**

María Cristina Ascuntar Rivera (Universidad de Nariño)

Elizabeth Estrada López (Universidad de Nariño)

Carlos Esteban Caicedo Moncayo (Universidad de Nariño) 149

## **Relatos entre montañas:**

Mujeres, saberes tradicionales y memorias campesinas en Génova (Q).

Carlos Alberto Castaño-Aguirre (Universidad de San Buenaventura Armenia)

María Del Mar Cancino Zapata (Universidad de San Buenaventura Armenia)

Juan David Padilla Cespedes (Pontificia Universidad Javeriana de Cali) 169

## **Objetos que cuentan historias:**

Biodiseño a través del Barniz de Pasto.

Nohora Elizabeth Polo Villota (Universidad de Nariño)

187

## **Ciudades sensibles:**

Las emociones y sus representaciones.

Ingrý Carolina Rodríguez Rubiano (Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO)

206

## **FORO ACADÉMICO:**

### **Mesa Bioculturalidad Memoria y Materia**

## **Cartillas vivientes en cacua y wāchinã:**

Creando con comunidades en el Vaupés para la revitalización de lenguas y territorios indígenas.

Valentina Delgado Jaramillo (Universidad Icesi)

Mariana Canacú Pérez (Universidad Icesi)

Javier Aguirre Ramos (Universidad Icesi)

221

# Índice

## **Desarrollo de un sistema de monitoreo aplicado a cultivos de lechuga hidropónica para el fortalecimiento social y productivo de la Asociación “Hidropónicos Santa Elena” de El Contadero mediante un enfoque interdisciplinario.**

Alejandro Diaz Iguá (Universidad Mariana)  
Ana Sofía Muñoz Villota (Universidad Mariana)  
David Eraso García (Universidad Mariana)  
Ivette Camilo Yepez Moran (Universidad Mariana)

222

### **Siloé Narrado:**

Diseño y memoria afirmativa para la resignificación territorial.  
Juan Manuel Henao Bermúdez (Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca)  
Luis Fernando Herrera Romero (Institución Universitaria Antonio José Camacho)  
Edier Becerra Alvaréz (Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca)  
Angie Estefany Grisales Londoño (Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca)

224

### **Revitalización de procesos y saberes tipográficos mediante tecnologías contemporáneas y estrategias híbridas.**

Hugo Plazas Páez (Universidad de Nariño)  
Adriana Bastidas Pérez (Universidad de Nariño)

225

### **Propuesta Para Salvaguardar la Identidad Cultural en el Corregimiento de Santa María Municipio de Buesaco, Nariño.**

Valentina Narváez Ordoñez (Universidad CESMAG)

226

### **Pasto a Vuelo de Pájaro:**

Un libro-álbum interactivo para re significar la memoria urbana de Pasto.

Jaime Alberto Fonseca González (Universidad de Nariño)  
Edison Ramos Bastidas (Universidad de Nariño)

227

### **Turismo Social y de Fe:**

Plataforma web para la memoria biocultural y patrimonio religioso en Pasto, Colombia.

Diego Armando Paz Solarte (Universidad Pontificia Bolivariana)

228

### **Representaciones y narrativas rurales:**

Una aproximación a las realidades del Corregimiento San Cristóbal.

Ana Sofía Henao Tamayo (Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia)  
Heyver Andrés Suárez Camargo (Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia)  
Sandra Margarita Vélez (Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia)

229

# Índice

## **“Disyuntiva”:**

Otras miradas del diseño visual en el paisaje visual del sector Histórico de Popayán.

Kevin Mauricio Lozano (Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca)

Laura Valentina Maca Grajales (Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca)

230

## **Sincretismo de creencias en el Valle de Atriz:**

Expresiones y elementos de sincretismo y religiosidad en los mercados populares de San Juan de Pasto.

Rafael Ángel-Bravo (Corporación Universitaria Autónoma de Nariño)

231

## **Sentir Comunitario:**

Bioculturalidad e innovación social para transformar territorios.

Johana Alexandra Armero García (Colectivo Sentir Comunitario)

Lady Constanza Eraso Coral (Colectivo Sentir Comunitario)

Silvana Del Rosario Rosero Jurado (Colectivo Sentir Comunitario)

232

## **De Cayucos y Fronteras: A/R/Tografías Bioculturales de la Memoria Migrante en Contextos de Acogida.**

Victoria Martínez Vérez (Universidad de Valladolid)

José-Luis Parejo (Universidad de Valladolid)

234

## **El Ciclo Festivo Quillasinga, Pieza Editorial Ilustrada.**

Sara Sofía Burbano Sotelo (Universidad CESMAG)

Angelly Damar Santacruz González (Universidad CESMAG)

235

## **El saber femenino y su resignificación a través de la botánica textil en Aldana, Nariño.**

Giselli Estefania Revelo Cabrera (Universidad CESMAG)

236

## **Un puente en el tiempo:**

Preservación, transformación y resistencia de un mercado popular, como espacio de valor social, histórico y patrimonial.

Rafael Ángel-Bravo (Corporación Universitaria Autónoma de Nariño)

237

## **Diseño de una estrategia transmedia para la apropiación de la cultura confitera nariñense dirigida a niños en San Juan de Pasto.**

Adrian Felipe Fuenmayor (Universidad de Nariño)

Angela Sofía Quintaz (Universidad de Nariño)

238

## **Territorios del cuerpo y la imagen en la experiencia del migrante y del cuerpo desplazado:**

Memoria biocultural en la obra de Begoña Solís.

Begoña Solís (Universidad Complutense de Madrid)

239

# Índice

## FORO ACADÉMICO:

### Mesa Bioculturalidad Educación y Hábitat

#### **Animación de Narrativas en Tiempo Real (REAN).**

Wilmer Ferney Zambrano Guerrero (Universidad de Nariño)

241

#### **Aprender con la tierra:**

Estrategias educativas para la transmisión de saberes sobre semillas nativas y prácticas agrícolas tradicionales. Una revisión sistemática.

Miguel Ranilla Rodríguez (Universidad Complutense de Madrid)

242

#### **Innovación social y desarrollo territorial en el Pacífico Nariñense:**

Reflexiones a partir de un análisis regional.

Edinson Ortiz Benavides (Universidad de Nariño)

Katherin Julieth Ruales (Universidad de Nariño)

Jennifer de la Cruz (Gobernación de Nariño)

243

#### **Mapeando identidades migrantes: el arte como catalizador de inclusión en contextos de asilo y acogida,**

Marta Poza-García (Universidad de Valladolid)

244

#### **Feísmo versus fermosismo en el paisaje rural gallego: el caso de Puxedo (Ourense) como experiencia de intervención en el territorio.**

Pedro Palleiro-Sánchez (Universidad Complutense de Madrid)

245

#### **Diseño de comunicación gráfica para la visualización del impacto del cambio climático en pueblos y comunidades indígenas de México y la sensibilización social.**

Yadira Alatríste Martínez (Universidad Autónoma Metropolitana, México)

Oscar Antonio Manzanares Betancourt (Universidad Autónoma Metropolitana, México)

Román Anselmo Mora Gutiérrez (Universidad Autónoma Metropolitana, México)

246

#### **Diagnóstico urbano, cartografía social e IAP para la movilidad en bicicleta en la ciudad de Pasto:**

David Alejandro Jojoa Acte (Universidad de Nariño)

Paula Alejandra Toro (Universidad de Nariño)

Geovanna Lizeth Portillo (Universidad de Nariño)

247

# Índice

## **Diseño biodiverso:**

Estrategia sostenible para la comunidad de la vereda de Santa Lucía en el corregimiento del Encano.

Willan Fernando Coral Bustos (Universidad CESMAG)

Paula Andrea Murillo Jaramillo (Universidad CESMAG)

248

## **MENTOR-UX+T:**

Prototipo diegético para potenciar el emprendimiento creativo en Diseño Industrial.

Nathalia Sofia Mora Ordoñez (Universidad de Nariño)

249

## **Diseño para la accesibilidad:**

Potenciando la lecto-escritura de los estudiantes sordos de primaria a través de recursos visuales - proyecto colaborativo con la E.I.M. la Rosa.

Nathalia Sofia Mora Ordoñez (Universidad de Nariño)

250

## **Reconfiguración social del Síndrome de Down desde la práctica del diseño.**

Camila Alejandra Sánchez Insuasti (Maestría en Diseño para la Innovación Social, Universidad de Nariño)

251

## **El lienzo de los sueños:**

Arte y narrativa para el impulso creativo en estudiantes de quinto grado en la ciudad de Pasto.

Hanna Victoria Legarda Narváez (Universidad CESMAG)

Mateo Alexander Londoño Samper (Universidad CESMAG)

252

## **Especies vegetales en la restauración de los bosques andinos de Colombia:**

Un puente entre ciencia y comunidades.

Sofia Nathalia Basante Córdoba (Universidad de Nariño)

Susan Esmeralda Cabrera Enriquez (Universidad de Nariño)

253

## **Bioculturalidad, Kilómetro 0 y Patrimonio Rural:**

Una estrategia para el bienestar territorial.

Alejandro Martínez-Vérez (Universidad Católica de Ávila)

254

## **Bíospora:**

Un caso de investigación-creación en el contexto biocultural de Pasto, Nariño.

Carlos Andrés Serna Pantoja (Universidad CESMAG)

Juan Felipe Mestizo Muñoz (Universidad CESMAG)

Jesenia Katherine Palma Cortez (Universidad CESMAG)

255

# Índice

---

## **Diseño gráfico orientado al cuidado durante el periodo menstrual en niñas y jóvenes con síndrome de Down.**

Oscar Efraín Nazate Guerrero (Maestría en Diseño para la Innovación Social, Universidad de Nariño

256

---

## **Estudio sobre la Experiencia Integral del Usuario de Materiales Didácticos Móviles para la Promoción y Prevención en Salud Mental.**

Patricia Tartacovsky (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

257

### **Proyectos Red Latinoamericana de Diseño y Alimento (RedLaDA)**

#### **Food Morphology:**

La forma importa.

Pedro Reissig (Universidad de Buenos Aires UBA)

259

---

#### **La Talbina:**

Diseño Biocultural y la Maestría de la Fermentación Natural Andina.

Margéliz Astrid Ramírez Hernández (TuaTua Academia Sostenible, Táchira, Venezuela)

260

---

#### **Experiencias Alimentarias Significativas.**

Malena Pasin (Universidad Nacional de Rosario)

261

---

#### **Saborgrafía:**

Prácticas de Diseño, Arte y Ciencia en las Plazas de Mercado de Colombia.

Hernán Darío Castaño Castrillón (Instituto Tecnológico Metropolitano ITM)

262

---

#### **Food Design en la educación virtual:**

Innovación, bioculturalidad y co-creación en el curso Arquitectura de Producto Alimenticio.

Jairo Arley Coral Paredes (Universidad Nacional a Distancia - UNAD, sede Pasto)

263

# Índice

## **El diseño como mediador sensorial de memorias y culturas alimentarias.**

Salomé Orrego López (Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM) 264

## **Como puede el food design transformar la percepción del chocolate venezolano en el mundo.**

Gianny López (Instituto de Diseño de Caracas) 265

## **La técnica de envoltura en los pasteles tachirenses: posibles influencias italianas en la culinaria andina venezolana.**

Luis Fernando Salgado (TUA TUA Academia Sostenible, San Cristobal, Venezuela) 266

## **Récord-idos en Red: Buenos DyAs siempre.**

Andrés Sicard Currea (Universidad Nacional de Colombia, RedLaDA) 267

## **CAPtAR el terreno.**

Diana Moreno (Universidad San Buenaventura) 268

## **El mercado popular como escenario para la preservación de las cocinas y otros saberes tradicionales en el continente americano.**

Rafael Ángel-Bravo (Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, sede Cali) 269

## **Diseño y emprendimientos de la ESS: el alimento como eje de aprendizaje colaborativo.**

Daniel Emilio Bergara Obiol (Escuela Universitaria Centro de Diseño / FADU / Udelar, Montevideo)  
Florencia Vivas Berdia (Escuela Universitaria Centro de Diseño / FADU / Udelar, Montevideo)  
Luciana Mazzarelli Caprile (Escuela Universitaria Centro de Diseño / FADU / Udelar, Montevideo)  
Lucía Amado Barranteguy (Escuela Universitaria Centro de Diseño / FADU / Udelar, Montevideo) 270

## **La semilla del diseño. Frutos del diálogo intercultural que visibilizan la cultura del cuidado en el territorio de Ipiales y el Pueblo de los Pastos.**

María Fernanda Chamorro R. (Espacio Quinde y Ecovida) 271

## **Cocinas que dialogan: encuentros bioculturales en el Chaco paraguayo.**

Rosa López (Raíces Vivas, Chaco Central, Paraguay) 273



# Presentación

El Salón Bienal de Investigación+Creación - SABIC, es un espacio colaborativo realizado entre diversas universidades de Colombia y la Maestría en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño, donde se divulga y reconoce procesos de Investigación+Creación dentro de los siguientes espacios de encuentro: (i) Salón de Exhibición para experiencias plástico-sensoriales; (ii) Foro Académico de proyectos de investigación-creación, y (iii) Talleres sobre metodologías en innovación social.

En esta oportunidad el Salón Bienal de Investigación+Creación une esfuerzos con el Segundo Congreso Internacional de Innovación Social - CONIIS, liderado por el Centro de Innovación Social (CISNA), de la Secretaría TIC, Innovación y Gobierno Abierto de la Gobernación de Nariño en alianza con la Universidad Mariana, la Universidad Católica del Sur, la Fundación Universitaria San Martín, la Universidad CESMAG y el SENA, Seccional Nariño.

Para esta versión 2025, el evento tiene por objetivo promover una ética de la sustentabilidad desde las diferentes formas de hacer y sentir el diseño y la Innovación Social. Por esta razón, se aborda para este año, la temática de la Bioculturalidad. La bioculturalidad reconoce que la cultura y la naturaleza no son esferas separadas sino que están intrínsecamente vinculadas. Las prácticas culturales y creativas influyen en la manera en que las comunidades gestionan y conservan los recursos naturales, y a su vez, la biodiversidad sustenta y moldea las expresiones culturales y los procesos de innovación. Es en este modelo co-ocurrente donde se hace necesario diseñar nuevas conexiones para la preservación de la naturaleza y las prácticas culturales locales por medio de experiencias creativas más efectivas y equitativas que promuevan la sostenibilidad a largo plazo y el bienestar de las comunidades locales, con las siguientes mesas de trabajo:

## Bioculturalidad y Memoria

Esta temática se enfoca en cómo los creativos pueden colaborar con las comunidades locales para integrar sus conocimientos tradicionales

en la solución de problemas. Aquí se pueden presentar investigaciones que tengan relación con la recuperación de la memoria ancestral, casos de estudio que hayan contribuido a la revitalización de prácticas culturales y la conservación de la biodiversidad, así como proyectos que rescaten y reinterpreten elementos del patrimonio cultural inmaterial, como artesanías, música, danza y rituales, adaptándolos a nuevos contextos y audiencias, y aplicaciones que fortalezcan el aprendizaje y la difusión de diversas manifestaciones del acervo cultural de un territorio o una comunidad local.

## **Bioculturalidad y Materia**

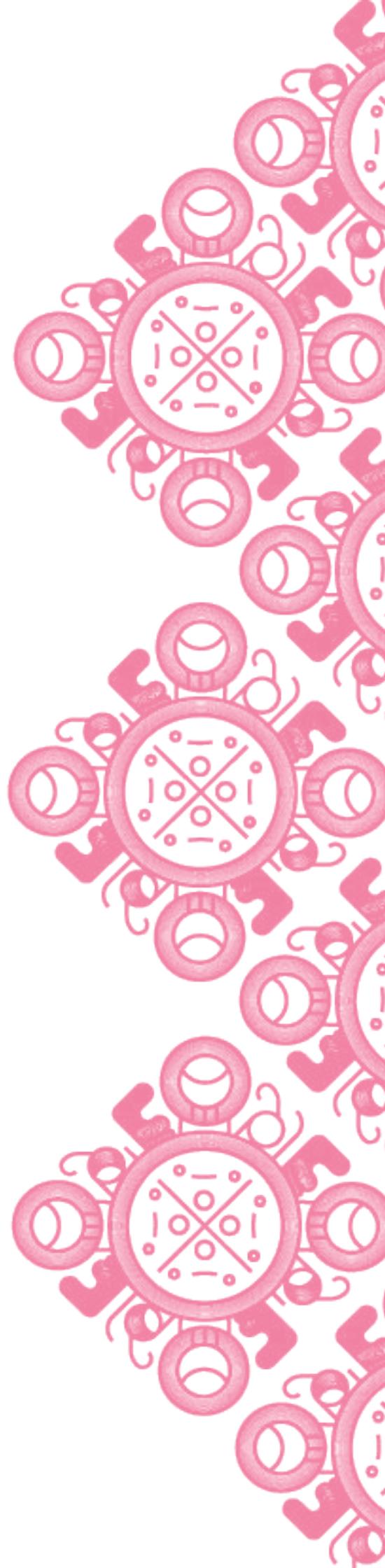
Esta temática se enfoca en cómo los creativos pueden colaborar con las comunidades locales para integrar sus conocimientos tradicionales en la solución de problemas. Aquí se pueden presentar investigaciones que tengan relación con la recuperación de la memoria ancestral, casos de estudio que hayan contribuido a la revitalización de prácticas culturales y la conservación de la biodiversidad, así como proyectos que rescaten y reinterpreten elementos del patrimonio cultural inmaterial, como artesanías, música, danza y rituales, adaptándolos a nuevos contextos y audiencias, y aplicaciones que fortalezcan el aprendizaje y la difusión de diversas manifestaciones del acervo cultural de un territorio o una comunidad local.

## **Bioculturalidad y Hábitat**

Esta temática explora la creación y gestión de paisajes bioculturales, integrando elementos naturales y culturales para promover el ecoturismo sostenible. Se estudiarán casos de éxito de ecoturismo comunitario, donde el diseño ha mejorado la experiencia del visitante y ha generado beneficios económicos y sociales para las comunidades anfitrionas. Se analizarán servicios de diseño que fomenten la cadena alimentaria y fortalezcan la conexión entre productores y consumidores, promoviendo dietas saludables y culturalmente apropiadas.

## **Bioculturalidad y Educación**

Esta temática explora cómo la educación y la conciencia sobre la bioculturalidad pueden influir en la forma en que diseñamos y vivimos el mundo. Aquí se podrán presentar proyectos relacionados con políticas y prácticas que hayan sido diseñadas para promover





la bioculturalidad y el desarrollo sostenible, así como estrategias pedagógicas y educativas para fomentar la sustentabilidad y la bioculturalidad en las nuevas generaciones.

## Bioculturalidad multidisciplinar en Territorio

Esta temática explora proyectos de innovación social desarrollados desde distintas áreas del conocimiento con resultados concretos en comunidades. Se priorizan experiencias de trabajo multidisciplinario y articulado con los beneficiarios, que aborden problemáticas sociales mediante procesos de co-creación, participación activa y aplicación de saberes diversos para generar impacto sostenible.

Además de estos espacios de divulgación, el evento contó con dos jornadas de presentaciones virtuales de proyectos de investigadores vinculados a la Red Latinoamérica de Diseño y Alimento (<https://www.lafooddesign.org/>), con el propósito de vincular el recién creado KINWA Exploratorio de Cultura Alimentaria Diseño+Creación del Departamento de Diseño de la Facultad de Artes a esta prestigiosa red Iberoamericana. Esta red busca dar visibilidad a las iniciativas y saberes locales, y contribuir a la formación y capacitación en el campo transdisciplinario del Diseño y los Alimentos, así como cuestionar los paradigmas culturales y económicos actuales de la alimentación, promoviendo un enfoque que integre saberes locales, valores culturales y prácticas sostenibles.

Para la Maestría en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño, ha sido un placer enorme haber contado con la presencia de conferencistas y ponentes de diferentes partes de Iberoamérica para hablar de Diseño, Innovación Social y Bioculturalidad. De igual manera agradece a todos los organizadores y aliados que hicieron posible este proyecto educativo conjunto. Especiales agradecimiento al Equipo Logístico del evento, y el trabajo arduo y continuo de Laura de la Cruz y Arturo de la Cruz, miembros de la maestría.

¡Nos vemos en el 2027!

**CARLOS CÓRDOBA-CELY**  
COORDINADOR GENERAL  
SABIC 2025



**SABIC**  
SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN

**CONIIS**  
2º CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN SOCIAL

# SALÓN DE EXHIBICIÓN

DISEÑO PARA LA BIOCULTURALIDAD  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

# CHURUKITS, Apropiación tecnológica en el Carnavalito a través de plataformas de desarrollo de código abierto y software libre<sup>1</sup>

Jaime Pineda-Arteaga  
Universidad de Nariño  
[jaimepineda@udenar.edu.co](mailto:jaimepineda@udenar.edu.co)

Lorena Bravo-Narvárez  
Independiente  
[lorenaebраво@gmail.com](mailto:lorenaebраво@gmail.com)

## RESUMEN

El Carnavalito, un espacio cultural de participación para la niñez del municipio de Pasto en el marco del Carnaval de Negros y Blancos, muestra sus resultados en un desfile el 2 de enero de cada año, pero, a pesar de ser el semillero de esta fiesta, no existen incentivos adecuados ni capacitaciones para la infancia cultora del carnaval la cual expresa desmotivación para su participación. Por esta razón se pretende realizar una intervención que permita que las niñas y niños que desarrollan proyectos de carrocita tengan un acercamiento a las tecnologías que les pueda permitir generar movimientos sistematizados en sus proyectos tal y como lo hacen los constructores de las grandes carrozas que participan en el desfile magno del 6 de enero. Este proyecto de investigación-creación se aborda desde el enfoque cualitativo y se enmarca en el paradigma explicativo, teniendo como eje central para el desarrollo del producto plástico-sensorial, un laboratorio de creación. El resultado son dos kits de código abierto para generar movimiento en proyectos de carrocita creados a partir del laboratorio participativo con las niñas y niños. Es fundamental destacar la importancia del laboratorio y el trabajo participativo en el desarrollo de Tecnología Sociales ya que de esta forma se logran productos adaptados a las necesidades específicas de un contexto.

**Palabras Claves:** Arduino, Carnaval de Negros y Blancos, Carnavalito, Laboratorio de creación., Tecnologías Sociales.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

## INTRODUCCIÓN

El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, es una de las festividades más importantes del sur occidente colombiano que cada inicio de año desborda en una gran muestra de arte y creatividad que los cultores exponen en forma de música, danza, teatro y escultura. Este evento se da apertura el 2 de enero cuando la niñez de la región realiza un desfile análogo al que se lleva a

1. Primer Puesto del Salón Biental de Investigación+Creación 2025, obtenido mediante evaluación de jurados Paulina Cornejo (España), Silvana Juri (Uruguay), Juan Freire (España) y Jorge Mejía (Colombia).





cabo el día 6 del mismo mes, donde la población de cultores de 5 a 17 años de edad hace una puesta en escena de colectivos coreográficos que danzan al compás de ritmos autóctonos de la región andina, murgas que interpretan melodías alegres con diversidad de instrumentos musicales, disfraces en los que exploran el movimiento y la teatralidad, comparsas que desfilan al ritmo de festivas melodías y “Carrocitas” que evidencian la creatividad y el talento que desde la infancia se aprecia en esta región (Avendaño-Peña, 2024; Corpocarnaval, 2021; Mojica Madera, 2022; Orozco, 2020).

Corpocarnaval es la entidad encargada de la gestión y organización del evento que, alineada con el plan Especial de Salvaguarda del Carnaval (PES), ha llevado a cabo un programa con el fin de proteger esta manifestación cultural que fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO en el año 2009. Dentro de las actividades que realiza enfocadas a la salvaguarda, se encuentran las capacitaciones para los artesanos y artistas con miras a la mejora continua del evento, pero lastimosamente, éstas no están dirigidas al público infantil (Ministerio de Cultura, 2010).

Por otro lado, el PES (2010) incluye un apartado sobre la creación de las Escuelas de Carnaval como generadoras de apropiación del patrimonio cultural y fortalecedoras de las competencias humanas y patrimoniales de los artesanos, artistas y cultores del carnaval. Sin embargo, se puede apreciar a través de los datos que proporciona Corpocarnaval, que la gran mayoría de motivos que participan en las diferentes modalidades corresponden a grupos independientes de infantes quienes no pueden acceder a los conocimientos que brindan las escuelas sobre el carnaval, por ejemplo, en el año 2023, de los 52 motivos que desfilaron en el Carnavalito, 7 pertenecían a instituciones educativas públicas y privadas de educación básica y media que participan todos los años en el carnaval, 8 motivos fueron presentados por fundaciones y escuelas de Carnaval y los 37 restantes pertenecían a grupos independientes de niños que presentaban sus propuestas apoyados por su familia y/o comunidad cercana. Al comparar la participación por modalidades, los colectivos coreográficos pertenecen en gran mayoría a instituciones educativas y escuelas de carnaval donde solamente 2 de las 10 propuestas eran de grupos de niños independientes, en contraste con los proyectos escultóricos donde la gran mayoría son realizados por colectivos independientes.

**Tabla 1.** Comparación número de proyectos escultóricos presentados por instituciones y Escuelas de Carnaval vs colectivos de niños independientes.

Motivo	Instituciones educativas y escuelas de Carnaval	Independientes
No. Carrocitas	3	16
No. Disfraces individuales	1	7
No. Comparsas	1	9

**Fuente:** Los autores.

A nivel tecnológico, se ha podido apreciar que en el Desfile Magno del 6 de enero los proyectos escultóricos incluyen cada vez más movimientos mecatrónicos para darle vida a las creaciones que cada año impresionan al público asistente, pero esos conocimientos no llegan fácilmente a los niños que siempre anhelan emular las creaciones de sus pares adultos como un homenaje y reto que los motiva a seguir perfeccionando sus proyectos y a quienes les gustaría, sobre todo en los motivos de carrocitas, que sus creaciones cobren vida a través de la implementación de tecnologías (Arcos Guerrero, 2021). Pero lastimosamente, según datos publicados por el Ministerio TIC del año 2023, la brecha digital que existe en diferentes regiones de Colombia con respecto a Bogotá D.C. que tiene el mejor Ranking a nivel nacional, es bastante considerable. El Índice de Brecha Digital (IBD) promedio para Colombia es de 0.39, mientras que el de la capital del país está muy por encima con un 0.251. En contraste, Nariño que tiene un IBD de 0.482, está por debajo del promedio nacional en el puesto número veintitrés (MinTIC, 2024).

El problema planteado anteriormente dificulta que los niños impacten con sus creaciones de tal forma que el Carnavalito puede disminuir su impacto en el público, esto se puede apreciar fácilmente en la Senda del Carnaval donde es notable la menor afluencia del público en el desfile del 2 de enero respecto a los desfiles del 3, 4 y 6 del mismo mes.

También, el Carnavalito como semillero del carnaval, puede llegar a decaer debido a la falta de incentivos que existen para los pequeños cultores, entre estos, la falta de capacitaciones para los niños a nivel técnico y patrimonial que termina desmotivando su participación esta festividad.

En una encuesta realizada a los niños que participaron en el Carnavalito de los años 2020 y 2023 en la modalidad carrocita y en los talleres que se realizaron con una muestra de “Carroceritos”, se destaca el hecho de que les gustaría implementar movimientos más complejos como lo hacen los constructores de carrozas que desfilan el 6 de enero. Por lo expuesto anteriormente es necesario abordar el problema desde





la investigación creación con el fin de llevar a cabo procesos de construcción colectiva y participativa de tecnologías sociales con los niños que participan directamente en la modalidad carrocita haciendo uso de plataformas de desarrollo de código abierto y software libre que se puedan conseguir fácilmente en la región.

Desde esta perspectiva surge la incógnita: ¿Cómo se pueden aprovechar las tecnologías libres y de código abierto para que la población infantil que participa en el Carnavalito en la modalidad Carrocita implemente movimientos sistematizados a sus proyectos para incrementar el impacto de sus creaciones en el público que asiste al desfile?

## MÉTODO

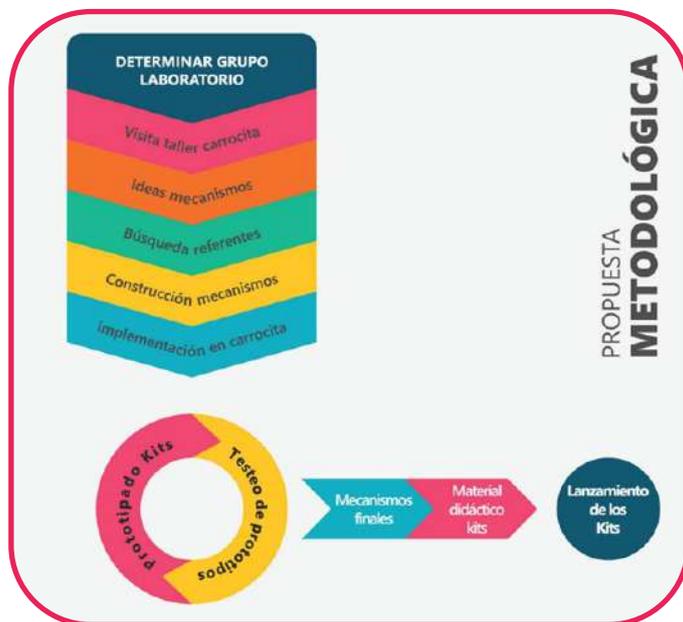
La investigación se aborda desde el enfoque cualitativo, ya que “el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean” (Hernandez Sampieri, 2023). Después de analizar el trabajo artístico y artesanal de los niños y niñas que participan de forma independiente en el desfile del 2 de enero, se dio inicio al desarrollo de una estrategia para la inserción de tecnologías de código abierto y software libre en las propuestas que presentan.

El proyecto se enmarca en el paradigma explicativo teniendo en cuenta que se parte de una realidad que es conocida por las personas involucradas en el carnaval y se formula una hipótesis de acción, desde la cual se plantea un producto plástico sensorial que es una variable que produce un estímulo a una variable independiente mediante la experimentación y la experiencia del usuario. Y en el paradigma comprensivo, ya que las realidades de los niños son variadas y el equipo investigador debe involucrarse emocionalmente con el grupo de estudio para poder entenderlas.

El desarrollo del proyecto se orienta desde la Investigación-Acción, se pretende propiciar un cambio en la práctica cultural y social mediante proceso colaborativo-participativo y transformar así la realidad de las niñas y niños que realizan proyectos de carrocitas para el Carnavalito (Hernandez Sampieri, 2023).

De igual manera, dentro del proceso metodológico, el laboratorio realizado con el grupo focal fue indispensable para llegar a una propuesta plástico-sensorial adecuada para diferentes proyectos de carrocitas, ya que cada participante aportaba desde su experiencia y habilidades al desarrollo de los prototipos implementados en un proyecto escultórico.

El proyecto se desarrolló de la siguiente manera (Figura 1):



**Figura 1.** Propuesta metodológica.

**Créditos:** Los Autores.

- Una vez terminados los talleres de socialización de la plataforma Arduino UNO, se propone a los niños, quienes tenían acreditada su carrocita para la participación del del carnavalito 2024, participar en un laboratorio con el fin de implementar movimientos automatizados en su proyecto, haciendo uso de las tecnologías exploradas en los talleres. El menor, Manuel Arrollo junto con dos primos y su tutor David Chirán aceptaron llevar a cabo la intervención en su pequeño carro alegórico titulado “Fantasía”.
- En la visita al taller donde este grupo de niños trabajaban en la construcción de su carrocita, se pudo observar la participación de cada uno en el proceso escultórico, así como el apoyo recibido por otros integrantes de la familia, de acuerdo con sus capacidades y experiencia y se pudo observar que en el momento de realizar la intervención ya se había adelantado gran parte del proceso escultórico en el que tenían muy claro que partes se iban a intervenir con tecnología.
- Con el grupo de niños se realizó una entrevista informal, donde manifestaron y se determinaron cuáles eran los movimientos por implementar. En un primer acercamiento, se identificaron 3 dinámicas para



la escultura central del proyecto: apertura de la boca, movimiento de los ojos y articulación de un brazo de los cuales se eligieron dos por razones de tiempo. Los niños determinaron que el movimiento ocular daba mucha vida al personaje y en segundo lugar la boca para complementar la expresión gestual.

- Los niños propusieron buscar en la plataforma YouTube referentes para el mecanismo del movimiento ocular que era el más complejo de desarrollar, buscaron varios referentes y posteriormente, con una idea clara de la construcción del mecanismo, inicio el proceso de fabricación del prototipo a implementar.

- Adecuaron un trozo de MDF de 3mm haciendo uso de una herramienta multifuncional llamada Mototool y obtuvieron un soporte con ejes para ubicar los ojos, usaron tapas de vinilo que sirvieron como base para los globos oculares hechos de esferas de icopor, y con trozos de alambre y pequeños tubos plásticos lograron articular los ojos. También usaron un palo pincho como palanca para controlar el movimiento de la boca. El equipo de investigación aportó los conocimientos para configurar y crear los algoritmos, ya que los compromisos decembrinos como las novenas de navidad que se realizan tradicionalmente en la región, las reuniones familiares que se multiplican en esta época del año, las compras navideñas y de ropa, entre otras, dejan a los niños muy poco tiempo disponible.

- El siguiente paso fue instalar los mecanismos en la escultura, utilizando la cavidad de la cabeza como sujeción. El día del desfile se probaron los movimientos, primero en el sitio de concentración de los motivos y luego en un lugar cercano al final de la senda del Carnaval.

- Finalizada la temporada de fiestas, inicia el proceso de prototipado, el grupo y su tutor, hacen sus observaciones sobre la experiencia y opinan que sería interesante optimizar el número de motores, agregar párpados en el mecanismo de los ojos y que se pueda aplicar movimientos a otras partes de las esculturas.

- Es así como se consolida el segundo prototipo realizado para corte CNC láser en MDF de 3mm, el cual incluye movimiento de párpados y funciona con solo dos micro servomotores. El otro mecanismo ahora es una palanca también cortada en MDF y que en un extremo encaja con uno de los accesorios del servo y servirá para articular tanto una boca como una extremidad.

- Ya terminados los prototipos con el grupo focal se hacen pruebas y ajustes para mejorar los mecanismos y facilitar el ensamblado, además se mejora el mecanismo

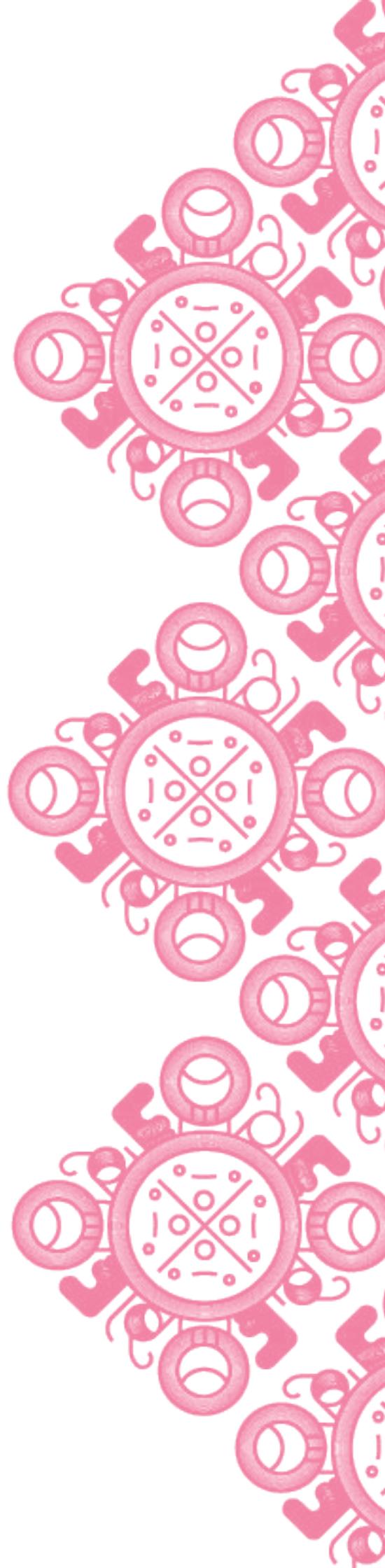
de la boca añadiendo una ranura para permitir el uso correcto de rotación, y se rediseña el mecanismo de los ojos, remplazando la pieza cilíndrica de madera por una armable, esto permite simplificar el ensamblaje.

- Los productos finales se consolidan, una vez se observa que los testeos cumplen con las características para ser aplicados en diferentes proyectos de carrocitas.
- Con el producto finalizado se procede a la creación de videos explicativos, Algoritmos en Mind+ y archivos de corte necesarios para ensamblar los kits.
- Finalmente se construye un sitio web donde los Kits están a disposición de quienes deseen utilizarlos en diferentes proyectos bajo la licencia Creative Commons: “Atribución – No comercial – Compartir igual”. Además, en el sitio web se puede descargar un Manual de iniciación en el control de motores con Arduino y Mind+ que enseñará a los niños la instalación del software paso a paso, muestra cómo es el funcionamiento de la plataforma Arduino y propone 5 ejercicios básico para el control de motores con esta tecnología.

## RESULTADOS

El proyecto desarrollado busca la integración de tecnologías libres y de código abierto en los proyectos de carrocitas desarrolladas por la niñez que participa en esa categoría de forma independiente en el Carnavalito, para lograr el objetivo se recurrió al diseño participativo y al desarrollo de tecnologías sociales con la finalidad de crear mecanismos que puedan replicarse en las propuestas escultóricas que proponen los niños en la convocatoria que se realiza cada año.

Es importante mencionar aquí el concepto de Tecnologías Sociales, un término que se refiere a otra forma de aprovechar las tecnologías existentes con la finalidad de favorecer a las comunidades menos favorecidas, de tal forma que estas puedan ayudar a mitigar ciertas problemáticas y mejorar la inclusión social. Para el desarrollo de estas tecnologías es muy importante la participación de la comunidad involucrada para su co-construcción de tal forma que tengan mayor aceptación en la colectividad, sean más sostenibles y se integren con los conocimientos y recursos locales que terminan empoderando al grupo involucrado, quienes tienen la necesidad de opinar, compartir, crear vínculos, presionar, disentir, organizar o apoyar (Souza, A. C. A. A. de, & Pozzebon, M, 2020; Lemos, 2023; Thomas, 2024). Se puede destacar en este aspecto la democratización de la información y el conocimiento gracias a la expansión del Internet donde es posible encontrar recursos de información diversa y software libre para llevar a cabo diferentes tareas (Ferreira, 2023; Herrera González, 2022; Oviedo Parra, 2023).





En este mismo sentido, las plataformas de desarrollo de código abierto y bajo costo como Arduino y ESP32, abren diversas posibilidades en la implementación y desarrollo de tecnologías que pueden favorecer a las comunidades vulnerables.

Para lograr el objetivo se realizó un laboratorio con un grupo de niños integrado por Emanuel Arroyo, Alan Camilo Arroyo y Samanta Arroyo quienes ya habían participado en desfiles anteriores de Carnavallito en la modalidad Carrocita junto con su Tutor David Chirán, Es fundamental destacar aquí la importancia del laboratorio en este proyecto como un espacio de experimentación donde la colaboración y la participación son esenciales para la creación de mecanismos, los cuales puedan ser automatizados y donde los pequeños logren potenciar su creatividad. De esta forma los niños se convierten en co-creadores de estas soluciones innovadoras a través de la experimentación y el aprendizaje basado en pruebas y errores asumiendo roles activos en la resolución del problema planteado para generar propuestas creativas. (Córdoba Cely & Alatríste Martínez, 2023). En este sentido los participantes tuvieron la oportunidad de explorar y experimentar con diferentes materiales y con la plataforma de desarrollo Arduino para controlar servomotores que permitirían agregar movimientos automatizados al proyecto de carrocita que participó en enero de 2024, integrando los conocimientos de mecanismos que solían usar para mover las esculturas de forma manual o por inercia y conocimientos contemporáneos a los cuales accedían a través de Internet en plataformas de video donde se ha visto una creciente democratización de la información y una gran participación del movimiento Maker.

En este espacio de experimentación fue muy importante el trabajo en el taller que este grupo de niños tiene adecuado en la terraza de su casa, donde cuentan con diversidad de materiales y herramientas que les permite llevar a cabo sus proyectos. La primera decisión tomada por el grupo fue crear un mecanismo que permitiera mover los ojos, éste fue el más complejo en cuanto a mecanismo y programación, pero se pudo solucionar a partir de algunos videos encontrados en la plataforma YouTube y materiales básicos que estaban al alcance de los pequeños, es así como ellos construyeron una base que pudiera soportar los globos oculares usando un trozo de MDF de 3mm el cual cortaron usando una herramienta eléctrica multiuso (mototool). Para los globos oculares usaron esferas de polietileno expandido montadas sobre un par de tapas plásticas a las cuales se podía transferir el movimiento de servomotores mediante alambre rígido (Figura 2).

Para complementar el movimiento del personaje central de la carrocita, el equipo de niños determinó que se movería la boca, a la cual se añadió movimiento instalando un sistema de palanca a un servomotor, este mecanismo fue mucho más simple y fácil de programar.

Cabe resaltar que, desde el inicio, la emoción del equipo creador de la carrocita fue enorme al poder recrear movimientos automatizados como los que se miran en las grandes carrozas que participan en el Desfile Magno. Por tal motivo se sintieron totalmente involucrados al trabajar en todas las etapas de construcción y mejora de los mecanismos. En primer lugar, fue ese equipo de menores junto a su tutor quienes determinaron cuáles movimientos deseaban incluir en su proyecto escultórico, buscaron por su propia iniciativa los referentes en plataformas de video (Youtube) y partir de éstos planearon y construyeron los mecanismos usando recursos que tenían a disposición en su taller para darle vida al personaje central de su carrocita, todo esto con gran entusiasmo y alegría.

En el proceso de programación intervino un integrante del equipo investigador para generar los movimientos teniendo en cuenta las observaciones realizadas por los niños, de esta forma se realizó un algoritmo básico en un software libre de programación por bloques para facilitar más adelante la implementación de los mecanismos por otros niños. Este primer código, aunque funcionaba bien, tenía dos inconvenientes; el primero, el movimiento era predecible ya que se realizó un algoritmo que tenía movimientos secuenciales que se repetían en orden, y el segundo problema consistía en que el movimiento de los ojos se alternaba con el de la boca ya que se usó una sola tarjeta Arduino y para el manejo del tiempo de espera la función “delay()”.

Después del desfile; donde la carrocita causó admiración entre el público, los organizadores, y otros participantes por ser el primer proyecto escultórico en la historia del Carnavalito en tener movimientos automatizados; se prosiguió con el laboratorio con el fin de consolidar los dos mecanismos como Kits de código abierto para que puedan ser implementados, más adelante, por otros grupos que participan en la modalidad carrocita. En este escenario se usaron otras herramientas libres como TinkerCad (Figura 4) para ayudar a la visualización de los mecanismos. El MDF de 3mm se consideró como una buena alternativa para el mecanismo ya que su costo es bajo y se pueden crear planos para su posterior corte en CNC láser, esto teniendo en cuenta que es fácil encontrar lugares que prestan este servicio en la ciudad y facilita el trabajo de los pequeños constructores de carrocitas. De esta forma, con ayuda del grupo de niños y su tutor, se procedió a optimizar y mejorar cada uno de los mecanismos, para el de los ojos, se redujo considerablemente la cantidad de motores que movían los ojos, de los cuatro motores usados se determinó dejar uno solo que permitió mover los ojos hacia la derecha e izquierda. Por solicitud de los niños se agregó un movimiento extra para añadir párpados articulados al mecanismo agregándole mayor





naturalidad al mecanismo. Después de varias pruebas con el equipo de niños que consistieron en testeos de los prototipos, sugerencias y mejoras se llegó a un producto final denominado “Kit Párpados – ojos para el cual se creó un archivo en formato PDF para corte en CNC Láser de los elementos que irán en MDF, otro archivo PDF corresponde al plano para construir los párpados usando cartulina o cualquier otro papel con gramaje igual o superior a 120g/m<sup>2</sup>. Estos planos también se encuentran en un formato de archivo de vectores escalables que es un estándar abierto denominado SVG, con la finalidad de que puedan ser compartidos, modificados y adaptados a diferentes proyectos bajo la licencia Creative Commons “Atribución – No comercial – Compartir igual”.

A partir del segundo mecanismo implementado en la carrocita que participó en el carnaval de 2024 que consistía en una palanca unida al eje del servomotor, se creó un mecanismo muy simple pero versátil que permitiera mover cualquier tipo de extremidades, éste también se diseñó para usar MDF de 3mm con los planos de corte en PDF y SVG al igual que el kit anterior y consistió en una palanca que podía unirse por un extremo o por el centro al eje del servomotor según la parte que se pretenda mover.

Para ambos kits se elaboró un manual de ensamblaje y conexión en formato PDF que explica paso a paso como se deber encajar cada pieza de MDF y los servomotores para que funcione el mecanismo, y al final tiene el mapa de conexiones de los servos con la tarjeta Arduino UNO. También se realizó un video para cada uno de los kits mostrando didácticamente con un kit previamente cortado como se procede a realizar el ensamblaje y puesta en marcha de cada mecanismo usando la tecnología Arduino.

En cuanto a la codificación se determinó crear algoritmos que permitieran a los niños concentrarse en la construcción de sus proyectos y no en la tecnología a implementar, más aún cuando el tiempo que tienen para desarrollar su proyecto escultórico es muy apretado teniendo en cuenta que su aprobación se da a finales del mes de noviembre, al poco tiempo inician las festividades decembrinas y la mayor concentración de los pequeños debe estar en la aplicación de las técnicas escultóricas tradicionales del Carnaval de Negros y Blancos. Es así como se perfeccionó y optimizó el algoritmo desarrollado en la etapa del laboratorio, en primer lugar se optó por hacer que la rotación de los motores fuera aleatoria en los dos kits, de tal forma que el espectador no pueda predecir el movimiento, esto le agrega mayor naturalidad y sorpresa a la dinámica de los mecanismos; y en segundo lugar se cambió el uso de la función “delay()” por la función “millis()” la cual no detiene el funcionamiento de la tarjeta Arduino y permite que los motores puedan moverse independientemente sin tener que esperar a que alguno de ellos finalice su recorrido para funcionar.

Los dos mecanismos están pensados para que los niños puedan ensamblarlos fácilmente aprovechando la versatilidad del MDF.

En la etapa de mejora y perfeccionamiento de los Kits, los laboratorios con el equipo que realizó la carrocita fueron fundamentales para llegar a una propuesta adecuada, junto con ellos se perfeccionaron poco a poco los mecanismos probando materiales y realizando testeos hasta llegar a los productos definitivos. Se realizaron varios encuentros en los cuales los niños armaban los mecanismos de acuerdo a unas instrucciones y se determinaba qué elementos se debían mejorar y cuáles se conservaban para luego realizar una nueva prueba con el grupo (Figura 3).

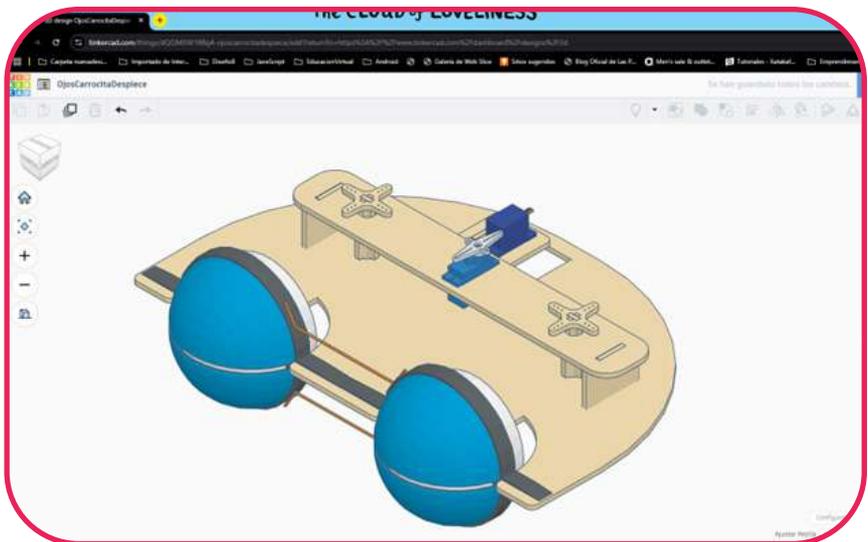
Con la finalidad de articular la información básica del proyecto junto con la distribución libre de los kits de código abierto, se desarrolló un micrositio web en el servidor de la Universidad de Nariño al cual se accede mediante la URL <https://churubots.udenar.edu.co/> y se accede a los archivos y videos en el ítem CHURUKITS del menú principal. Además, en el sitio se puede descargar una guía básica que incluye la instalación del software libre de programación y una introducción al uso de motores con la plataforma Arduino.



**Figura 2.** Prototipo implementado en la carrocita “Fantasía”.  
**Créditos:** Los Atores



**Figura 3.** Testeo de uno de los kits de movimiento.  
**Créditos:** Los Autores



**Figura 4.** Prototipo final Kit / Párpados - ojos diseñado en Tinkercad  
**Créditos:** Los Autores.

## CONCLUSIONES

Como primera conclusión de la intervención realizada se puede destacar el hecho de que es posible motivar y empoderar a la niñez mediante la reducción de la brecha digital que existe entre países, regiones y comunidades en diferentes niveles. Esta motivación se ve reflejada en la capacidad y entusiasmo con que el equipo de carnavalito involucrado participó y colaboró con los investigadores a la hora de co-crear los mecanismos para mejorar la parte motriz de su proyecto escultórico “Fantasía”, además el proyecto, al ser de código abierto permite que otros grupos puedan acceder de forma libre a las tecnologías desarrolladas mejorando en alguna medida a la disminución de esa brecha que existe en nuestra región en comparación con el centro del país. En cifras del Carnaval de Negros y Blancos, cada año en el carnavalito se participan aproximadamente 1.000 niñas y niños en diferentes modalidades, siendo la de carrocitas la más representativa en número de motivos, por ejemplo, en 2023 de 52 propuestas, 19 eran carrocitas, 11 colectivos coreográficos, 10 comparsitas, 8 disfraces individuales y 4 murguitas (Figura 5), de aquí la importancia de vincular este proyecto con la modalidad carrocitas, teniendo en cuenta además que estos mecanismos también pueden ser implementados en disfraces individuales y comparsitas.



**Figura 5.** Participación de niñas y niños en el Carnavalito 2023  
**Créditos:** Los Autores.



En segundo lugar, la democratización de las tecnologías y la información y la expansión del movimiento maker, no solo permiten que la infancia cultora del carnaval mejore sus proyectos, sino que también le permite adquirir habilidades técnicas y tecnológicas que serán de utilidad para su futuro, inculca el trabajo colaborativo y participativo en un ambiente de aprendizaje continuo y les ayuda a resolver problemas de forma creativa en contextos prácticos.

Finalmente, es de gran importancia el trabajo colaborativo y participativo para el desarrollo de Tecnologías Sociales ya que este enfoque, en contextos como el Carnavalito, ayudan a estimular a sus participantes y fomenta un sentido de comunidad y pertenencia. El proceso llevado a cabo para la construcción de mecanismos para implementar en las carrocitas permitió que los participantes del laboratorio aportaran sus ideas y perspectivas desde sus saberes y experiencias lo cual enriquece aún más el proyecto creando tecnologías acordes a sus necesidades y se fomenta la creatividad e innovación mediante la experimentación con diferentes recursos tecnológicos.

A partir de esta investigación también ha surgido el interés por ahondar en otros aspectos del Carnaval de Negros y Blancos, sobre todo en la dimensión del conocimiento del mismo por parte de la comunidad pastusa y en cómo; a partir del arte, el diseño y las tecnologías; se puede reforzar y mejorar este aspecto teniendo en cuenta que es la festividad cultural más importante de la región, que además fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO.

También es importante hacer un llamado a la entidad encargada de coordinar el Carnaval de Negros y Blanco a tener un mayor acercamiento con la niñez que participar en este evento, no solamente permitiéndoles participar, sino en vista a una mejora en sus condiciones de trabajo, en capacitar a los pequeños en diversos aspectos que permitan mejorar sus capacidades técnicas y aportar al patrimonio de la región, esto teniendo en cuenta que la gran mayoría de los participantes del Carnavalito lo hacen de forma independiente.

## Referencias bibliográficas

Arcos Guerrero, J. A. (2021). Estudio sociocultural de la imagen: la carroza del Carnaval de Pasto. *Mirada Antropológica*, 16(20), 139-164.

Avendaño-Peña, C. (2024). El carnaval como escuela para la educación: acercamiento al Carnaval de Negros y Blancos. *Pensamiento palabra y obra*, (31). <https://doi.org/10.17227/ppo.num31-20318>

Cordoba-Cely, C., & Alatríste Martínez, Y. (2023). El Taller y el Laboratorio como estrategia de Autonomía Creativa. En Investigación y Conceptualización del Diseño (pp. 182-202). Universidad Autónoma Metropolitana - UAM, México. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10683948>

Corpocarnaval. (2021). CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS - PASTO - COLOMBIA. Carnaval de negros y blancos. <https://carnavaldepasto.org/>

Ferreira, V. H. (2023). O Desenvolvimento de Tecnologias Cívicas Como Forma de Exercício da Cidadania. Anais do III Simpósio Brasileiro de Educação em Computação (EDUCOMP 2023), 137-144. <https://doi.org/10.5753/educomp.2023.227999>

Hernández Sampieri, R. (2023). Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (2a Edición). Editorial Mc Graw Hill.

Herrera González, I. (2022). Democratización de la tecnología: emisores contemporáneos. El Pájaro de Benín, 111-126. [https://doi.org/10.12795/pajaro\\_benin.2022.i8.05](https://doi.org/10.12795/pajaro_benin.2022.i8.05)

Lemos, A. (2023). Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea (1a Edición). Editorial Sulina.

Ministerio de Cultura. (2010). Plan Especial de Salvaguardia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

MinTIC. (2024). Boletín trimestral de las tic. Cifras Primer Trimestre de 2024. <https://colombiatic.mintic.gov.co>

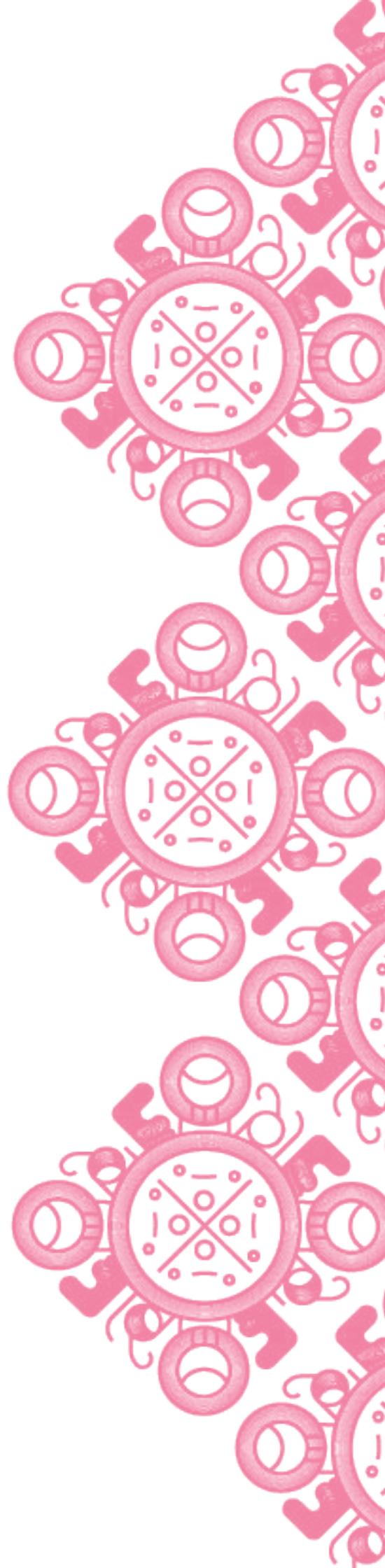
Mojica Madera, J. (2022). Carnaval Negros y Blancos: Cimarrones del Valle del Patía y el Pacífico Nariñense en el Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto. Programa editorial Universidad del Valle.

Orozco, A. (2020). El Carnaval de Negros y Blancos, patrimonio cultural del sur de Colombia en contexto de pandemia. Mediaciones, 16(25), 190-204. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.16.25.2020.190-204>

Oviedo Parra, L. A., & Colmenero Fonseca, F. (2024). Estrategia didáctica: plataforma arduino, aprendizaje basado en proyectos y movimiento maker caso de estudio: educación media rural. Actas del Congreso de Investigación, Desarrollo e Innovación, 318-323. <https://doi.org/10.47300/actasidi-unicyt-2023-49>

Souza, A. C. A. de, & Pozzebon, M. (2020). Práticas e mecanismos de uma tecnologia social: proposição de um modelo a partir de uma experiência no semiárido. Organizações & Sociedade, 27(93), 231-254. <https://doi.org/10.1590/1984-9270934>

Thomas, H. E. (2024). Tecnologías para la inclusión social en América Latina: de las tecnologías apropiadas a los sistemas tecnológicos sociales. Problemas conceptuales y soluciones estratégicas. En G. Kneeteman (Ed.), Ciencia, tecnología e innovación: textos en clave de desarrollo soberano (Primera, pp. 115-168). Editorial Universidad Nacional Guillermo Brown. <http://hdl.handle.net/11336/261321>



## Mochila Viajera Arhuaca: encuentro entre memoria y creación<sup>2</sup>

Andrea Lorena Guerrero Jiménez  
Politécnico Grancolombiano  
[jilguerrero@poligran.edu.co](mailto:jilguerrero@poligran.edu.co)

Laura Daniela Perdomo Ramos  
Museo Colonial y Museo Santa Clara –  
Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes  
[lperdomo@mincultura.gov.co](mailto:lperdomo@mincultura.gov.co)

Camilo Andrés Sánchez Ramos  
Politécnico Grancolombiano  
[camisach@poligran.edu.co](mailto:camisach@poligran.edu.co)

### INTRODUCCIÓN

La Mochila Viajera Arhuaca es el resultado y ejemplo de una alianza significativa entre saberes ancestrales, instituciones culturales y académicas, orientada a sanar ausencias históricas y abrir espacios de reconocimiento a voces largamente silenciadas. El proyecto nace en la dirección de los Museos Colonial y Santa Clara en Bogotá, con un origen que se enraíza en el diálogo respetuoso y profundo con el Mamo Arwa Viku, sabedor de la comunidad arhuaca, entablado durante la co-curaduría de la exposición Los santos bajan, la sierra sube, presentada en la Iglesia Museo Santa Clara entre diciembre de 2023 y junio de 2024. Esta interacción tejió un vínculo vital entre los saberes de la comunidad indígena y las apuestas contemporáneas de los museos, así como con las miradas de la investigación creación en diseño que desde la academia pueden aportarse<sup>3</sup>.

Este proceso co-creativo fue desarrollado por un equipo interdisciplinario compuesto por estudiantes y profesores de Diseño Industrial, Diseño Gráfico y Diseño de Modas del Politécnico Grancolombiano, historiadores y profesionales del Área Educativa y Museográfica de los Museo Colonial y Santa Clara, un consultor en apropiación social del conocimiento y, como figura central, la comunidad arhuaca representada por el Mamo Arwa Viku. Esta constelación de saberes y sensibilidades permitió tejer una propuesta que trasciende los límites del diseño convencional para adentrarse en el terreno fértil de la investigación-creación con un enfoque decolonial.

El punto de partida del proyecto fue la conciencia crítica frente a la manera en que la historia nacional ha sido narrada. Desde un discurso hegemónico, la historia del periodo colonial ha sido contada desde perspectivas que omiten o distorsionan la experiencia de los pueblos originarios y afrodescendientes, relegando sus contribuciones culturales, espirituales y

2. Segundo Puesto del Salón Bial de Investigación+Creación 2025, obtenido mediante evaluación de jurados Paulina Cornejo (España), Silvana Juri (Uruguay), Juan Freire (España) y Jorge Mejía (Colombia).

epistémicas a los márgenes del relato nacional. Frente a esta omisión estructural, la Mochila Viajera Arhuaca propone una acción reparadora y simbólica: visibilizar, revalorar y poner en circulación los saberes ancestrales a través de recursos didácticos itinerantes.

En este contexto, los Museos Colonial y Santa Clara han adoptado una estrategia institucional para problematizar la noción misma de lo colonial. Se busca entonces, abrir espacios de diálogo donde la historia sea entendida como un entramado de voces múltiples, muchas de las cuales perviven en el presente y forman parte de las identidades culturales y memoria protectora de la biodiversidad de sus territorios. En este caso, se exaltan los saberes de los pueblos herederos de la cultura Tayrona, asentados en la Sierra Nevada de Santa Marta, cuyas formas de vida y pensamiento ofrecen claves fundamentales para comprender la diversidad cultural del país y cuestionar las jerarquías impuestas por la modernidad colonial.

En el ámbito museal, la iniciativa se enmarca en la estrategia “Museo fuera del museo”, una apuesta por democratizar el acceso al patrimonio y resignificar la labor educativa. A pesar de que en Bogotá residen cerca de 37.266 personas indígenas (DANE, 2018), y que los museos de la capital reciben constantemente visitantes en actividades educativas, gran parte de la población infantil desconoce la riqueza de sus tradiciones. Entre agosto de 2023 y junio de 2024, 68.821 visitantes disfrutaron de los espacios del Museo Colonial y el Museo Santa Clara, lo que implica una gran oportunidad para divulgar ontologías otras de los pueblos originarios entre niños y niñas. Sin embargo, para garantizar que este resultado traspase los límites del museo y la ciudad, las salas didácticas itinerantes (maletas didácticas” se articulan a la estrategia como un recurso fundamental.

Ante la ausencia de piezas que representen a las comunidades colonizadas en la colección del Museo Colonial, se optó por crear materiales didácticos que circulan por fuera de la sede física de los museos, viajando a escuelas, centros comunitarios y otros territorios. A través de la ruta participativa Hilos del Encuentro la Mochila Viajera se transforma en un vehículo simbólico y físico que lleva consigo parte de las voces y memorias que han sido sistemáticamente excluidas.

La teoría decolonial se convierte aquí en una herramienta poética y política. En primer lugar, y de forma consecuente con la apuesta decolonial, se trabajó en la lectura y comprensión de la Ley de Origen Arhuaca (Confederación Indígena Tayrona, 2017), entendida como principio vital que conecta el origen mítico con la vida cotidiana, el pasado genealógico, el presente y el futuro. La Sierra Nevada de Santa Marta, (y el universo entero), no es concebida como paisaje o recurso, sino como

---

3. Este proceso de investigación-creación se da en el marco del convenio de colaboración suscrito en 2021 entre el Politécnico Granacolombiano (sede Bogotá) y el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia.





cuerpo sagrado cuya armonía sostiene todas las formas de vida. Esta concepción implica un vínculo ontológico entre territorio y ser humano.

Tal como lo propone Walter Mignolo, desde la epistemología fronteriza (Mignolo, 2000) se pueden habitar los márgenes para generar un pensamiento otro, capaz de dialogar con los saberes que han sido excluidos por la lógica moderna. La propuesta no busca remplazar una visión por otra, sino abrir un espacio liminar en el que lo ancestral y lo contemporáneo, lo indígena y lo académico, la ciencia, el arte y la ritualidad, se escuchen mutuamente. Siguiendo a Mignolo y Rivera Cusicanqui (2010), la co-creación decolonial se entiende como un proceso en el que el diseño no se impone desde un saber experto, sino que se construye en diálogo con epistemologías otras, especialmente aquellas invisibilizadas por la modernidad/colonialidad. En este proyecto, la co-creación se dio en espacios y procesos donde la palabra y la ritualidad Arhuaca orientaron la definición de los dispositivos didácticos.

La literatura reciente en diseño participativo en Latinoamérica enfatiza la necesidad de metodologías sensibles al contexto sociocultural, que reconozcan la diversidad de actores como coinvestigadores legítimos (Peet y otros, 2025). De manera complementaria, la educación intercultural propone procesos pedagógicos que parten del reconocimiento mutuo de saberes y que buscan construir aprendizajes desde la diversidad (Walsh, 2009). Estos aportes resultan pertinentes para la creación de dispositivos itinerantes, en tanto permiten articular narrativas ancestrales con experiencias lúdicas contemporáneas.

Los estudiantes involucrados realizaron un concienzudo proceso de indagación tanto en fuentes bibliográficas como audiovisuales, con especial atención al documental Anzasari Niwi Umukin (2022), el cual les permitió confrontar las narrativas oficiales sobre la conquista y el periodo colonial. Este ejercicio de introspección intelectual reveló hasta qué punto sus propias miradas estaban condicionadas por relatos homogéneos, y abrió un espacio para el asombro, el cuestionamiento y la creación.

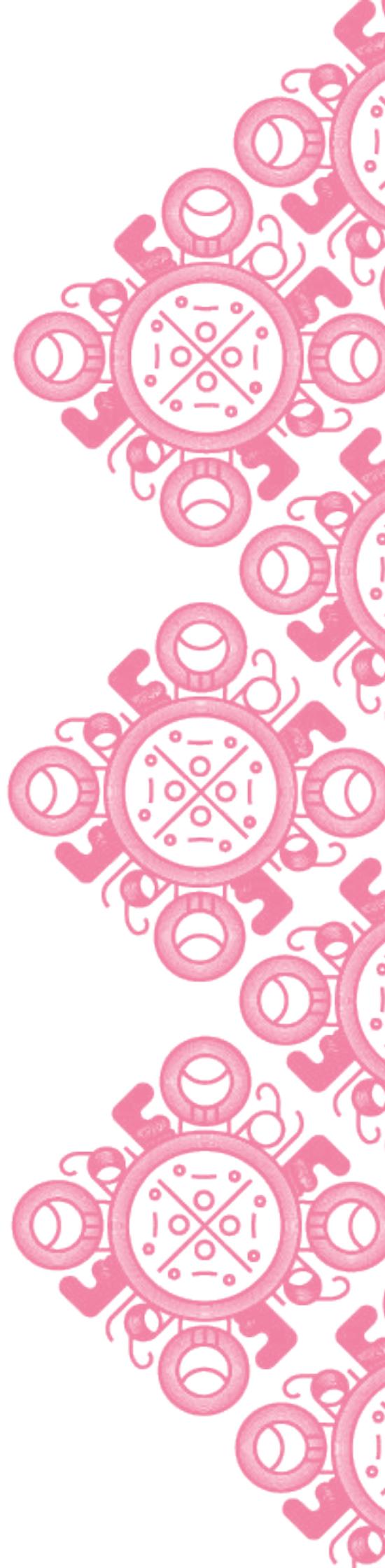
A través de una práctica de aprendizaje situada, que enlazó teoría, diseño y espiritualidad ancestral, el proyecto reveló que la memoria (biocultural) no es una nostalgia del pasado, sino una semilla de futuro. Así como la Ley de Origen Arhuaca se revela como continuidad entre el origen mítico y el equilibrio dinámico del presente, en el diálogo entre el museo y la Sierra, entre el aula y la mochila, germina una nueva forma de entender el proceso de investigación-creación como un caminar conjuntos, con pausas para la palabra y la retroalimentación, en el que se pudieron acompañar las formas comunicativas de todos los miembros del equipo creador, con las necesidades pedagógicas del museo y las características de las poblaciones escolares, principal usuario proyectado de las

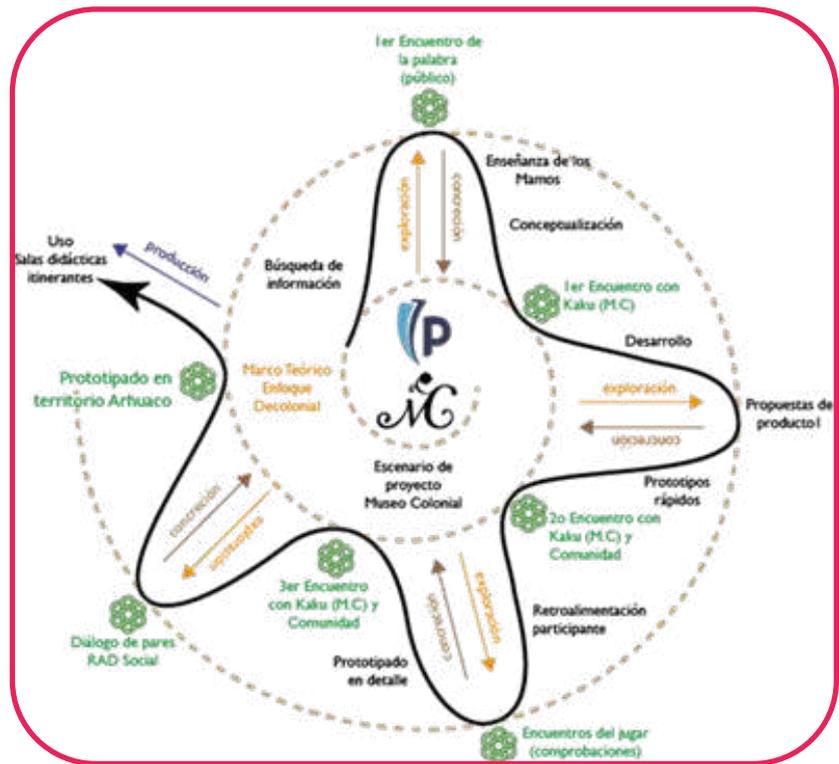
maletas didácticas itinerantes. Esta propuesta se inscribe en los objetivos de la mesa Bioculturalidad y Memoria del SABIC 2025, pues aporta a la visibilización de saberes bioculturales y a la construcción de espacios de memoria viva e interculturalidad mediante recursos educativos itinerantes.

## **MÉTODO: TEJIDO COLECTIVO DE SABERES**

El proceso metodológico que dio forma a la Mochila Viajera Arhuaca se construyó como una experiencia profundamente participativa, dialógica y sensible, donde el conocimiento fue comprendido no como una acumulación de datos, sino como un tejido vivo que se entrelaza entre personas, territorios, prácticas y memorias. Desde el inicio, la metodología adoptada se enraizó en el respeto y la escucha activa, tomando como punto de partida el encuentro entre los Museos Colonial y Santa Clara y el Mamo Arwa Viku, guía espiritual del pueblo arhuaco. Este vínculo nació en el contexto de una co-curaduría para la exposición temporal Los santos bajan, la sierra sube, y sentó las bases de una relación sostenida basada en la confianza.

Inspirados por los principios del diseño participativo y las reflexiones críticas de la teoría decolonial, el equipo de diseñadores del Politécnico Grancolombiano fue convocado por la dirección y el área educativa de los museos para idear una metodología que permitiera no solo diseñar un sistema didáctico, sino abrir un espacio de diálogo intercultural genuino. De entre varias propuestas metodológicas ideadas por los estudiantes, se configuró la ruta Hilos del Encuentro (figura 1), como metáfora del entrelazamiento de saberes, relatos y personas que guio el proceso de investigación creación.





**Figura 1.** Esquema metodológico Hilos del Encuentro.  
**Créditos:** Diseño metodológico: Ludy Selena Marroquín.  
**Diagramación:** Lorena Guerrero J.

El eje central de esta metodología fue la palabra, entendida no solo como forma de comunicación verbal, sino como gesto de encuentro y vehículo espiritual. Los encuentros —presenciales, virtuales, formales y espontáneos— fueron entendidos como espacios sagrados donde cada voz tenía un lugar legítimo. Fue un proceso dinámico y oscilante entre la exploración y la concreción, apoyado en una lógica de prototipado constante que permitió materializar las ideas, ensayarlas en territorio y ajustarlas desde la experiencia.

Uno de los primeros momentos de interacción se dio en el Museo Colonial, donde jóvenes de la comunidad Arhuaca, residentes en las proximidades al museo en Bogotá, pusieron a prueba las primeras propuestas didácticas. Este espacio de experimentación inicial fue clave para reconocer las potencialidades y límites de los diseños, y abrió paso a una comunicación sostenida entre los diseñadores, los funcionarios del área educativa y museográfica del museo, y el Mamo Arwa Viku a través de encuentros virtuales. De estas interacciones, destacamos especialmente un momento cargado de simbolismo y profundidad espiritual. En una de las sesiones remotas, dedicada a revisar las propuestas de diseño, el Mamo Arwa Viku compartió que había “consignado” sus observaciones y sugerencias en hojas de maíz, que al final de la sesión fueron ofrecidas por el Mamo a la Sierra como pagamento; de esta forma se bendijo el camino del proyecto, agradeciendo por lo que se estaba gestando y pidiendo armonía

para su desarrollo. Este gesto, profundamente arraigado en la cosmovisión arhuaca, reafirmó el carácter sagrado del proceso y su dimensión más allá del ámbito institucional, un hallazgo procesual que todos experimentamos como profundamente decolonizador.

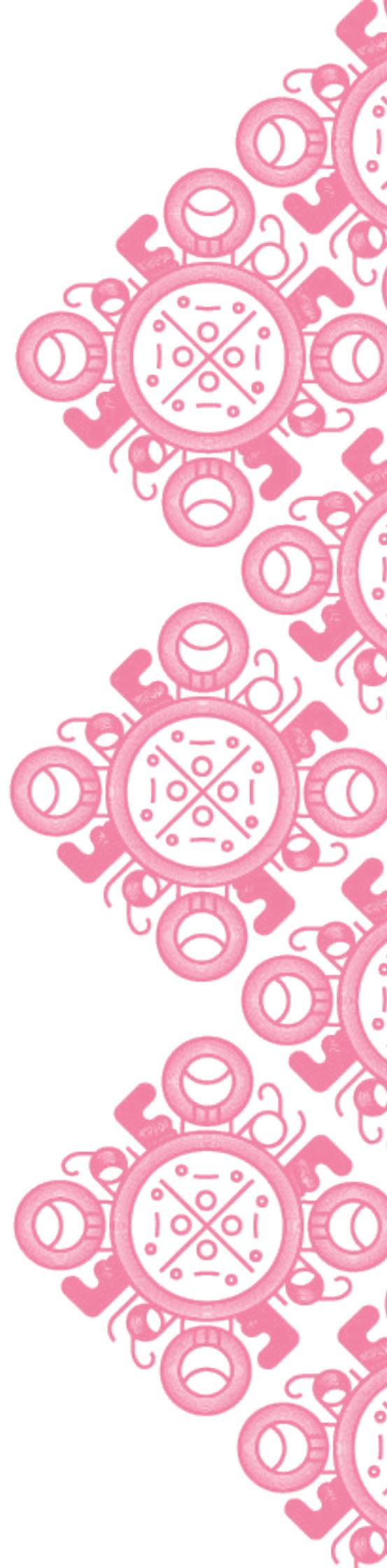
A partir de materiales bibliográficos, audiovisuales y de la valiosa grabación inédita del Mamo sobre el origen del mundo -compartida por Constanza Toquica, directora del Museo Colonial-, el equipo de diseñadores identificó cinco núcleos fundamentales de la cosmogonía arhuaca: la Ley de Origen, el conocimiento de la naturaleza a través de la experiencia sensible, la interconexión profunda entre la Sierra Nevada y nuestro cuerpo, el vestido tradicional como manifestación del pensamiento y el la importancia de la búsqueda de un equilibrio armónico entre los elementos del universo. Estos pilares orientaron el contenido de cada una de las experiencias lúdicas de la sala didáctica itinerante.

La primera versión de la Mochila Viajera se concibió como un sistema compuesto por seis dispositivos autónomos pero interrelacionados; cada componente fue acompañado por un instructivo ilustrado, con el fin de asegurar su comprensión y uso correcto por parte del facilitador (maestro, gestor cultural, etc.).

La primera activación territorial de prototipos tuvo lugar en junio de 2023 en Pueblo Bello (Cesar), en la Sierra Nevada de Santa Marta.

Hasta allí llegaron funcionarios del museo con los dispositivos diseñados, y fue en ese encuentro donde niños, niñas y jóvenes de la comunidad experimentaron por primera vez la propuesta. También el Mamo Arwa Viku hizo una revisión atenta y detallada de cada pieza. La recepción fue cálida y positiva, y la experiencia confirmó la potencia transformadora de la propuesta tanto en términos pedagógicos como simbólicos.

A partir de la retroalimentación de la comunidad, que se recogió a través preguntas abiertas a los niños participantes, y de círculos de la palabra con los adultos y el Mamo Arwa Viku, se continuó el proceso de desarrollo de diseño en detalle, que se extendió hasta febrero de 2024. En esta etapa se integró al equipo Manuel Camperos, consultor cuyo aporte fue muy importante para fortalecer el enfoque didáctico y optimizar la viabilidad productiva. La revisión permitió integrar varios componentes en una única experiencia didáctica más cohesiva, al tiempo que se ajustaron aspectos funcionales y materiales. Con la incorporación de materiales textiles inspirados en la cultura material arhuaca (Izquierdo Pacheco, 2011), los dispositivos no solo mejoraron su durabilidad y facilidad de transporte, sino que también establecieron una conexión más íntima con el universo simbólico del tejido en la Sierra Nevada.





La producción de los sistemas didácticos finalizó en diciembre de 2023; en los últimos días del año, uno de los dos ejemplares producidos fue llevado por Daniela Perdomo, del área Educativa del Museo, hasta Pueblo Bello, departamento del Cesar. Allí, en el corazón de la Sierra Nevada, fue activada la Mochila Viajera en un ejercicio pedagógico que convocó tanto a niñas y niños de la comunidad arhuaca como de familias no indígenas que habitan en la región. Esta activación del sistema, ahora enriquecido por las modificaciones, mejoras y materialidades incorporadas durante el proceso de iteración, permitió que los juegos fueran acogidos con entusiasmo y profundo interés.

La experiencia no solo facilitó espacios de aprendizaje, sino que también propició momentos de reflexión compartida en torno a la ontología arhuaca, una manera de habitar el mundo que reconoce, con claridad y reverencia, la interdependencia entre todas las formas de vida. En este contexto, el sistema no fue simplemente un recurso educativo, sino un puente de comprensión, un tejido simbólico que ayudó a nombrar y honrar las conexiones invisibles que sostienen la existencia. Así, la Mochila Viajera desplegó su potencia como dispositivo de encuentro, resonando con la sabiduría ancestral y abriendo caminos hacia una pedagogía más situada, sensible y respetuosa. En este orden de ideas, es posible afirmar que la ruta metodológica seguida en esta iniciativa deja entrever cómo los museos, lejos de ser espacios cerrados, pueden transformarse en escenarios de escucha, co-creación y restitución simbólica.

## RESULTADOS

En el marco de esta iniciativa, consideramos que la experiencia descrita en el apartado anterior es uno de los resultados más importantes. En ella la noción de co-creación se definió no solo como una estrategia metodológica, sino como una ética del encuentro. Inspirados por enfoques recientes de investigación participativa, comprendimos la importancia de establecer vínculos horizontales y duraderos, donde cada participante es reconocido como coinvestigador legítimo y portador de saberes. Así, el proceso se consolidó como un espacio de reciprocidad, en el que la generación de conocimiento no respondía a una lógica extractiva, sino a una construcción compartida, orientada por el cuidado y la escucha mutua. Esta aproximación resuena con planteamientos recientes (Peet et al., 2025) que proponen enfoques concretos para asegurar la participación en proyectos de co-diseño, en especial aquellos orientados a la transformación social. Estos investigadores enfatizan la relación entre diseñadores y comunidades, propone una estructura sólida que integra reciprocidad, diálogo real y derechos participativos, lo que fortalece tanto los resultados de diseño como la transformación socio cultural de los entornos involucrados.

Respecto a los resultados plástico-sensoriales, presentamos a continuación una descripción de cada uno de los cinco dispositivos didácticos que median las experiencias de reconocimiento de saberes ancestrales y cosmogonía arhuacos.

## Origen del Mundo

El tema central de la experiencia es la Ley de Origen, que constituye el relato de creación central de la cosmovisión arhuaca, pero que se extiende en continuidad hacia el tiempo presente, como modelo de convivencia armónica con todo lo existente. La experiencia didáctica consiste en una narración ilustrada e interactiva de este relato, que se materializa en un libro ilustrado tipo friso de gran formato (Figura 2), elaborado en sustrato textil, que contiene algunos elementos móviles con los cuales los niños puede interactuar para interpretar la narración que hace el facilitador. Cada escena representa un fragmento del relato mítico, y la disposición continua del friso refuerza la noción de continuidad arhuaca del origen con el tiempo presente y el futuro. Al cerrarse, en la portada se destaca el símbolo del gamako, un motivo tradicional presente en los tejidos de la comunidad Iku (Aroca Araújo, 2008).



**Figura 2.** Libro Origen del Mundo.

**Créditos:** Diseño inicial: Luisa Fernanda Blanco Peña, Laura Angélica González Palacios, Joan Sebastián Hidalgo Cucha y Maithé Liz Mallarino Ariza.

**Diseño Final:** Joan Sebastián Hidalgo Cucha, Maithé Liz Mallarino Ariza y Lorena Guerrero.

**Fotografía:** Edwin Duarte.



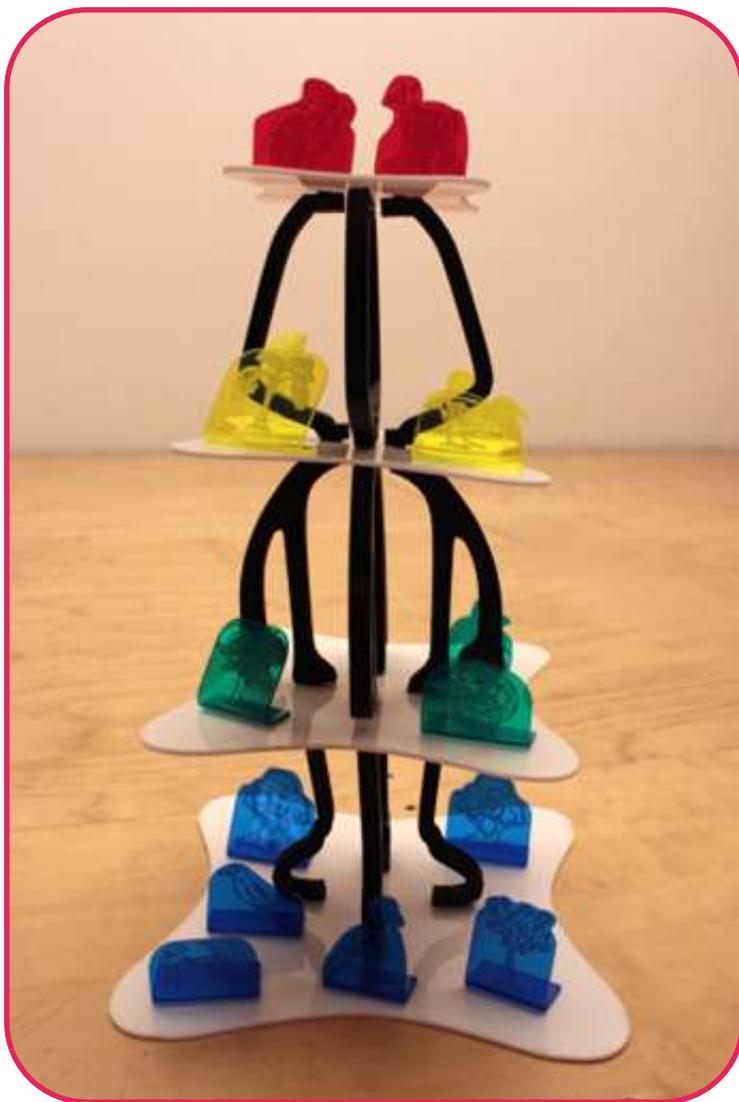
## Mochilas Gwirkunu

Se trata de una experiencia de activación del sentido del tacto para la reflexión sobre la relación con los elementos de la naturaleza, mediada a través de cuatro mochilas aparentemente vacías, en cuyas paredes se pueden identificar diferentes texturas que los participantes deben relacionar con los elementos como el agua, el aire, la tierra o los animales. Al final de la experimentación, se propone un acto de reciprocidad por lo aprendido, a través de llenar las mochilas con elementos que los niños decidan espontáneamente, en una especie de ritual de pago. Esto debe propiciar un diálogo colectivo en torno a las formas de interacción armónica entre las personas y el entorno natural.

## La Sierra Nevada es nuestro cuerpo

Esta experiencia materializa uno de los principios esenciales de la cosmovisión arhuaca: que la Sierra Nevada no es paisaje ni recurso, sino un ser vivo, un cuerpo sagrado cuya armonía sostiene la vida en su totalidad, y que nuestro propio cuerpo es parte de ese ser vivo, por lo tanto, el cuidado que tengamos sobre los ecosistemas tiene un vínculo directo con nuestro propio bienestar, y viceversa.

El mediador consiste en un armable tridimensional compuesta por cuatro bases de diseño cuadrangular, cuyas formas orgánicas representan los diferentes pisos ecológicos de la Sierra Nevada de Santa Marta. Al ser ensamblado (Figura 3), se inicia una narración en verso por parte del guía que acompaña a los participantes, que es en un recorrido por las especies de flora y fauna de la Sierra, las cuales están representadas en fichas ilustradas, que van siendo colocadas en su respectivo nivel ecológico. La estructura misma del recurso refuerza su mensaje: los pilares que sostienen las plataformas conforman la silueta de un cuerpo humano, haciendo tangible la correspondencia entre territorio y ser. Así, esta propuesta lúdica no solo facilita el reconocimiento de la biodiversidad de este espacio ancestral, sino que invita a una reflexión más profunda interconexión profunda entre todo lo que existe, haciendo eco de una verdad sentida por la ontología arhuaca: cuidar la Sierra es cuidarnos a nosotros mismos.



**Figura 3.** Didáctico La Sierra Nevada es nuestro cuerpo.  
**Créditos:** Diseño inicial: Diosa Tatiana Ramírez Gómez y Juan José Méndez Cuéllar. **Diseño Final:** Ludy Selena Marroquín Palacio, Andrea Lorena Guerrero Jiménez, Manuel Fernando Camperos, Godward Escobar Galvis y Camilo Andrés Sánchez Ramos.  
**Fotografía:** Lorena Guerrero Jiménez.

### “Representándo me”

Esta cuarta experiencia refuerza el sentido de la pedagogía vivencial: es una invitación a encarnar los saberes, a traducir la comprensión en gesto, en ritmo, en escena compartida. Esta propuesta de creación colectiva no solo apunta a consolidar lo aprendido sobre la cultura del pueblo arhuaco, sino a generar un espacio en el que el conocimiento se vuelva experiencia viva,





memoria corporal y expresión colectiva. La actividad convoca a los participantes en pequeños grupos, cada uno de los cuales recibe un relato breve de la tradición arhuaca como punto de partida para la construcción de una representación escénica. Este relato se convierte en semilla creativa, desde la cual germina una interpretación cargada de simbolismo. Para ello, se dispone de un conjunto de elementos que acompañan y estimulan la creación de la puesta en escena por parte de los niños: petos que evocan y representan la indumentaria tradicional, textiles para diversos usos, y una variedad de instrumentos acústicos (maracas, ranas sonoras, palos de agua) que conectan con los sonidos primigenios del territorio. A través de esta experiencia, los niños no solo integran los mensajes culturales en un nivel intelectual, sino que los encarnan, los interpretan, los resignifican desde su propio sentir, haciendo del aprendizaje un acto creativo, participativo y profundamente enraizado.

### **Un mundo en equilibrio**

Esta última experiencia es una especie de ritual de cierre en el que el cuerpo, la conciencia colectiva y la atención se entrelazan para dar forma a un proceso de tejido profundamente significativo. La experiencia comienza con la narración de “Amaru y la Ley de Origen”, un cuento que presenta la importancia de cada uno de los ocho elementos que constituyen la naturaleza según la cosmogonía arhuaca. Posteriormente, los participantes se disponen en círculo, cada uno con un hilo de color atado a su cintura mediante un artefacto especialmente diseñado para ello. Estos ocho hilos —agua, aire, tierra, fuego, vegetación, oscuridad y silencio— representan los principios vitales que mantienen el orden sagrado de la creación. Guiados por las instrucciones del moderador, los movimientos se suceden en una danza colectiva que exige atención, coordinación y escucha profunda (Figura 4). El tejido resultante, construido entre todos, si ha seguido las instrucciones con cuidado del grupo, no solo es visualmente armónico, sino que es expresión tangible de la interconexión entre todo lo que existe; si hay desarmonías, siempre es posible reparar a través del diálogo y la acción colectiva, y reestablecer la armonía. Así, este juego ritual culmina el recorrido didáctico reafirmando una verdad esencial: el equilibrio teje y se mantiene con la participación de todos.



**Figura 4.** Didáctico Un mundo en equilibrio.

**Créditos: Diseño final:** Sergio Reyes Quiñones, Melisa Natalia Mejía Puentes, Sara Gabriela Zota Castro, Sofía Manuela Zota Castro, Manuel Fernando Camperos.

**Fotografía:** Jhonatan Chinchilla.

Cada una de las experiencias didácticas se acompaña de instructivos ilustrados que son esenciales para el éxito de la activación. Estos orientan las actividades paso a paso, a través de una narrativa encarnada por el pájaro Yuru (oropéndola), ave reconocida como mensajera entre mundos, quien porta también el legado del tejido: según el mito, fue ella quien enseñó a los antepasados el arte de tejer la mochila. Para garantizar su conservación a la gran cantidad de activaciones que una sala didáctica itinerante llega a tener en el tiempo, los instructivos fueron impresos en tela e incorporados a los contenedores de cada uno de los juegos (Figura 5), asegurando así tanto su disponibilidad como su resistencia.



**Figura 5.** Instructivos ilustrados.  
**Créditos:** Diseño: Sara Fiorella Arenas.  
**Fotografía:** Lorena Guerrero

Todos los materiales mediadores se disponen en un contenedor cuyo reto de diseño radicaba en que fuera un artefacto que la facilidad del transporte sin comprometer su integridad. Se diseñó una mochila viajera de gran capacidad, elaborada con textiles impermeables. Este contenedor responde a criterios de ergonomía y funcionalidad, y manifiesta sensibilidad hacia las condiciones reales del territorio colombiano: caminos agrestes, cambios climáticos y diversidad de medios de transporte. Además de un artefacto logístico, la mochila contenedora es una extensión del proyecto mismo, pensada para acompañar el viaje de los saberes, y adaptarse con fluidez a los contextos en los que puede ser solicitada la experiencia.

La presentación oficial de la Mochila Viajera Arhuaca ante el público se llevó a cabo en el contexto de la Feria Internacional del Libro de Bogotá en abril de 2024, dentro del stand del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. Este espacio permitió socializar los aprendizajes del proceso desde la voz de sus protagonistas y propició un contacto directo del público con los recursos didácticos, favoreciendo su comprensión desde la experiencia. Durante el año posterior al lanzamiento, el sistema

didáctico ha sido activado en diferentes escenarios, de entre los cuales se puede destacar el acompañamiento a la exposición itinerante Los santos bajan, la Sierra viaja, presentada Conferencia de las Naciones Unidas sobre Biodiversidad COP16, durante la cual estuvo disponible para activaciones en la Biblioteca Departamental del Valle, donde más de quinientas personas de diferentes edades interactuaron con la Mochila Viajera. También fue presentada en el Museo San Pedro Claver en Cartagena, al momento de la finalización de este texto se encuentra en la Universidad del Magdalena (Santa Marta) y ha circulado por diversas instituciones de educación básica y superior en la ciudad de Bogotá, ampliando su impacto y fortaleciendo su potencial como herramienta pedagógica en contextos diversos. Desde el área de educación de los Museos Colonial y Santa Clara, se acompaña decididamente la circulación y activación de la Mochila Viajera, para garantizar la experiencia pedagógica más significativa posible.

De otra parte cabe destacar, que la gran recepción de esta primera sala didáctica itinerante decolonial, motivó a la dirección de los museos y a todo el equipo interdisciplinario, a concebir un segundo proyecto de esta naturaleza, alrededor de las ontologías y saberes artesanales de la comunidad Kamsá de Sibundoy, Putumayo, actualmente en proceso.

## CONCLUSIONES

El proceso de investigación-creación que permitió la configuración del sistema de productos plástico- sensoriales denominado Mochila Viajera Arhuaca fue además el vehículo para aprendizajes profundos por parte de todos aquellos que hicimos parte del equipo. Desde la comunidad Arhuaca, la apertura que tuvo el Mamo Crispín Izquierdo /Arwa Viku para el diálogo con otros esquemas de saberes<sup>4</sup>, motivó que tanto el equipo de los museos como los diseñadores del Politécnico Grancolombiano cuestionáramos versiones de la historia y de la comprensión del universo que son con frecuencia consideradas verdades absolutas. Este espíritu crítico abrió la ruta para que la palabra, dicha y escuchada, se convirtiera en un detonante de una creación participativa como acto decolonizador. Justamente, la ruta Hilos del Encuentro responde a esta visión.

La comprensión del pluriverso nos invita a abrir el corazón y la mirada a múltiples formas de entender y habitar el mundo. Supone, también, un gesto de humildad: el de cuestionar las certezas impuestas por una racionalidad hegemónica y eurocéntrica, que ha marcado durante siglos los caminos del conocimiento occidental, y en particular, los del diseño académico. En este proceso de investigación-creación, las

---

4. Este diálogo se gestó a partir de la co-curaduría realizada entre el Mamo Arwa Viku y Costanza Toquica, Directora de los Museos Colonial y Santa Clara para la exposición Los santos bajan la Sierra sube, que presenta las fotografías de Jorge Gamboa como registro visual de la activación de la sagrada línea negra en la Sierra Nevada de Santa Marta.





voces y cuerpos de los jóvenes estudiantes tejieron un puente entre esos mundos: con sensibilidad, expresaron su deseo de acercarse a las raíces de sus culturas ancestrales, de conocerlas no como algo distante, sino como parte viva de su identidad, y de proyectar desde allí nuevas posibilidades para el diseño.

El impulso de valorar lo que ha sido largamente invisibilizado fue también un gesto de justicia simbólica, para la comunidad y con ellos mismos, porque si bien los pueblos originarios han preservado sus saberes con fortaleza al interior de sus comunidades, estos aún no han sido reconocidos con la dignidad que merecen en todos los ámbitos de la sociedad. En este sentido, la Mochila Viajera no se limita a presentar la cosmovisión arhuaca: la honra, la activa y la ressignifica dentro del contexto educativo contemporáneo. Se convierte así en un territorio en movimiento, donde el diseño no enseña desde arriba, sino que aprende con otros, caminando hacia formas de aprender y crear que abracen la diversidad y siembren respeto.

Para quienes participaron en este proyecto, uno de los hallazgos más significativos fue comprender que no toda interpretación del mundo necesita pasar por el filtro de la validación científica para ser legítima. Aprendieron que es posible que diversas cosmovisiones convivan, dialoguen y se nutran mutuamente; para ellos los saberes orales ancestrales deben ser escuchados no como curiosidades del pasado, sino como voces vivas, cargadas de sentido, capaces de iluminar otras formas de vivir con el universo. A través de estas narraciones, se desplegó una visión cósmica y elemental, en la que el cuerpo no se concibe como una entidad separada, sino como parte íntima de su entorno. Desde esta comprensión, se hizo evidente que cuidar de la naturaleza no es un acto externo ni distante, sino un gesto de cuidado hacia uno mismo y hacia la red de vida de la que se forma parte. Así, se promovió la vivencia directa de la interconexión: no como un concepto abstracto, sino como una experiencia sentida, que transforma la manera en que nos relacionamos con el mundo, con los otros y con nosotros mismos.

La Mochila Viajera Arhuaca no es solo un recurso pedagógico, sino una manifestación tangible de una apuesta ética por la inclusión, el diálogo intercultural y la revalorización de los saberes ancestrales. Su proceso de creación —entre el aula, el museo y la montaña— es también un testimonio de que es posible construir conocimiento desde el afecto, el respeto y la colaboración horizontal. Como hilos que se entretajan, los saberes que confluyeron en este proyecto nos recuerdan que toda enseñanza verdadera comienza escuchando, y que todo diseño con sentido empieza con una ofrenda.

## Referencias Bibliográficas

Aroca Araújo, A. (2008). Análisis a una Figura Tradicional de las Mochilas Arhuacas: comunidad Indígena Arhuaca. Sierra Nevada de Santa Marta, Colombia. *BOLEMA Boletim de Educação Matemática*, 21(30), 163-180. <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/bolema/article/view/1779/1575>

Confederación Indígena Tayrona. (2017). Protocolo autónomo-mandato del Pueblo Arhuaco de la Sierra Nevada de Santa Marta para el relacionamiento con el mundo externo incluyendo la consulta y el . Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

Indígena, C. N. (Dirección). (2022). Anzasari Niwi Umukin [Película]. <https://youtu.be/1qQnzaDIGqo?si=ALB7k5T94Vrwwaz->

Izquierdo Pacheco, A. (2011). El Universo tejido. *Agenda Cultural Alma Máter*, 1(175), 1-4. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/almamater/article/view/8605/7957>

Mignolo, W. (2000). *Local histories/global designs: Coloniality, subaltern knowledges, and border thinking*. Princeton University Press.

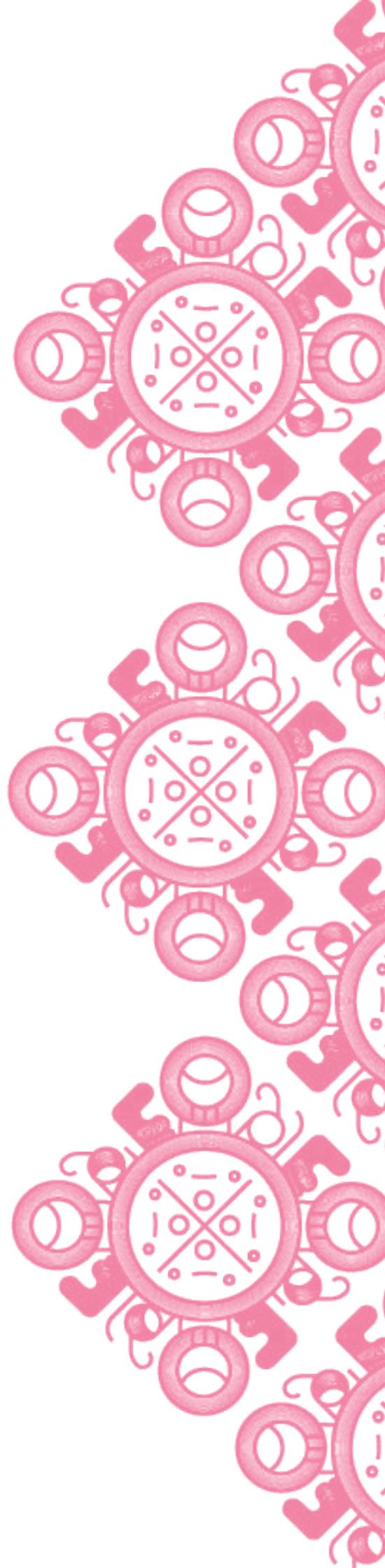
Mignolo, W. (2000). *Local histories/global designs: Coloniality, subaltern knowledges, and border thinking*. Princeton University Press.

Peet, E. R., Mulder, S., & Mulder, I. (mayo de 2025). Co-design for transities: developing genuine participatory approaches to involving lifeworld and system participants. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 21(21), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/15710882.2025.2504456>

Peet, E., Mulder, S., & Mulder, I. (2025). Co-design for transitions: developing genuine participatory approaches to involving lifeworld and system participants. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 21(21), 1-19. <https://doi.org/10.1080/15710882.2025.2504456>

Rivera Cusicanqui, S. (2010). *Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. Tinta Limón.

Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, Estado, sociedad: Luchas (de) coloniales de nuestra época*. Ediciones Abya-Yala.



## Diseño en Acción: Mediación narrativa para la educación ambiental. Caso Humedal Jaboque<sup>5</sup>

Daniel Martínez Molkes  
Universidad Piloto de Colombia  
[daniel-martinez@upc.edu.co](mailto:daniel-martinez@upc.edu.co)

Jorge Arturo González Castro  
Universidad Piloto de Colombia  
[jorge-gonzalez@upc.edu.co](mailto:jorge-gonzalez@upc.edu.co)

Rodrigo Lombana  
Universidad Piloto de Colombia  
[rodrigo-lombana@unipiloto.edu.co](mailto:rodrigo-lombana@unipiloto.edu.co)

### RESUMEN

En este artículo parte de la problemática ambiental que se presenta en el Humedal Jaboque, ubicado en la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá. El ecosistema del Humedal está siendo afectado, lo que hace necesario crear una propuesta que fomente una conciencia ambiental en los jóvenes de la comunidad aledaña. Así, se origina: Prisma: Academia de Detectives- Caso Humedal Jaboque, que a partir de la creación de un caso se propende que los jóvenes, desde un juego de rol, reflexionen y generen posibles hipótesis de las causas que estén generando dicho deterioro, realizando una actividad de detectives.

Asimismo, en el texto se observará tres componentes claves: la interacción, la narrativa y el medio; en cada uno de ellos se advertirá los fundamentos teóricos que sustentan como se conciben y, a su vez, cómo estos se implementan en la actividad. También, se quiere demostrar que, desde el diseño, se puede plantear propuestas que ayuden a promover una conciencia ambiental, a través de enfoques que fomenten la participación.

**Palabras Claves:** Educación Ambiental, Interacción, Narración, Medio, Participación Activa

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

### INTRODUCCIÓN

La educación ambiental se ha consolidado como una herramienta fundamental para comprender y enfrentar los problemas actuales relacionados con el medio ambiente. Sin

---

5. Tercer Puesto del Salón Bial de Investigación+Creación 2025, obtenido mediante evaluación de jurados Paulina Cornejo (España), Silvana Juri(Uruguay), Juan Freire (España) y Jorge Mejía (Colombia), de Santa Marta.

embargo, los enfoques tradicionales presentan limitaciones y resultan cuando se aplican a contextos locales marcados por tensiones sociales, económicas y ecológicas. En ciudades como Bogotá, donde las áreas naturales protegidas – como los Humedales – coexisten con dinámicas urbanas complejas, se hace indispensable replantear las estrategias pedagógicas. Estas zonas, que representan un valioso patrimonio ecológico y cultural, requieren intervenciones educativas que trasciendan la transmisión de información para fomentar una comprensión crítica, sensible y situada del territorio.

En este contexto, la Reserva Distrital Humedal Jaboque, ubicada en la localidad de Engativá, constituye un caso de intervención educativa. Este ecosistema enfrenta amenazas constantes como: contaminación de sus aguas, el avance desordenado de la urbanización y la fragmentación de la estructura ecológica principal, factores que deterioran el ciclo hidrológico y disminuyen significativamente los servicios ecosistémicos que brinda Bogotá.

Ante este panorama, se hace imprescindible fortalecer los procesos de educación ambiental dirigidos a los jóvenes, incorporando enfoques pedagógicos que promuevan desde el pensamiento crítico, un vínculo emocional con el entorno. Más que transmitir contenidos, se trata de generar experiencias significativas que impulsen el pensamiento crítico, favorezcan el reconocimiento sensible del territorio y motiven la participación activa en la protección del humedal.

Desde esta problemática se plantea la propuesta Prisma: Academia de Detectives del Patrimonio (ADP), un proyecto de Investigación + Creación orientado a diseñar, implementar y evaluar una estrategia pedagógica de Aprendizaje Basado en Casos. La iniciativa convierte los jóvenes en detectives ambientales, que, mediante herramientas transmediales y roles lúdicos, resuelven casos asociados con problemática reales de deterioro ecológico en su territorio. El proyecto diseña y crea un toolkit reutilizable, compuesto por un expediente general y un archivo de caso específico que permite replicar la experiencia en diferentes contextos comunitarios.

Esta investigación se llevó a cabo con niños y jóvenes del barrio San José Obrero de Engativá en articulaciones con el Club Amiguitos del Humedal Jaboque, docentes, investigadores de la Universidad Piloto de Colombia y líderes ambientales de la comunidad durante una jornada formativa. Los participantes se apropiaron del material transmedia, formularon hipótesis sobre la contaminación del humedal, hicieron mapas, identificaron actores y propusieron soluciones concretas a partir de sus contextos de vida. Posteriormente, los resultados fueron socializados en la comunidad y se dejó capacidad instalada para la réplica de la experiencia educativa





La pregunta de investigación que orienta ese trabajo es: ¿Cómo fortalecer la apropiación del patrimonio ecológico y la participación juvenil en procesos de conservación de la reserva distrital del Humedal de Jaboque?

Desde las disciplinas creativas, abordar esta problemática, mediante la investigación creación, resulta pertinente en su potencial para integrar saberes científicos, locales y culturales, a través de formatos narrativos, lúdicos y experimentales. La imaginación, la ficción situada y la estética participativa son herramientas que fortalecen la conciencia ambiental. Prisma: Academia de Detectives, no es sólo una estrategia de enseñanza contextualizada, sino una plataforma de formación para una ciudadanía ecológica activa, capaz de resignificar el humedal como patrimonio común y espacio vital.

## MÉTODO

Esta investigación se enmarca en el enfoque Research through Design (RtD) (Findeli, 2008) centrado en la producción situada de conocimientos mediante la experimentación proyectual, en donde el diseño no es solo un resultado final, sino un instrumento de investigación que permite explorar fenómenos comunicativos complejos. Este enfoque se alinea con la producción de conocimiento basado en la práctica (Wolfgang, 2007), donde, el diseño, actúa como un medio para: explorar, representar y transformar situaciones reales. A partir de esta base epistemológica, se entiende que el diseño no se limita a resolver problemas, sino que asume un rol de construcción de sentido, que se alinea a los postulados de reflexión en la acción de Schön (1983), según la cual, el diseñador-investigador aprende en tanto interactúa con la situación, mediante procesos de ajuste continuo en los que se encuadra la generación de conocimiento disciplinar.

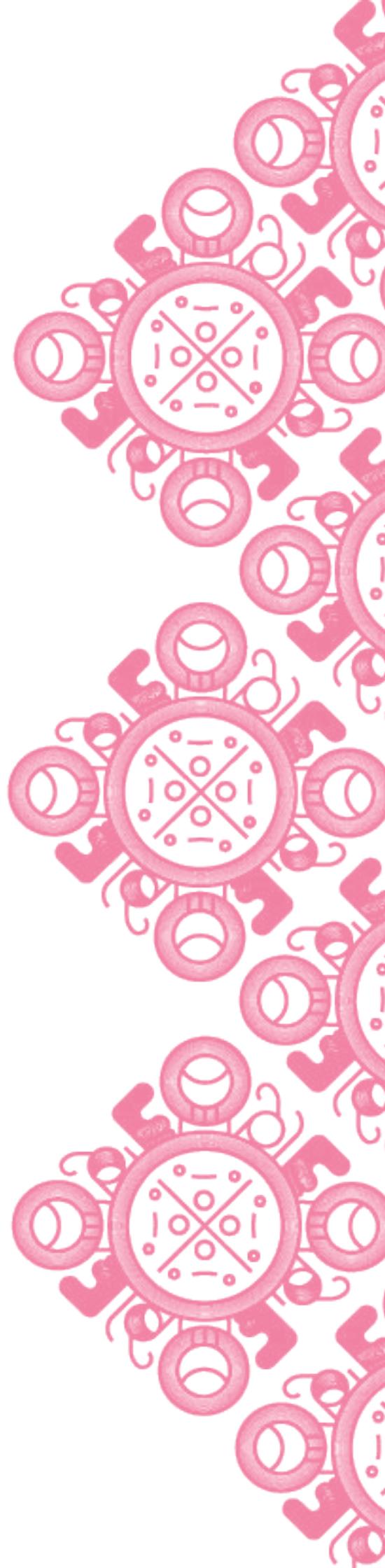
El método propuesto se estructura en tres componentes interrelacionados: interacción, narrativa y medio, cada uno de los cuales articula los procesos comunicativos de la propuesta de diseño. En la interacción, la problemática se aborda desde una estrategia metodológica centrada en la interacción narrativa como mecanismo de mediación entre los sujetos, los contextos y los mensajes, con el fin de fortalecer la participación activa, el pensamiento crítico y el reconocimiento del valor biocultural del territorio. Para lograr ello, se proponen tres niveles – contextual, social y personal – que permitan activar en los receptores distintos tipos de razonamiento (inductivo, deductivo y abductivo) y así fomentar procesos de apropiación significativa.

En el nivel contextual, se persigue ubicar al participante en el reconocimiento de las circunstancias en torno a la situación, desde la perspectiva de Vygotsky (1979) en la cual busca de que se comprenda el estado de los vínculos afectivos y experienciales con el contexto. Con el aprendizaje situado se “logra un sentido de pertenencia en los estudiantes y el logro de aprendizajes significativos” (Aranda Franco; Ruíz Cámara, 2020, párr. 31), lo que le permitirá desarrollar una postura de organización de los datos verificables sobre el ecosistema de estudio. Insumos que se mezclan con elementos ficcionales que favorezcan la interpretación simbólica del contexto a partir de una inmersión narrativa, pues como lo señala John Dewey (1916), el conocimiento surge de la experiencia activa con el medio.

En el nivel social, se busca estructurar vínculos relacionales entre cada uno de los insumos mediados por la reproducción de roles que propicien en el joven la interacción social como un recurso para contrastar sus ideas propias con las de otras personas, lo cual retoma el enfoque socio constructivista de Paulo Freire (1970), en la que la participación activa promueve la construcción de saberes de manera dialógica. Así mismo, el “diálogo de saberes, se traduce entonces, en que el educador reconozca que el educando también tiene algo que decir, tiene experiencias y conocimientos derivados de otros aprendizajes como la vida cotidiana” (Ramírez Hurtado, 2016, p.6). Esto le permite establecer nexos causales entre los distintos factores identificados que afectan el entorno de análisis, activando referencias culturales y simbólicas que promuevan acercarse a una comprensión compartida de la situación. Por último, en el nivel personal, se orienta al desarrollo de una interpretación crítica y creativa de la situación con el objeto de que los participantes elaboren argumentos, narren experiencias y expresen sus perspectivas.

Pues como lo señala Jerome Bruner (1986), el ser humano no solo organiza el conocimiento de forma lógica, sino que también lo hace a través de estructuras narrativas y es que la “narrativa representa una estrategia de aprendizaje que posibilita desde cada relato combinar conocimiento, experiencia y significados para arribar comprensiones objetivas e intersubjetivas de la realidad” (Aranda, 2020, p.159). Para lo cual se generan mediaciones conectivas que lleven a articular los saberes previos con las nuevas comprensiones, y así dar lugar a la generación de conclusiones.

Por su parte, la narrativa desde lo conceptual se fundamenta en la narrativa dialógica esquizosémica donde el acto comunicativo se dispone en un diálogo que activa al receptor, convirtiéndolo en un participante activo. Para lograrlo, se articula distintas formas narrativas, que se entrelazan y configuran con la narrativa transmedia: “un tipo de relato donde la historia





se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. (Scolari, 2013, p. 45) y la narrativa dialógica esquizosémica que propicia el diálogo entre: el autor - la narración - el receptor. Así, la forma narrativa, posibilita la interacción entre los participantes del diálogo esquizosémico (este concepto de Lombana (2010), propone la interpretación de la obra literaria desde el diálogo que se crea entre las influencias (artísticas, científicas, entre otras) y los contextos, que tienen: el autor, la obra y el lector), encontrándose en un espacio multidimensional (para Barthes (2001), es donde múltiples textos se entremezclan posibilitando que se cree una red que se interconecta).

Para lograr la participación de los receptores, la narrativa debe motivar que el diálogo oscile entre la participación activa y pasiva del receptor, por lo que, como lo menciona Eco: “En la ficción narrativa se mezclan de manera tan estrecha referencias exactas al mundo real que, después de haber habitado un poco en una novela, y haber confundido, como es justo, elementos fantásticos y referencias a la realidad, el lector no sabe ya exactamente dónde se encuentra” (1996, p. 139). La narrativa dialógica esquizosémica se crea para que tenga forma de juego de rol, lo que conlleva que, con la “variedad de lecturas posibles, la recepción de la obra se considera como un proceso comunicativo poniendo de relieve el tratamiento histórico del fenómeno literario y la interacción se realiza gracias al efecto estético producido por la obra y la recepción determinado por el lector.” (Aoudia, 2023, p.89).

Finalmente, el medio es entendido como un sistema que articula contenido, dispositivo e interfaz, y que se analiza desde tres dimensiones interrelacionadas: el estímulo, el artefacto y la mediación. El primero corresponde al análisis y diseño de estímulos, en el que se identifican cualidades sensibles (visuales, sonoras, táctiles, espaciales) que puedan actuar como detonantes perceptuales, en línea con el trabajo sobre estesis de Katia Mandoki (2006). El estudio del estímulo no busca transmitir un mensaje cerrado, sino contemplarlo como una apertura afectiva al contenido, generando condiciones de recepción sensibles. El segundo momento se enfoca en la elaboración del artefacto, en donde entra en juego la relación entre soportes, lenguajes e interfaz. Aquí se consideran los aportes de Carlos Scolari sobre transmedia (2013) e interfaz (2021), para diseñar una estructura en la que cada medio aporte un fragmento autónomo del mensaje, permitiendo una experiencia expandida donde se establezcan relaciones intermediales.

En mediación, entendida desde Jesús Martín-Barbero (1987) como la capacidad del medio para convertirse en un espacio de activación cultural. En este momento, se diseñan condiciones de interacción que permitan al usuario no solo decodificar el

contenido, sino también apropiarse, resignificar y eventualmente transformarlo. Este enfoque propone reconocer en el medio una forma de participación, interpretación y producción simbólica, desde el sujeto en diálogo con su contexto.

## RESULTADOS

Para la presentación de los resultados se consideraron desde los tres componentes: la interacción, la narrativa y el medio, ya que así se vislumbra cómo cada uno de ellos son un aporte significativo en el diseño de la propuesta de Prisma: Academia de Detectives.

## INTERACCIÓN

En cuanto a la problemática abordada del caso del Humedal Jabóque, se refiere una pérdida de conexión simbólica entre los jóvenes y los entornos naturales que habitan. En este contexto, Prisma: Academia de Detectives, como estrategia que apela a la simulación narrativa de un juego de detectives como un recurso para propiciar la participación activa de los jóvenes, permitió reconocer una serie de circunstancias favorables y desfavorables en las que se enmarca la afectación ambiental a la que está supeditada este ecosistema. En razón a esto, la aplicación del apartado de interacción conlleva dos fases: una reflexiva para comprender los factores que incidían en la desvinculación de los jóvenes frente al humedal y otra activa para desarrollar una estrategia de mediación a partir de la narración que propicia la interacción y participación activa a diferentes niveles mediante un modelo de Aprendizaje Basado en Casos (ABC).

**Fase Reflexiva:** Comprender Como Construir La Interacción  
En esta fase, se analizaron las condiciones que incidían particularmente en la desvinculación simbólica de los jóvenes con el humedal. Esto conlleva a reconocer cuáles eran los elementos narrativos y de mediación más adecuados para activar la participación de los jóvenes. En ese sentido se reconocieron los siguientes insumos según los tres niveles de interacción:

**Nivel contextual,** este se centró en analizar la manera en que los jóvenes y la comunidad interpretan su entorno a partir de lo relacional, es decir, comprender cuáles eran los vínculos emotivos que estos manifiestan sobre el humedal más allá de su simple conocimiento o uso. Esto permitió reconocer cuál sería el tipo de información objetiva del ecosistema que debería ser suministrado para que los mismos ampliarán el conocimiento inicial, y en ese orden de ideas producir posibilidades de proyección narrativa desde el joven.





**Nivel social,** este reconoció cuáles eran los códigos compartidos de los jóvenes que median la comprensión del territorio. Lo cual, conlleva a identificar roles asumidos al interactuar con el humedal, en esencia se enmarcaron en vínculos causales, es decir, relaciones que la comunidad establecía entre diferentes hechos que acontecían con el humedal, donde uno actúa como causa y el otro como consecuencia, con el objeto de comprender por qué algo sucede. De manera tal, que se pudiera reconocer el rol individual o colectivo que cumplen las personas de la comunidad.

**Nivel personal,** este se enfocó en comprender cómo cada joven, desde su individualidad, se relaciona con la idea de participar activamente en un proceso de transformación o reflexión sobre su entorno, es decir, mapear lo que piensan, sienten y cómo construyen sentido a partir de la experiencia. Esto permitió reconocer su capacidad para: narrar sus experiencias y pensamientos de manera crítica y clara; relacionar lo aprendido en el colegio, lo vivido en casa y lo observado en el humedal; y construir significados propios a partir de lo que observa y experimenta.

**Fase Activa:** Aplicar La Interacción Narrativa.

Esta fase consistió en la implementación del modelo narrativo a través del Aprendizaje Basado en Casos (ABC), donde los jóvenes asumieron roles investigativos de detective en un juego de simulación narrativa. Los resultados se distribuyeron también en tres niveles:

**Nivel contextual,** en este los jóvenes se introdujeron a la experiencia Prisma – Academia de detectives, a partir de la cual los participantes debían reconstruir un relato del humedal combinando sus experiencias iniciales con información ambiental. En ese sentido, se apeló al uso de elementos ficcionales de investigación sobre los cuales estos elaboran conjeturas y escenarios deseados de resolución de un caso, para lo cual se invitaba a los jóvenes a reconocer como investigar, recolectar indicios y formular hipótesis como si fueran detectives.

**Nivel social,** este se centró en activar la colaboración entre los participantes, promoviendo el reconocimiento e intercambio de puntos de vista para construir una comprensión colectiva sobre la situación del humedal manifiesta en el caso propuesto. El objetivo fue que los jóvenes no solo pensarán desde su perspectiva individual. Para lograrlo, el juego de roles permitió el reconocimiento de las posturas, intereses y responsabilidades directas e indirectas de los distintos actores involucrados en la gestión del humedal (comunidad, organizaciones sociales, autoridades ambientales, empresas privadas).

**Nivel personal,** esta se enfocó en evidenciar cómo los participantes, desde su experiencia individual, reflexionaron críticamente sobre el humedal a partir del caso propuesto, y de

cómo cada uno de los participantes podían ser activados como futuros ciudadanos en la valoración de su patrimonio ambiental. En ese sentido, el objeto de esta experiencia formativa no se trató de aprender información, sino de construir una relación significativa con el humedal que motivara una toma de conciencia y una postura activa frente a su contexto ambiental, propiciando la generación de narrativas propias que integran lo aprendido con su contexto cotidiano.

## NARRACIÓN

**Para Prisma:** Academia de Detectives, se creó la narración a partir del fundamento conceptual de narrativa dialógica esquizosémica que tiene como objetivo provocar una participación activa del receptor, al involucrarse en el relato a través de un proceso reflexivo y de interacción. En el caso del Humedal Jaboque, se partió con la precisión de la temática, entendiendo que esta determina el fin comunicativo: se buscaba que los participantes descubrieran, por medio de la indagación, la curiosidad e interpretación, la causa que ocasiona que el Humedal Jaboque tenga una afectación ambiental. La narrativa no debía ser explícita, siendo que los aprendices debían generar redes de sentido (concepto de Barthes (2001)) que se forjaban a partir de lo que leían o escuchaban y sus propias vivencias y conocimientos.

La narrativa se diseñó en forma de juego de rol para que se diera la reflexión e interacción de los participantes. La articulación de otras formas narrativas se genera, en primera instancia, con una narrativa dialógica esquizosemica literal y, en segunda instancia, con una narrativa dialógica esquizosémica activa inferencial, que se relaciona con la narrativa transmedia. La primera forma es explícita y tiene una estructura de tipo de instructivo, está la encontramos en la Guía del Instructor, donde se proporciona orientaciones de cómo se desarrolla la actividad; y en la Guía del aprendiz, que inicia la activación del rol de detective de los participantes. En ambas guías la narrativa dialógica esquizosémica el receptor debe ser pasivo frente al mensaje, siendo este literal, porque su finalidad es que se reconozca los aspectos indispensables para desarrollar la actividad y su objetivo. La segunda forma se da en la creación del caso, que busca una participación activa, por lo que el mensaje es implícito y se utilizan diferentes estilos y géneros literarios (ver imagen 1).





**Imagen 1:** Portada del Periódico El verosímil

**Nota:** Portada de uno de los periódicos que se crearon para darle verosimilitud del caso y, a su vez, fue uno de los géneros literarios que se utilizaron.

Recordando a Umberto Eco (1996), se procura una verosimilitud narrativa, para que el aprendiz ingrese en el juego de rol y desde allí comience, desde la inferencia, a descubrir las posibles causas que provocan el daño ambiental en el Humedal Jaboque; también, la verosimilitud narrativa permite que el aprendiz establezca redes que conecten el caso con su propio conocimiento y vivencias. Así, los indicios o pistas que se proporcionan y la construcción de los personajes, debían ser diseñados para: posibilitar la inferencia, el relacionamiento en el espacio multidimensional y, por último, la enunciación, donde el aprendiz, a través de lo que esclarecieron, proporcione una posible hipótesis. Un ejemplo de cómo se buscó la verosimilitud narrativa es que se consultó a un experto en medioambiente, quien, con su experticia, orientó qué problemáticas afectan el ecosistema y, a su vez, se realizó una visita de campo con personas de la comunidad y conocedoras de la situación del humedal. Con ello, se redacta un caso coherente con la realidad del Humedal Jaboque, donde la atmósfera de la narración se torna verosímil, ocasionando que la conexión con lo real provoque en el aprendiz una mayor cercanía.

Para el diseño de los personajes era fundamental darles una identidad, como bien lo menciona Zúñiga Cañizares: “[...] Una estrategia práctica es crear una historia de fondo. La historia de fondo consiste en construir toda una vida para el personaje: un pasado; unas relaciones con su mundo físico, social y familiar; una visión del mundo; una serie de eventos decisivos y fundamentales en su vida.” (sf, p. 11). Por lo que se hizo necesario, primero, buscar referentes reales, que ayudarán a originar una polifonía y expresividad que los provea de autenticidad; y, segundo, se les creó una historia de vida, que permite dotarlos de personalidad. Así, se produce una participación activa del receptor ya que la relación que se establece entre personaje - aprendiz hace que el juego de rol tenga una mayor credibilidad.

La narrativa dialógica esquizosémica es fundamental en la creación de narraciones para Prisma: Academia de Detectives, ya que posibilita el grado de activación del aprendiz y lo sumerge en el juego de rol a través de la verosimilitud.

## MEDIO

A partir de la ruta metodológica planteada, el desarrollo del componente medio en Prisma: Academia de Detectives del Patrimonio se articuló en torno a tres momentos clave: la producción de estímulos sensibles, el diseño de artefactos comunicativos y la proyección de condiciones de mediación. El medio no fue entendido únicamente como un soporte de información, sino como una arquitectura sensible y expresiva capaz de activar procesos perceptivos, narrativos y simbólicos en los jóvenes participantes.

En cuanto al estímulo, se diseñó un conjunto de elementos sensibles que permitieran activar la percepción del joven desde múltiples registros. Las narrativas que estructuran el caso del humedal Jaboque fueron traducidas en distintos lenguajes: la sonoridad se manifestó en audios ambientales y recreaciones ficcionales de los personajes, introduciendo matices emocionales y contextuales; la textualidad, por su parte, cumplió una doble función: generar las instrucciones del juego y construir la ficción del caso a través de misiones, testimonios y dilemas; la imagen fija reforzó la ambientación a través de retratos de personajes y objetos clave, mientras que la imagen audiovisual adoptó la lógica del falso documental, permitiendo al joven reconocer estéticas familiares y vincular lo ficticio con lo real. Estos estímulos no buscaban imponer un sentido, sino propiciar una apertura afectiva que habilita la exploración. El segundo momento fue el diseño del artefacto, materializado en un toolkit educativo reutilizable compuesto por dos elementos: el expediente y el archivo de caso. El expediente se concibió como la base estructural de la academia. Es un recurso impreso con vínculos a contenidos digitales, que orienta al





participante en las fases del juego, explica los roles y establece el sentido social de la experiencia. Gracias a su diseño modular, puede ser reutilizado en distintos contextos educativos. Por su parte, el archivo de caso se centró en una situación específica — la contaminación del humedal Jaboque— que fue reconstruida mediante una narrativa transmedia. Este archivo se compone de cartas impresas, audios, videos y otros recursos que invitan al participante a resolver el caso desde una lógica investigativa. Se realizó una página web, la cual operó como nodo digital que conectaba todos los recursos y permitía la expansión narrativa. Esta arquitectura permite una navegación entre medios físicos y digitales, dando lugar a una estructura transmedial (ver Imagen 2).



**Imagen 2:** Material del Toolkit Prisma Academia de Detectives.

**Elaboración gráfica:** Mabel Rincón y Daniel Martínez

**Nota:** en la imagen se puede observar el material que contenía el Toolkit

Por último, la dimensión de mediación se proyectó como un espacio de interpretación activa. Los materiales no solo ofrecían información, sino que invitaban al participante a conectar lo narrado con su propia experiencia territorial (Ver Imagen 3).



**Imagen 3:** Participantes descifrando el caso  
**Nota:** se observa como los participantes utilizan el material y las estrategias que usan para resolver el caso.

El joven no era un receptor pasivo, sino un sujeto convocado a tomar decisiones, reconstruir narrativas, comparar puntos de vista y proponer soluciones. La mediación, en este sentido, se entendió como una activación cultural que permitía resignificar el patrimonio ecológico a partir del diálogo entre el contenido propuesto y la cotidianidad del usuario. En conjunto, el medio se comportó como una interfaz activa entre el estímulo y la experiencia, entre la narrativa y el territorio, y entre el soporte y la interpretación.

## IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta, Prisma Academia de Detectives, fue implementada con un grupo de jóvenes pertenecientes al Club Amiguito del Humedal Jaboque y estudiantes del Colegio Mayor de Engativa.





Esta experiencia permitió poner a prueba de los componentes narrativos, interactivos y transmediales desarrollados y reconocer su posible efectividad para activar procesos de apropiación simbólica del territorio. Los participantes asumieron sus roles, como detectives, integrándose a la ficción propuesta y recorriendo las distintas capas del caso, desde una lectura transmedial, que combinaba: elementos sonoros visuales, textuales y audiovisuales a lo largo del proceso. Los jóvenes formularon hipótesis sobre las causas y consecuencias de la afectación ambiental del humedal y establecieron conexiones entre la problemática planteada y su cotidianidad; la implementación permitió observar el comportamiento del método propuesto, basado en la interacción, la narrativa y los medios, con el ánimo de reforzar la dimensión pedagógica del diseño y confirmando el valor del enfoque intermedia como estrategia para la educación ambiental, desde una perspectiva situada y significativa.

En una segunda fase del proyecto se busca replicar la estrategia en otros escenarios. Con el ánimo de sistematizar la experiencia se propone una estrategia mixta que combine la observación participativa, entrevistas semiestructuradas y el análisis de las producciones narrativas generadas. Esta información se organizará en torno a tres dimensiones claves: apropiación narrativa, interacción con los medios y conexión territorial a partir de matices cualitativos. Se identificaron, patrones de aprendizaje y niveles de implementación retroalimentando así, por un lado, el diseño pedagógico del Toolkit y, por el otro, la propia estructura del método propuesto.

## CONCLUSIONES

**Prisma:** Academia de Detectives del Patrimonio, logró materializar una estrategia de comunicación y educación ambiental que, desde su concepción teórica, encontró un espacio concreto de aplicación en un contexto del Humedal Jaboque. La implementación con jóvenes del Club Amiguitos del Humedal y del Colegio Mayor de Engativá, no sólo válido su efectividad pedagógica, sino que fortaleció los lazos comunitarios, y el diálogo de saberes entre actores locales, académicos y ambientales. Esta experiencia evidencia el valor del trabajo colaborativo y solidario con las comunidades, así como el potencial de los dispositivos narrativos y transmediales para activar procesos de apropiación territorial desde la reflexión crítica.

El Toolkit o expediente de caso concebido como una herramienta educativa transmedia permitió movilizar múltiples formas de

interacción simbólica y sensorial, estimulando la participación activa de los jóvenes en torno a la problemática ambiental, su diseño modular y resistente garantiza su reutilización y sostenibilidad en diferentes contextos educativos, lo que lo convierte en un recurso escalable para las iniciativas comunitarias.

Además, el uso de la interacción narrativa y el medio, tanto en su forma literal como inferencial, posibilitó que los participantes no sólo comprendieran el caso propuesto, sino que formularan hipótesis, conectaran con sus experiencias y proyectaran acciones concretas para el cuidado del humedal; la verosimilitud narrativa, construida mediante investigación con expertos, referentes comunitarios y caracterización de personajes generó un fuerte compromiso emocional y cognitivo con la propuesta. Así Prisma: Academia de Detectives demostró ser una herramienta pertinente y replicable para fortalecer la conciencia ambiental, la ciudadanía activa y la apropiación del patrimonio biocultural en contextos urbanos vulnerables.

## Referencias Bibliográficas

Aoudia, N. (2023). La teoría de recepción: La intervención lectora para construir la trama de la obra. *Hispanical*, 2(1), 73-90. <https://asjp.cerist.dz/en/article/210542>

Aranda, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: La narrativa como estrategia de aprendizaje. *Perspectivas. Revista de historia, geografía, arte y cultura*, 8 (15), 159-170. <https://perspectivas.unermb.web.ve/index.php/Perspectivas/article/view/295/233>

Aranda Franco, M. de L.; Ruíz Cámara, R. (2020). Un acercamiento a la comprensión del concepto de “Aprendizaje situado”. *Relingüística aplicada*, (27). [https://relinguistica.azc.uam.mx/noo27/arto4\(Aranda&Ruiz\).htm](https://relinguistica.azc.uam.mx/noo27/arto4(Aranda&Ruiz).htm)

Barthes, Roland (2001). *S/Z*. Siglo Veintiuno de España Editores.

Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles*. Gedisa.

Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.

Eco, U. (1996). *Seis Paseos Por Los Bosques Narrativos*. Editorial Lumen

Findeli, A. (2008). Searching for design research questions: Some conceptual clarifications. *Questions, hypotheses & conjectures: Discussions on projects by early stage and senior design researchers*.





Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Lombana, R. (2010). *La palabra metafórica: un diálogo esquizosémico con Gonzalo Rojas*. [Trabajo de Grado no publicado]. Universidad de Salamanca

Mandoki, K. (2006). *Estética y comunicación: acción, pasión y seducción*. México: Paidós.

Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili.

Ramírez Hurtado, J.D. (2016). *Diálogo de saberes: una contribución desde la vida cotidiana a la etnoeducación*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11059/7079>

Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Scolari, C. (2013). *Narrativa Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona: Gedisa.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

Wofgang, J. (2007, December). *Design research and its meaning to the methodological development of the discipline*. Design Research Now: Essays and selected projects, 187-206

Zúñiga, G. F. (2013). *Manual de creación de personajes*. [Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB. Pregrado Literatura.] Repositorio Institucional UNAB <http://hdl.handle.net/20.500.12749/979>

# Obras del Carnaval en el Metaverso: Potenciando el Proceso Creativo con Tecnologías Digitales<sup>6</sup>

Daniel Martínez Molkes  
Universidad Piloto de Colombia  
[daniel-martinez@upc.edu.co](mailto:daniel-martinez@upc.edu.co)

Jorge Arturo González Castro  
Universidad Piloto de Colombia  
[jorge-gonzalez@upc.edu.co](mailto:jorge-gonzalez@upc.edu.co)

Rodrigo Lombana  
Universidad Piloto de Colombia  
[rodrigo-lombana@unipiloto.edu.co](mailto:rodrigo-lombana@unipiloto.edu.co)

## RESUMEN

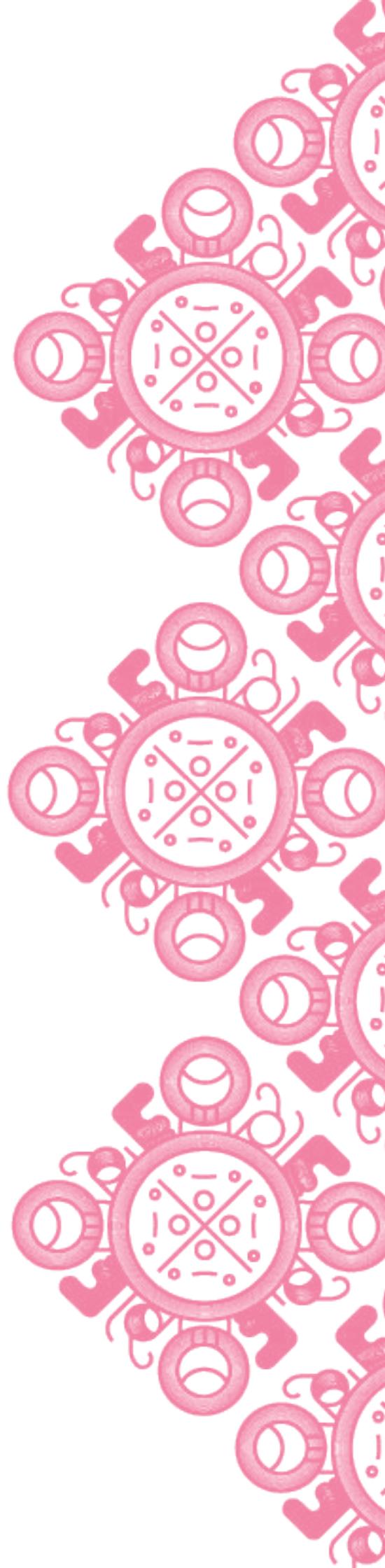
Este artículo presenta el proceso de investigación-creación desarrollado con maestros del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, enfocado en la apropiación de tecnologías digitales como el escaneo 3D y el metaverso para enriquecer sus prácticas creativas. La problemática abordada se centra en la escasa integración de herramientas digitales en los procesos de diseño y elaboración de motivos de carnaval, una situación que limita la eficiencia, personalización y proyección del patrimonio inmaterial. A partir de talleres de fotogrametría, exploración de entornos inmersivos y ejercicios colaborativos, se documentó cómo los cultores lograron experimentar nuevas formas de diseño, revisión y socialización de sus obras, manteniendo su esencia artesanal. El caso evidencia una transición progresiva hacia prácticas mixtas donde tradición y tecnología convergen, y plantea preguntas sobre la transmisión intergeneracional del conocimiento, el respeto por la naturaleza efímera del arte y las oportunidades que brinda el diseño digital en contextos culturales. Se reflexiona finalmente sobre el impacto transformador de esta experiencia en las dinámicas creativas del carnaval de negros y blancos de Pasto y su potencial de replicabilidad en otros territorios.

**Palabras Claves:** Arte efímero, Carnaval, escaneo 3D, metaverso, patrimonio.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

---

6. Mejor ponencia de la Mesa de Bioculturalidad y Materia en los foros del Sexto Salón Bienal de Investigación+Creación 2025 y el Segundo Congreso Internacional de Innovación Social.





## INTRODUCCIÓN

El Carnaval de Negros y Blancos, celebrado cada enero en la ciudad de Pasto, Colombia, ha sido declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO (2009) debido a su riqueza simbólica, histórica y artística. Esta festividad no solo representa una expresión de identidad regional, sino también una plataforma para la creación colectiva, el arte efímero y la transmisión de saberes intergeneracionales (Sansón Rosas & Fusté-Forné, 2018). Sin embargo, en las últimas décadas, se ha evidenciado una brecha creciente entre las técnicas tradicionales de creación empleadas por los maestros artesanos y las herramientas digitales emergentes que podrían potenciar su proceso creativo sin desvirtuar su valor cultural.

En este contexto, el proyecto “Obras del Carnaval en el Metaverso” se propuso como una intervención desde el campo del diseño para la innovación social, enmarcada en un proceso de investigación+creación, cuyo eje central fue explorar la apropiación de tecnologías como el escaneo 3D y el metaverso por parte de los cultores del carnaval. Se identificó que, aunque estas tecnologías ofrecen oportunidades claras en términos de eficiencia, visualización, documentación y experimentación creativa, su uso ha sido limitado entre los artistas del carnaval por múltiples factores: falta de acceso, desconocimiento técnico, temor a perder la autenticidad cultural (Bogost, 2021), y una carga laboral que deja poco espacio para la formación tecnológica.

Desde esta problemática, surgió la pregunta: ¿cómo puede la incorporación de tecnologías digitales transformar el proceso creativo de los cultores del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, sin comprometer su identidad cultural ni su esencia efímera? La investigación buscó responder a esta pregunta desde una aproximación práctica, participativa y situada, que involucrara directamente a los cultores en la experimentación con las herramientas digitales.

El proyecto planteó una ruta de trabajo que inició con la alfabetización digital en herramientas básicas de escaneo tridimensional mediante fotogrametría, seguido de un ejercicio de inmersión en plataformas de metaverso como espacio de visualización, diálogo y co-creación de los motivos. Esta intervención no solo permitió la creación de modelos digitales de los motivos de carnaval, sino que generó reflexiones colectivas sobre la relación entre tecnología, memoria, creatividad y comunidad. Los encuentros entre maestros tradicionales, diseñadores y estudiantes, propiciaron una conversación activa entre generaciones, saberes y lenguajes.

La elección de abordar esta problemática desde la investigación+creación permitió no solo documentar los procesos vividos, sino también construir una obra plástico-sensorial como síntesis tangible de la experiencia, la cual será exhibida en el marco del SABIC 2025. Esta obra no es solo un resultado técnico o estético, sino también un dispositivo narrativo que da cuenta de un proceso de transformación cultural donde la tradición se encuentra con la innovación.

Esta propuesta reconoce en el arte efímero del carnaval un potencial creador que puede expandirse y proyectarse a través del uso sensible de herramientas digitales. El caso no busca imponer una lógica tecnológica sobre las prácticas tradicionales, sino acompañar a los cultores en una relectura de sus propios procesos desde nuevas perspectivas visuales, táctiles y colaborativas. La investigación plantea así una apuesta ética y creativa por una transición cultural consciente, donde lo ancestral y lo emergente coexisten en equilibrio.

## MÉTODO

El proceso de investigación+creación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, participativo y situado, empleando la metodología de prototipado social. Esta elección metodológica respondió a la necesidad de construir conocimiento desde la práctica colaborativa, generando un diálogo horizontal entre diseñadores, cultores del carnaval y comunidad académica. Se trató de una experiencia que no buscó imponer una metodología externa, sino adaptarla a las condiciones, tiempos y expectativas de los artesanos, permitiendo que cada sesión se nutriera de la interacción directa con sus saberes.

El proyecto contó con la participación activa de importantes actores. Seis de ellos fueron maestros artesanos vinculados históricamente al Carnaval de Negros y Blancos, con edades entre los 35 y 60 años, quienes aportaron la experiencia acumulada de sus talleres familiares en la construcción de carrozas y comparsas. Su perfil fue diverso: algunos se especializan en el tallado y modelado de figuras en papel maché, otros en pintura y acabado de motivos, y otros en la coordinación de colectivos de construcción. A este grupo se sumaron dos estudiantes de la Maestría en Diseño para la Innovación Social, quienes aportaron conocimientos sobre diseño, prototipado y documentación académica, quienes acompañaron técnicamente los procesos de escaneo 3D y la configuración de entornos inmersivos, también se contó con diferentes estudiantes de pregrado de la carrera de diseño. La heterogeneidad de perfiles permitió que la experiencia fuese un ejercicio real de co-creación, en el que cada actor aportó desde su campo de saber.





Se realizaron tres talleres presenciales entre marzo y junio de 2024, cada uno con una duración de aproximadamente seis horas. Cada taller se dividió en sesiones de trabajo donde se combinaron actividades explicativas, demostraciones prácticas, ejercicios guiados y espacios de retroalimentación colectiva. El primero, desarrollado en marzo, se centró en la alfabetización digital y en la introducción a la fotogrametría como técnica de documentación del patrimonio efímero. Durante este taller se enseñó a capturar imágenes sistemáticas de las maquetas desde diferentes ángulos, así como a utilizar software libre para reconstruir los modelos tridimensionales. Los artesanos pudieron contrastar su mirada habitual, centrada en el volumen tangible, con la posibilidad de observar un objeto digital giratorio y ampliable en pantalla.

El segundo taller, realizado en abril, se dedicó al escaneo 3D de maquetas físicas de motivos del carnaval. En este espacio se usaron cámaras de celular y programas especializados para generar modelos digitales más precisos. Los artesanos participaron directamente en el proceso de captura y limpieza de modelos, enfrentándose a la novedad de manipular software y entender conceptos como polígonos, texturización y exportación de archivos. La experiencia permitió reconocer que, aunque al inicio existía temor por la complejidad técnica, el acompañamiento paso a paso facilitó la apropiación y redujo las barreras de aprendizaje.

El tercer taller, realizado en junio, estuvo orientado a la visualización de los modelos en entornos inmersivos mediante la plataforma Spatial.io y el uso de gafas Oculus Quest 2. Esta fase fue clave, pues permitió que los artesanos observaran sus obras digitalizadas a escala real y en interacción con un espacio virtual que simulaba un recorrido expositivo.

Para sistematizar la experiencia se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los artesanos participantes, con preguntas orientadas a explorar sus percepciones sobre el valor de las tecnologías digitales en sus procesos creativos, las principales dificultades encontradas y las expectativas de uso futuro. Estas entrevistas se realizaron al final de cada taller y se complementaron con registros de observación directa durante las sesiones. Adicionalmente, se diseñó un instrumento de retroalimentación cualitativa que incluía preguntas abiertas como: “¿Qué parte del proceso creativo considera que puede beneficiarse más del uso de estas tecnologías?”, “¿Qué sensaciones le generó ver su obra representada digitalmente?”, y “¿Qué resistencias o dudas mantiene frente a la integración de lo digital en su trabajo?”. Se pidió también a los participantes que expresaran de forma cualitativa su percepción sobre la facilidad o dificultad en el uso de cada herramienta, así como ejemplos concretos de posibles aplicaciones en el diseño de motivos futuros.

Las entrevistas y observaciones fueron transcritas y sometidas a un proceso de codificación temática manual. Inicialmente se identificaron categorías emergentes vinculadas a la apropiación tecnológica, la tensión entre tradición e innovación, y el potencial pedagógico de los entornos digitales. Posteriormente se agruparon en ejes analíticos que permitieron establecer conexiones entre las percepciones individuales y las discusiones colectivas. Para garantizar mayor confiabilidad, se aplicó triangulación de fuentes, contrastando la información obtenida en entrevistas, observación y retroalimentación escrita. El análisis reflexivo se enfocó no solo en describir los aprendizajes inmediatos, sino también en identificar cómo la experiencia podía aportar a la construcción de conocimiento replicable en otros contextos patrimoniales.

## RESULTADOS

El proceso de investigación+creación implementado en el proyecto “Obras del Carnaval en el Metaverso” generó una serie de resultados significativos, tanto en términos de apropiación tecnológica por parte de los cultores del Carnaval de Negros y Blancos, como en la transformación de sus prácticas creativas. Estos resultados se expresan en tres niveles: productos tangibles, impactos formativos y aprendizajes situados. A continuación, se detallan los principales hallazgos, estructurados a partir de las actividades desarrolladas.

### Apropiación de tecnologías de escaneo 3D mediante fotogrametría

La realización del taller de escaneo 3D, permitió introducir a los artesanos en el uso de herramientas accesibles de digitalización tridimensional. Durante la jornada, los participantes escanearon maquetas físicas de motivos del carnaval, utilizando celulares y software de reconstrucción. El proceso fue acompañado por diseñadores que actúan como facilitadores que guiaron las fases de captura, procesamiento, limpieza de mallas y visualización.

Este ejercicio no solo permitió la producción de modelos 3D con texturas conservadas, sino también una comprensión práctica de las ventajas del escaneo: precisión en el diseño, posibilidad de replicar formas, visualización desde múltiples ángulos, y documentación digital de piezas efímeras. Se evidenció un alto interés por parte de los cultores del carnaval, especialmente al observar sus obras representadas digitalmente con un nivel de detalle que les permitió identificar ajustes y mejoras (Ver Figura 1).



A pesar de la novedad de la herramienta, los participantes manifestaron disposición a explorarla más a fondo, siempre que exista un acompañamiento formativo claro y gradual. Entre los hallazgos técnicos se identificó la necesidad de mejorar los tiempos de captura y optimizar las condiciones de luz y fondo para obtener modelos más limpios.



**Figura 1.** Escaneo 001 maqueta carroza para el carnaval 2025.  
**Créditos:** Los autores

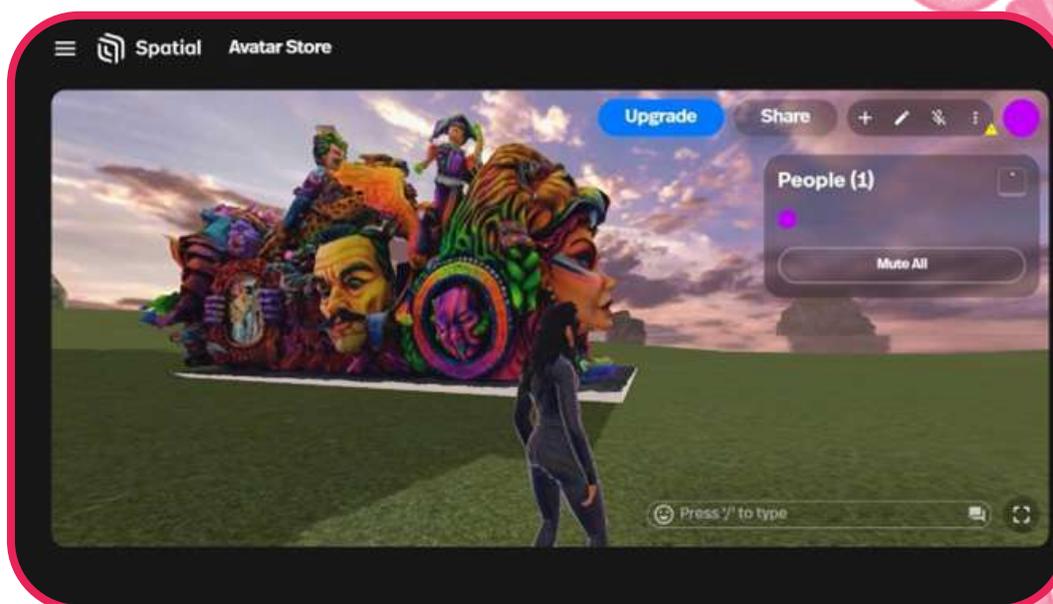
## Experimentación inmersiva en el metaverso

El segundo encuentro fue la creación de un entorno inmersivo en la plataforma Spatial.io, donde se cargó uno de los modelos escaneados para ser recorrido en escala real mediante gafas Oculus Quest 2. La experiencia contó con la participación activa del maestro Obando, uno de los cultores del Carnaval de Negros y Blancos, junto a su equipo creativo (Ver Figura 2).

Esta actividad constituyó una experiencia inédita para los participantes: por primera vez pudieron visualizar y recorrer digitalmente un motivo del carnaval antes de ser construido físicamente. El entorno fue diseñado con proporciones realistas, permitiendo apreciar detalles estructurales, formas, escalas y simetrías desde dentro y fuera de la figura. Además, se habilitó la posibilidad de interacción colaborativa en tiempo real.

El impacto de esta experiencia fue doble. Por un lado, abrió nuevas posibilidades para la toma de decisiones anticipadas durante el diseño, mejorando la eficiencia y reduciendo los errores en la etapa de construcción. Por otro, evidenció el potencial del metaverso como escenario alternativo de

socialización, co-creación y difusión cultural, especialmente atractivo para nuevas generaciones de espectadores. Se registraron 48 visitas al espacio virtual y se captaron testimonios del maestro y su equipo que reflejan interés en continuar explorando este tipo de plataformas como herramienta creativa, pedagógica y promocional.



**Figura 2.** Carroza del carnaval en metaverso/spatial.io  
**Créditos:** Los autores

## Validación cualitativa del prototipo

Durante la jornada se aplicó un instrumento de retroalimentación al maestro participante, con el objetivo de conocer su percepción sobre el proceso vivido. Este ejercicio permitió identificar elementos clave para la comprensión del impacto del proyecto:

- Actitud positiva hacia el uso de tecnología como herramienta complementaria.
- Reconocimiento de la centralidad de la creatividad humana en el proceso.

Interés en fortalecer la formación en herramientas digitales para los talleres del carnaval.

Este insumo permitió validar cualitativamente el prototipo y orientar futuras estrategias de acompañamiento, respetando los tiempos, lenguajes y contextos del universo cultural en el carnaval

## Mapeo del proceso creativo y oportunidades de integración tecnológica

Como parte del cierre del proceso, se diseñó y aplicó un lienzo para levantar el recorrido creativo de los cultores del carnaval, desde la idea inicial hasta la ejecución final del motivo. Esta herramienta fue trabajada en sesión presencial con maestros artesanos y el equipo de trabajo.

A partir de este mapeo, se identificaron fases propicias para la intervención tecnológica: conceptualización, diseño estructural, modelado, visualización y difusión. Los cultores reconocieron que herramientas como el escaneo 3D, el modelado virtual o el metaverso pueden aportar valor agregado sin alterar la esencia del proceso, siempre que se respeten los ritmos y saberes tradicionales. Este ejercicio también evidenció que la tecnología puede actuar como puente intergeneracional, al facilitar el diálogo entre jóvenes con formación digital y maestros con conocimiento artesanal, promoviendo así la sostenibilidad del patrimonio cultural

(Ver Figura 3).



Figura 3. Actividad de levantamiento de información.

Créditos: Los autores

## Producción de una obra plástico-sensorial

Como resultado transversal del proceso, se propone una obra plástico-sensorial que sintetiza los aprendizajes, tensiones y hallazgos del proyecto. Esta pieza busca no solo exhibir los resultados materiales, sino también activar una reflexión sensorial y narrativa sobre el encuentro entre tradición e innovación.

La obra integra elementos artesanales, soportes digitales y experiencias interactivas, permitiendo a los espectadores adentrarse en el universo del carnaval desde una mirada expandida. Se propone como un artefacto de mediación cultural que da cuenta del tránsito vivido por los cultores del carnaval hacia formas emergentes de creación.

En conjunto, los resultados del proyecto confirman la hipótesis inicial: la integración de tecnologías digitales en los procesos creativos del Carnaval de Negros y Blancos permite fortalecer la calidad, eficiencia, documentación y proyección del arte efímero, sin comprometer su esencia simbólica. Más aún, estas herramientas pueden convertirse en aliadas para revitalizar el patrimonio, potenciar la innovación social y democratizar el acceso a nuevas formas de creación cultural.

Estos espacios también pueden interpretarse como territorios de creación simbólica, especialmente en contextos donde lo efímero constituye una expresión identitaria (Baird, 2020; García, 2023). El contraste entre tradición artesanal y mediación digital evidenció tensiones, como la preocupación por la pérdida de autenticidad si las tecnologías sustituyen lo manual. Sin embargo, la mayoría de artesanos coincidió en que su uso en fases específicas de diseño y visualización podía fortalecer el proceso creativo, especialmente en la formación de nuevos creadores.

En comparación con otras experiencias de digitalización de patrimonio, este caso se distingue por cuatro aspectos:

- Escala local y territorialidad, pues se desarrolló en Pasto en diálogo directo con los maestros del carnaval.
- Cocreación, dado que los artesanos participaron activamente en la captura, limpieza y visualización de modelos, reconociéndose como coautores del proceso.
- Uso pedagógico, al proyectarse como un recurso formativo para transmitir a nuevas generaciones el potencial de las tecnologías en diálogo con el patrimonio.

La experiencia inmersiva en metaverso permitió apreciar las piezas desde nuevas escalas y perspectivas, replicando discusiones académicas sobre patrimonio intangible y plataformas virtuales (Innocente et al., 2024). A corto plazo, el impacto fue la apertura de los artesanos a integrar tecnologías digitales en sus procesos creativos. A mediano plazo, se proyecta que la instalación y los modelos generados sirvan de insumo para programas de formación en escuelas de arte y diseño, así como en procesos comunitarios de aprendizaje. A largo plazo, se plantea la posibilidad de replicar este modelo en otras manifestaciones de patrimonio efímero, consolidando una red de prácticas donde lo digital actúe como mediador entre memoria e innovación.





## CONCLUSIONES

El proceso de investigación+creación permitió demostrar que las herramientas digitales, aplicadas de manera situada y participativa, actúan como catalizadores de reflexión para los cultores del Carnaval de Negros y Blancos. Su incorporación permitió observar, ajustar y proyectar las obras sin renunciar a su esencia simbólica.

Uno de los principales aportes de este caso es que la apropiación tecnológica no se concibió como sustitución de lo artesanal, sino como ampliación del repertorio creativo disponible. La experiencia mostró puntos estratégicos en los que el escaneo 3D y los entornos inmersivos pueden integrarse sin alterar la naturaleza ritual del carnaval. Al mismo tiempo, permitió reconocer que la mediación digital aporta nuevas formas de validación colectiva, al posibilitar que artesanos y comunidad visualicen, experimenten e interactúen con las obras antes de su materialización en gran formato.

Las limitaciones del proyecto se relacionan con el número reducido de participantes y la necesidad de ampliar la muestra a otros colectivos del carnaval para lograr mayor representatividad. Asimismo, se identificaron barreras técnicas y de acceso a equipos especializados, que podrían dificultar la sostenibilidad del proceso en ausencia de acompañamiento institucional. Sin embargo, estas limitaciones constituyen a la vez aprendizajes que permiten proyectar estrategias de mayor alcance, como la creación de laboratorios comunitarios de tecnología aplicada al patrimonio.

En cuanto a la replicabilidad, este caso ofrece una ruta metodológica transferible a otros contextos de patrimonio efímero, especialmente aquellos que buscan equilibrar memoria cultural y apropiación tecnológica. Su carácter pedagógico y su validación comunitaria lo posicionan como un modelo que puede integrarse en procesos educativos, talleres de formación artesanal y escenarios de divulgación cultural.

Uno de los aportes más significativos fue demostrar que la incorporación de tecnologías como el escaneo 3D y el metaverso no solo es técnicamente posible, sino también culturalmente pertinente cuando se hace desde el respeto a los tiempos, lenguajes y valores del territorio. Las herramientas digitales actuaron como catalizadores de reflexión, permitiendo a los artesanos observar, analizar, ajustar y proyectar sus obras desde nuevas perspectivas, sin renunciar a la fuerza simbólica de su hacer manual.

Entre las principales lecciones aprendidas se destacan: la necesidad de acompañamiento técnico constante, el diseño de espacios pedagógicos sensibles a las resistencias culturales, y la importancia de construir escenarios de confianza donde la tecnología sea vivida como aliada y no como imposición.

No obstante, se reconocen algunas limitaciones del proceso:

la escala reducida de la muestra, el acceso restringido a dispositivos tecnológicos y la brevedad temporal de la intervención. Estas condiciones limitan la generalización de los resultados, pero no su validez como experiencia piloto para futuras acciones en el campo del patrimonio y el diseño participativo.

A futuro, se propone ampliar el alcance de la intervención, fortalecer la formación técnica en los talleres del carnaval, desarrollar repositorios digitales de obras efímeras, y explorar nuevas metodologías para documentar los saberes en transformación. Este caso sienta las bases para una práctica de diseño comprometida con la memoria biocultural, desde una perspectiva crítica, sensible y situada.

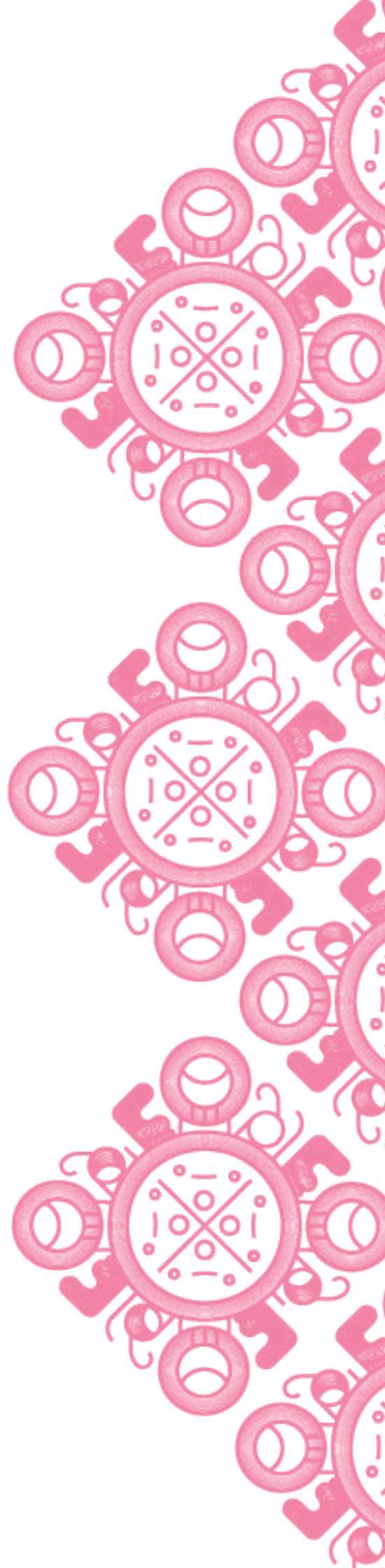
En conclusión, “Obras del Carnaval en el Metaverso” representa un aporte innovador en la intersección entre tradición y tecnología, y evidencia cómo el diseño para la innovación social puede contribuir a la preservación, actualización y transmisión de patrimonios culturales, sin despojar a las comunidades de su protagonismo creativo.

## Referencias bibliográficas

Bogost, I. (2021). The Metaverse is a Corporate Trap. The Atlantic. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2021/10/metaverse-corporate-trap/620123/>

García-Pozuelo, D., Fernández-Lorenzo, S., & Sanz-Aranguez, P. (2014). Reconstrucción tridimensional a partir de imágenes fotográficas: de la fotogrametría al modelado digital. *Virtual Archaeology Review*, 5(11), 15-24. <https://polipapers.upv.es/index.php/var/article/view/4422>

Innocente, C., Nonis, F., Lo Faro, A., Ruggieri, R., Ulrich, L., & Vezzetti, E. (2024). A Metaverse Platform for Preserving and Promoting Intangible Cultural Heritage. *Applied Sciences*, 14(8). <https://doi.org/10.3390/app14083426>





López González, G. (2015). Fotogrametría digital y su aplicación al patrimonio cultural [Trabajo de fin de máster, Universidad de Santiago de Compostela]. Minerva. <https://minerva.usc.gal>

Rodríguez Miranda, Á., Peña Serna, C., & Rueda Rubio, A. (2015). Aplicaciones de la fotogrametría digital en la documentación del patrimonio cultural. *Revista de Arquitectura (Bogotá)*, 17(2), 12-23. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=So123-921X2015000500010](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So123-921X2015000500010)

Sansón Rosas, J. F., & Fusté-Forné, F. (2018). ¿Patrimonio Auténtico? El Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad Pasto, Colombia. *Investigaciones Turísticas*, (15), 147-167. <https://doi.org/10.14198/INTURI2018.15.07>

UNESCO. (2009). El Carnaval de Negros y Blancos: Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/RL/el-carnaval-de-negros-y-blancos-00287>

## Herrmann y la señora Scarsey: biocultura y diseño gráfico en Bogotá en 1878

Jairo Alfredo Bermúdez Castillo  
Universidad Sergio Arboleda. Sede Bogotá.  
[Jairo.bermudez@usa.edu.co](mailto:Jairo.bermudez@usa.edu.co)

Claudia Patricia Delgado Osorio  
Poetophia & Science Corp  
[Paclaudia@hotmail.com](mailto:Paclaudia@hotmail.com)

Karla Marcela Lopera Díaz  
Universidad Sergio Arboleda. Sede Barranquilla.  
[Karla.lopera01@usa.edu.co](mailto:Karla.lopera01@usa.edu.co)

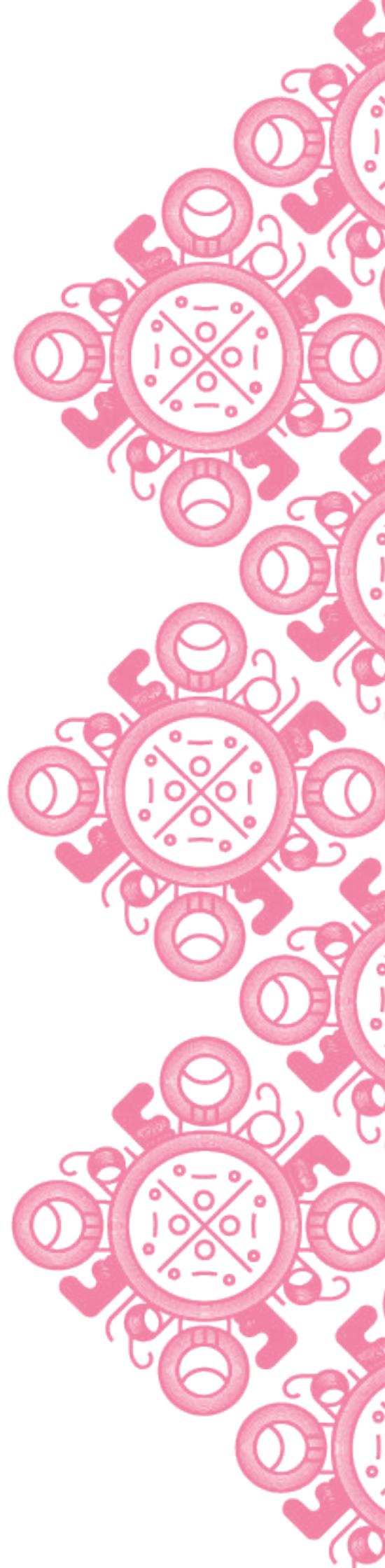
Juan Manuel Guerrero Ivanoff  
Universidad Sergio Arboleda. Sede Barranquilla  
[Juanguerrero05@usa.edu.co](mailto:Juanguerrero05@usa.edu.co)

### RESUMEN

Este estudio de caso de investigación-creación, aborda el acercamiento de dos orillas académicas: la historiografía y el diseño gráfico, unificadas en la reconstrucción y réplica de dos carteles publicitarios de 1878, como cierta máquina del tiempo que permite contemplar diseño y biocultura en Bogotá, en el complejo siglo XIX. Las dos reproducciones facsimilares brindan como experiencia, la relación plástico-sensorial, a manera de una puerta al pasado de nuestro diseño gráfico, 147 años atrás. La obra original debió impactar en los muros de una Bogotá, con escaso alumbrado público, cuando las personas coexistían con algo denominado “tiempo libre” y varias noches con vistas al infinito estrellado, ruana para el frío, una chicha, un aguardiente, y, en muchas ocasiones, con espectáculos teatrales que exigieron de carteles para ser anunciados. Mientras el entorno editorial estaba en atraso, entre guerras y cambios políticos, no llegaron tecnologías como la cromolitografía y las imágenes fueron escasas, pero como los dos carteles fueron impresos tres años antes de la fundación del Papel periódico Ilustrado, debieron ser todo un espectáculo para los desprevenidos bogotanos y su entorno bio cultural, sin imágenes. Este tipo de carteles fue el reflejo de la sociedad decimonónica, representado por eventos sociales y “antiespañoles”, cuyas tipografías y grabados, para estos dos carteles, se han levantado arqueológicamente con la asistencia del dibujo vectorial contemporáneo, como una alternativa experimental para la preservación de la memoria gráfica y biocultural colombiana.

**Palabras Claves:** Carteles; Historia del Diseño Gráfico en Colombia; Obra de Creación; Siglo XIX; Investigación Creación.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria





## INTRODUCCIÓN

La obra de creación es el levantamiento arqueológico de dos carteles impresos en la ciudad de Bogotá en el año de 1878, y que fueron reconstruidos con el uso de dibujo vectorial y el apoyo de estudiantes de diseño digital en 2025. Los hallazgos materiales corresponden a una investigación general historiográfica en curso, cuya búsqueda sistemática y analítica es sobre el diseño gráfico colombiano como aspecto de la biocultura capitalina en una compleja etapa republicana durante el siglo XIX. La pesquisa es liderada por el profesor Jairo Alfredo Bermúdez Castillo, docente investigador de la Escuela de Comunicación e Industrias digitales de la Universidad Sergio Arboleda, sede Bogotá; el proyecto general y esta obra, son apoyados también por la coinvestigadora Claudia Delgado Osorio de la Poetophia & Science Corp, entidad dedicada a la investigación en artes y humanidades.

El problema por resolver en la tipificación investigación+creación, surgió cuando se elaboró el plan de trabajo para el año 2025 y la indicación desde la Universidad Sergio Arboleda, fue la necesidad de contar con productos de investigación aplicada y nuevo conocimiento, para lo cual se contempló un libro, que está en curso, un artículo Q1, etc. Y en cuanto a la producción de Investigación-Creación, la propuesta de una obra derivada, nos dio la idea de realizar una reproducción facsimilar de las dos piezas halladas durante la investigación, son las más representativas de un diseño gráfico bogotano del siglo XIX que encontramos durante el trabajo de campo en archivos históricos, y por ende, de una biocultura anterior, como si fuesen una ventana al pasado que permite una experiencia plástico-sensorial, por ejemplo, al quedar impresa sobre papel blanco tal cual lo hicieron en Guarían y Compañía, en la Plaza de Bolívar en Bogotá en 1878. Se redibujaron las letras, los grabados, las orlas y se mantuvo la ortografía original de los carteles.

No se hizo la reproducción manteniendo el color de los materiales archivados, puesto que el óxido del papel ocasionado por el paso del tiempo les da unas tonalidades ocres y sepias a los originales, y la idea fue reproducirlos para ubicar al espectador frente al resultado original, incluso el segundo cartel, el de la señora Scarsey, (Fig.1), fue redibujado manteniendo los defectos de perspectiva e interlineado irregulares que ópticamente quedaron en la fotografía armada con los retazos de la pieza original, puesto que el cartel conservado en el Archivo Guillermo Hernández de Alba, al momento de la fotografía se encontraba deteriorado y se optó por realizar varias tomas de sus fragmentos, ensamblarlos en Photoshop y posteriormente realizar el dibujo vectorial en Illustrator. Al contrario, el dibujo vectorial del cartel del mago Herrmann (Fig. 2) permitió una interpretación más exacta del original, por la calidad de su conservación.



**Figura 1.** Cartel de la Señora Scarsey.

**Créditos:** Imprenta de Guarín y Compañía (1878). [Grabado en madera e impresión sobre papel]. Bogotá.

**Fuente:** BLAA, SLRM, AGHA, sig. CA0015, No. 87.

Investigación y fotografía: Fotografía Jairo Bermúdez y Claudia Delgado.



**Figura 2.** Cartel del mago Herrmann.

**Créditos:** Imprenta de Guarín y Compañía (1878). [Grabado en madera e impresión sobre papel]. Bogotá.

**Fuente:** Investigación y fotografía: Fotografía Jairo Bermúdez y Claudia Delgado.



## MÉTODO

La metodología seguida obviamente contiene aspectos historiográficos y artísticos, como fue indicado en un trabajo anterior presentado y publicado por la Universidad de Nariño, en 2021, Aproximación al estudio de la imagen y su posible relación plástico sensorial como fuente en un estudio historiográfico (Bermúdez & Delgado, 2021). En este texto se explicó como a través de unas invariantes funcionales se realizan los levantamientos de las imágenes para explicarlas historiográficamente y ahora, como complemento se está proponiendo el levantamiento material y reconstrucción de las obras como los carteles del siglo XIX, en versión vectorial, con aspectos propios de la investigación experimental, inclusive, puesto que el laboratorio viene a ser la unión entre las técnicas de la fotografía y retoque y el dibujo vectorial.

Los dos carteles escogidos, provienen de una muestra de 210 piezas ubicadas por la búsqueda sistemática de carteles elaborados durante el siglo XIX en Colombia, la investigación se adelantó en este orden: en el Archivo General de Indias de Sevilla, se ubicó 1 cartel elaborado a pluma y tinta en 1823 en Barú; luego el Archivo Guillermo Hernández de Alba, en la Sala de libros raros y manuscritos de la Biblioteca Luis Ángel Arango, Bogotá, se fotografiaron y referenciaron 90 piezas publicitarias impresas en Bogotá; posteriormente en la Biblioteca Nacional de Colombia se fotografiaron 109 carteles para un total de 210 obras anteriores a 1900. De esas 210 obras, las que más elementos visuales tienen son las que anuncian el espectáculo del Mago Herrmann y el de la Señora Scarsey, los dos carteles tienen grabados, orla, diseño tipográfico, armado editorial y desde una arista publicitaria, ofertan toda la información requerida para que los espectadores asistan, anuncian precios, horarios, fechas, y especialmente el valor diferencial de estos eventos.

Para su rescate y levantamiento facsimilar, se usaron la fotografía, el retoque y el dibujo vectorial, que son habilidades técnicas del diseñador contemporáneo para resolver problemas de creatividad y de técnica, en este caso, se usaron como herramientas para un problema de investigación-creación, entendiendo que parte de la creación de nuevo conocimiento supone una etapa de exploración que germina en un evento, plástico/sensorial, basado en un interés para transformar el mundo (Ballesteros & Beltrán, 2018). La exploración en nuestro caso contiene tanto la búsqueda sistemática en archivo, tanto la exploración artística y técnica para la reproducción arqueológica de los carteles, de su información, y ahora, como en esta obra de creación, la experimentación para su elaboración material, de su realidad, a través del dibujo vectorial, se orientó a rescatar estas obras del olvido y trasladarlas al terreno de la obra

procesual en las dos disciplinas, la historia y el diseño, lo cual ahora se propone como obra efímera en la exhibición del Salón SABIC 2025 y hasta podría entenderse como obra permanente, naturalmente para los autores de 1878, asistidos por diseñadores del siglo XXI, para perpetuar su creación e integrarla a los cursos de historia del diseño gráfico colombiano, en adelante, más allá de haberla publicado en un Q1. La obra material que posteriormente se elabora, tiene variadas posibilidades de impactar en lo artístico y en lo pedagógico, en lo cultural y en la memoria y patrimonio de Colombia.

Por otra parte, Carlos Córdoba-Cely (2021) valora el cómo se deben elaborar las propuestas enmarcables dentro de la investigación+creación, que podrían hasta comprenderse como un prototipado social susceptible de reproductividad y refutabilidad a efectos de contrastar una hipótesis, en el ejercicio teórico, pero representado por la creación de la obra, todo en el proceso metodológico. Esto orienta el ensamble de propuestas como esta, ya que los dos carteles elaborados en 1878 surtieron su respectiva injerencia en el terreno social, fueron una novedad única en los muros bogotanos, dos prototipos, así como en su morfología actual, ostentan una serie de tipografías y armado editorial que resultan novedosos para los estudiantes de diseño, redescubriendo estas obras como nuevos modelos, comprendiendo la búsqueda de materiales y el experimento visual, como lo propuso Néstor Martínez (2015), precisamente en cuanto a la revisión a la exploración técnica y por materiales, como parte de la investigación-creación.

### **La relación plástico sensorial de una obra**

Desde la actividad creativa, la observación y la experimentación están relacionadas con el contacto físico entre artista y materiales, incluso, entre el contacto humano y las herramientas digitales, pues todo tiene un arco reflejo, una sensación que ha sido reflexionada desde la Grecia del siglo IV a.C., en la obra “La poética” por Aristóteles, cuando se trazó el significado de lo que consideramos, en términos generales, creación artística en el mundo legado por la cultura occidental. Del griego, “Poein”, se traduce al castellano como producir, inventar, y crear enteramente como una imitación de la realidad sensible (Aristóteles, Siglo IV a.C./2013).

La imagen, con su lugar en la comunicación, como vehículo, tiene la posibilidad de activar emociones en los observadores a tal punto de imponerse a la palabra escrita, sin desconocer que el lenguaje humano posee la función de ser descriptivo y hace posible la formulación de inferencias lógicas (Gombrich, 2010); la imagen y su capacidad de activación sensorial es parte del lenguaje contemporáneo, incluso, cuando es tridimensional, pues adquiere una capacidad mayor para activar sensaciones





porque es más dócil y fácil de apropiarse que la misma realidad a la que representa. La imagen es un sustituto desencadenante de comportamientos en la naturaleza de los individuos, por ejemplo, ciertas señales visuales amplificadas, con una gráfica, pueden ser más eficaces que un estímulo natural. En ese campo Konrad Lorenz, precursor de la etología hacia 1948, habló sobre sentimientos paternos activados por algunas imágenes dada su abstracción y semejanza a los niños pequeños (Dibujos de Disney). La estructuración de líneas, formas y colores influye en el comportamiento humano y sus emociones, desde la señal roja del “pare” para el tráfico, la fotografía del álbum familiar hasta las campañas publicitarias del mundo actual.

Felipe Londoño (2005) realizó un trabajo sobre las interfaces en las comunidades virtuales contemporáneas en el cual reseñó un sustento teórico de la percepción visual proveniente del siglo XVII, que derivó a tres variantes conocidas, Empirismo, Gestalt y Estímulo; desde el Empirismo se reflexionó básicamente que la imagen es un resultado de la percepción a través de los sentidos; luego en la propuesta de la Gestalt se explicó la percepción psicológica de la imagen en la mente humana, a principios del siglo XX, y ello fue organizado en leyes; posteriormente la Teoría del Estímulo, expuso la relación que tienen precisamente el estímulo y la percepción, como una especie de conjunción entre gestáltica y el empirismo, es decir, el estímulo es correlativo al fenómeno visual percibido.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la imagen que se percibe en los carteles, en todo su conjunto, permite una relación sensorial novedosa entre los receptores y la obra como una ventana al pasado, incluido el texto escrito en las obras puesto que su curiosa ortografía genera preguntas y resulta altamente atractiva para cuestionar las reglas ortográficas contemporáneas, además de permitir comprender que en Bogotá se llegó a elaborar, con influencia externa, cierto cartelismo local en el siglo XIX.

## RESULTADOS

Para la propuesta de una obra de investigación-creación, como producto derivado, se escogieron dos curiosos carteles hallados durante la investigación historiográfica, se trata de dos afiches firmados por la Imprenta de Guarín y Compañía en la Plaza de Bolívar de Bogotá en 1878, elaborados para un espectáculo español que visitó la ciudad en enero de aquel año, fue el del Mago Herrmann, con funciones el jueves 17 y el domingo 20, que resultó de tal agrado para los bogotanos, que presentó otra versión el 21 “del corriente”, con la novedad de la esposa del mago como protagonista de la función dedicada “al bello sexo bogotano”, además de presentarla como médium, espectáculo de moda entre los círculos eruditos europeos que se volcaron al espiritismo antes de relegarlo a la pseudociencia; resaltaron

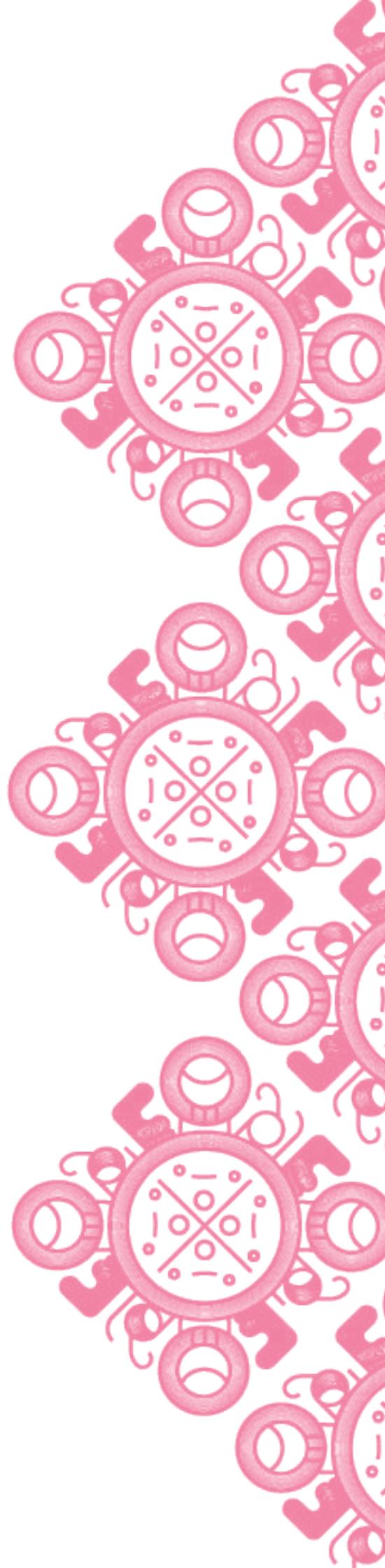
además un novísimo espectáculo de velocipedismo, esto es, las acrobacias que se hacían sobre un caballo ahora se hacían sobre un novedoso artilugio circense llamado “Velocípedo”, mucho antes de las primeras importaciones de bicicletas a Colombia. El texto tomado del cartel del mago Herrmann, dice:

“Mejor prestidigitador del mundo acompañado de la bella y graciosa señora Scarsey de Herrmann. Atendiendo a la inmensa fama que este artista ha adquirido en los dos mundos con muy buena acogida y llenos completos, y logrado las mayores ovaciones como jamás otro artista ha conseguido en esta inteligente capital.... El señor Herrmann ejecutará sorprendentes pruebas, entre ellas el gabinete misterioso que tanto ha llamado la atención del mundo: donde aparece la señora Scarsey de Herrmann como el médium reconocido por el de más mérito de todos los presentes hasta el día. El violín de Paganini! Y todas las naciones en una mano! Muchas variedades y esfuerzos de taumaturgia humorística. Acudid! Acudid! Para presenciar esta espléndida y espléndida función del mejor prestidigitador de la época. Precios.... “

Aunque para 1878 aún se conservaba cierto espíritu “antiespañol”, lo curioso es que, en la mayoría de los espectáculos de la industria cultural de entonces, se presentaron zarzuelas, teatro y operas europeas, que incluyeron artistas y colectivos e su gran mayoría ibéricos, ello lo encontramos en la generalidad de los espectáculos que anunciaron el empresario Honorato Barriga y la Compañía Keller (Bermúdez-Castillo & Delgado, 2017) . En el caso del mago español Herrmann, hay otras curiosidades altamente presentadas en la época a nivel internacional, mediumnidad o espiritismo, la prestidigitación, actos que debieron dejar estupefactos a los bogotanos que asistieron a estas presentaciones.

La señora Scarsey de Herrmann, la esposa del mago, además de médium, intervino con acrobacias en una bicicleta circense, debió ser una novedad asombrosa en la capital, una mujer exaltada al igual que su esposo, con un cartel impreso solo para ella y su acto. Eso sí, el entorno editorial de la época fue pletórico en prensa política fraccionada y guerras entre conservadores y liberales, por lo cual una noche en el teatro debió ser un alivio profundo para quienes pudieron ir.

Por otra parte, para el dibujo vectorial del cartel de la señora Scarsey, el más complejo, se contó con el apoyo de los estudiantes Karla Lopera y Juan Manuel Guerrero del programa de Diseño Digital de la Universidad Sergio Arboleda, sede Barranquilla, y para el levantamiento del cartel del mago Herrmann, pieza que si estaba completa cuando se realizó la toma fotográfica, se contó con el apoyo de los diseñadores gráficos Adriana Blanquicett y César Bohórquez. En ambos carteles, se emuló el grabado en madera como técnica usada en el siglo XIX, entonces novedad y característica del diseño gráfico de la última veintena de esa centuria en Bogotá. Así, tras el rescate vectorial de estas



dos joyas de la “Imprenta de Guarín y Compañía”, se han podido reproducir estas dos piezas publicitarias y abonarlas a la memoria biocultural y material del diseño gráfico colombiano.

La reproducción de las piezas se ha levantado cuidadosamente para respetar la memoria y la pericia técnica de los autores originales, por lo tanto, la relación plástico sensorial de la obra, de los dos carteles, se espera, transporte al espectador al diseño gráfico del año 1878 y al entorno de la industria cultural de la época, adicionalmente con la muy particular ortografía de hace 147 años, pues en ambos carteles, se usan conectores como la “i”, hoy reemplazada por la “y”, así como ausencias de tildes impensables actualmente. También se leen los precios, las entradas, los horarios y obviamente la oferta de dos espectáculos únicos, el primero el del Mago español Herrmann, rey de los prestidigitadores, luego el de la señora Scarsey, médium y especialista en velocipedismo.



**Figura 1.** Cartel del mago Herrmann.

**Créditos:** Imprenta de Guarín y Compañía, Bogotá, 1878.

**Investigación y fotografía:** Fotografía Jairo Bermúdez y Claudia Delgado.

**Figura 2.** Reconstrucción y dibujo vectorial del cartel.

**Créditos:** Blanquicet Adriana, Bermúdez, Jairo; Bohórquez, César; Delgado Claudia; Juan; Lopera, Karla; [Dibujo vectorial]

**Figura 3.** Cartel para doña Escarsey de Herrmann.

**Créditos:** Imprenta de Guarín y Compañía, Bogotá, 1878.

**Investigación y fotografía:** Fotografía Jairo Bermúdez y Claudia Delgado.

**Figura 4.** Reconstrucción y dibujo vectorial del cartel.

**Créditos:** Bermúdez, Jairo; Delgado Claudia; Guerrero, Juan; Lopera, Karla; [Dibujo vectorial]

## CONCLUSIONES

Esta propuesta de investigación-creación comprobó la posibilidad de unificar materialmente dos orillas académicas, el diseño gráfico y la historia, reconstruyendo dos obras gráficas que unifican lo biocultural, las artes gráficas del pasado y el diseño en Bogotá en 1878. El proyecto historiográfico general ha arrojado algunos derivados de interés, un subtítulo dentro de una tesis doctoral en 2013 (Bermúdez-Castillo J. A., 2013), luego un artículo en la Revista Kepes publicado en 2017 en el cual se argumentó un cartelismo bogotano del siglo XIX (Bermúdez-Castillo & Delgado, 2017), actualmente y en curso, está en desarrollo un libro sobre la historia del diseño gráfico colombiano siglo XIX-1920, con sus respectivos derivados en artículos también en curso, y con esta propuesta material de levantamiento de dos carteles antiguos, se abre la posibilidad de continuar un camino de ensamble y rescate de todo material ubicado en archivos, fondos y museos, eso sí, siempre como obras de investigación-creación, con sus respectivos análisis artísticos y técnicos que por lo general suelen ser sistemáticos, medibles, repetibles, en una memoria material y biocultural social.

Lo más importante para continuar justificando este tipo de obras de creación es la oportunidad que brinda la tipificación según las guías del Minciencias Colombia, siempre y cuando las obras cuenten con la oportunidad de ser exhibidas y valoradas en las correspondiente instancias de validación, como lo es, por ejemplo, el SABIC como Bienal de investigación + creación nacional e internacional, puesto que en dependencia de la validación de la obra, al exhibirse en este tipo de eventos artísticos y culturales, otorga la opción de contar con productos tipo TOP y permite argumentar más investigaciones en esta tipología de la investigación creación ante las universidades e instituciones dedicadas a la investigación en Colombia, particularmente en lo que sigue, eventos artísticos y culturales con componentes de apropiación social y opciones de validación para la difusión de resultados obtenidos en trabajo de campo, desde lo historiográfico hacia la materialización de la obras, como cierto puente plástico-sensorial hacia el pasado.



## Referencias bibliográficas

Aristóteles. (Siglo IV a.C./2013). *Arte Poética-Arte Retórica*, introducción, vida, filosofía y escritos de Aristóteles. México DF: Editorial Porrúa.

Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). *¿investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad del Bosque.

Bermúdez, J., & Delgado, C. (2021). *Aproximación al estudio de la imagen y su posible relación plástica sensorial como fuente en un estudio historiográfico*. En C. C. Córdoba, *Investigación + creación a través del territorio* (págs. 49-72). Pasto: Editorial Universidad de Nariño.

Bermúdez-Castillo, J. A. (2013). *Tesis doctoral, La imagen de la república y de la nación. Creación y difusión en Colombia durante el siglo XIX*. (J. Marchena, Ed.) Sevilla, España: Universidad Pablo de Olavide.

Bermúdez-Castillo, J., & Delgado, C. (2017). *Carteles impresos en Bogotá durante el siglo XIX. Exploración y análisis*. *Revista KEPES*, 15 (16), 219-267. DOI: 10.17151/kepes.2017.14.16.10., 219-267.

Córdoba-Cely, C. A. (2025). *Aproximaciones para una definición de una Investigación + Creación*. En *Investigación + creación: la creatividad y la innovación social en el territorio*. Pasto: Universidad de Nariño.

Córdoba, C. (2021). *Guía de Investigación+Creación*. Pasto: Universidad de Nariño.

D'Orsonville-Miño, V. (2023). *Transmediaciones Lab:Una propuesta de aprendizaje- creación-participación*. En *Investigación + creación: Reflexiones y prácticas desde las Autonomías Territoriales, Creativas y Tecnológicas*. . Pasto: Universidad de Nariño.

Guerrero-Jiménez, A. &. (2023). *De ida y vuelta: Diálogos en torno a la investigación- creación formativa en diseño a través de los archivos*. En: *Investigación + creación: Reflexiones y prácticas desde las Autonomías Territoriales, Creativas y*. Pasto: Universidad de Nariño

Gombrich, E. (2010). *La imagen visual: su lugar en la comunicación*. En R. Woodfield (Ed.), *Gombrich esencial, Textos escogidos sobre arte y cultura*, edición de Richard Woodfield (págs. 41-64). Londres-New York: Phaidon Press Inc.

Londoño, F. (2005). *Cuadernos de investigación, Interfaces de las Comunidades virtuales, Formulación de métodos de análisis y desarrollos en los espacios en las comunidades en red*. Manizlaes: Editorial Universidad de Caldas.

Martínez, N. (2015). *Iniciación en la investigación artística en el programa de artes plásticas de la Universidad del Atlántico*, en . *Revista ARTE & DISEÑO*, Vol 15 -02, 5 - 12.

## Memoria, territorio y paz: Palabras del río en el raudal del Guayabero.

Sharik Valentina Herrera Espitia  
Universidad de América  
[sharik.herrera@estudiantes.uamerica.edu.co](mailto:sharik.herrera@estudiantes.uamerica.edu.co)

Camilo Alejandro Moreno Iregui  
Universidad de América  
[camilo.moreno@uamerica.edu.co](mailto:camilo.moreno@uamerica.edu.co)

Yenny Yolanda Ortiz Bernal  
Universidad de América  
[yenny.ortiz@uamerica.edu.co](mailto:yenny.ortiz@uamerica.edu.co)

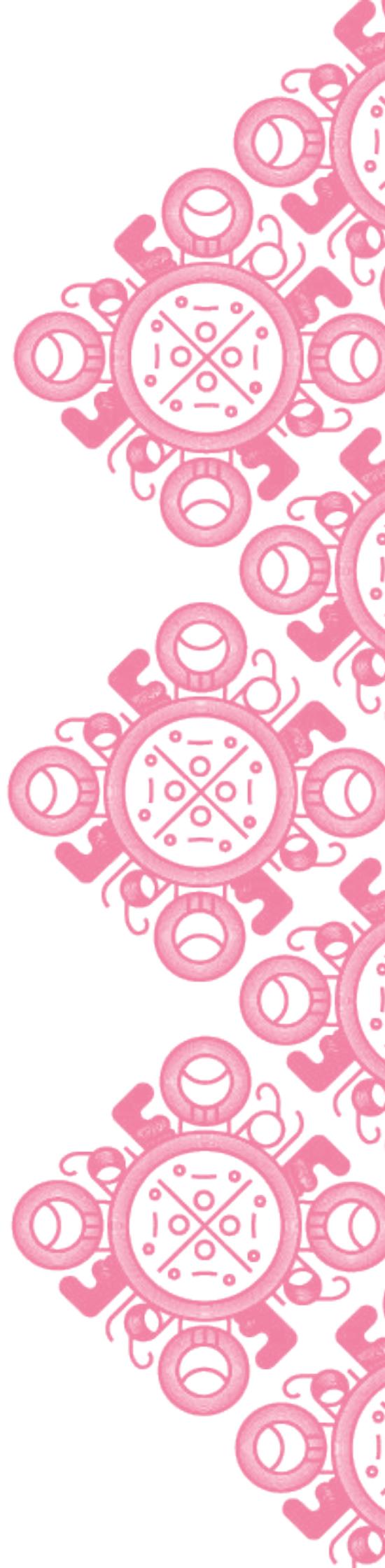
Luis Alexander Lugo Mesa  
Universidad de América  
[luis.lugo@profesores.uamerica.edu.co](mailto:luis.lugo@profesores.uamerica.edu.co)

### RESUMEN

El conflicto armado en la región del Guaviare ha provocado una pérdida significativa del sentido de lugar, identidad y las narrativas del territorio. En el Raudal del Guayabero, la violencia ha alterado el tejido social como territorial y la memoria colectiva, fragmentando la conexión que estas comunidades tienen con su territorio. Este proyecto de investigación-creación busca abordar esta problemática mediante tres metodologías clave: el análisis contextual e histórico, la participación colectiva con la comunidad, y la interpretación en un lenguaje textil. A través de estas metodologías, se pretende construir y resignificar la apropiación del lugar para la comunidad, utilizando la cartografía textil como herramienta para explorar nuevas formas de representación y comprensión del territorio. La cartografía textil se convierte en un dispositivo para las narrativas colectivas, permitiendo seguir el rastro de trazos materiales y culturales que reflejan las experiencias de la comunidad en relación con su espacio y su historia. La obra busca re-tejer las vidas y las historias del territorio, construyendo un tejido territorial como nueva forma de memoria. Desde la arquitectura, este proyecto propone una reflexión sobre las diferentes formas de estudio y construcción del espacio, desde distintos elementos del territorio a partir del habitarlo. Es entonces que el tejido se vuelve una forma de estudio para aproximarse al lugar. Así mismo, la exposición se vuelve un medio para narrar otras formas de habitar el territorio fuera de la discusión de la violencia que tradicionalmente se ha asociado al suroriente Colombiano.

**Palabras Claves:** Conflicto, memoria, narrativas, resignificar, tejido.

**Temática :** Bioculturalidad y Memoria





## INTRODUCCIÓN

“Cómo el pez que nada contra la corriente,  
cómo el árbol que resiste una fuerte oleada,  
cómo el pescador cuando se enfrenta a las crecientes,  
cómo la selva cuando silencian sus ruidos,  
soy semilla que se planta en la tierra sin agua”.  
Sharik Herrera

En los territorios del Guaviare, surcados por los ríos Guayabero y Guaviare, la guerra dejó marcas que no solo modificaron el paisaje físico, sino también las memorias, las identidades y los vínculos colectivos con el territorio. La violencia armada, las economías ilegales y el desplazamiento forzado rompieron la continuidad cultural de comunidades indígenas, campesinas y mestizas, fragmentando las narrativas locales y debilitando el tejido social que históricamente sostenía su vida comunitaria. Ante este escenario de desarraigo, el olvido de saberes tradicionales y la homogeneización de la historia nacional han desplazado las voces subalternas, silenciado sus relatos y marginado sus formas simbólicas de habitar y comprender el territorio.

Los efectos del conflicto en esta región han sido ampliamente documentados. Entre 1985 y 2021, el 36% de la población del Guaviare fue víctima de desplazamiento forzado, reclutamiento o múltiples hechos de victimización (Unidad para las Víctimas, 2021). El 34,68 % de las víctimas desplazadas en el país manifestaron pertenecer a algún grupo étnico, lo que evidencia la afectación diferencial en comunidades indígenas y campesinas (Unidad para las Víctimas, 2023). Además, el departamento del Guaviare concentra uno de los índices más altos de reclutamiento forzado, con 1.105 casos registrados hacia 2017 (Comisión de la Verdad, 2017). Estas cifras confirman que la memoria rota del territorio no es una abstracción poética, sino una realidad marcada por el despojo, la violencia y la fragmentación del tejido social.

El proyecto de investigación-creación Memoria, territorio y paz. Palabras del río en el Raudal del Guayabero nace precisamente como una respuesta a esta fractura. En lugar de producir únicamente un relato académico sobre el conflicto, propone una intervención creativa que vincula arte, arquitectura, pedagogía y comunidad en la construcción colectiva de una memoria territorial. Se parte del reconocimiento del textil como lenguaje ancestral, como soporte material de memoria y como herramienta de sanación, para desplegar una propuesta que reinterpreta las cartografías tradicionales a través del bordado, el tejido y la instalación artística. Esta apuesta metodológica busca re-tejer, literalmente, las memorias rotas de la comunidad desde su propia voz, desde sus símbolos, saberes y formas de

representación. En este sentido, resulta clave comprender que la memoria no es un simple depósito de recuerdos, sino una construcción narrativa que organiza el pasado y lo hace inteligible en el presente. Como sostiene Mendoza (2004), “la memoria narrativa se configura en un proceso social que reconstruye y resignifica el pasado, integrando lenguaje, tiempo y espacio en relatos colectivos”.

El problema que da origen a este proceso se sitúa en la pérdida del sentido de lugar, de identidad colectiva y de memoria histórica en comunidades del Guaviare, como resultado del conflicto armado prolongado en Colombia. Estas comunidades han sido víctimas de desplazamiento forzado, reclutamiento, pérdida de territorios y ruptura de sus prácticas culturales cotidianas. Como advierte Hirsch (2012), “la posmemoria emerge cuando los recuerdos heredados se convierten en experiencias vividas por quienes no las presenciaron directamente”. De esta manera, incluso las generaciones más jóvenes en el Guaviare cargan con relatos y cicatrices de un pasado que no les pertenece en primera persona, pero que define su identidad.

Responder a esta problemática desde las disciplinas creativas exige un abordaje metodológico que combine lo sensible, lo político y lo pedagógico. Así, el proyecto se estructura en tres momentos: (i) la contextualización histórica y espacial del territorio; (ii) la realización de talleres comunitarios centrados en la construcción de narrativas propias mediante la cartografía; y (iii) la creación de una instalación efímera y colectiva que articula lo simbólico, lo sensible y lo territorial en un espacio para el encuentro, la reflexión y la resignificación.

### **Reflexiones teóricas a partir del repensar el territorio.**

Desde la arquitectura, este enfoque implica repensar las nociones convencionales de representación del territorio, desplazando el plano técnico por formas sensibles y narrativas de leer el espacio vivido. Louis Kahn (2014) afirmaba que la memoria en arquitectura no es simplemente un acto de preservación, sino una fuerza que conecta el pasado con el presente, otorgando continuidad y significado a los espacios. En esta línea, el tejido se convierte en una herramienta para experimentar el territorio desde la corporalidad, la afectividad y la historia compartida.

Por otra parte, la apropiación del espacio se entiende como un vínculo identitario. Según Vidal y Pol (2005), “la apropiación del espacio surge de la relación simbólica y emocional de las personas con los lugares, transformándolos en referentes de identidad y pertenencia”. El ejercicio de dibujar, colorear e interpretar colectivamente un mapa es, entonces, una forma





de reinscribir esas relaciones, de transformar el territorio en un texto compartido que reúne memorias, ausencias y esperanzas. Al mismo tiempo, trabajar con textiles permite expandir el lenguaje de la memoria. Como plantea Pighin (2018), “la transmisión del pasado traumático puede convertirse en un recurso pedagógico y comunitario, cuando se resignifica desde la creación” . Los telares elaborados en los talleres no son únicamente objetos estéticos, sino dispositivos para la reparación simbólica y la construcción de nuevas narrativas colectivas.

Abordar esta problemática desde la investigación-creación es, por tanto, una decisión ética, estética y política. Ética, porque reconoce a las comunidades como sujetos de conocimiento y memoria, no como objetos de estudio. Estética, porque propone dispositivos sensibles para materializar el dolor, la esperanza y la historia territorial. Y política, porque cuestiona las narrativas hegemónicas sobre la guerra y propone nuevos imaginarios que emergen desde los márgenes, desde los cuerpos que resistieron, desde las manos que bordan su historia. Esta postura también se alinea con una comprensión ampliada de la bioculturalidad, entendida no solo como la coexistencia entre biodiversidad y diversidad cultural, sino como un campo de lucha por la dignidad territorial, por el derecho a habitar el territorio desde el reconocimiento de los saberes ancestrales.

La instalación resultante que se presenta, no es una obra cerrada. Es un archivo vivo, un espacio de diálogo, un gesto de reparación simbólica y un laboratorio de metodologías colaborativas para la creación de memoria. A través del bordado colectivo, del uso de materiales locales, de la incorporación de narrativas orales, paisajes sonoros y códigos visuales del territorio, se construye una experiencia multisensorial que hace del arte una vía para la sanación, la reapropiación del espacio y la activación de la memoria como herramienta para la paz.

En un país donde gran parte del territorio ha sido marcado por la guerra y donde aún persisten los silencios y las ausencias, este proyecto propone una arquitectura del hilo, una cartografía del tejido, una estética de la resistencia. Desde ahí se abren preguntas fundamentales: ¿Qué significa habitar un territorio después del conflicto? ¿Cómo pueden el arte, el diseño y la arquitectura convertirse en herramientas de escucha y sanación? ¿De qué manera es posible re-tejer los vínculos rotos entre comunidad, espacio y memoria? Este trabajo no pretende responder a todas esas preguntas, sino proponer un camino desde el cual caminar colectivamente hacia ellas. En este marco, el proyecto plantea como objetivo general resignificar la memoria y el sentido de lugar en la comunidad del Raudal del Guayabero, afectada por el conflicto armado, mediante un proceso de investigación-creación que reconstruya y resignifique la memoria colectiva.

De manera específica, se propone:

**Identificar territorio y memoria**, brindando un contexto histórico y geográfico del Raudal del Guayabero que permita comprender procesos y dinámicas socio-espaciales.

**Reconstruir narrativas territoriales**, revisando y documentando las historias de las comunidades afectadas a través de metodologías participativas.

**Resignificar la memoria colectiva mediante telares**, integrando símbolos y relatos que fortalezcan la identidad cultural, promuevan la reparación emocional y potencien procesos de reconciliación.

### **Aproximaciones metodológicas a unas prácticas de la memoria a través del textil**

La metodología que se utilizó para esta investigación, se ampara dentro de un abordaje participativo, bajo lo que hemos denominado Cartografías Textiles, en donde se quiere promover la reflexión sobre el sentido del lugar y la resignificación de la identidad territorial de las comunidades afectadas por el conflicto armado. Particularmente en el Raudal del Guayabero, Guaviare.

Las Cartografías Textiles se configuran como un proceso colaborativo de construcción de narrativas comunitarias a través del arte textil. Este enfoque invita a los participantes a plasmar sus historias, recuerdos, afectos y anhelos en piezas de tela, utilizando técnicas como el dibujo y pintura. Cada intervención textil se convierte en una representación simbólica del territorio vivido, resignificado desde las memorias personales y colectivas.

A través de talleres y encuentros comunitarios se propiciaron espacios de diálogo, escucha y creación, en los que los participantes pudieron compartir experiencias y reconstruir colectivamente su vínculo con el territorio. Este enfoque metodológico no solo permitirá explorar distintas dimensiones del lugar —físicas, afectivas, simbólicas—, sino que también fortalecerá los lazos comunitarios y propiciará procesos de sanación y empoderamiento. Según Sossa (2018) la importancia del tejido como herramienta para la reconstrucción de las memorias en el territorio, deviene de su condición dialéctica, al entender que la urdimbre es el soporte de relaciones materiales,





que se ve permeado por los hilos, cintas y telas que afirman las relaciones profundas del todo y las partes, o del territorio junto a sus memorias colectivas. De esta manera, las Cartografías Textiles se convierten en un medio para materializar la memoria, resignificar el dolor, y reimaginar el futuro desde la colectividad y la creación artística, otorgando a las comunidades una voz activa en la reconstrucción de su identidad territorial. Para la exploración de este ejercicio se tuvo en cuenta dos propósitos base, el primero de ellos fue reconstruir las narrativas territoriales, en torno a los imaginarios y símbolos que se tienen en el territorio, y el segundo era poder resignificar de forma colectiva el concepto de memoria, y principalmente de memorias asociadas al conflicto.

El primer taller se concibió como un recuento histórico, orientado a reconocer cómo ha sido representado el territorio a lo largo del conflicto armado y de qué manera se configuró una memoria hegemónica que en muchos casos invisibiliza las voces locales. Para explorar la representación del territorio se partió de una pregunta orientadora: ¿qué es el territorio?. La respuesta se trabajó en un taller in situ, donde los participantes, mediante el dibujo, configuraron sus límites no desde elementos fijos del espacio, sino a partir de hitos significativos en su memoria — ríos, montes, árboles, calles o rutas—.

El segundo taller, en continuidad con el primero, se nutrió de esos relatos iniciales para interrumpir la narrativa dominante y reestructurarla desde la perspectiva de la comunidad. Estuvo pensado para hablar de dos elementos base, por una parte del ¿Cómo se ha contado la historia del territorio en relación con el conflicto?, y por otra parte, ¿Qué voces son más fuertes? ¿Qué voces faltan?.

La conexión entre ambos radicó en que el primer taller ofreció los insumos —recuerdos, símbolos, experiencias y tensiones— que luego fueron retomados en el segundo, no para repetirlos, sino para transformarlos en un ejercicio colectivo de reinterpretación. Así, la memoria no quedó atrapada en la mera evocación del pasado, sino que se reactivó como práctica viva, capaz de cuestionar los relatos impuestos y de proyectar nuevas formas de comprensión del territorio. En este sentido, los dos talleres funcionaron como etapas complementarias: el primero permitió reconocer y mapear el peso de la historia en el territorio, mientras que el segundo abrió la posibilidad de reconstruir y revitalizar esas memorias en clave de resistencia y pertenencia. La elección del dibujo frente a otras técnicas, es que resulta una opción sin jerarquías, ya que es la primera actividad que realizamos desde que somos niños, y es una actividad que podemos seguir realizando a nuestra edad adulta. Pero aún más

importante que esto, es que el dibujo ayuda a transfigurar la memoria en acción física, en líneas en el espacio (Oliveira, 2022).

Más allá de la descripción del proceso, es importante destacar su dimensión crítica: el textil operó como un acto de resistencia frente al olvido y como una herramienta pedagógica para la reconstrucción social. En lugar de imponer narrativas externas, se dio prioridad a los relatos de la comunidad, reconociendo su valor epistémico y simbólico. De este modo, la práctica textil se consolidó como un espacio de diálogo y reinterpretación que abrió posibilidades para reelaborar las memorias del conflicto y proyectarlas hacia escenarios de reconciliación. Esto permitió construir una memoria propia, así como dejar su propia huella, en este dispositivo creado para lo que Marin (2023) denomina como procesos de reparación simbólica de las comunidades con sus territorios.

## RESULTADOS

### Símbolos y representaciones del territorio

Los talleres iniciales dieron lugar a la elaboración de 10 cartografías sensibles del territorio, en las que los participantes reconstruyeron narrativas en torno al habitar y al recuerdo de su espacio. Estas cartografías no respondieron a criterios geográficos o técnicos, sino a representaciones simbólicas y emocionales que permitieron incorporar memorias colectivas en la reflexión espacial.

Se elaboraron 10 cartografías a partir de los talleres comunitarios, en las que los participantes representaron el territorio desde tres perspectivas principales: hitos naturales (ríos, cerros, monte), experiencias cotidianas (caminos, caserío, lugares de encuentro) y recuerdos del conflicto (desplazamientos, enfrentamientos). En total, 6 personas participaron en estos dos talleres, aportando visiones diversas sobre su vínculo con el territorio.

A partir de estos insumos, la autora realizó una reinterpretación artística en forma de 3 telares colectivos, que no fueron tejidos directamente por la comunidad, sino construidos como síntesis de las reflexiones, símbolos y memorias compartidas durante los talleres. Estos telares integraron lo trabajado en los mapas iniciales y funcionaron como dispositivos de memoria que materializan los diálogos colectivos, como se observa en la siguiente Tabla .



**Tabla 1. Talleres Comunitarios**

Producto	Cantidad	Temática	No. de participantes
Cartografía	10	Hitos naturales, experiencias cotidianas y memorias de conflicto	6 personas
Telar (reinterpretación)	3	Síntesis de símbolos y narrativas compartidas en los talleres	Elaborados por la autora.

**Elaborado por:** Los Autores.

Es interesante ver que dentro de las formas de representación del territorio, se empiezan a encontrar algunos patrones similares, que aunque escapan de la lógica de las formas occidentales de representación bidimensional, se puede ver que hay elementos que ayudan a identificar la perspectiva del mismo, como se observa en la **Figura 1**.



**Figura 1.** Cartografías sobre límites territoriales  
**Créditos:** Archivo personal

Por ejemplo, uno de los elementos más interesantes, es que en la mayoría de ocasiones, en la parte superior de la hoja, más que el cielo, aparecen los cerros, los cerros como ese espacio que aunque en la ciudad resulta como un telón de fondo o una escenografía, para los habitantes del Guayabero representa la combustión de su comida, representa la cubierta de sus techos, y el lugar en el que habita la biodiversidad del territorio. Ahora bien, el elemento transversal que divide la hoja en dos, es el río como elemento que da vida, que da de comer, que es muerte y vida en sí mismo, se vuelve el principal punto de encuentro dentro de todas las representaciones. El río no solo es un elemento representativo dentro de la memoria gráfica que se empieza a dejar dentro de estos planos, sino que es fundamental dentro de las narrativas de la memoria que se activan durante el desarrollo del taller. Prácticamente ninguna persona de la comunidad no habló del río.

Por último, en la parte inferior de las hojas, aparece el caserío, el caserío como el lugar de encuentro, y el lugar de congregación de la comunidad, este espacio es particular ya que a pesar que nos encontramos en un entorno completamente rural, si existe una clara división de la representación entre aquello que divide el río con lo natural, y aquello en donde están los caseríos que en la representación no está tan envuelto en la naturaleza.

Estos talleres contribuyeron a descolonizar la lectura del territorio, superando la visión cartesiana que delimita ríos y asentamientos como unidades separadas, y proponiendo una mirada que integra memoria, paisaje y experiencia cotidiana.

## Resignificación de la memoria

En contraste con las cartografías iniciales, más centradas en el entorno inmediato, los talleres de memoria abordaron los puntos de conflicto. Estos ejercicios resultaron profundamente conmovedores, al revelar cómo un territorio aparentemente idílico está marcado por vestigios de violencia: desplazamientos, enfrentamientos y objetos bélicos que permanecen como huellas. Un ejemplo significativo fue el hallazgo de una bala en un recorrido, elemento que reconfiguró la percepción del lugar y lo ancló a la experiencia del posconflicto (Ver Figura 2).

Además este elemento encontrado en el lugar, permite dibujar el paisaje del posconflicto, llevando a articular los vestigios de una memoria territorial con elementos bélicos que transforman la percepción espacial. Se piensa en un territorio donde el conflicto transfiguró las relaciones y percepciones en torno al lugar, pues, ya no es un territorio de cultivos de

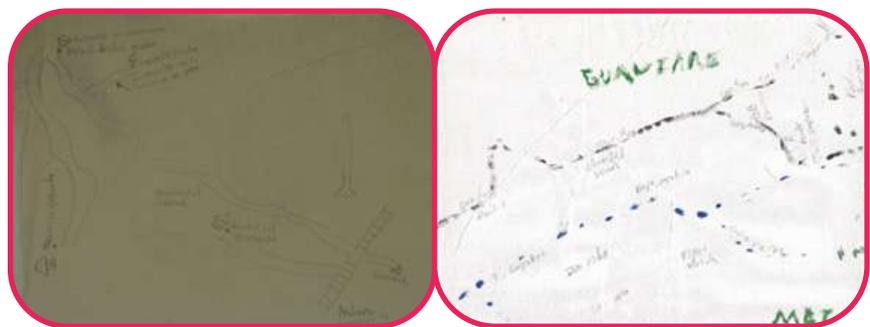




plátano, cacao y palma de aceite sino uno construido por los cultivos ilícitos (coca y cannabis), dando a entender que las dinámicas sociales y políticas puede llegar a transformar la memoria de un lugar (Ver Figura 3).



**Figura 2.** Elemento que compone el paisaje  
**Créditos:** Archivo personal



**Figura 3.** Cartografías sobre desplazamientos  
**Créditos:** Archivo personal

Las cartografías de esta fase no se limitaron a un área local, sino que se expandieron en redes que trascienden cualquier escala territorial. Es así como se pudieron documentar tanto los desplazamientos de las familias a lo largo del país como los sonidos cotidianos del bosque mezclados con el eco de las balas. Estos mapas de la memoria no sólo señalaron lugares específicos, sino que también plasmaron tiempos y experiencias fragmentadas, cuestionando los límites convencionales del espacio y del tiempo. Trabajar con los textiles permitió ampliar el lenguaje y modos de conocimiento, tejer el territorio es permitir escuchar a quienes han sido silenciados históricamente, tejer se

vuelve un recorrido espacial sobre la memoria de cada territorio.

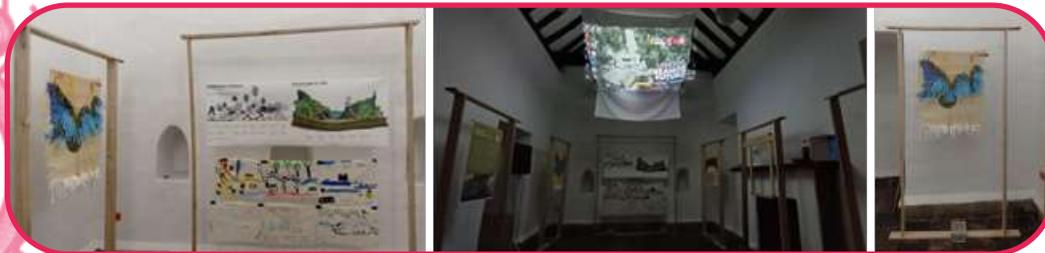
Ahora bien, para concluir con este proceso de resignificación de la memoria, se llevó a cabo un último taller en el que las comunidades fueron tejiendo y contando unos a otros las experiencias que fueron viviendo. Este tejido que es resultado del trabajo en comunidad, representa precisamente una reflexión frente a cómo estas comunidades únicamente salen adelante a partir del trabajo en conjunto.

Estos tres telares, construidos en espacios de diálogo y creación comunitaria, integraron elementos simbólicos que surgieron de las reflexiones colectivas sobre el conflicto, el territorio y la identidad, convirtiéndose en dispositivos de memoria no convencional. Los textiles son la reinterpretación de todos los diálogos y narrativas que hubo en cada encuentro. De este modo, los telares no solo sirvieron como medio de expresión artística, sino como herramientas para la reinterpretación y materialización de estos encuentros. Es entonces que se vuelve un método material y conceptual para pensar el territorio desde la experiencia, la memoria y el cuerpo. Estas herramientas permiten traducir lo que los mapas técnicos y los planos abstractos no captan: los recorridos vividos, los afectos, las ausencias, las tensiones invisibles que configuran la espacialidad de un lugar (Ver Figura 4).



**Figura 4.** Telares territoriales  
**Créditos:** Archivo personal

Este proyecto va a tener un primer ejercicio de divulgación, dentro del Museo de Trajes de la Universidad de América (ver Figura 5), y es que a diferencia de investigaciones tradicionales que suelen quedarse dentro del ámbito académico, este trabajo tiene un compromiso con narrar las memorias de las comunidades más allá del objetivo académico. El objetivo de divulgación y experiencia en el museo es poder visibilizar y experimentar el territorio, reconstruir de manera simbólica las narrativas del lugar, hacer que el espacio hable; cuente las historias para que puedan ser re interpretadas y escuchadas.



**Figura 5.** Instalación “Palabras del río, en el Raudal del Guayabero”  
**Créditos:** Archivo personal.

Si bien el ejercicio de investigación en una primera etapa se realiza en el marco de la realización de un trabajo de grado de arquitectura, la investigación superó los límites del aula, y en ese sentido, si se pudo trascender en el territorio, también se quiso compartir esta experiencia con la comunidad en general. Particularmente en Bogotá, en donde, la aparente seguridad que cobija la distancia de la guerra, hace olvidar a sus habitantes el sentir del territorio, que al mismo tiempo en el que nos encontramos escribiendo este texto en la comodidad de la casa, en el territorio están sufriendo procesos de desplazamiento, de violencia y de guerra.

Finalmente, se proyecta que este trabajo continúe su divulgación en escenarios como la Bienal, no sólo como resultado de un proceso académico, sino como estrategia metodológica replicable en otros contextos. De esta manera, los talleres, cartografías y telares del Raudal del Guayabero se constituyen en referentes para futuros ejercicios de memoria, resistencia y creación colectiva.

## CONCLUSIONES

Este proyecto no es únicamente una instalación artística ni una pieza finalizada, sino un proceso en movimiento, un gesto colectivo que intenta recomponer los hilos de una memoria fragmentada por la violencia. Palabras del río permitió constatar que los territorios pueden configurarse no sólo desde la planificación técnica, sino también desde la reconstrucción emocional y simbólica que surge del diálogo entre quienes habitan, recuerdan y resisten.

La investigación-creación que aquí se presenta posibilitó múltiples reflexiones en torno a la transformación espacial de los territorios, desde la experiencia narrativa de imaginar y reimaginar el lugar. Las cartografías, tejidas y dibujadas en conjunto con la comunidad del Raudal del Guayabero, se convirtieron en mapas vivos, cargados de memoria,

emociones y resistencia. Cada trazo tradujo un vínculo afectivo con el territorio, un duelo o una esperanza. Estas prácticas demostraron que el espacio no es únicamente una dimensión material, sino también memoria encarnada (Mendoza, 2004), que se expresa en afectos, silencios y relatos colectivos.

El trabajo textil reveló que la memoria no siempre puede expresarse con palabras: el hilo se volvió un lenguaje propio, un archivo emocional colectivo y un testimonio de lo ausente. La práctica del tejido permitió que la comunidad transformara sus recuerdos en expresiones visibles, configurando un proceso de posmemoria (Hirsch, 2012), en el que las generaciones más jóvenes también asumieron relatos heredados del conflicto.

Las cartografías que aquí se produjeron no son mapas neutros; son narrativas visuales de lo que no siempre puede decirse con palabras. Son lenguaje textil de lo silenciado, archivo emocional de lo colectivo, testimonio de lo ausente. Representar el territorio desde su complejidad simbólica y emocional fue uno de los mayores retos. La documentación implicó tomar decisiones que dejaron por fuera matices y silencios, pero lo que permanece en los tejidos y texturas refleja un proceso genuino de escucha y creación compartida. Este ejercicio obligó a los investigadores-creadores a ceder el control y reconocer los tiempos de la comunidad, el peso de los silencios y la fuerza del duelo.

Lo colectivo fue más que una metodología, fue el corazón del proceso. Cada taller fue un acto político de recuperación de la voz. Cada puntada fue una afirmación; “aquí estuvimos, aquí estamos, esto nos duele, esto también es Colombia”. A través de la creación compartida, de las narrativas orales y visuales, de la escucha activa y el hacer con las manos, se construyó una estética de la resistencia, un modo de recordar sin repetir, de narrar sin imponer, de habitar sin desplazar.

La instalación final se alza como un espacio de memoria viva. No busca explicar el conflicto, sino visibilizar sus huellas. No busca representar el dolor, sino dignificarlo. No se impone como monumento, sino que se ofrece como lugar de encuentro, como dispositivo de escucha, como geografía afectiva. Es una invitación a pensar el territorio más allá de los mapas oficiales, como cuerpo, como relato, como paisaje que también puede sanar.

En conclusión, este proceso confirmó que la memoria no es solo lo que se recuerda, sino lo que se decide compartir y reconstruir colectivamente. Cada territorio tiene una historia que merece ser contada con dignidad; cada comunidad silenciada, un espacio para hablar. Solo en ese entretejido de voces, afectos y memorias es posible volver a habitar, con sentido y justicia, los lugares que la guerra intentó deshabitar.





## Referencias bibliográficas

Comisión de la Verdad. (2017). Informe sobre reclutamiento forzado en Colombia. Bogotá: Comisión de la Verdad.

Hirsch, M. (2012). *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust* (1ª ed.). Columbia University Press.

Kahn, L. (2014). *Architecture and Memory* (1ª ed.). MIT Press.

Marín, M. (2023). *Textiles y memorias: Prácticas de reparación simbólica en comunidades afectadas por el conflicto armado* (1ª ed.). Editorial Memorias Vivas.

Mendoza, J. (2004). *Las formas del recuerdo: La memoria narrativa* (1ª ed.). Gedisa.

Oliveira, G. D. (2022). *Arte-investigación, uso de dibujos y fotografías que recuperan memorias personales*. Ponencia presentada en el Segundo Congreso Internacional de Ciencias Humanas “Actualidad de lo clásico y saberes en disputa de cara a la sociedad digital”, Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín. Recuperado de <https://www.aacademica.org/2.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/356.pdf>

Pighin, D. (2018). *Transmisión del pasado traumático: Posmemoria y enseñanza de la historia reciente*. Clío & Asociados, 26(1), 1-15.

Sossa, J. (2018). *Tejer territorio: El hilo como metáfora de la memoria colectiva* (1ª ed.). Universidad Nacional de Colombia.

Unidad para las Víctimas. (2021). *Informe nacional de desplazamiento forzado en Colombia*. Bogotá: Unidad de Atención y Reparación Integral.

Unidad para las Víctimas. (2023). *Informe de desplazamiento forzado con enfoque étnico*. Bogotá: Unidad de Atención y Reparación Integral.

Vidal, T. & Pol, E. (2005). *La apropiación del espacio: Una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares* (1ª ed.). Universitat de Barcelona.

# El metaverso como estrategia pedagógica de divulgación de Ciencia, Tecnología e Innovación: Un enfoque desde la Investigación-Creación.

David Bermúdez Taborda  
Instituto Tecnológico Metropolitano ITM  
[davidbermudez@itm.edu.co](mailto:davidbermudez@itm.edu.co)

Jairo Madrigal Argáez  
Instituto Tecnológico Metropolitano ITM  
[jairomadrigal@itm.edu.co](mailto:jairomadrigal@itm.edu.co)

## RESUMEN

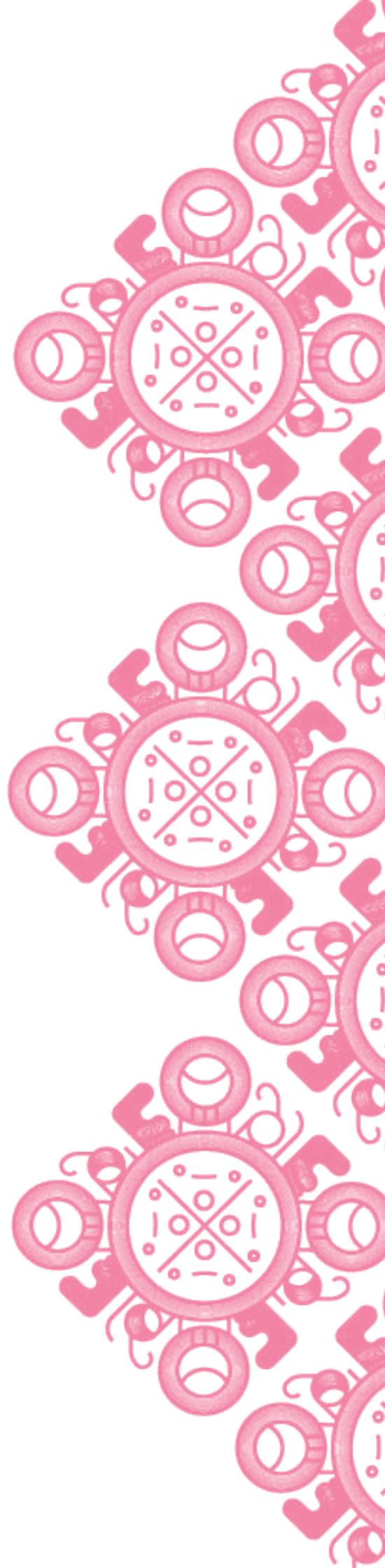
Este artículo presenta los resultados de la obra "El metaverso como estrategia pedagógica de divulgación de Ciencia, Tecnología e Innovación: Un enfoque desde la investigación + creación", desarrollada en el marco del proyecto "Pensamiento sistémico de diseño" del Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. La problemática abordada es la desconexión entre la divulgación científica tradicional y las audiencias contemporáneas, proponiendo el metaverso como un espacio inmersivo para democratizar el conocimiento. La obra —una experiencia interactiva en entornos 3D— integra enfoques biocéntricos y transdisciplinarios, alineados con la línea de investigación en Diseño y Materiales el ITM. Se reflexiona sobre su impacto en la educación superior, destacando su capacidad para fomentar la colaboración, la innovación social y la apropiación crítica de la CTI. Los resultados evidencian que el metaverso no solo amplifica el alcance de la divulgación, sino que redefine las metodologías pedagógicas desde una perspectiva sistémica y compleja.

**Palabras Claves:** Divulgación científica, Educación Inmersiva, Metaverso, Pensamiento Sistémico, Transdisciplinariedad

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

## INTRODUCCIÓN

La divulgación de ciencia, tecnología e innovación (CTI) se encuentra en un momento de transformación profunda, impulsada por la acelerada evolución de los medios digitales y los cambios en las formas en que las audiencias interactúan con la información (Océan, 2021). En este escenario, se vuelve indispensable repensar las estrategias tradicionales de comunicación científica, que muchas veces han estado





centradas en formatos unidireccionales y en modelos de transmisión vertical del conocimiento (Castells, 2006). Hoy, más que nunca, se demanda una divulgación que no solo informe, sino que también genere experiencias significativas, diálogos horizontales y apropiación social del conocimiento (Bucchi & Trench, 2014).

En este contexto, los entornos digitales emergentes ofrecen nuevas posibilidades para la divulgación de la CTI, abriendo caminos para formatos más interactivos, colaborativos y multisensoriales. Uno de los espacios más prometedores y, a la vez, más disruptivos es el metaverso, un universo digital tridimensional y multisituado que se construye a partir de tecnologías como la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR), los mundos virtuales persistentes y la inteligencia artificial (Lee et al., 2021). El metaverso no es solo una herramienta tecnológica, sino también un nuevo territorio simbólico y social, donde se reconfiguran las relaciones entre el conocimiento, el cuerpo, el espacio y la experiencia (Ball, 2022). Esto plantea una pregunta urgente: ¿cómo puede este entorno inmersivo contribuir a una nueva manera de comunicar la ciencia, más accesible, crítica e integradora?

Este artículo parte de dicha interrogante para explorar una vía alternativa de divulgación científica: la investigación-creación, una metodología que articula la producción de conocimiento con procesos creativos, expresivos y experimentales (Hernández-Hernández & Sancho-Gil, 2015). En lugar de reproducir los formatos tradicionales de comunicación científica, la investigación-creación abre un espacio para la reflexión crítica, la representación simbólica y la exploración sensible de conceptos complejos. Así, permite construir puentes entre disciplinas, lenguajes y comunidades, y se convierte en un vehículo potente para abordar la divulgación desde perspectivas más humanistas, transdisciplinarias y participativas (Candy & Edmonds, 2018).

En este marco se ubica el proyecto “Pensamiento sistémico de diseño. Interrelaciones transdisciplinarias entre los componentes de la línea de investigación de diseño y materiales del ITM” (Ver Figura 1), el cual busca comprender las conexiones internas de dicha línea de investigación mediante enfoques propios del pensamiento sistémico y del diseño como herramienta de investigación (Meadows, 2008). Este proyecto integra componentes de diseño interactivo, pedagogía crítica, arte digital y ciencia abierta, en un intento por visualizar y comunicar las complejas relaciones entre conocimiento, práctica, materia y tecnología (Cross, 2006).

A partir de esta base conceptual, se desarrolla una obra de investigación-creación orientada a la divulgación de CTI en el metaverso, entendida no como una réplica virtual de lo físico,

sino como un entorno de experimentación en sí mismo. La obra plantea una propuesta narrativa y visual construida en mundos virtuales, donde se articulan elementos de diseño inmersivo, visualización de datos, simulación digital y procesos pedagógicos que invitan al usuario-espectador a ser parte activa de la experiencia (Dunleavy & Dede, 2014).

A diferencia de los canales de divulgación convencionales, esta pieza no se limita a presentar resultados científicos, sino que busca involucrar emocional e intelectualmente al público, proponiendo recorridos interactivos, decisiones narrativas, y múltiples capas de lectura (García Canclini, 2015). Esta forma de divulgación pone en juego tanto el pensamiento racional como el estético, lo que permite llegar a audiencias diversas, con distintos niveles de alfabetización científica, y estimular formas de aprendizaje no lineales y más intuitivas (Jenkins et al., 2009).

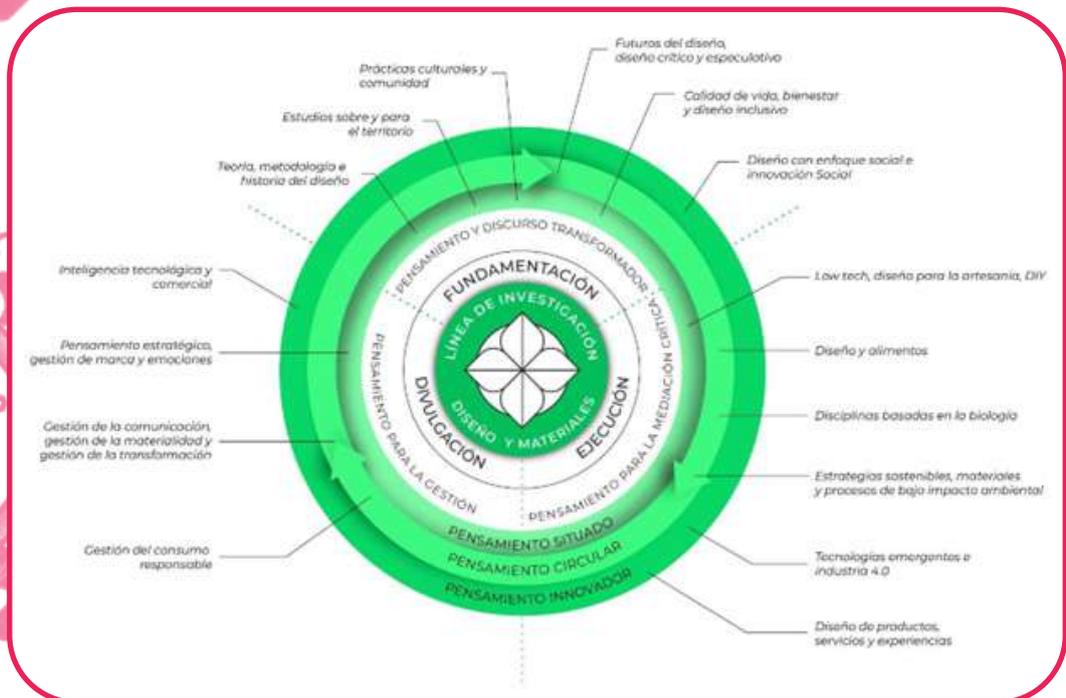
La propuesta se inscribe también en un debate más amplio sobre el lugar del conocimiento científico en la sociedad contemporánea. Frente a fenómenos como la desinformación, la brecha digital y la exclusión epistemológica, se hace necesario pensar en estrategias de comunicación que no solo transmitan información precisa, sino que también empoderen a las personas como sujetos activos del conocimiento (UNESCO, 2021). En ese sentido, el uso del metaverso como plataforma de divulgación puede contribuir a democratizar el acceso a contenidos científicos, especialmente para públicos jóvenes o comunidades tradicionalmente marginadas de los espacios académicos (Castaño, 2020). Al ofrecer una experiencia inmersiva, sensorial y participativa, el metaverso permite que los contenidos científicos se vivan, se exploren y se resignifiquen desde una experiencia situada y personalizada.

De manera complementaria, este enfoque se entrelaza con la noción de bioculturalidad, entendida como la interdependencia entre la diversidad cultural y la biodiversidad. Al integrar perspectivas biocéntricas, la divulgación científica trasciende la visión antropocéntrica tradicional y reconoce a la naturaleza como sujeto activo en la producción de conocimiento. En el proyecto, esta perspectiva se articula con la investigación-creación y el metaverso, no solo para comunicar ciencia, sino también para visibilizar prácticas, saberes y valores que promuevan una relación más armónica entre sociedad y entorno. Esto fortalece la apropiación social del conocimiento y amplía el marco conceptual hacia una divulgación que reconoce la sostenibilidad, la justicia ambiental y la pluralidad epistémica como ejes centrales.

Finalmente, este artículo propone una mirada crítica sobre cómo el metaverso, más allá del entusiasmo tecnológico, debe ser entendido como un espacio de disputa cultural, donde se juegan las formas en que se produce, se representa y se



comparte el conocimiento (Couldry & Mejias, 2019). En este sentido, el proyecto Pensamiento sistémico de diseño no busca simplemente “llevar” la ciencia al metaverso, sino reimaginar la divulgación científica desde una lógica sistémica, creativa y colaborativa, que integre saberes académicos, técnicos y populares, además de la relación con el esquema conceptual. La pregunta central que guía esta investigación es: ¿Cómo el metaverso puede transformar la divulgación científica en un proceso más inclusivo, colaborativo y accesible, articulando la investigación-creación como mediación entre ciencia, arte, diseño y sociedad?



**Figura 1.** Esquema conceptual preliminar de la línea de investigación en Diseño y Materiales.

**Nota:** Elaborado por los Autores

## METODOLOGÍA

1. Investigación-Creación en entorno virtual (Metaverso). El eje principal del proyecto fue la creación de un prototipo inmersivo en metaverso, diseñado en Spatial, con escenarios interactivos orientados a la divulgación científica. En esta fase se combinaron prácticas artísticas y de diseño con experimentación tecnológica. Se diseñó un espacio 3D con distintas “estaciones temáticas”, cada una concebida como un punto narrativo y visual que traduce conceptos científicos en experiencias inmersivas. Las estaciones temáticas son espacios inmersivos diseñados en Spatial, concebidos como una estrategia innovadora de

divulgación de la Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI). Cada estación se articula con aspectos centrales de la gestión de CTI y busca visibilizar proyectos, investigadores y productos, mostrando cómo se relacionan con la sociedad, el ambiente y la cultura. Se han creado tres estaciones principales:

- Estación de innovación y materiales - Proyectos: exhibe proyectos de la Facultad de Artes y Humanidades vinculados a la economía circular y al diseño sostenible. Los visitantes pueden explorar modelos 3D de empaques y productos que reutilizan residuos transformados, así como otras creaciones desarrolladas en la Facultad. Este espacio enfatiza la capacidad proyectual y creativa aplicada a problemáticas actuales.

- Estación biocéntrica - Investigadores: resalta la relación del ser humano con la naturaleza a través de la investigación. Aquí se presentan visualizaciones interactivas de ecosistemas y de los perfiles de los investigadores, mostrando cómo su quehacer materializa la conexión entre ciencia, biocultura y sostenibilidad. Esta estación reconoce a los investigadores como actores fundamentales del enfoque biocéntrico, ya que son ellos quienes transforman ideas en proyectos y productos que dialogan con el entorno natural y social.

- Estación de interacciones e interrelaciones - Producción: dedicada a la producción generada por los investigadores, permite interactuar con sus diferentes tipologías (artísticas, tecnológicas, académicas) y comprender su impacto. Se muestra cómo estos resultados se vinculan con la naturaleza, la sociedad, la empresa, el ambiente y la cultura, evidenciando una articulación directa con el enfoque biocéntrico y la bioculturalidad.

En conjunto, estas estaciones convierten al metaverso en un espacio narrativo, pedagógico y experiencial, donde la CTI no solo se comunica, sino que también se vive de manera inmersiva, favoreciendo la reflexión crítica y el reconocimiento del papel de los investigadores en la construcción de conocimiento situado.

Estas estaciones no solo actúan como vitrinas expositivas, sino como espacios experienciales, donde el enfoque biocéntrico se materializa en prácticas de co-creación, interacción simbólica con otros seres vivos y reflexiones sobre sostenibilidad. La metodología de investigación-creación permite articular diseño narrativo, experiencia estética y funcionalidad en un todo integrado, convirtiendo el metaverso en objeto de estudio y artefacto comunicativo.

2. Enfoque sistémico transdisciplinar. El metaverso se construye a partir de un enfoque sistémico que integra tres componentes centrales del proyecto ITM:





- **Biocentrismo:** recuperado mediante los contenidos de las estaciones temáticas, donde la interacción muestra cómo las acciones humanas transforman el entorno y cómo este responde.

- **Pensamiento crítico:** promovido a través de decisiones interactivas, donde los usuarios deben tomar elecciones informadas y reflexionar sobre sus consecuencias.

- **Diseño transdisciplinar:** aplicado en la convergencia entre diseño, ingeniería, arte y pedagogía, estructurando el entorno virtual como espacio de producción de conocimiento y experiencia.

Esta integración sistémica no solo facilita la coherencia conceptual del metaverso, sino que también refuerza el carácter reflexivo y situado de la divulgación científica.

3. **Experiencia participativa del Metaverso.** Para observar la experiencia y la eficacia comunicativa y pedagógica del entorno virtual, se realizaron sesiones con estudiantes universitarios, docentes y expertos en divulgación científica o diseño digital:

- A los participantes se les envió el enlace de acceso al metaverso, para creación de usuario y avatar.

- Posteriormente, se conversó con quienes exploraron las estaciones, recogiendo percepciones sobre comprensión, navegación y momentos de asombro.

- Los resultados se analizaron para identificar patrones de uso, problemas de interacción y fortalezas narrativas o visuales.

Este enfoque participativo garantiza que el metaverso sea validado en términos reales y se ajuste a las necesidades cognitivas y emocionales de los usuarios finales.

4. **Proceso de desarrollo y retroalimentación**

- **Configuración inicial:** montaje del metaverso en Spatial, con imágenes, iluminación y objetos estáticos.

- **Integración de interactividades:** inclusión de activadores que despliegan información emergente o simulaciones.

- **Inserción de contenido STEM:** incorporación de visualizaciones científicas traducidas a gráficos animados, modelos 3D y productos de artes y diseño.

- **Testeo piloto:** exploración por un primer grupo de usuarios.

- Revisión final: ajustes en la navegación, lenguaje, accesibilidad y coherencia visual.
- 5. Intención de la metodología. Esta metodología pretende lograr una comunicación científica que.
  - Sea inmersiva y experiencial, no solo expositiva.
  - Favorezca la reflexión individual y colectiva desde un enfoque biocéntrico.
  - Esté validada por la experiencia real de usuarios diversos.
  - Integre producción creativa e investigación aplicada, mostrando un modelo viable de divulgación en entornos inmersivos.

De este modo, el método no solo sirve para construir los modelos interactivos, sino también para generar conocimiento sobre prácticas efectivas de divulgación en el metaverso, abriendo una ruta de innovación en la intersección entre diseño, biocultura, tecnología y educación.

## RESULTADOS

### 1. Interrelaciones sistémicas

El metaverso funcionó como un nodo integrador entre enfoques secuenciales —como la medición crítica de narrativas científicas— y enfoques transversales —como el pensamiento circular sistémico— propios del proyecto en el ITM. Esta convergencia permitió visualizar conexiones implícitas entre elementos teóricos (biocentrismo, pensamiento crítico, diseño transdisciplinar), facilitando una experiencia coherente y estructurada que refleja la complejidad del conocimiento científico y su interdependencia.

Un cambio notable fue la emergencia del concepto "pedagogía holográfica", inspirado en el principio moriniano según el cual "no solo la parte está en el todo, sino el todo en la parte". Esto permitió que cada módulo del metaverso contuviera una microversión del sistema completo —o enseñanza holística— reforzando una comprensión profunda y circular del conocimiento.

### 2. Impacto pedagógico

Tras implementar los entornos inmersivos, se observó un aumento de usuarios recorriendo el metaverso y observando los productos u obras comparado con métodos tradicionales.

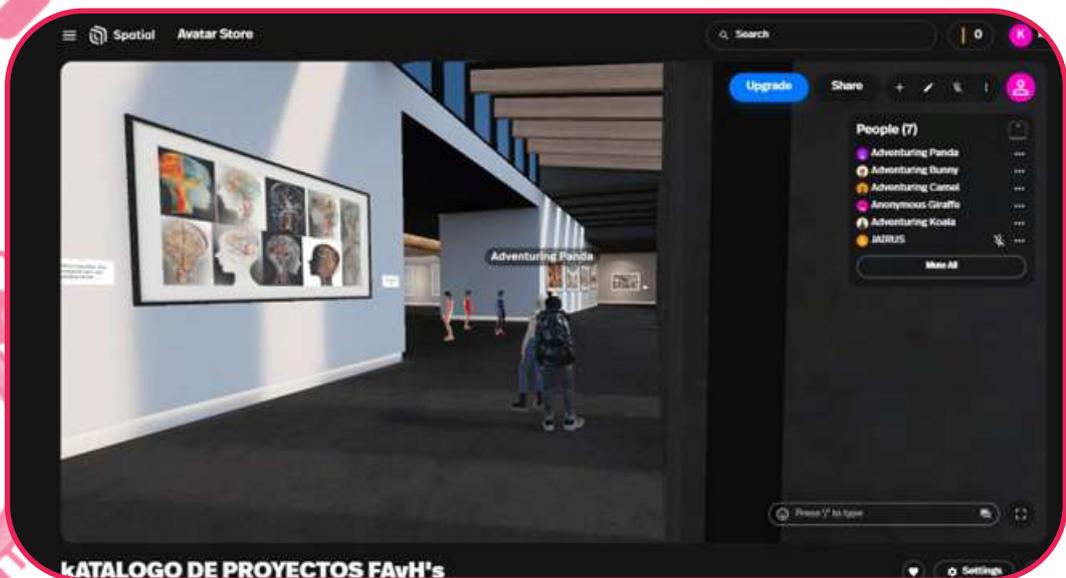


Este incremento coincide con hallazgos previos: en entornos VR, los estudiantes suelen estar un 150 % más comprometidos, y un 40 % más confiados al aplicar lo aprendido. Otra encuesta reciente reporta que un 71 % de estudiantes percibe mayor involucramiento al interactuar en Metaverso. Al consolidarse estos datos, el desarrollo confirma que nuestros entornos metaverso replican esos beneficios en divulgación científica. En las figuras siguientes, se puede observar el entorno.



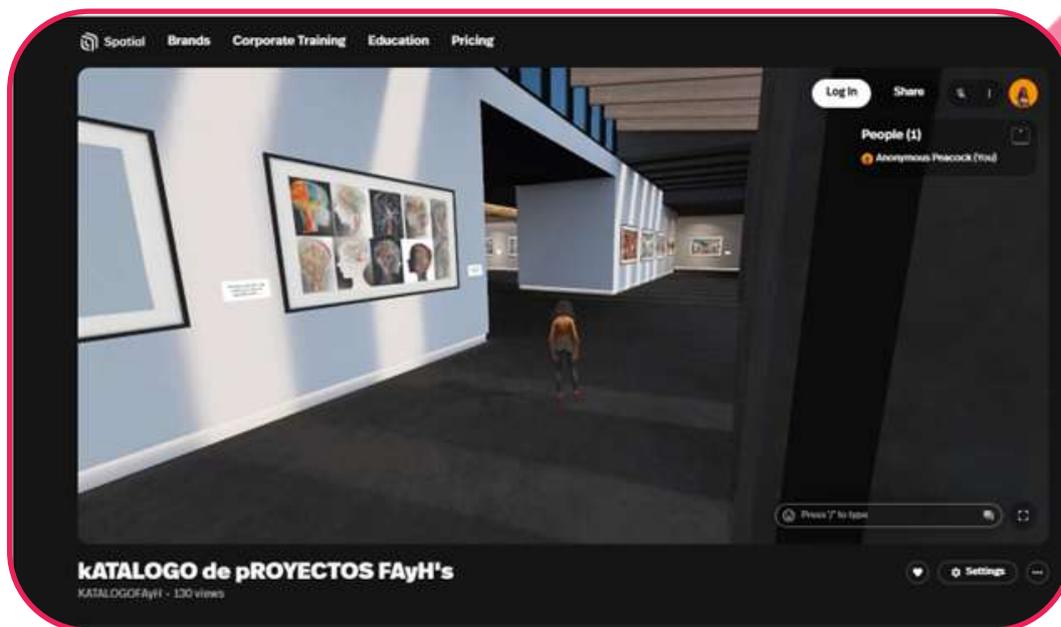
**Figura 2.** Esquema ingreso al Metaverso como espacio pedagógico de divulgación

**Nota:** Elaborado por los Autores.



**Figura 3.** Estación interna del metaverso con proyectos expuestos y usuarios navegando

**Nota:** Elaborado por los Autores.



**Figura. 4.** Estación interna del metaverso con el número de usuarios que han entrado a navegar

**Nota:** Elaborado por los Autores.

## CONCLUSIONES

Los resultados de este proyecto evidencian que la implementación del metaverso como espacio de divulgación científica, cuando se articula con la metodología de investigación-creación, trasciende el uso meramente tecnológico y se convierte en una estrategia transformadora para la educación, la ciencia y la cultura.

En primer lugar, el aumento progresivo de usuarios que recorren el metaverso confirma su eficacia para promover la participación. Este logro no puede entenderse únicamente como un efecto de la novedad tecnológica, sino como un producto directo de la investigación-creación, que diseñó experiencias inmersivas fundamentadas en narrativas significativas, estaciones temáticas coherentes y contenidos pedagógicos situados. El carácter experiencial de la metodología permitió que los usuarios encontraran un espacio atractivo, comprensible y estimulante, lo que evidencia su pertinencia como modelo replicable en otros escenarios educativos y de divulgación.

En segundo lugar, la emergencia de la pedagogía holográfica resalta el potencial del metaverso para representar modelos epistemológicos complejos de forma accesible y multisensorial.



Esta innovación no se limita a un recurso visual, sino que constituye una nueva forma de comunicar ciencia, que permite articular pensamiento crítico, representación estética y apropiación social del conocimiento. La investigación-creación aportó aquí un marco que vinculó diseño narrativo, interacción simbólica y construcción de experiencias, generando un entorno circular del saber en el que los usuarios participan como agentes activos.

Un tercer hallazgo significativo fue la consolidación de redes de colaboración académica y transdisciplinar. El metaverso funcionó no solo como escenario de exposición, sino como un espacio de encuentro y diálogo entre estudiantes, docentes, investigadores y comunidades externas. Gracias al enfoque metodológico, estas interacciones no quedaron en lo superficial, sino que se tradujeron en la formación de comunidades de práctica y en la generación de lazos académicos sostenibles, que fortalecen la capacidad institucional de investigación y divulgación en línea con las políticas nacionales de CTI.

De manera transversal, el proyecto mostró que la articulación entre biocentrismo, bioculturalidad y pensamiento sistémico permitió dar coherencia y sentido a la propuesta. Las estaciones temáticas no solo expusieron productos académicos, sino que representaron de manera tangible las interrelaciones entre el ser humano, la naturaleza y la sociedad, promoviendo una comprensión más integral del conocimiento científico. En este sentido, el metaverso se convierte en una herramienta para repensar la divulgación no solo como transmisión de información, sino como un proceso ético, cultural y ecológicamente situado.

Finalmente, se concluye que el uso del metaverso mediado por investigación-creación y pensamiento sistémico constituye una oportunidad para democratizar el acceso a la ciencia, estimular la participación ciudadana y construir comunidades académicas sólidas, al tiempo que favorece una comunicación crítica, estética y reflexiva. Esta experiencia confirma que los entornos digitales inmersivos, cuando se diseñan desde metodologías rigurosas y enfoques transdisciplinarios, no solo generan prototipos o productos académicos, sino también ecosistemas de aprendizaje y divulgación, capaces de transformar la manera en que se produce, se comunica y se apropia el conocimiento en la sociedad contemporánea.

## Referencias bibliográficas

- Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*. Liveright.
- Bucchi, M., & Trench, B. (2014). *Routledge Handbook of Public Communication of Science and Technology*. Routledge.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. Routledge.
- Castaño, L. (2020). Inclusión digital y conocimiento abierto: retos para la democratización del saber. *Revista Colombiana de Ciencia y Tecnología*, 12(2), 35-49.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial.
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford University Press.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Springer.
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 735-745). Springer.
- García Canclini, N. (2015). *El mundo entero como lugar extraño*. Gedisa.
- Hernández-Hernández, F., & Sancho-Gil, J. M. (2015). Investigación basada en las artes: propuestas para repensar la educación. *Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica*, 3(8), 24-43.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press. Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., ... & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. arXiv preprint arXiv:2110.05352.
- Meadows, D. (2008). *Thinking in Systems: A Primer*. Chelsea Green Publishing.
- Océan, M. (2021). Comunicación científica en la era digital. *Revista de Divulgación Científica*, 15(1), 12-28.
- UNESCO. (2021). Open Science Recommendation. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pfo000379949>



## Casa Runa

Juan Carlos Figueroa Zamora  
Universidad de Nariño  
jcfigueroa@udenar.edu.co

### RESUMEN

El proyecto “Casa Runa” surge como una respuesta a la desconexión entre las comunidades indígenas del pueblo Quillasinga y sus prácticas ancestrales de habitar el territorio. A través de un enfoque de investigación+creación, se diseñó una experiencia diegética en torno al fuego, al cuerpo y a los materiales vernáculos, que dio origen a un espacio ritual y comunitario en el Cabildo Indígena de Obonuco (Nariño). La intervención se articuló mediante mingas, caminatas charladas, siembras y encuentros comunitarios, convergiendo en la creación de la “Casa Runa”: un prototipo que recupera el vínculo espiritual, ecológico y arquitectónico con el territorio.

La obra tiene como propósito activar una pedagogía sensorial desde la bioarquitectura y la memoria, integrando la tulpá como centro simbólico de saberes y prácticas comunitarias. La contribución principal reside en la resignificación del espacio doméstico como aula viva y territorio de aprendizaje situado, conectando la memoria biocultural con una apuesta de innovación social. El impacto se expresa en la apropiación comunitaria del espacio, la revalorización de los saberes ancestrales y la apertura de nuevas formas de creación colaborativa en la universidad y el territorio.

**Palabras Claves:** Arquitectura vernacula, Patrimonio biocultural, Arte neoruprestre , Memorias, Territorio

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

### INTRODUCCIÓN

Los pueblos indígenas del sur de Colombia han atravesado, a lo largo de los últimos siglos, transformaciones profundas en sus formas de habitar el territorio. La colonización, la expansión urbana y la adopción de modelos arquitectónicos foráneos han desplazado progresivamente las técnicas constructivas tradicionales, debilitando con ello los vínculos entre cultura, naturaleza y espiritualidad. En este proceso, el pueblo Quillasinga, asentado en el Cabildo Indígena de Obonuco (Pasto, Nariño), no ha sido ajeno: lo que alguna vez constituyó un entramado vivo de casas en tapia, adobe y bahareque, rodeadas

de huertos, mingas comunitarias y la tulpa como centros de encuentro, hoy se encuentra en riesgo de desaparición.

Según registros comunitarios y testimonios de mayores sabedores, hacia la década de los años noventa cerca del 70% de las viviendas del Cabildo mantenían sistemas constructivos vernáculos. Tres décadas después, este porcentaje se ha reducido a menos del 15%, siendo sustituidas por viviendas en ladrillo y concreto que responden a estándares urbanos desvinculados de las dinámicas climáticas y culturales del territorio. El resultado es una pérdida acelerada de técnicas tradicionales de construcción, muchas de ellas adaptadas a las condiciones de humedad, temperatura y sismicidad de la región. Además, este reemplazo impacta la dimensión simbólica y comunitaria del habitar: la tulpa ha dejado de ser el núcleo espiritual y pedagógico de la casa, y la minga, como práctica de trabajo colectivo, se ha visto reducida en alcance y participación.

El censo del Cabildo Indígena de Obonuco (2023) reporta la existencia de aproximadamente 600 núcleos familiares, que equivalen a unos 1.500 comuneros. De esta población, un 55% son mujeres, lo que refleja el rol protagónico de las madres sabias en la transmisión de la memoria cultural. Sin embargo, se observa una disminución significativa en la participación juvenil en actividades comunitarias: mientras que hace dos décadas las mingas congregaban a más del 80% de los jóvenes del cabildo, hoy apenas un 25% asiste regularmente. Este desinterés no solo amenaza la continuidad de las prácticas constructivas, sino que también pone en riesgo la cohesión comunitaria y el diálogo intergeneracional.

Más allá de las cifras, la pérdida de las viviendas vernáculas y la baja participación juvenil constituyen indicadores visibles de un problema mayor: la desconexión creciente de las nuevas generaciones con los saberes ancestrales de habitar el territorio. Esta desconexión se manifiesta tanto en la materialidad de las casas como en las prácticas simbólicas que las sostienen. Cuando la vivienda deja de ser un espacio construido con tierra, madera y guadua, y se convierte en una estructura de cemento, también se diluye la relación sensorial y espiritual con el entorno. De igual manera, cuando la tulpa desaparece del centro de la casa, no solo se pierde una fuente de calor, sino también un lugar de palabra, alimento y memoria.

Frente a este panorama, resulta necesario pensar alternativas que no se limiten a la conservación patrimonial en términos museográficos, sino que activen procesos de creación situados en la vida cotidiana de las comunidades. En este sentido, la Investigación+Creación se presenta como una vía fértil para articular saberes ancestrales, prácticas comunitarias y disciplinas creativas en un mismo horizonte. A diferencia de enfoques únicamente descriptivos o analíticos, la Investigación+Creación





permite abrir espacios híbridos donde el conocimiento emerge desde la experiencia corporal, simbólica y material, en diálogo constante con la comunidad.

El proyecto Casa Runa surge como respuesta a esta problemática, proponiendo un prototipo arquitectónico y ritual que no solo busca reconstruir una vivienda tradicional, sino resignificar la casa como un organismo vivo, un cuerpo-territorio en el que se integran fuego, placenta y memoria. De este modo, la casa se convierte en aula viva y espacio pedagógico, donde la arquitectura se entiende no únicamente como una técnica constructiva, sino como un acto cultural, espiritual y político.

La pertinencia del proyecto se ubica en la intersección entre bioculturalidad, innovación social y diseño. La bioculturalidad, entendida como la inseparabilidad entre naturaleza y cultura en las prácticas comunitarias, encuentra en Casa Runa una expresión tangible: la tulpa como símbolo vital, la placenta sembrada como memoria de origen, la minga como tecnología social de reciprocidad. La innovación social se materializa en la activación de procesos de co-creación que vinculan a estudiantes universitarios, madres sabias, líderes juveniles y mayores espirituales en un mismo horizonte de aprendizaje mutuo. Y el diseño se reconfigura como una práctica situada, que no impone modelos externos, sino que acompaña, escucha y facilita la emergencia de formas propias de habitar.

En este marco, surge la pregunta orientadora del proyecto: ¿cómo puede la Investigación+Creación contribuir a la recuperación de los saberes ancestrales del habitar en el pueblo Quillasinga, mediante una experiencia participativa que integre arquitectura, ritualidad y territorio?. Esta pregunta no es únicamente académica, sino profundamente política y cultural, pues apunta a restituir la dignidad de saberes históricamente subalternizados y a generar alternativas frente a los impactos de la colonialidad en el territorio.

## MARCO TEÓRICO

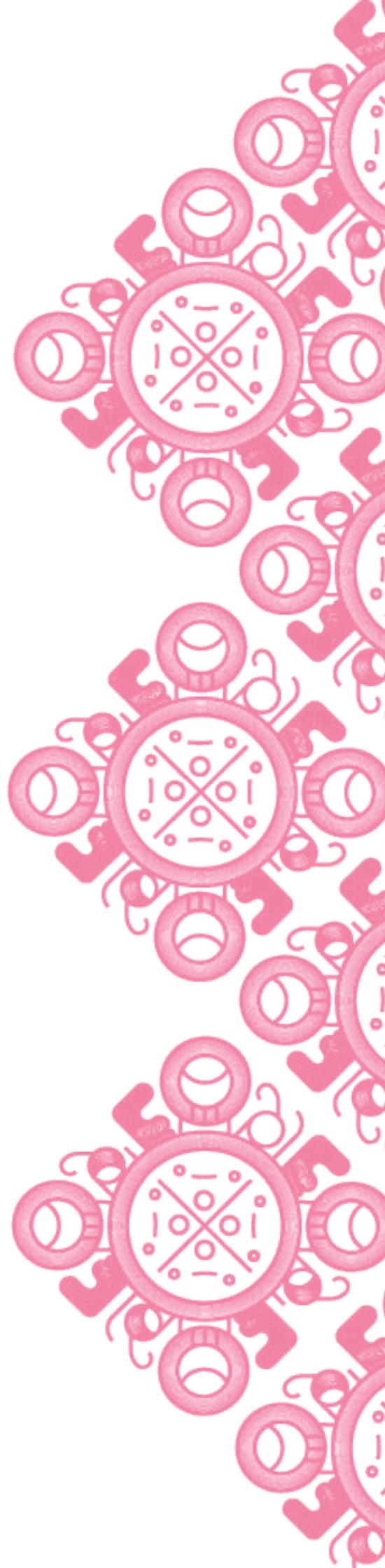
La articulación de la investigación+creación, la arquitectura vernácula y las pedagogías decoloniales se configura como un horizonte metodológico y crítico que responde de manera urgente a los efectos de la colonialidad en los saberes arquitectónicos. Tradicionalmente, la enseñanza de la arquitectura en América Latina ha estado fuertemente marcada por paradigmas eurocéntricos que privilegian enfoques tecnocráticos y estandarizados, marginando las formas de construir de comunidades indígenas, afrodescendientes y campesinas. Esta hegemonía epistemológica ha limitado la validación de conocimientos situados, contribuyendo a

la invisibilización de prácticas de habitar adaptadas a las condiciones culturales y ambientales de los territorios. Frente a esta problemática, la pedagogía decolonial surge como una propuesta que invita a desaprender los modelos dominantes y a construir conocimiento a partir del diálogo horizontal y la co-creación, ampliando el canon arquitectónico hacia formas de saber que antes fueron consideradas periféricas (Calvachi-Morillo & Trujillo-Avilés, 2025).

En este contexto, la investigación+creación (I+C) adquiere un papel central como metodología que permite teorizar haciendo, es decir, transformar conceptos abstractos en experiencias materiales, sensibles y situadas. A diferencia de la enseñanza unidireccional, la I+C se fundamenta en la práctica como un espacio de reflexión, donde el acto creativo se convierte en vehículo para la producción de nuevo conocimiento (Beltrán-Luengas & Villaneda, 2020). De esta manera, la arquitectura deja de ser únicamente un campo técnico o estético para convertirse en un ejercicio de experimentación pedagógica y comunitaria. Investigaciones recientes destacan cómo este enfoque fomenta pedagogías experimentales en la enseñanza de la arquitectura, generando escenarios de aprendizaje donde los estudiantes pueden ensayar, construir y reflexionar colectivamente sobre el sentido de habitar (Ruiz et al., 2025). Tal perspectiva fortalece la dimensión situada del conocimiento, pues se construye desde las realidades históricas y culturales específicas de cada territorio.

La arquitectura vernácula ocupa un lugar esencial en esta discusión, al representar un conjunto de prácticas constructivas que han coevolucionado con el medio ambiente y con la memoria cultural de los pueblos. El reconocimiento de estas formas de construir no solo responde a una intención patrimonialista, sino que plantea la necesidad de comprenderlas como sistemas de conocimiento vivo que siguen ofreciendo soluciones resilientes a problemáticas actuales como la crisis climática y la vivienda digna. Un estudio reciente plantea que los modelos constructivos vernáculos en comunidades indígenas no solo garantizan adaptabilidad y sostenibilidad, sino que además expresan un vínculo espiritual y comunitario con el territorio (Del Pozo, López & Ortiz, 2021). En esta línea, la resignificación del habitar ancestral implica recuperar técnicas, materiales y saberes que permiten reestablecer la memoria biocultural, entendida como la interdependencia entre diversidad biológica y cultural, transmitida a través de la oralidad y la práctica cotidiana. Reconocer la arquitectura vernácula como patrimonio biocultural supone entonces honrar identidades y proyectar nuevas formas de habitar más armónicas con la naturaleza.

Desde la pedagogía decolonial, esta resignificación no se limita a la transmisión de contenidos sobre técnicas constructivas, sino que invita a repensar la manera en que se conciben los





procesos formativos en arquitectura y diseño. En lugar de reproducir modelos abstractos alejados de la praxis social, se busca generar un aprendizaje encarnado y colectivo, en el que la memoria ancestral sea valorada como fuente de innovación. La investigación-creación ofrece aquí la posibilidad de integrar cuerpo, territorio y materialidad en dinámicas educativas, mientras que la pedagogía decolonial aporta un marco ético y político que cuestiona las jerarquías de saber y promueve la justicia espacial. Así, los saberes ancestrales no se incorporan como meros contenidos complementarios, sino como pilares para configurar otras formas de proyectar y relacionarse con el mundo (Calvachi-Morillo & Trujillo-Avilés, 2025).

La convergencia de estos enfoques se concreta en experiencias de innovación social que ponen en el centro la co-creación comunitaria y la participación activa. Entre estas, las aulas vivas constituyen un ejemplo privilegiado de cómo es posible articular teoría y práctica en entornos naturales y comunitarios. Estos escenarios funcionan como laboratorios pedagógicos donde se integran prácticas ancestrales -como la siembra, el compostaje o el uso de plantas medicinales- con procesos de aprendizaje contemporáneo, generando un diálogo intercultural y multisensorial (Latorre, 2024). Además, las aulas vivas refuerzan el tejido social mediante metodologías participativas como la investigación acción, donde estudiantes y comunidades construyen conjuntamente diagnósticos y propuestas para el manejo sostenible del territorio. Al hacerlo, la arquitectura se reafirma como una práctica política y social, orientada a la justicia espacial y a la sostenibilidad, más allá de la mera construcción de objetos (Ruiz et al., 2025).

En síntesis, la integración de la investigación+creación, la arquitectura vernácula y las pedagogías decoloniales abre un horizonte de resignificación del habitar ancestral como patrimonio biocultural, al tiempo que habilita procesos de innovación social que fortalecen la memoria, la cohesión comunitaria y la sostenibilidad territorial. Este marco teórico demuestra que la arquitectura no debe limitarse a reproducir modelos universales, sino que puede convertirse en un ejercicio de re-existencia y justicia epistémica. Así, al articular la creación sensible con los saberes ancestrales y la acción pedagógica decolonial, se configura una práctica arquitectónica transformadora que responde a los desafíos contemporáneos desde una perspectiva situada, plural y comprometida con la vida.

## MÉTODO

El enfoque metodológico del proyecto Casa Runa se enmarca en los principios de la Investigación+Creación, entendida como una modalidad de indagación que integra la producción sensible y material de la creación artística con procesos de reflexión crítica, acción situada y transformación social. A diferencia de los enfoques positivistas o descriptivos, la Investigación+Creación

habilita un espacio híbrido donde el conocimiento emerge desde la experiencia corporal, la memoria simbólica y el hacer colectivo, lo cual resulta pertinente para procesos comunitarios que buscan resignificar el habitar ancestral. En este sentido, la metodología no se diseñó como una secuencia lineal de pasos predefinidos, sino como una espiral dinámica que retoma la lógica de la minga, práctica ancestral que articula colaboración, cuidado mutuo y reciprocidad, y que sirvió como principio organizador del proceso.

El punto de partida fue una problematización situada: la desconexión progresiva entre las nuevas generaciones del pueblo Quillasinga y los saberes de habitar transmitidos por los mayores. Desde esta comprensión, el proyecto se propuso diseñar un proceso de co-creación con la comunidad del Cabildo Indígena de Obonuco, integrando prácticas culturales, técnicas constructivas tradicionales y acompañamiento académico desde las disciplinas creativas, especialmente la arquitectura y el diseño. El método se organizó en cuatro fases interrelacionadas: cartografiado y escucha del territorio, prototipado participativo, activación simbólica o diégesis, y materialización arquitectónica. Cada una de estas fases tuvo objetivos específicos, actores comunitarios y académicos involucrados, y una duración aproximada definida de acuerdo con los tiempos y ritmos de la comunidad.

La primera fase, de cartografiado y escucha del territorio, se desarrolló durante dos meses e involucró principalmente a mayores sabedores, madres sabias, líderes del cabildo, estudiantes y docentes. Su objetivo fue reconocer las memorias del habitar y los símbolos fundamentales del pueblo Quillasinga mediante caminatas charladas, visitas a casas tradicionales, círculos de palabra y ejercicios de observación participante. En este espacio se identificaron símbolos claves como la placenta, la tulpa, el encierro y el soplo, que posteriormente orientaron las decisiones de diseño del prototipo. La segunda fase, de prototipado participativo, tuvo una duración de tres meses y buscó materializar un espacio que funcionara como aula viva. Para ello se organizaron mingas de construcción con materiales vernáculos (bahareque, , tapiayteja de barro) donde participaron niños, jóvenes, mujeres, mayores y estudiantes universitarios, generando un espacio de transmisión horizontal de saberes. La tulpa fue instalado como núcleo del espacio, siguiendo las recomendaciones de los sabedores sobre su ubicación en relación con el sol, la puerta y la tulpa.

La tercera fase, denominada diégesis o activación simbólica, se llevó a cabo en un mes y se centró en resignificar el prototipo no como objeto terminado, sino como cuerpo vivo capaz de articular memorias y proyectar futuros. En este marco se realizaron rituales de encendido del fuego, siembra de

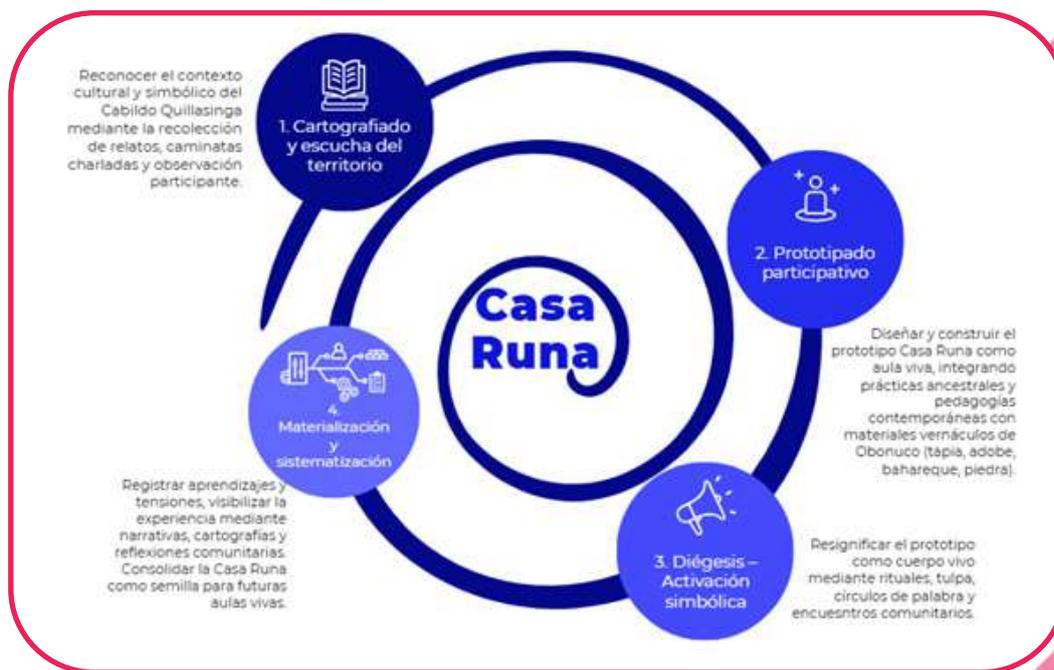




placenta y círculos de palabra, que convirtieron el espacio en un aula viva donde se llevaron a cabo talleres de memoria corporal, encuentros intergeneracionales y clases al aire libre. Esta etapa se concibió como un proceso continuo, en tanto la comunidad sigue utilizando la Casa Runa como lugar de encuentro y aprendizaje. Finalmente, la cuarta fase de materialización y sistematización se proyectó durante dos meses y consistió en recoger los aprendizajes y tensiones del proceso mediante registros audiovisuales, bitácoras gráficas y cartografías sensibles. La sistematización no se planteó como un informe técnico externo, sino como un ejercicio narrativo y visual coherente con el espíritu de la comunidad, donde se reconocieron las tensiones entre los tiempos académicos y los tiempos comunitarios, así como las traducciones necesarias entre lenguajes interculturales.

La validación del proceso metodológico no se realizó a partir de indicadores técnicos convencionales, sino desde la apropiación comunitaria y la transformación de las relaciones en torno al espacio. Se consideraron como criterios de valoración la participación intergeneracional en las mingas, la continuidad en el uso de la Casa Runa como aula viva, los testimonios de sabedores y sabedoras sobre la pertinencia del espacio, y los relatos de estudiantes que reconocieron un aprendizaje situado en su formación profesional. De este modo, la metodología permitió evidenciar cómo la lógica espiral y la práctica de la minga no solo guiaron las decisiones arquitectónicas concretas (ubicación, orientación, materiales, disposición del tulpa), sino que también resignificaron la manera de entender el rol del arquitecto, quien pasó de ser un autor individual a un facilitador de procesos colectivos.

En síntesis, el método del proyecto Casa Runa se define como una metodología viva, tejida desde los afectos, los cuerpos y los ritmos del territorio (Ver Figura 1). La Investigación+Creación se consolidó como un dispositivo de producción de conocimiento situado, en el que el saber ancestral y la práctica creativa universitaria dialogaron en un mismo horizonte de acción. Al asumir la minga como tecnología social y la espiral como principio de organización, el proceso metodológico no se limitó a construir un objeto arquitectónico, sino que contribuyó a regenerar vínculos comunitarios y a abrir caminos para la resignificación del habitar ancestral como patrimonio biocultural.



**Figura 1.** Ciclo Metodológico.  
**Nota:** Elaboración propia

## RESULTADOS

Los resultados del proyecto Casa Runa evidencian que la recuperación de la tulpa como núcleo simbólico y funcional del espacio común constituyó una de las transformaciones más significativas. La tulpa, elaborada en conjunto con sabedoras de la comunidad, se consolidó como un centro de convergencia para la conversación, la co-creación, la alimentación ritual y la transmisión oral. La disposición circular de los cuerpos en torno al fuego propició un espacio de escucha y reconocimiento, donde el diálogo intergeneracional se fortaleció y la palabra adquirió un valor central en la práctica pedagógica. En este sentido, la Casa Runa dejó de ser únicamente un objeto arquitectónico para convertirse en un organismo vivo, coherente con el concepto de “hábitat relacional”, capaz de activar relaciones intersubjetivas y ecológicas que habían sido debilitadas por los procesos de modernización y estandarización constructiva.

Otro resultado relevante fue la realización de dos siembras de placenta en el lugar donde se edificará próximamente la casa de la memoria, actos rituales que reforzaron la dimensión espiritual del prototipo y su vínculo con la vida comunitaria. Estas prácticas, orientadas principalmente por las mayores, no solo resignificaron el espacio como territorio de memoria, sino que también reforzaron la conexión entre cuerpo, tierra y espiritualidad, y el lugar de las mujeres como fuente de la



vida y guardianas de la tierra. De igual modo, la lógica espiral y la práctica de la minga se consolidaron como principios que guiaron las decisiones de diseño arquitectónico. Escuchar a los sabedores permitió definir la ubicación y orientación del hábitat, la disposición de la puerta, la relación con el sol y la organización de la tulpá, mostrando que el conocimiento ancestral no solo aporta al simbolismo, sino que incide directamente en la configuración material del espacio.

Las caminatas charladas realizadas por los caminos ancestrales, como el Camino del Perú, fueron igualmente fundamentales para reconstruir trayectorias de memoria ligadas a prácticas del cuidado, la siembra y la espiritualidad. Estos recorridos permitieron identificar especies nativas como la sachapanga, utilizada en la elaboración de tamales, y contribuyeron a fortalecer la relación entre el diseño del prototipo y el ecosistema local. Tales prácticas demostraron que la investigación-creación no se limita al acto de diseñar o construir, sino que implica abrirse a formas de conocimiento situadas que emergen del caminar, del escuchar y del sentir con la comunidad.

Un aporte central de este proceso fue la validación de formas de conocimiento que habitualmente son excluidas de los marcos académicos, como la oralidad, la intuición, el hacer colectivo y el saber sensible. La minga, en este contexto, se constituyó como el eje metodológico y ético que activó lógicas de reciprocidad y afecto propias de los pueblos andinos. Gracias a ello, fue posible involucrar a diversos actores -estudiantes universitarios, líderes comunitarios, sabedores y sabedoras, docentes y niños del cabildo- en un mismo horizonte de creación, fortaleciendo así la cohesión social y el sentido de pertenencia territorial.

Finalmente, las mingas de construcción no solo generaron una apropiación tangible de los saberes tradicionales, sino que también despertaron una mirada crítica frente a los modelos contemporáneos de construcción basados en el extractivismo y el consumo. Los participantes comenzaron a interrogarse por el origen de los materiales, por las lógicas del mercado y por la posibilidad de construir con lo que el territorio ofrece. Esta reflexión abrió el camino para una resignificación del rol del arquitecto y del diseñador, quienes dejaron de ser concebidos como autores individuales para asumir un papel de facilitadores de procesos colectivos. Así, los resultados muestran que Casa Runa no solo contribuyó a recuperar prácticas ancestrales, sino que también generó transformaciones en la manera de pensar la arquitectura y el diseño desde claves comunitarias, decoloniales y bioculturales.

## CONCLUSIONES

Las conclusiones del proyecto Casa Runa muestran que la articulación entre investigación+creación, arquitectura vernácula y pedagogías decoloniales constituye una estrategia efectiva para responder a la crisis de desconexión con los saberes ancestrales que atraviesa el pueblo Quillasinga. El proceso permitió demostrar que la arquitectura no se limita a resolver necesidades funcionales de vivienda, sino que puede convertirse en un acto cultural y espiritual que restituye vínculos con el territorio y con la memoria biocultural. En este sentido, la recuperación de la tulpá como núcleo simbólico y la instalación de la tulpá como centro de palabra evidencian que es posible reactivar prácticas de habitar que habían sido desplazadas por lógicas coloniales, configurando así un prototipo vivo de re-existencia comunitaria.

Un aporte fundamental de la experiencia fue la validación de conocimientos que habitualmente no son reconocidos por la academia, como la oralidad, la intuición, la espiritualidad y el hacer colectivo. Al situar la minga como principio metodológico, se consolidó un modelo de aula viva donde la creación artística y arquitectónica se entrelaza con el saber ancestral y la pedagogía situada. Esto permitió resignificar el rol del arquitecto y del diseñador, quienes dejaron de ocupar la posición de autores únicos para asumir la tarea de facilitadores de procesos colectivos. De esta manera, Casa Runa ofrece un referente pedagógico y metodológico que puede contribuir a reconfigurar la formación en disciplinas creativas desde claves decoloniales e interculturales.

Entre las limitaciones del proceso se encuentra la falta de recursos financieros y la duración acotada de la intervención, lo que restringió el alcance de las actividades de sistematización y seguimiento. No obstante, estas dificultades también abrieron la posibilidad de reconocer la necesidad de tiempos más largos y flexibles, en coherencia con los ritmos de la comunidad, lo que constituye un aprendizaje valioso para futuros proyectos. A pesar de estas limitaciones, la continuidad en el uso de la Casa Runa por parte del cabildo y la apropiación del espacio por distintos actores comunitarios confirman la pertinencia de la experiencia y su impacto en la vida colectiva.

De cara al futuro, Casa Runa se proyecta como semilla de un modelo replicable en otros territorios que enfrentan desafíos similares frente a la pérdida de sus saberes arquitectónicos. La experiencia sugiere que la innovación social no debe entenderse como la introducción de tecnologías externas, sino como la activación de memorias locales que ofrecen soluciones resilientes y sostenibles. En este sentido, la resignificación del habitar ancestral como patrimonio biocultural no solo aporta





a la conservación de la diversidad cultural, sino que también propone alternativas concretas para afrontar problemas contemporáneos como el cambio climático, la crisis de vivienda y la fragmentación comunitaria.

En suma, el proyecto confirma que la Investigación+Creación, cuando se realiza desde un enfoque situado, sensible y comunitario, constituye una vía fértil para articular memoria, diseño y sostenibilidad. Casa Runa demuestra que es posible construir aulas vivas donde converjan el fuego, la tierra, la palabra y la placenta como símbolos de vida y de aprendizaje, ofreciendo a la vez una contribución significativa al campo de la bioarquitectura, la pedagogía decolonial y la innovación social. La experiencia abre un horizonte para repensar la arquitectura como un acto de justicia espacial y de re-existencia, capaz de generar transformaciones profundas en la manera de habitar y en la relación entre comunidad, territorio y universidad.

## Referencias bibliográficas

Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). *¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia* (1a ed.). Editorial Universidad del Bosque.

Beltrán-Luengas, E. M., & Villaneda Vásquez, A. (2020). La investigación-creación como producción de nuevo conocimiento: perspectivas, debates y definiciones. *Índex, revista de arte contemporáneo*, (10), 247-267.

Calvachi-Morillo, M. A., & Trujillo-Avilés, E. M. (2025). Educación decolonial en la arquitectura: un estado del arte. *Praxis*, 21(1), 232-254.

Del Pozo Calderón, S. O., López Cruz, J. Y., & Ortiz Hernández, Y. D. (2021). Propuesta metodológica para el reconocimiento de modelos constructivos vernáculos en comunidades indígenas. [Artículo].

Escobar, A. (2018). *Sentipensar con la Tierra: Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Editorial Universidad del Cauca.

Gudynas, E. (2011). *Buen Vivir: Germinando alternativas al desarrollo*. América Latina en Movimiento.

Latorre Martínez, V. (2024). Aportes para la paz a través del Aula Viva desde un enfoque biocultural: una experiencia de práctica pedagógica en educación rural, con estudiantes del Centro Educativo Las Brisas en las sabanas del Yari. Sistematización de práctica pedagógica integral. [Trabajo académico].

Quijano, A. (2000). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. *Revista Internacional de Ciencias Sociales de la UNESCO*, 50(162), 93-114.

Ruiz, A. P. M., Barriendos, J., Rodríguez, I., Gama, S. A., Caicedo, I. C. D., Galindo, I. P. E., ... & Córdova, L. F. O. (2025). Teorizar haciendo: Pedagogías experimentales en la enseñanza de la teoría de la arquitectura. *Revistarquis*, 14(1), 69-104.

# Diseño bioético y activismo animalista: una reflexión sobre sensibilidad, vida y decolonialidad en la bioculturalidad contemporánea.

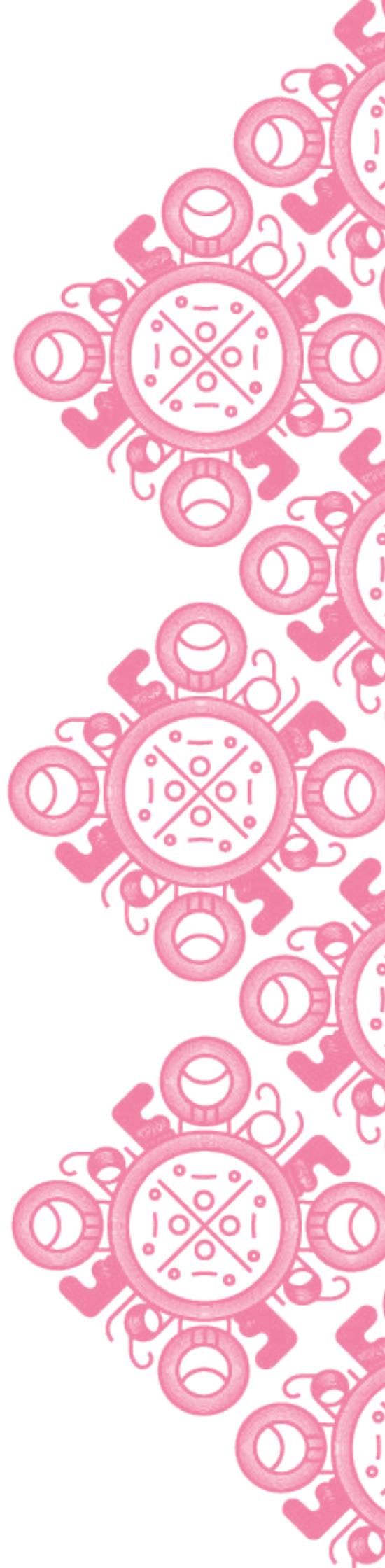
Libardo Arturo De la Cruz Escobar  
Universidad de Nariño  
[arturodelacruz@udenar.edu.co](mailto:arturodelacruz@udenar.edu.co)

## RESUMEN

Este artículo propone una reflexión teórica que articula el diseño bioético, el activismo animalista y la decolonialidad para cuestionar la sensibilidad selectiva del inconsciente colonial-capitalista que jerarquiza las formas de vida. En un contexto global de crisis ecosocial y pérdida de biodiversidad, se analiza cómo el diseño puede mediar nuevas formas de relación entre humanos y agencias más que humanas desde una ética del cuidado. La problemática abordada radica en la reproducción de sistemas de exclusión interespecie en los campos del conocimiento, la legislación, la cultura y la práctica proyectual. A través de un marco teórico interdisciplinar que incluye aportes de Barad, Capra, Haraway, Rolnik y Singer, se examinan los fundamentos del especismo estructural y la necesidad de una transformación biocultural. La principal contribución del artículo es ofrecer una base conceptual para repensar el rol del activismo mediado por el diseño como práctica crítica, sensible y generativa, que favorezca formas de habitabilidad plural y no antropocéntrica. Las conclusiones destacan el potencial del diseño como mediador bioético; la urgencia de incorporar pedagogías que reconozcan la agencia de otras formas de vida; y la relevancia del artivismo como estrategia para ampliar la conciencia ética y estética sobre el trato hacia los otros animales. Asimismo, se señalan las limitaciones del enfoque teórico y se proponen futuras investigaciones que integren artefactos participativos y estudios de caso con comunidades humanas y no humanas.

**Palabras Claves:** Activismo animalista, diseño bioético, agencia más que humana, sensibilidad selectiva

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.





## INTRODUCCIÓN

La relación entre humanos y otras formas de vida ha estado históricamente mediada por discursos de poder, dominación y utilidad. En el siglo XXI, frente a la devastación ambiental, el colapso ecológico y la explotación sistemática de animales, se hace urgente revisar las estructuras que sustentan el modelo antropocéntrico dominante. El activismo animalista, desde sus distintas corrientes, se posiciona como una práctica crítico-política que denuncia las formas de exclusión hacia los animales no humanos. Sin embargo, también representa un campo de pensamiento que, articulado al diseño y la bioética, puede abrir nuevos horizontes para una transformación cultural en clave biocultural.

Este artículo se ubica en la intersección entre el diseño bioético, el activismo animalista y la decolonialidad del inconsciente capitalista. A partir de una revisión teórica se propone una reflexión sobre la sensibilidad selectiva, el especismo estructural, la instrumentalización de la vida, y las posibilidades del diseño para reconfigurar las relaciones interespecie. Nos preguntamos: ¿Cómo el diseño, articulado al pensamiento bioético y decolonial, puede contribuir a una educación biocultural que desmonte las jerarquías interespecie? Esta pregunta orienta una propuesta crítica sobre el rol del diseño en la transición hacia una cultura del cuidado, la inclusión y la sostenibilidad vital.

En el contexto contemporáneo de crisis ecosocial, marcado por la devastación ambiental, el especismo, la instrumentalización de la vida y la supremacía humana sobre otras formas de existencia, emergen discursos y prácticas que buscan replantear la relación entre los humanos, animales, plantas y demás agencias. A pesar de los avances en los campos de la bioética, el activismo y el diseño no centrado en el humano, persisten formas de representación, producción y comunicación que refuerzan una visión antropocéntrica y utilitarista del mundo, alineado con un inconsciente colonial capitalista (Rolnik, 2019), en el que cada acción es mediada por una esfera económica, presentándose además una lucha especista por algunas especies de animales invisibilizando a otras vidas como las plantas. En este escenario, es prioritario explorar formas de expresión y acción desde el diseño, el arte y la ciencia, que permitan construir relaciones más respetuosas, sensibles y éticas con la pluralidad de agencias que habitan el planeta.

Esta investigación se centrará en comprender de qué manera las prácticas artísticas y de diseño pueden contribuir a una conciencia estética que promueva el respeto por todas las formas de vida, no solo humanas, y que cuestione la hegemonía del pensamiento colonial-capitalista que las subordina. ¿Cómo el activismo animalista responde a un pensamiento contemporáneo con enfoque de diseño centrado en la vida y un enfoque bioético?

En un contexto global marcado por la crisis climática, la pérdida de biodiversidad, la explotación industrial de animales y la reproducción de sistemas de exclusión basados en jerarquías biológicas, el activismo animalista emerge como un campo de acción y pensamiento que puede cuestionar los límites del antropocentrismo. Este activismo, al ser situado, performativo y político, se convierte en un escenario para construir pensamiento contemporáneo sobre la vida.

La necesidad de esta investigación se sostiene tanto a nivel teórico, aportando a la construcción de marcos conceptuales sobre el diseño centrado en otras agencias más allá del humano, desde lo metodológico que permita intervenir, documentar y obtener una aproximación plástica sensorial de sensibilización pública.

El universo de conocimiento se ubica en el entrecruce del diseño como eje transformador de la sociedad, la bioética como campo filosófico-político, y el activismo animalista como accionar sensible. El núcleo del problema es la exclusión sistemática de formas de vida más allá del antropocentrismo en los sistemas de pensamiento, producción y comunicación contemporáneos.

## MARCO

El objetivo de este texto es analizar el activismo animalista como un escenario de pensamiento contemporáneo que cuestiona las estructuras antropocéntricas establecidas en la modernidad. Se examina cómo desde el mencionado dualismo y otras estructuras de la modernidad, como el mecanicismo consolidó una separación entre humanos y animales, reduciendo a estos últimos a meros objetos sin agencia, entendiendo agencia como la capacidad de actuar y cómo la jerarquización de los seres vivos ha legitimado sistemas de exclusión que privilegian la existencia humana y de algunas especies sobre otras formas de vida. Capra (1998) cuestiona el paradigma mecanicista de la modernidad, proponiendo un pensamiento sistémico que reconoce la interdependencia y la red de relaciones entre todos los seres vivos, un pensamiento que se encuadra dentro de un contexto de un todo superior (p. 49). Para Capra, el reduccionismo científico ha fragmentado la comprensión de la vida, negando su carácter relacional y holístico. Esta visión fragmentaria sustentó la idea de que los animales son mecanismos sin conciencia ni valor propio. Frente a ello, el pensamiento sistémico ofrece una manera de comprender a los animales no como objetos aislados, sino como nodos en una red de vida interconectada, lo cual se alinea con el activismo animalista contemporáneo que lucha por visibilizar su agencia y valor intrínseco.





Se pretende repensar las relaciones interespecie más allá de los límites impuestos por la racionalidad moderna y su dominio, condicionando por un antropocentrismo autoritario y estructural. Este dominio se configura como un sistema de representación que sitúa al ser humano en la cúspide de una jerarquía, legitimando la instrumentalización de otras especies como recursos, objetos o medios subordinados al progreso humano. Así, se refuerzan relaciones de control, explotación y exclusión sobre los animales no humanos, bajo la premisa de que lo racional posee valor moral y capacidad de agencia. Un supremacismo humanista que actúa como un mito legitimador de jerarquías sociales, vinculado a la teoría de la dominación social, un enfoque que muestra cómo el prejuicio racial, étnico y el sexismo se entrelazan con el especismo, evidenciando raíces ideológicas comunes en las formas de dominación entre humanos y hacia los animales (Ponce León, 2024, p. 170).

El activismo animalista contemporáneo ha evolucionado como respuesta a las dinámicas de exclusión y explotación que estructuran el mundo globalizado. Estas dinámicas se manifiestan en sectores como la agroindustria, la farmacología, la experimentación científica y el entretenimiento<sup>1</sup>, donde los animales son sistemáticamente reducidos a mercancías o insumos biológicos. En estos escenarios, la vida animal es gestionada bajo lógicas extractivistas, productivas y de mercado que priorizan la eficiencia económica y la maximización del beneficio, invisibilizando su sufrimiento y negando su agencia. Dentro de este panorama, surge el activismo pos enmarañamiento propuesto por Giraud (2019), una propuesta que busca expandir los límites del activismo tradicional y abordar las complejidades de la crisis socioecológica desde una perspectiva posantropocéntrica. Esta crisis se manifiesta en el agotamiento de los ecosistemas, el colapso climático, la pérdida acelerada de biodiversidad y la creciente desigualdad entre especies, todo ello como consecuencia de un modelo de desarrollo basado en la explotación intensiva de la naturaleza. Este enfoque no solo cuestiona las jerarquías establecidas entre humanos y no humanos, sino que también busca revelar las grietas que deja el proyecto globalizador: territorios devastados, cuerpos invisibilizados y subjetividades despojadas de agencia. Siguiendo a Giraud (2019); este activismo se orienta hacia la deconstrucción de la ética de la exclusión, denunciando cómo ciertas vidas, particularmente las no humanas, son sistemáticamente omitidas de los marcos de justicia y protección. Desde esta perspectiva, el activismo pos enmarañamiento no se limita a resistir, sino que propone formas de acción y pensamiento que reconfiguran las relaciones entre especies y su coexistencia en el mundo.

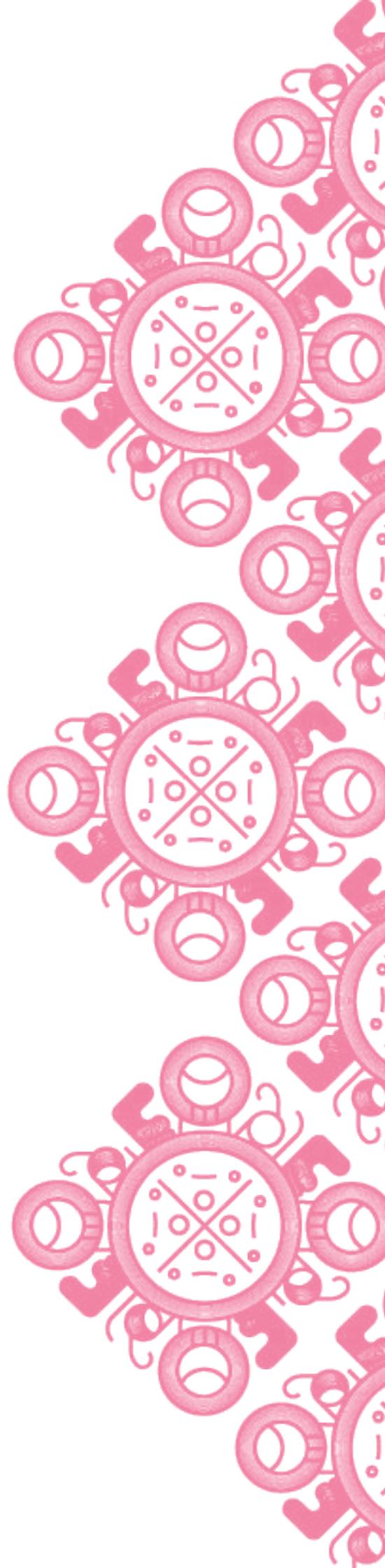
El realismo agencial propuesto por Barad (2007) ofrece un marco epistemológico-ontológico-ético que permite comprender la agencia no como una propiedad exclusiva de los sujetos humanos, sino como el resultado de intra-acciones entre lo

humano y lo no humano, lo material y lo discursivo, lo natural y lo cultural. Esta perspectiva contribuye a desestabilizar las jerarquías modernas que han relegado a los animales al estatuto de objetos pasivos, y refuerza la necesidad de repensar las prácticas científicas, políticas y sociales desde una ética ampliada.

Más allá de comprender el activismo animalista como una práctica sociocultural, es fundamental abordarlo como un escenario de pensamiento: un espacio en el que se reflexiona críticamente sobre sus alcances, límites y posibilidades de transformación de los ecosistemas de relaciones interespecie. Para ello reflexionemos dos momentos desde lo cognitivo y lo biológico. Primero para Maturana y Varela (1990) todo hacer es conocer y todo conocer es hacer (p. 13), en donde el lenguaje y el conocimiento son constructos culturales, en donde el conocimiento surge como resultado de la interacción entre organismo y entorno. En un segundo momento se debe tener en cuenta que Maturana y Varela (1990) nos invitan a cuestionar la ontología jerarquía que sustenta el antropocentrismo, ya que independiente de los sistemas vivos de primer, segundo y tercer orden, los sistemas tienen unidades autónomas de autopoiesis que permite producir y mantener su propia organización, esto equipara ontológicamente a las especies, en términos de vida. Lo que permite repensar las formas en que cohabitamos con otros seres vivos, y claro está las acciones que hacemos sobre estos. En este sentido Capra (1998) se articula con el concepto de acoplamiento estructural, que muestra cómo los seres vivos, incluidos los humanos, se constituyen en relación con su entorno, y no como entidades cerradas o superiores, en la que el ser humano es una hebra de una red mayor que se debe aprender a cuidar, mediante la implementación de una alfabetización ecológica como base para una transformación cultural que nos permita percibirnos como parte de una red viva, acoplando principios como: interdependencia, reciclaje, asociación, flexibilidad, diversidad y sostenibilidad, que inspire nuestras sociedades.

Así mismo, el debate sobre el especismo, planteado por Singer (1985), desafía la tendencia del activismo animalista a restringirse a ciertas especies según intereses humanos, e invita a ampliar su campo de acción desde una ética más incluyente. Una bioética contemporánea, para ello se inicia con Hottois (2004) quien reconoce la necesidad de una bioética que no solo se centre en lo antropocentrista, sino que también considere un tipo de relación con otros organismos vivientes en un contexto contemporáneo.

Estos referentes teóricos encuentran resonancia en experiencias de investigación-creación y comunicación que han permitido trasladar las reflexiones conceptuales al campo del diseño bioético y el activismo animalista. Como ejemplo se tiene la





obra *¿Gallo de Pelea?* desarrollada en el 2024, materializada en formato de relato sonoro desarrollada en el estudio Beat Lab y la obra interactiva que lleva el mismo nombre presentada en el XII Salón de Arte de San Juan de Pasto en el mismo año. Por otro lado, la obra inmersiva *AnthroNoise*, presentada en el XIII Salón de Arte de San Juan de Pasto desarrollada en el 2025, se constituyó como un dispositivo de tecnopoiesis crítica. Siguiendo a Maturana y Varela (1990), permitió a los interactores reconocer cómo su propia presencia afectaba estructuras simbólicas que representaban redes vivas, visibilizando el “ruido antropocéntrico” que produce la cultura moderna. Su carácter colaborativo y experimental mostró cómo el diseño interactivo puede propiciar reflexiones profundas sobre la interdependencia de organismos y entornos, en línea con la alfabetización ecológica planteada por Capra (1998).

## DISCUSIÓN

### **Agencia política y derechos no humanos**

La protección de los animales tiene unos lineamientos internacionales con la declaración Universal de los Derechos de los Animales proclamados el 15 de octubre de 1978 por la Liga Internacional, las Ligas Nacionales y las personas asociadas, aprobadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), pero este tipo de afirmaciones no concuerdan con la realidad, cabe aclarar que la UNESCO ni la ONU no han aprobado dichos derechos de los animales, quien lo realiza es la UNESCO - PARIS (González, 2018). Independiente de su aprobación realmente aprobados o no, y la implicación legal en cada uno de los países difieren, pero la declaración Universal de los Derechos de los Animales son una serie de derechos morales, que permite reflexionar sobre las problemáticas que tienen los animales no humanos:

**Artículo 1º** Todos los animales nacen iguales ante la vida y tienen los mismos derechos a la existencia.

Este artículo nos permite reflexionar que existen animales que tienen derecho a existir pero a otras especies se interrumpe su existencia, como lo hemos explicado anteriormente.

Es fundamental promover una convivencia sostenible que trascienda el antropocentrismo. Este respeto por otras formas de vida es uno de los objetivos del activismo animalista y ambientalista. Como menciona Colli Sulú, es esencial descolonizar el derecho, históricamente centrado en lo humano (Salgado, 2024). En Colombia, un paso hacia esta descolonización es la Sentencia T-622 de 2016, que reconoce al río Atrato y su cuenca como entidades sujetas a derechos, con obligaciones de protección, conservación, mantenimiento y restauración a

cargo del Estado y las comunidades étnicas. No obstante, surgen preguntas: ¿cómo lograr que la naturaleza sea declarada como entidad sujeta de derechos? ¿Qué figura jurídica permitiría que los animales reciban algún tipo de renta económica?

Pero que hace que algunas especies tengan una agencia política de mayor protección que otras, en el caso de animales humanos vs otros animales debemos hablar del pudor antropocéntrico según Padilla (2018), una condición que impide considerar a los animales en términos de igualdad moral. En este sentido Horta (2011) describe el antropocentrismo moral, que prioriza exclusivamente los intereses humanos y relega los intereses de otras especies. En este sentido de antropocentrismo moral, puedo relacionar que la sensibilidad selectiva permea en la legislación colombiana, protegiendo a algunas especies más que otras.

En Colombia se cuenta con los precedentes tales como: la ley 5 de 1972, en la que se estructuran las juntas defensoras de animales; ley 9 de 1979 en la que se dictan medidas sanitarias para el sacrificio de animales de abastos; la ley 84 de 1989 en la que se adopta el Estatuto Nacional de Protección de los Animales, especificando la protección contra el sufrimiento y dolor, promover el bienestar animal, sancionar el maltrato, programas de educación y cuidado de la fauna silvestre; la ley 746 de 2002 que regula la tenencia y registro de perros potencialmente peligrosos para prevenir riesgos y promover la tenencia responsable; la ley 1638 de 2013 prohíbe el uso de animales silvestres, tanto nativos como exóticos, en espectáculos circenses, ya sean fijos o itinerantes; la ley 1774 del 2016 en la que se da la categoría de seres sintientes a los animales, se endurecen las penas y multas por maltrato animal, con algunas excepciones con elementos tradicionales y espectáculos con animales; la ley 1801 de 2016 conocida como el Código Nacional de Policía y Convivencia, incluye disposiciones sobre el cuidado y protección de los animales, promoviendo la tenencia responsable; la sentencia C-045 de 2019 declara inconstitucional la caza deportiva, considerando que no se justifica el sufrimiento infligido a los animales por esta práctica; la ley 2054 de 2020 que modifica la ley 1801 de 2016 para fomentar la tenencia responsable y atenuar las consecuencias del maltrato; la ley 2047 de 2020 regula la experimentación con animales, estableciendo condiciones y limitaciones para su uso en investigaciones científicas, la sentencia C-148 de 2022 establece criterios sobre la pesca deportiva, enfatizando la necesidad de proteger a las especies y su hábitat; la ley 2318 de 2023 tiene por objeto la creación de una normatividad tendiente a establecer parámetros para la sustitución de vehículos de tracción animal; la ley antitaurina 2385 "No Más Ole" de 2024; la resolución 0774 de 2024 emitida por el Ministerio de Ambiente, regula el manejo y control de los hipopótamos declarada como especie exótica invasora en el país y la reciente; la ley 2455 del





18 de abril de 2025 conocida como Ley Ángel que endurece las penas contra el maltrato animal y establece una ruta contra el maltrato animal, entre otras disposiciones legales.

Para lograr la aprobación de la ley antitaurina 2385 "No Más Olé" en el 2024 propuesta por la senadora Esmeralda Hernández, se desarrollaron una serie de relatos visuales y/o sonoros desde varios años atrás que lograron sensibilizar sobre la problemática que sufren los toros en las corridas dentro de la tauromaquia, desde 1990 activistas como Carlos Crespo inician su proceso contra la fiesta brava colocando carteles de se busca a Cesar Rincón asesino de toros, de igual forma se presentan canciones antitaurinas como las desarrolladas por la Pestilencia Olé, Doctor Krapula con Tauricida, IRA Olé Torero Bufon, Dafne Marahunta Maten al Torero, Ron Daymon Torero, Fértil Miseria con Sangre en la Arena, Chucho Merchan con Tortura, Estoyputo y su canción la Venganza del Toro, desde Pasto Doc Puercas y su tema Faena Sangrienta, documentales, carteles, y demás artefactos que lograron minar la sensibilidad de la comunidad. Una práctica con animales que se considera como tradición y cultura contemplada en el artículo 7 de la ley 84 de 1989, en donde el rejoneo, coleo, corridas de toros, novilladas, corralejas, becerradas, tientas y las riñas de gallos, pueden maltratar animales. La Corte Constitucional de Colombia, el 4 de septiembre de 2025, dejó en firme la Ley 2385 de 2024, que prohíbe las corridas de toros, así como el rejoneo, las novilladas, becerradas, tientas, corralejas, el coleo y las riñas de gallos.

Pero a pesar de la agencia legal que presenta en papel un panorama de activismo ampliado por diversas formas de vida se presenta aún una sensibilidad selectiva por un tipo de especies.

### **Sensibilidad selectiva, activismo y diseño como transformación cultural**

Como elemento clave en esta reflexión es el concepto de sensibilidad selectiva, el cual articula a partir del inconsciente colonial-capitalista planteado por Rolnik (2019). Este inconsciente produce subjetividades subordinadas al capitalismo, limitando la creatividad y la vitalidad, a una esfera económica. Este inconsciente colonial-capitalista orienta una alta sensibilidad hacia aquellos animales que pueden ser capitalizados como los animales de compañía, y caso contrario presenta una baja sensibilidad por aquellos animales denominados de consumo, es inconsciente moldea las percepciones y acciones de los activistas animalistas bajo una lógica económica.

Las especies compañeras según Haraway (2003), son las especies que interactúan de una manera beneficiosa para ambas en diversas maneras, como la obtención de alimento, protección o reproducción, una vida compartida entre la naturaleza

y la cultura. En esta relación se desarrolla unas economías vinculadas a las especies compañeras como los caninos y felinos. Cabe aclarar que Haraway nos invita a repensar la ética, la política y la cultura desde la perspectiva de la convivencia y el devenir-con otras especies, desafiando los dualismos tradicionales de naturaleza/cultura y humano/animal.

¿Pero cómo manifestar este inconformismo del trato hacia otros seres vivos?

Lippard (1983) nos presenta el concepto de arte activista, que opera no solo como una herramienta de movilización, sino también como catalizador de cambio social que interpela y empodera comunidades. De igual forma, Weibel (2015) define el artivismo como una hibridación entre arte y activismo: un campo creativo difícil de delimitar, que surge como respuesta ciudadana ante situaciones de malestar público.

El artivismo podría constituir una vía para repensar el maltrato hacia otras especies. Esto incluye, por ejemplo, los espectáculos que promueven riñas de gallos; las representaciones idealizadas de animales “libres” en granjas que ocultan las condiciones reales en las plantas de sacrificio, llamadas “plantas de beneficio”, donde la muerte es sistematizada, cronometrada y protocolizada para el aprovechamiento de carne, sangre y vísceras. También podría cuestionar los artefactos presente en grandes superficies comerciales que promueve el exterminio de seres vivos catalogadas como plagas (vertebradas o no vertebradas), visibilizar las altas cifras de sacrificios de ganado por minuto en Colombia, e incluso problematizar la humanización de algunas especies, que bajo el velo de afecto terminan negándoles su autonomía.

Citando el concepto de conexiones parciales de De la Cadena (2015), en el que se trabaja la posibilidad de los mundos que puedan dialogar con otros mundos, se puede ampliar nuestra concepción de coexistencia con otras formas de vida, no solo entre especies de animales, incluso ampliar nuestra visión a las plantas, lograr superar esa ceguera botánica propuesta por Mancuso o la impercepción botánica descrita por Santos (2025), en donde nos falta esa habilidad como especie humana para percibir a las plantas, esta condición ha llevado a dar una mayor prioridad a los animales por encima de las plantas. Esto nos invita a ampliar nuestras cosmopercepciones, desde la ética, estética y política para lograr una transformación de fondo Amaral (2025).

Esta posibilidad de ampliar el activismo animalista, por un activismo por la vida, desde un enfoque que puede concordar con el artivismo, en sintonía con una bioética contemporánea,





que considere la relación con otros organismos vivientes en un contexto contemporáneo, pero sin caer en una humanización, debemos tener una relación ética, reconociendo su vida y su cualidad como lo expresó Santos (2025).

El activismo implica no solo reconocer su papel en la transformación social, sino también cuestionar las bases discursivas y estructurales que sostienen la relación entre especies. Según Cragnolini (2011) la domesticación es considerado como un proceso de apropiación, al integrar al animal a una casa, para convertirlo en propiedad, utilidad o compañía. Este tipo de apropiación se evidencia al hablar de amo, dueño o propietario de un animal domesticado. Para reevaluar dicha posesión se puede comenzar en reconocer al animal como otro ser vivo, con el cual co-existimos en espacios físicos como nuestras casas, en las cuales podemos brindar otro tipo de hospitalidad. Para Cragnolini (2011) para hacer frente a la domesticación que anula al animal, se debe propender por una hospitalidad incondicional que respete al animal en su ser, su extrañeza y su diferencia.

Lo expuesto nos invita a realizar una ampliación del activismo que vivimos desde las concentraciones humanas, nos hace pensar en un cambio de perspectiva del urbanismo antropocentrista, a una perspectiva ecocentrista según Fajardo (2024), que valore todas las formas de vida y reconozca su valor intrínseco. Buscar aproximarnos a una comunicación entre diversos seres como las piedras, los nevados, el sol, la luna, seres sintientes, seres con espíritu, respetando ritmos y tiempos como lo propone Vanegas (2025) en el Laboratorio Rural Minkalab. Encontrar un nuevo sentido al habitar, una manera de integrar, intercambiar, transformar, las relaciones entre culturas, territorios, organismos, en lo que se puede denominar un metapaisaje, como una metodología de interacción participativa, como lo expone Gómez (2025), en una búsqueda de renaturalizar, una manera de restaurar las interacciones perdidas entre diversos actores, para un ecosistema próspero, una manera de accionar en un paisaje regenerativo.

Fundamentado en un diseño generativo o 4.0, según Peter Jones, un nivel del diseño que busca promover un cambio social frente a problemas complejos. Este Diseño de cambio social y el artivismo podrían constituir una vía para repensar los artefactos comunicacionales que perpetúan el maltrato hacia otras especies, y buscar el promover un diseño centrado en la vida, que permita repensar el respeto por la agencia de otros seres, lejos del inconsciente colonial capitalista, fuera de una dimensión económica con un aprovechamiento de recursos subjetivos.

Rolnik (2019) aborda el agotamiento de los recursos subjetivos y nos invita a una insurrección micropolítica: al desarrollo

de acciones de transformación personal o individual frente al inconsciente colonial capitalista. Estas acciones pueden visibilizar el especismo, particularmente cuando este se alinea con esferas económicas que impiden desarrollar una sensibilidad genuina hacia el trato que se les da a otras formas de vida. Tal vez, como hipótesis, una forma de combatir esta sensibilidad selectiva pueda residir en la intersección entre el activismo animalista, el diseño como eje de transformación social y el arte activista como manifestación social.

En este sentido Capra (1998, p. 29) invita a trabajar desde una ecología profunda, la cual dista de los paradigmas basado en valores centrados en el hombre, para tener una mirada ecoética que reconozca la interdependencia de otros seres vivos y la urgencia de asumir responsabilidades más allá de la especie humana, en la que se incluya otras formas de conocimiento más sensibles, respetuosas y conectadas con la totalidad de la biosfera, en una trama de la vida. Esta ecoética no solo cuestiona las prácticas destructivas y extractivistas, sino que también exige una transformación cultural profunda que permita integrar el respeto por la vida no humana en las decisiones cotidianas, políticas y tecnológicas.

Este marco conceptual ofrece las bases para una reflexión crítica sobre el rol del diseño como mediador bioético, y como campo sensible que puede contribuir a desmontar las lógicas de exclusión interespecie, proponiendo en su lugar formas de habitabilidad comunes y pluralistas.

Las reflexiones expuestas sobre sensibilidad selectiva, artivismo y hospitalidad interespecie se consolidan en prácticas de investigación-creación que muestran el papel del diseño como acción cultural situada. La propuesta TRATO/MAL/TRATO – GALLUS (2025), desarrollada con estudiantes de diseño gráfico y danzantes, articuló cuerpo, sonido e imagen en tiempo real como ejercicio pedagógico y activista. En diálogo con el realismo agencial de Barad (2007) y la noción de especies compañeras de Haraway (2003), esta experiencia permitió experimentar la intra-acción entre humanos y animales como un espacio de aprendizaje crítico y de acción política.

Finalmente, la experiencia de Radio Animalista Activista refuerza el papel del diseño como mediador cultural y comunicacional. Al nutrirse de autores como Rolnik, Barad y Capra, sus episodios recientes (148 al 180) han permitido construir un relato sonoro biocultural que sensibiliza a la comunidad universitaria y a la ciudadanía de Pasto frente al maltrato animal, el especismo y la crisis ecosocial. Al igual que las obras ¿Gallo de Pelea?, Trato/Mal/Trato – Gallus y AnthroNoise, este programa se constituye en un artefacto comunicacional que expande la acción del activismo hacia el espacio público, integrando reflexión teórica, estética sonora y acción política.





## CONCLUSIONES

El diseño debe asumir un rol de mediación bioético y sensible con diversas formas de vida, donde las decisiones estén guiadas por principios de respeto e inclusión interespecie.

Se requiere el reconocimiento de las agencias más que humanas en las pedagogías del diseño, desde la academia se debe formar diseñadores críticos capaces de responder a las crisis contemporáneas.

El diseño debe actuar como un agente de desmontaje de las estructuras simbólicas que refuerzan el especismo y la jerarquización de la vida. Esto implica cuestionar de manera crítica las dinámicas de productividad, la utilidad y la representación homogénea, abriendo espacio para la pluralidad, el afecto y las acciones de micropolítica.

El artivismo y las narrativas contemporáneas permiten accionar diversas formas de sensibilización y vinculación afectiva entre humanos y otros animales. Estas estrategias pueden ser particularmente efectivas en procesos educativos, de comunicación y de incidencia social.

El diseño debe proponerse como una herramienta para imaginar y materializar espacios, objetos y narrativas que promuevan la convivencia entre diversas formas de vida. Esta habitabilidad expandida requiere un cambio radical en las escalas de valor que guían nuestras prácticas creativas.

Limitaciones del enfoque, esta propuesta se basa principalmente en una articulación teórica y conceptual que, si bien ofrece aportes sustanciales al campo del diseño bioético, requiere ser ampliada con estudios de caso empíricos y procesos de validación en contextos comunitarios específicos. La complejidad del pensamiento decolonial y la implementación de una ética interespecie pueden enfrentar resistencias institucionales, culturales y disciplinarias.

Investigaciones futuras, se proyecta el desarrollo de artefactos pedagógicos y experiencias de diseño participativo que involucren directamente a agencias humanas y más que humanas. Será clave explorar cómo estos dispositivos pueden incidir en procesos educativos formales e informales, ampliando la alfabetización ecológica y afectiva. Además, se plantea como ruta de investigación futura la evaluación de impacto de estrategias de artivismo interespecie en territorios específicos.

Finalmente, esta reflexión invita a asumir una bioética del diseño fundamentada en la responsabilidad y el respeto por diversas formas de vida, abriendo caminos hacia una cultura del cuidado, donde el diseño no sólo represente, sino que actúe para preservar la vida. Así, el diseño bioético se proyecta como una práctica vital para el presente y el futuro de la bioculturalidad

## Referencias

Barad, K. (2007). Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. duke university Press.

Capra, F., & Sempau, D. (1998). La trama de la vida. Barcelona: Anagrama.

Congreso de Colombia (1972). Ley 5 de 1972: Por la cual se dicta el Reglamento del Congreso, el Senado y la Cámara de Representantes. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=1560146>

Congreso de Colombia. (1979). Ley 9 de 1979, por la cual se dictan medidas sanitarias [Ley]. Diario Oficial No. 35.049. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1177>

Congreso de Colombia (1989). Ley 84 de 1989: Por la cual se adopta el Estatuto Nacional de Protección de los Animales y se crean unas contravenciones y se regula lo referente a su procedimiento y competencia. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=8242>

Congreso de Colombia. (2002). Ley 746 de 2002, por medio de la cual se regula la tenencia y registro de perros potencialmente peligrosos [Ley]. Diario Oficial No. 44.872. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=5515>

Congreso de Colombia. (2013). Ley 1638 de 2013, por medio de la cual se prohíbe el uso de animales silvestres, ya sean nativos o exóticos, en circo fijos e itinerantes en todo el territorio nacional [Ley].

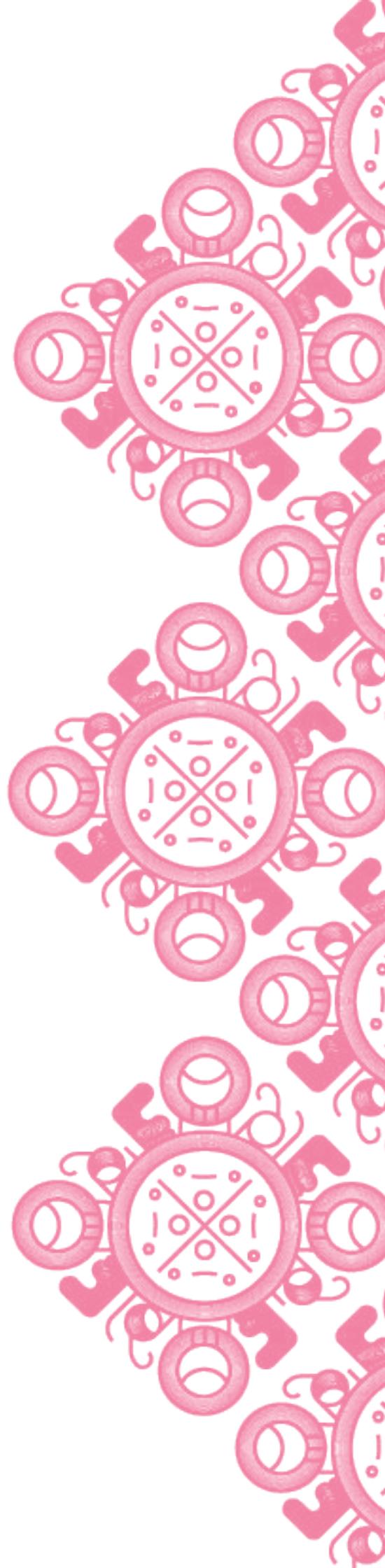
Diario Oficial No. 48.804. [https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma\\_pdf.php?i=53625](https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=53625)

Congreso de Colombia (06 de enero de 2016). Ley 1774 de 2016

Congreso de la República. [https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma\\_pdf.php?i=68135](https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=68135)

Congreso de Colombia. (2016). Ley 1801 de 2016, por la cual se expide el Código Nacional de Policía y Convivencia [Ley]. Diario Oficial No. 49.939. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=80538>

Colombia. Corte Constitucional. (2019). Sentencia C-045 de 2019, por la cual se declara la inconstitucionalidad de la caza deportiva en el territorio nacional [Sentencia]. <https://www.derechodeportivocolombiano.com.co/repository/sentenciascc-032c0452019.php>





Congreso de Colombia. (2020). Ley 2054 de 2020, por medio de la cual se modifica el Código Nacional de Policía y Convivencia (Ley 1801 de 2016) en lo relacionado con la protección y el bienestar animal [Ley]. Diario Oficial No. 51.500. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=141480>

Congreso de Colombia. (2020). Ley 2047 de 2020, por medio de la cual se regula la experimentación e investigación científica con animales vertebrados no humanos [Ley]. Diario Oficial No. 51.409. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30039697>

Colombia. Corte Constitucional. (2022). Sentencia C-148 de 2022, sobre la pesca deportiva y la protección de las especies y su hábitat [Sentencia]. <https://www.ambitojuridico.com/sites/default/files/2022-05/Com-C-148-22%28pesca%20deportiva%29.pdf>

Congreso de Colombia. (2023). Ley 2318 de 2023, por medio de la cual se establece el marco normativo para la sustitución de vehículos de tracción animal y se dictan otras disposiciones [Ley]. Diario Oficial No. 52.343. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=217131>

Congreso de Colombia. (22 de julio de 2024). Ley 2385 de 2024 Congreso de la República. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30051862>

Congreso de Colombia. (2025). Ley 2455 de 2025, por la cual se fortalece la lucha contra el maltrato animal y se actualiza el Estatuto Nacional de Protección de los Animales (Ley 84 de 1989) - Ley Ángel [Ley]. Diario Oficial No. 52.779. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=259656>

Cragolini, M. B. (2011). Hospitalidad (con el) animal. Universidad de Buenos Aires - CONICET.

De la Cadena, M. (2015). Earth beings: Ecologies of practice across Andean worlds. Duke University Press.

De la Cruz Escobar, A. (2017). Radio Animalista Activista [Pódcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/3ipkwKStamqOKSblAVdmps?si=a334dc95dbe4432>

De la Cruz Escobar, A. (2025, julio). Anthro Noise [Episodio de pódcast, episodio 174]. En Radio Animalista Activista. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/4CcucsXi89cMvRc3IrIcIa?si=edbf4bee69674ca4>

De la Cruz Escobar, A. (2025, mayo). Trato Mal Trato Gallus [Episodio de pódcast, episodio 170]. En Radio/ Animalista Activista. Spotify. <https://open.spotify.com/e/oACbccHHCIIs2UECxaR38zv?si=GgFo2vGnSuqmGlaQNKt9QQ>

De la Cruz Escobar, A. (2024, agosto). ¿Gallo de pelea? Canción animalista [Episodio de pódcast, episodio 148]. En Radio Animalista Activista. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/6Jj9Eox7fyarmoWKb3wqV?si=077d1217f255486d>

Fajardo, M (2024). Form Follows Life: Reinventing cities

Giraud, E. H. (2019). What comes after entanglement?: Activism, anthropocentrism, and an ethics of exclusion. Duke University Press.

Gómez Alzate, A. (2025, abril 24). El paisaje como patrimonio biocultural: Memoria y cocreación para su regeneración [Video].

Seminario DAC – Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. YouTube. <https://youtu.be/kTHFr9Mziko?si=jkzgj-vWO3ZLHtE>

González, F. J. C. (2018, July). La Declaración universal de los derechos del animal. In Derecho Animal. Forum of Animal Law Studies (Vol. 9, No. 3, pp. 143-146).

araway, D. J (2003). The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness, Chicago: Prickly Paradigm Press.

Horta, O. (2011). La cuestión de la personalidad legal más allá de la especie humana. Isonomía

Hottois, G. (2020). ¿Qué es la bioética? 2da. Universidad del Bosque.

Padilla, A. (2018). Los animales al derecho: nuevas concepciones jurídicas sobre los animales en América Latina: de la cosa al ser sintiente. Uniandes.

Ponce León, J. J. (2024). De la crueldad animal a la dominación social interespecie y el autoritarismo: una revisión teórica desde la psicología social. Tabula Rasa, 49, 151-178.

Lippard, L. (1983). Caballos de Troya: arte activista y poder.

Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1990). El árbol del conocimiento: las bases biológicas del conocimiento humano. Madrid: Editorial debate.

Rolnik, S. (2019). Esferas de la insurrección. Apuntes para descolonizar el inconsciente. Buenos Aires: Tinta limón.

Salgado, M. (2024, 23 de octubre). Cosmovisiones indígenas por la justicia climática (México / Francia): Una charla con Samantha Colli Sulú [Episodio 568]. Diseño y Diáspora. [https://op.spo.com/episodio/15VJnEcJUYR4wxSTESiWjh?si=Nxyo\\_1OVQMqYXyq](https://op.spo.com/episodio/15VJnEcJUYR4wxSTESiWjh?si=Nxyo_1OVQMqYXyq)

Santos, A. (2025, mayo 5). Cómo las plantas han moldeado nuestra historia [Video]. Seminario DAC – Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. YouTube. <https://youtu.be/LXbNKe4LdZY?si=YqCV3oAtUux7KThm>

Singer, P. (1985). Liberación animal: una ética nueva para nuestro trato hacia los animales. Editora Cuzamil.

Vanegas, G. (2025, marzo 3). Laboratorio rural Minkalab: Arte, ciencia y tecnología en acción. Intercambio intercultural por un buen vivir de todos los seres [Video]. Seminario DAC – Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. YouTube. <https://youtu.be/HDyq5lyxDsM?si=6Ntf-kcXJmlEeppp>

Weibel, P. (Ed.). (2015). Global aCtIVISm: Art and conflict in the 21st century. MIT Press.





## Identidad de la mujer Vetana: tejidos y joyas.

Ernesto Vidal Prada  
Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI  
[evidal1@udi.edu.co](mailto:evidal1@udi.edu.co)

Luzdey Yaneira Barrera Rojas  
Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI  
[lbarrera10@udi.edu.co](mailto:lbarrera10@udi.edu.co)

### RESUMEN

A partir de una noción del territorio entendida más allá del lugar físico de una región, y concebida como el entramado entre los recursos y saberes de la cultura que habita un lugar, el proyecto plantea, desde el concepto de identidad cultural, cómo este se entiende y se apropia bajo diversas nociones y perspectivas del propio concepto, haciendo énfasis en la identidad personal, particularmente en la identidad femenina y su estrecha relación con la pertenencia al territorio. Se toma como eje de investigación el territorio de la provincia de Soto Norte, particularmente el municipio de Vetas (Santander); siendo este territorio de gran interés por sus temáticas y problemáticas sociales, políticas y culturales, ya que constituye un punto central y área de influencia dentro del Páramo de Santurbán.

El proyecto se realizó desde la perspectiva del Codiseño, entendiendo el trabajo colaborativo que sustenta las actividades y procesos creativos orientados al bien común. En él se realizaron talleres cocreativos entre artesanos, diseñadores, organizaciones territoriales y habitantes de la región para la construcción colectiva de espacios y objetos materiales desarrollados desde el diseño artesanal. Asimismo, el proyecto pretende rescatar, a partir de este enfoque participativo, la visión de las mujeres pobladoras del territorio de la provincia de Soto Norte sobre su identidad cultural y su cultura material. Finalmente, el proceso de investigación-creación gira en torno al objetivo de visibilizar esta identidad de la Mujer Vetana y su relación con el territorio.

**Palabras Claves:** Codiseño; Identidad; Páramo de Santurbán; Vetas.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

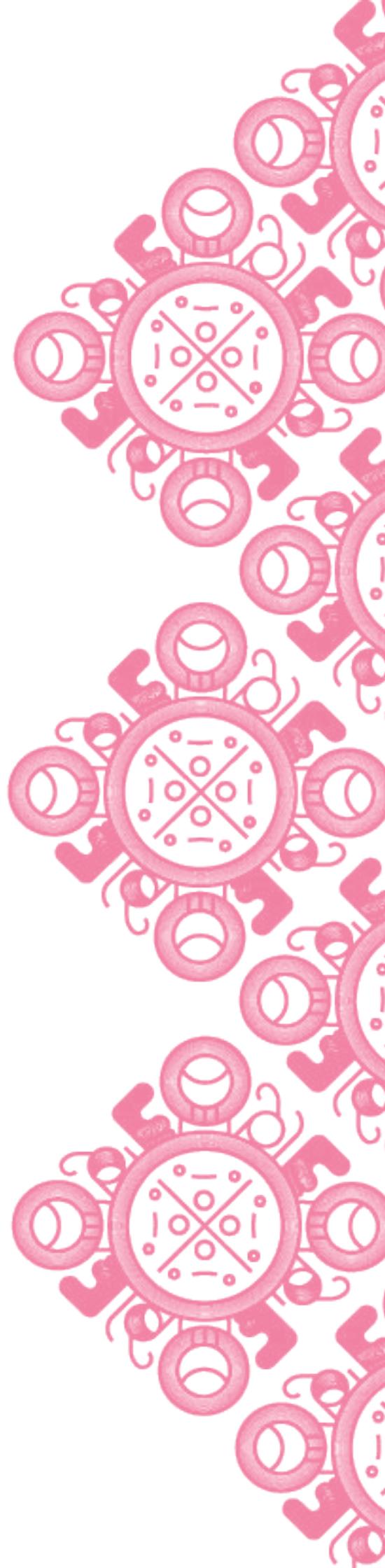
## INTRODUCCIÓN

El municipio de Vetas, Santander, se caracteriza por ser un territorio rico en minerales propicios para la explotación minera. Esta tradición minera no solo representa un legado histórico de sus antepasados, sino también un escenario en el que aspectos como el machismo y los problemas medioambientales del territorio cercano al Páramo de Santurbán se entrelazan para construir la identidad de este pueblo “pesebre” por su colonial arquitectura y asentado en las montañas escarpadas de Santander. Bajo esta perspectiva, una mirada hacia los oficios y saberes ancestrales arraigados en el territorio revela mitos y tradiciones en los que los espacios para las mujeres han sido escasos y sin continuidad (Universidad Santo Tomás, 2004).

Se busca comprender cuál es la interacción de la mujer con el territorio, a partir de los roles de género y de la influencia de estos en la construcción de la identidad de las Mujeres Vetanas (Durán y Flesler (2021). Esta comprensión del problema se centra en entender y plantear soluciones para tres variables identificadas: primero, la carencia de espacios de relacionamiento e intercambio de saberes para las mujeres del municipio; segundo, la escasa oferta laboral dirigida a las mujeres de Vetas, dado que la mayoría de las oportunidades se concentra en la industria minera del municipio; y, en tercer lugar, cómo las mujeres del municipio se han visto expuestas a situaciones de violencia de género y dependencia económica, motivadas por las dos variables anteriores.

Buitrago (2014) señala que los habitantes del municipio entienden y manifiestan que “la minería es su principal sustento, lo que mejor saben hacer y la base de su identidad” (p. 322). Las mujeres de Vetas, quienes han crecido entre socavones y lagunas, han desempeñado diferentes roles y vivido diversos escenarios dentro de los espacios de explotación aurífera, ya que debido a su actividad económica principal existen brechas relacionadas con las escasas oportunidades laborales desarrolladas en el territorio y la violencia de género ejercida en sus hogares, derivada de problemas culturales como el alcoholismo, la dependencia económica y el abuso de poder. Estas brechas, a su vez, generan una “división sexual del trabajo y marginalidad económica” (Orozco et al., 2019, p. 183).

La feminidad, la mujer Vetana como un medio de identificación susceptible con el entorno, es el centro y eje que construye la cercanía, la sensibilidad y la ciclicidad de la vida en las diferentes manifestaciones de su mundo actual. Su imagen, a lo largo de los años, se ha ido deconstruyendo en diversos imaginarios y formándose de nuevo en distintas expresiones para habitar un territorio como Vetas, un municipio minero, rico en naturaleza





y en conflictos socioambientales. Así, el fruto del trabajo muchas veces no es remunerado o es menospreciado por su simple existencia, confundido bajo la sombra de una mirada hegemónica y patriarcal (Barrera, 2021; Bozal, 1999).

Comprendiendo lo anterior, los espacios desarrollados dentro del territorio se enfocan en incentivar la participación de adultos en la concertación de temas relacionados con la minería y el contacto ambiental, dejando pocos espacios dedicados a la identidad de la población o al desarrollo de un nuevo modelo de sustento económico (Artesanías de Colombia, 2019). En general, los procesos culturales en torno a la identidad tienen como eje el trabajo a la joyería y/o a otros actores del territorio, pero no se han centrado en las mujeres artesanas del territorio. Considerando lo anterior, se planteó la siguiente interrogante: ¿de qué manera, desde procesos de investigación-creación, se pueden generar espacios para la expresión de la identidad cultural de las mujeres del municipio de Vetas, Santander?

### Un abordaje desde la investigación - creación y los procesos participativos

El abordaje del proyecto se realizó desde la perspectiva de los procesos de investigación-creación (Ballesteros y Beltrán, 2018) y desde la concepción del diseño social, entendido como una herramienta para la conexión de los actores en un entorno integrado al trabajo conjunto. Se resalta así la importancia de las personas dentro del proceso creativo, mediante encuentros de intercambio y el desarrollo de actividades creativas. El enfoque del proyecto y la intervención del diseño se basan, entonces, en procesos de diseño participativo que promueven la participación de los diversos actores del territorio, buscando la generación de propuestas conjuntas orientadas al bien común.

En línea con los principios de la investigación-creación, se busca la generación creativa de objetos plástico-sensoriales, en este caso desde el diseño artesanal, que reflejen un proceso participativo basado en la realización de talleres creativos. Estos talleres tienen como objetivo contrastar y poner en perspectiva la mirada del diseñador, el quehacer del artesano y las bases conceptuales, desde una visión auténtica del territorio y su cultura (Vélez y Arango, 2015). De este modo, el proceso de investigación-creación se fundamenta en el uso de la creatividad y la comunicación para construir un medio de intercambio de conocimientos técnicos y empíricos en el desarrollo del diseño y en los procesos que implican la procesos participativos junto a las comunidades.

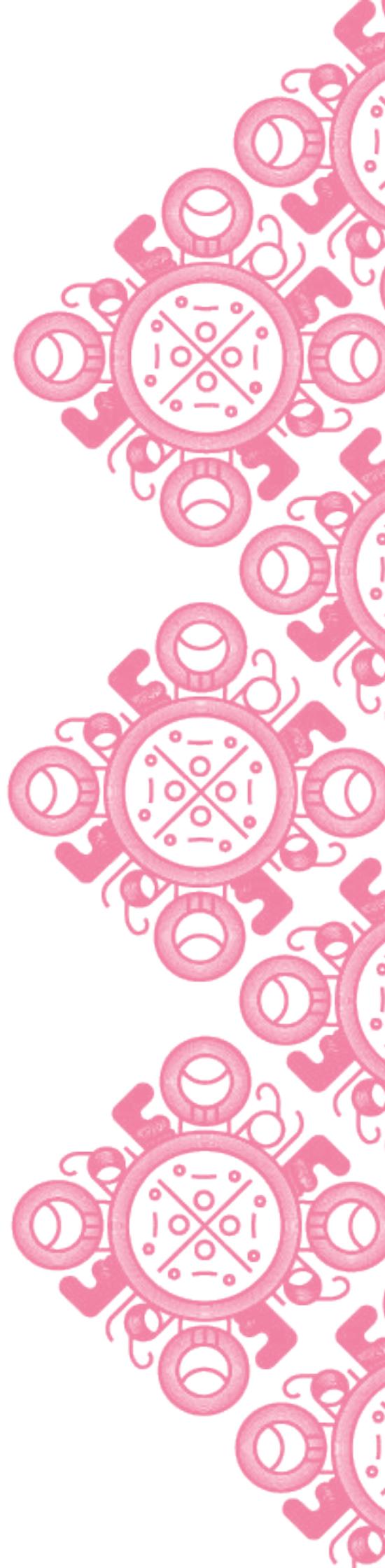
La metodología propuesta para el desarrollo del proyecto busca dar voz a sus actores, especialmente a las mujeres, como medio de expresión y, a su vez, construir un escenario futuro que permita replicar la construcción colectiva de la identidad y cultura del municipio (Molano, 2021). Los procesos de Codiseño entre artesanos y diseñadores facilitan el acercamiento a los saberes, haceres y oficios del territorio desde una perspectiva colectiva, sin estar sujetos a tiempos, escenarios o limitaciones metodológicas.

El diálogo constante entre ambos busca generar beneficios mutuos que se alejan de visiones meramente productivas o económicas, y que rescatan el carácter y la esencia humana del diseño, la creatividad y una cultura vinculada a lo ancestral y tradicional.

El trabajo de diseño artesanal busca la innovación, actualización y/o contextualización de saberes artesanales mediante la incorporación tecnológica y el rescate de conocimientos y culturas propias (García-López, 2021). El trabajo cocreativo y colaborativo forma parte de una idea mucho más amplia, concebida desde el sentido social de comunidad y colectividad. A través del diseño artesanal subyace la idea de construir entre todos, desde el pensar, el hacer y también el usar juntos. El pensamiento desde el diseño y la labor del diseñador permiten que estos actos, esta construcción de multiversos, sean entendidos como procesos y formas de concebir organizaciones y sistemas (Borrero, 2014); de cierta manera, como la forma en que nos diseñamos a nosotros mismos, lo que queremos y aquella cultura material que deseamos que nos identifique.

## MÉTODO

Se utilizó como eje metodológico el Manual de Codiseño – Diseño para Diseñar (Valparaíso, 2014) en el que se exponen cuatro (4) etapas principales, integradas además en nueve (9) fases desde las cuales conectar con la narrativa de los encuentros (talleres), observando los espacios requeridos antes, durante y después de la implementación de las herramientas y realizando una presentación o indagación inicial desde la cual empatizar con las personas implicadas. En la Etapa A denominada “Presentar” se realizó un acercamiento a la población para realizar un diagnóstico en relación a la identidad cultural del municipio y los diferentes espacios participativos existentes. Igualmente, en esta etapa se desarrolla y presenta a los participantes los alcances del proyecto. En la etapa B “Explorar” se realizaron los primeros acercamientos y contactos para poder desarrollar los procesos participativos en el territorio. La etapa C “Generar” permitió el desarrollo de los espacios participativos. Finalmente en la Etapa D “Entregar” se socializan y presentan los resultados de estos espacios ante la comunidad.





El proyecto se desarrolló mediante un enfoque investigativo continuo y adaptable, que se mantiene a lo largo de todas las etapas, desde el proceso de identificación hasta la entrega de los resultados a la comunidad. De esta manera, el codiseño ofrece un acompañamiento metodológico que facilita la estructuración del proyecto desde la participación colectiva, permitiendo al diseñador mantener un vínculo constante con la comunidad de Vetas. A partir de este acercamiento, se identifican los factores determinantes para llevar a cabo procesos de diseño participativo con las mujeres de Vetas. Así, se consideran las opiniones, visiones e ideas de las comunidades involucradas en la generación de soluciones formales y, al mismo tiempo, se construye de manera conjunta la transformación en la identificación de los aspectos simbólicos que fundamentan la comprensión de dichas comunidades.

El trabajo colaborativo, así como el intercambio de experiencias, saberes y prácticas en cada uno de los talleres, permitió observar la construcción social como un rasgo de la identidad cultural de las mujeres de Vetas. Esta identidad se refleja en su capacidad para moldear el entorno cercano con el fin de preservar, transformar y transmitir a las generaciones venideras las enseñanzas de los mayores. La identidad femenina, entonces, se presenta como un rasgo y una cualidad que se construye y adapta en comunidad, siendo algo que, aunque presente desde la individualidad, se conecta inevitablemente con la familia, el entorno y los rasgos culturales que forman parte de su pensamiento y de la población en la que habitan (Tovar-Hernández y Tena-Guerrero, 2017).

El proceso de codiseño, desarrollado en la Etapa C del proyecto, se desarrolló a partir de la realización de tres talleres de cocreación, centrados en la identificación de referentes de diseño asociados al territorio y en la importancia de estas representaciones geográficas, formales y arquetípicas en su relación con el cuerpo. Los talleres se llevaron a cabo con grupos poblacionales de mujeres de diferentes edades e intereses, donde, a partir del mapeo de referentes, se realizó la abstracción de las formas para llevar a cabo un proceso de composición en diseño bi y tridimensional. La identificación de estas formas se constituyó, a su vez, en la base para proponer soluciones objetuales que permitieran visibilizar los diferentes puntos de vista de las participantes y su conexión con el territorio. En este proyecto, las formas son una excusa para contar, expresar y visibilizar aquellos rasgos que pueden identificar a la Mujer Vetana. A partir de estos ejercicios, se proponen dos piezas de diseño complementarias entre sí, que reflejen el trabajo realizado junto a artesanos y mujeres locales: el oficio del tejido en lana y la joyería tradicional.

De esta manera, los talleres integraron la participación de las mujeres en grupos de trabajo, en los cuales cada espacio incorporaba una mirada investigativa y la guía del diseñador durante el proceso creativo. Esto permitió el desarrollo satisfactorio y la apropiación de los oficios y técnicas propias del territorio. Así, el primer taller, denominado “Nuestra visión como parte de Vetas, y realizado con estudiantes de bachillerato, se centró en identificar la visión de las mujeres jóvenes sobre el territorio, proceso que se desarrolló de forma orgánica mediante actividades a través de la ilustración y la abstracción de referentes.

En el desarrollo del segundo taller, denominado “La simbología que nos une”, se tomaron como referencia los planteamientos del taller anterior para realizar una abstracción gráfica que permitiera el diseño de módulos y patrones destinados a la creación de resultados mediante la composición 2D y 3D. Asimismo, este taller contó con la participación de mujeres de diferentes edades del territorio, y en él se complementó el proceso con la identificación y observación de los símbolos presentes en el territorio, con el fin de profundizar en la construcción de la identificación del cuerpo y su relación formal con elementos del territorio. Este proceso de cocreación a su vez estuvo orientado en construir al interior del taller un espacio seguro para poder expresar y compartir las visiones, opiniones y cuestionamientos de las mujeres participantes en torno al territorio de Vetas y de su identidad femenina.

El tercer taller, denominado “Sabedoras de muchas lunas”, se centró en el desarrollo de propuestas de diseño bi y tridimensionales que permitieran la evolución de estos para lograr los resultados plástico-sensoriales planteados en este caso. De igual manera, los grupos de mujeres que participaron en este encuentro estuvieron presentes, acompañados por artesanos con conocimientos en los oficios y técnicas artesanales ancestrales del territorio. De esta forma, se complementó el proceso de codiseño en un entorno participativo, donde el desarrollo cocreativo se compartió de manera articulada entre las mujeres, los artesanos y el diseñador, realizando un proceso creativo durante la investigación que permitió acercarse a la definición de la identidad de las mujeres.

Los espacios cocreativos buscaron no solo la generación de propuestas objetuales artesanales, sino también una reflexión constante sobre la identidad, profundizando en la representación que simboliza la construcción del ser Vetana, y en aquello que complementa y aporta a la creación de una identidad femenina propia. Esto se logró a partir de la conjunción entre investigación, creación, experimentación y planeación. Fue una búsqueda de la esencia, de las raíces de cada una de las participantes y de la identidad Vetana Pinkola (1993). Estos procesos están asociados a la observación personal





de cada mujer y al conocimiento instintivo que se refleja en el desarrollo creativo, el cual profundiza en la observación y visibilización de la identidad colectiva.

En la etapa D del proyecto se realizó la socialización de resultados a la comunidad, mediante exhibición de los resultados de los talleres de cocreación realizados. Durante esta exhibición las mujeres participantes de los talleres así como habitantes del pueblo pudieron conocer y profundizar en torno a la identidad cultural y femenina del territorio de Vetas asociando los resultados plásticos entendidos con aquellos rasgos que los identifican, dándole el valor al trabajo colaborativo, a la generación de redes y a la importancia de crear espacios de relacionamiento y creación colectiva en torno a los saberes, tradiciones y oficios del municipio.

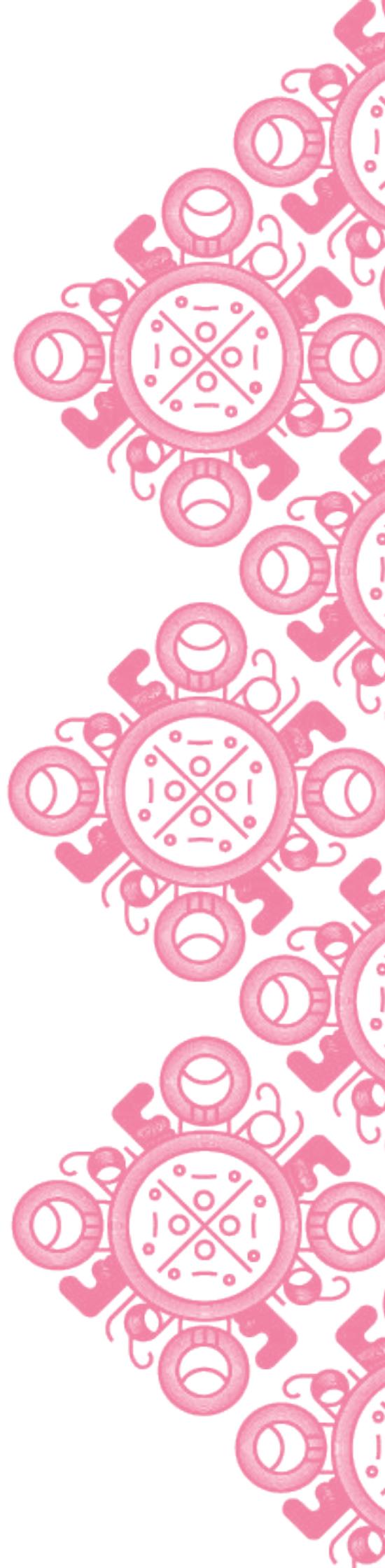
## RESULTADOS

El resultado presentado también puede interpretarse como el medio y el deseo de conectar con la esencia de la Mujer Vetana; es diseño y arte, pero también un conocimiento profundo de lo que caracteriza a una población. Es un resultado flexible, al inicio de un cuestionamiento, que refleja la naturaleza femenina: fluidez y, al mismo tiempo, belleza. Esta belleza está asociada, a su vez, a la riqueza del territorio y a cómo cada uno de los referentes y elementos incorporados en la propuesta plástico-sensorial permiten la identificación de mujeres propias y extrañas, de pobladores y foráneos, con un lugar natural mágico como el Páramo de Santurbán o con la población de Vetas. Cada una de las texturas, colores y formas establece una conexión directa con el territorio, pero también constituye una abstracción de las decisiones de diseño tomadas durante el proceso y una metáfora de las sensaciones de artesanos, diseñadores y mujeres participantes en los talleres (Ulloa, 2010).

Vetana es un proyecto que subyace en cada una de las mujeres hacedoras del territorio, quienes generación tras generación se abren paso para intervenir espacios y generar reconocimientos propios, al darle nuevas luces al territorio más allá de las tradiciones masculinas y mineras del municipio. Vetana es un proyecto de investigación-creación que, desde la perspectiva del diseño artesanal y mediante el desarrollo de talleres cocreativos, visibiliza las expresiones femeninas del territorio. A través de la relación entre cuerpo y territorio, los referentes mismos cobran vida y sentido; las formas se convierten en excusas y en parte de la cotidianidad, donde lo femenino fluye y lo tradicional se asienta. La ruana y el broche Vetana, como resultado de un ejercicio cocreativo entre mujeres, artesanas, diseñadoras y estudiantes, es un reflejo de la cultura y del territorio, así como la representación de los sentimientos y rasgos de cada una de las mujeres que participaron en cada uno de los talleres participativos.

Vetana consiste en un paño multiforma adaptable a una ruana (Figura 1), confeccionada en lana virgen en tonos naturales y teñidos, complementado con el diseño de un accesorio (broche) elaborado en plata, que presenta características detalladas, formales y culturales identificadas en talleres cocreativos y en los encuentros cercanos realizados con las mujeres del territorio. Estos objetos son complementarios, la ruana y el broche Vetana conforman un todo, un símbolo de unión con el cuerpo: el cuerpo de la mujer (ruana) y el cuerpo del territorio (broche). Representan los esquemas conocidos y por descubrir, así como los rasgos presentes en el reconocimiento de la labor protectora, cuidadora y acogedora de la mujer en la familia, la sociedad y la individualidad. Además, el uso de colores forma parte de la identidad de Vetan, donde el reconocimiento del color de la plata (similar al del broche) y el amarillo del oro (similar al de la ruana propuesta) constituyen un simbolismo que coincide con la bandera del municipio.

La Ruana Vetana (Ver Figura 1), está elaborada mediante la técnica ancestral de la tejeduría, utilizando un desarrollo en dos agujas y consta de un total de 258 puntos y 258 vueltas. Su principal objetivo, además de integrar el oficio tradicional de las mujeres del municipio, es resaltar la importancia de la apropiación cultural y la valorización del territorio. Para ello, se consideran factores como las características de las prendas utilizadas por los habitantes, el impacto de un diseño pensado para su reconocimiento y la simbología que se enmarca en un esquema de tejido. Este esquema del tejido simboliza la conexión entre la representación del individuo y la sociedad, así como la importancia y el reconocimiento del individuo y su ancestralidad presente a lo largo de su historia, entendiendo al mismo tiempo la unión que se sostiene en un hilo y se teje con la sociedad.





**Figura 1.** Ruana y broche Vetana.  
**Créditos:** Los autores

A su vez, el diseño tejido en la ruana Vetana está elaborado con los colores representativos del territorio, tomando como referencia elementos que reflejan la belleza de las montañas del Páramo de Santurbán, así como los complejos lagunares, que constituyen el arquetipo con el que más se identifican las mujeres de la región. También se incluye una tonalidad similar al color del mineral extraído de los socavones de Vetas, que resplandece en la flor del frailejón, planta que preserva el agua, al igual que la comunidad que ha habitado este territorio en el Páramo de Santurbán.

De esta manera, el diseño ha sido concebido con la intención de otorgar un mayor reconocimiento al rol de la mujer en la sociedad, representando la importancia de su relación constante con el entorno y la relevancia que las mujeres Vetanas atribuyen a la unión familiar como expresión de su propia identidad. Asimismo, la forma cuadrada del paño en general permite que el producto pueda doblarse de tres maneras diferentes,

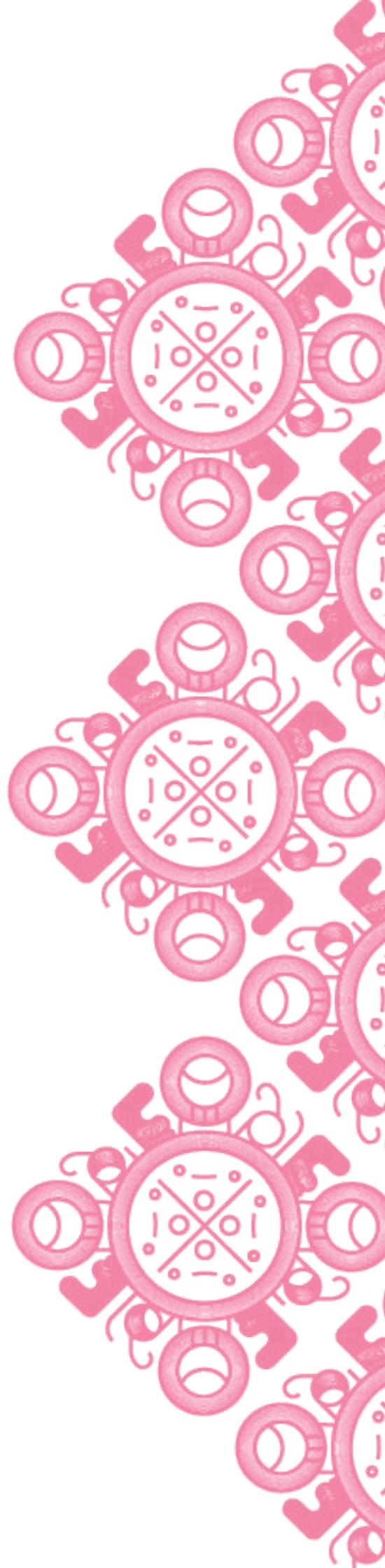
brindando versatilidad y adaptándose a los deseos y necesidades de la usuaria.

Como objeto complementario, el broche Vetana, elaborado en plata y recuperando el oficio tradicional de la joyería, representa el encuentro y la unión entre las mujeres y las comunidades femeninas que pueden conectarse en red. Su forma base fue hallada durante la investigación realizada con las mujeres, al relacionar formas que permiten conectar el territorio con el cuerpo femenino, unidas para reflejar el reconocimiento de la mujer como parte de la comunidad. Está compuesto por dos piezas principales que se entrelazan entre sí para simbolizar la unión. En la pieza superior presenta cuatro semi perforaciones que representan el espacio otorgado a las mujeres para participar en todos los ámbitos, con la intención de simbolizar ese asiento libre que pueden ocupar en cualquier momento. Las ranuras que posee el broche Vetana simbolizan los caminos abiertos y dispuestos para que las mujeres puedan transitar sin obstáculos ni temores. Esta pieza unificada posee, además, una textura que se relaciona con la representación formal de la rocosidad presente en el entorno montañoso del municipio.

## CONCLUSIONES

Vetana representa la unión de las variables que definen las características del municipio; es la manera de entrelazar la simbología a través del color, la textura, la forma, la técnica y el oficio, junto con la identificación arquetípica, característica y particular del territorio. En este proyecto, las mujeres son el eje principal de la investigación, los artesanos constituyen el medio y el conocimiento para la recuperación de los oficios que caracterizan la ancestralidad del territorio, y el diseñador interviene creando redes de conexión para la participación de todos los actores. Se integran redes que ofrecen esquemas de nuevo conocimiento, profundizando en los procesos donde la investigación se realiza de la mano con la creación y la creatividad. Además, se comprende el significado y la importancia que tiene la recuperación de estas representaciones para las comunidades y para la construcción de su memoria viva.

Vetana se entiende entonces no solo como el resultado objetual plasmado en el broche y ruana Vetana, sino también como la generación de espacios que permitieron la interacción y participación de las mujeres del municipio. La gran riqueza del proyecto radica en la creación de redes de valor a partir de los procesos creativos participativos desarrollados en los talleres, ya que este ejercicio permite la identificación de puntos en común sobre la temática planteada, así como un enriquecimiento individual basado en la experiencia (Velasco, 2020, p. 17). El proceso colaborativo posibilita ampliar la visión única de





lo que se debe diseñar y, a partir del diálogo, se construyen perspectivas significativas acerca de la comprensión misma del proceso realizado, del entendimiento de cada una de las decisiones tomadas, de la reflexión continua y de la puesta en práctica de sentimientos y emociones.

A su vez, la generación de redes y tejidos ocurre también en espacios y tiempos fuera de los talleres creativos. Las conexiones entre artesanos, diseñadores, empresas patrocinadoras, organizaciones y representaciones institucionales permiten establecer un diálogo y un escenario propicio entre el proyecto y el territorio, reafirmando el carácter relacional y diferencial de la investigación-creación (Gómez, 2019). Los intercambios y espacios colaborativos con estos otros actores cumplen una doble función vital para el desarrollo del proyecto: en primer lugar, permiten la contrastación de ideas entre el escenario real y el escenario creativo; y en segundo lugar, contribuyen a la difusión, verificación y socialización del proceso (Flores, 2007).

Finalmente, para el diseño y los diseñadores, estos procesos de investigación-creación en el territorio permiten generar aperturas en el conocimiento y saberes para desarrollar respuestas apropiadas. De un diseño pensado para los otros (usuarios-consumidores), los procesos de cocreación y su énfasis en lo artesanal se basan en el trabajo conjunto con otros actores deslegitimados (Bosch et al., 2022). Este hecho resulta sumamente significativo para comprender el rol del diseñador tanto dentro del proyecto como en su responsabilidad con la comunidad. Los procesos colaborativos en diseño modifican por completo la visión tradicional de la disciplina y la labor del profesional, ya que el diseñador también se convierte en aprendiz durante la ejecución del ejercicio creativo, vinculando no sólo a otros creadores y conocedores, sino también a diversas miradas y perspectivas, incluso a aquellas que inicialmente no imaginó ni contempló (García-López, 2021).

La búsqueda de una identidad propia, lo femenino, y de una identidad local, ser mujer Vetana, es un proceso que se caracteriza por las transformaciones generadas a partir de la interacción social (Flores, 2007). Es un proceso que fluye y se soporta en las tradiciones, saberes y actores del territorio sin necesidad de folklorizarlo o ridiculizarlo. Un resultado que evidencia procesos participativos y de reflexión constante en torno a la identidad y el territorio, y que particularmente se fundamenta en el poder transformador del diseño, integrando conocimientos, reflexiones y desafíos (Devalle, 2020).

## Referencias bibliográficas

- Artesanías de Colombia y Sociedad Minera de Santander. (2019).  
Memorias - Desarrollo integral de la cadena de valor de la actividad artesanal Vetas, California y Suratá Provincia de Soto Norte.  
Bogotá: Artesanías de Colombia. Obtenido de: <https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/handle/001/4710>
- Ballesteros, M., y Beltrán, E. (2018). ¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia (1a Edición). Editorial Universidad del Bosque.
- Barrera, G. (2021). Creadoras no hegemónicas. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.9789587815993>
- Bosch Gómez, S., Ortega Pallanez, M., & Dorn, E. (2022). Diseño para la Transición: Entretejiendo saberes por medio de la conversación. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (157). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi157.6845>
- Bozal, A. (1999). El papel de los arquetipos actuales en los estereotipos sobre la mujer. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, 95-100. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801214>.
- Buitrago, E. (2014). Una historia y una vida alrededor del oro: territorialidad y minería en el municipio de Vetas, Santander, Colombia. en Gobel, B. y Ulloa, A. (Ed). Extractivismo minero en Colombia y América Latina. (pp. 321-334) Bogotá : Universidad Nacional de Colombia (Sede Bogotá). Facultad de Ciencias Humanas. Grupo Cultura y Ambiente.
- Devalle, V. (2020). Diseño y artesanía en América Latina. Imágenes en tensión entre lo dominante, lo residual y lo emergente. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 96, Article 96. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi96.3924>
- Durán, V. y Flesler, G. (2021). De visibilizaciones, esencialismos y contingencias: aportes de los estudios de género al campo del diseño. Anales del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas Mario J. Buschiazzo, 51(1), 1-13.
- Flores, M. (2007). La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible. Opera, 7, Article 7.
- García-López, A. (2021). Investigación en Diseño, Arte y Tecnología como base de resiliencia e innovación. Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen, 4. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2021.v3i4.13134>
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera, 69-84. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>
- Orozco, R., Valencia, Y., y Andrade, L. (2019). Caracterización de la violencia de pareja en el contexto de la minería aurífera en dos municipios de influencia del páramo de Santurbán, Colombia. Revista Socio Jurídicos. <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/sociojuridicos/a.7634>
- Pinkola, C. (1998). Mujeres que corren con los lobos. Ediciones B.



Tovar-Hernández, D.M. y Tena-Guerrero, O. (2017). Alianzas entre mujeres nahuas: Una alternativa para trastocar el patriarcado. *Tabula Rasa*, 26, 311-329. <https://doi.org/10.25058/20112742.199>

Universidad Santo Tomás (Productor) (2004). *Vetas I: un sueño dorado*. Bucaramanga (Colombia). [Programa de televisión]

Valparaíso, P. (2014). *Manual de Codiseño - Diseño para Diseñar*. Viña del Mar, Chile: Escuela de arquitectura y diseño. Obtenido de [https://issuu.com/paulinabuvinic/docs/dise\\_o\\_para\\_dise\\_ar\\_.pbuvinic](https://issuu.com/paulinabuvinic/docs/dise_o_para_dise_ar_.pbuvinic)  
Velasco, M. (2020)

La co-creación entre diseñadores industriales y artesanos locales como proceso creativo y fomento de la producción local. Tesis (maestría en arte) --Universidad Autónoma de Aguascalientes. Centro de las Artes y la Cultura. Departamento de Arte y Gestión Cultural. <http://hdl.handle.net/11317/1972>

Vélez, S., y Arango, M. (Comp) (2015). *Identidad cultural, saber artesanal y diseño: Experiencias del módulo producto e identidad*.

Vol 1. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana. Obtenido de <https://unilibros.co/gpd-identidad-cultural-saber-artesanal-y-diseno-experiencias-del-modulo-productivo-e-identidad-vol-1.html>

## Cartografías del sabor y la memoria.

María Cristina Ascuntar Rivera  
Universidad de Nariño  
[cristinascuntar@udenar.edu.co](mailto:cristinascuntar@udenar.edu.co)

Elizabeth Estrada López  
Universidad de Nariño  
[elopez@udenar.edu.co](mailto:elopez@udenar.edu.co)

Carlos Esteban Caicedo Moncayo  
Universidad de Nariño  
[cecm2199@udenar.edu.co](mailto:cecm2199@udenar.edu.co)

### RESUMEN

El artículo presenta los resultados de un proyecto de Investigación+Creación titulado Diseño de cartografías sociales para la creación de un inventario y registro documental de las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto. La problemática abordada se relaciona con la limitada documentación de la culinaria tradicional en esta región, cuyas formas de transmisión han sido históricamente orales y situadas en contextos familiares o pequeños grupos comunales, a través de portadores del acervo alimentario. Esta condición ha generado un riesgo creciente de pérdida de saberes y prácticas culturales, pues la transmisión oral y cotidiana, aunque rica en afecto y sentido, no alcanza nuevos contextos, audiencias o generaciones. Ante ello, el proyecto propuso una estrategia metodológica basada en las cartografías sociales, entendidas como herramientas para trazar memorias, imaginar territorios y narrar prácticas vivas desde una mirada sensible y situada. Desde el campo del diseño, se exploraron recursos gráficos e interactivos que permitieran nuevas formas de registro y circulación del conocimiento alimentario local, reconociendo la importancia de visibilizar a quienes resguardan estos saberes: los portadores del acervo, cuya voz encarna una memoria viva. Como principal contribución, se desarrolló la obra Cartografías del sabor y la memoria, una serie de ilustraciones que documentan seis platos representativos del territorio pastuso: el loco, la cuya rellena, la trucha rellena, el tamal nariñense, el conejo y el champús. Estas piezas invitan a cuidar la herencia alimentaria como un tejido vivo entre tradición, actualidad y prospectiva.

**Palabras Claves:** Alimentación cultural, cartografía social, diseño, memoria colectiva, territorio.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.





## INTRODUCCIÓN

En el territorio de Pasto, la cocina tradicional es más que una práctica doméstica: es un lenguaje donde se entretajan memoria, afecto y territorio. Como señala Zarama Rincón (2015), en esta región el acto de alimentarse tiene una dimensión simbólica que distingue entre lo cotidiano y lo ritual, lo permitido y lo festivo. La comida expresa vínculos sociales y conocimientos heredados que se transmiten en espacios familiares y comunitarios, más allá de recetas escritas. Sin embargo, estos saberes han sido históricamente ignorados por los dispositivos formales de documentación y enseñanza. Las cocinas locales, y quienes las sostienen, han permanecido en los márgenes de los relatos oficiales, silenciadas por dinámicas de modernización, desarraigo y olvido. Esta exclusión no es únicamente territorial, sino epistémica: lo que no se documenta, difícilmente se reconoce.

Este proyecto, desde el diseño, intenta habilitar un espacio de representación y escucha para esas voces históricamente silenciadas.

La cultura alimentaria de Pasto, rica en diversidad biocultural, se encuentra amenazada por múltiples factores: la pérdida progresiva de semillas nativas, la homogeneización del gusto, la transformación de las dietas, la fragmentación de los vínculos intergeneracionales y la imposición de normativas sanitarias que desconocen las lógicas tradicionales de producción y preparación de alimentos. A ello se suma la escasa visibilidad de los portadores del acervo culinario, cuya voz y experiencia rara vez son reconocidas como fuentes legítimas de conocimiento. Como se documenta en procesos previos (Ascuntar Rivera y Gómez Alzate, 2024), esta situación no solo compromete la continuidad de prácticas alimentarias ancestrales, sino también la posibilidad de construir relatos colectivos en torno a ellas.

Desde esta problemática se origina el proyecto de Investigación+Creación (I+C), titulado Diseño de cartografías sociales para la creación de un inventario y registro documental de las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto. Su punto de partida es una convicción: toda acción de salvaguardia debe comenzar por el conocimiento sensible de lo que aún persiste. No se trata de coleccionar recetas ni de enumerar ingredientes, sino de acercarse a las memorias vivas que configuran la relación entre alimento, cuerpo y paisaje. En este sentido, el proyecto propone imaginar otras formas de documentación –más cercanas, abiertas y poéticas– que desde el diseño permitan escuchar, representar y proyectar los saberes alimentarios del territorio.

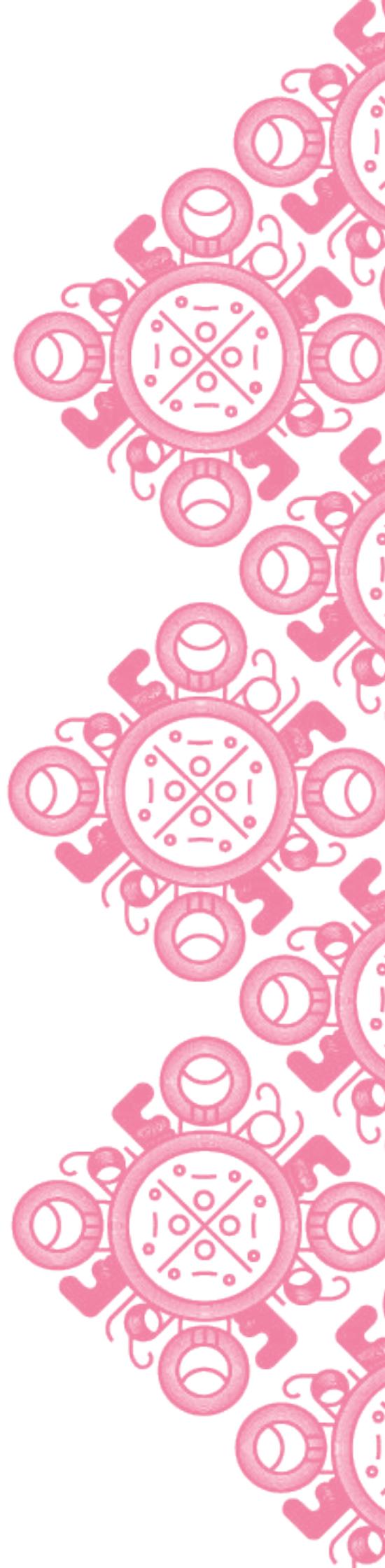
El diseño aquí no se concibe desde una lógica formal ni como un instrumento técnico, sino como una práctica situada, reflexiva y comprometida. Una práctica que escucha, que dibuja e ilustra, que media entre mundos. Por ello, este proyecto se enmarca en la I+C como campo epistémico que articula el hacer con el pensar, la estética con la política, y la sensibilidad con la acción. Desde esta perspectiva, se formula la siguiente pregunta orientadora: ¿Qué posibilidades ofrece la cartografía social, desde una perspectiva situada del diseño, para narrar, visibilizar y cuidar las memorias alimentarias del territorio de Pasto junto a los portadores de saberes?

La estrategia metodológica que posibilitó este proceso fue la estructuración de los Cocinatorios de Diseño y Re-creación, espacios colaborativos donde convergen el diseño, la práctica alimentaria y la memoria biocultural. Inspirados en dinámicas como la chagra, la tulpá y el convite, articuladas a la cadena de valor agroalimentaria, los cocinatorios se propusieron como exploratorios vivos en los que el acto de cocinar deviene relato, y el territorio se convierte en superficie sensible para narrar desde lo alimentario (Ascuntar Rivera, 2025).

El proceso se desarrolló con el acompañamiento del cocinero tradicional Aníbal Criollo, portador de una valiosa herencia alimentaria quillacinga transmitida por su madre, y cultivada a lo largo de años de práctica y cuidado del territorio. Entre 2023 y 2024, se llevó a cabo una fase de inmersión en la chagra Naturalia, espacio agroalimentario y pedagógico ubicado en el corregimiento de El Encano, zona rural de Pasto. Esta estrategia situada, permitió no solo reconocer y re-crear recetas y técnicas tradicionales, sino también adentrarse en los contextos afectivos, territoriales y narrativos que sostienen estas prácticas.

Como resultado de este proceso, se desarrolló la obra Cartografías del sabor y la memoria, una serie de ilustraciones que documentan seis platos representativos del municipio de Pasto: el locro, la cuya rellena, la trucha rellena, el tamal nariñense, el conejo y el champús. Estas piezas no se limitan a representar alimentos, sino que activan una narrativa visual que entrelaza ingredientes, utensilios, gestos, tiempos y voces. Cada cartografía es una invitación a recordar y a cuidar; un artefacto que ofrece, desde el diseño, nuevas formas de habitar y preservar la cultura alimentaria.

La elección de las cartografías como lenguaje de creación responde a su potencial para trazar memorias, imaginar territorios y dar forma a lo invisible. Como plantea Barragán-León (2019), la cartografía social permite representar lo que no siempre tiene lugar en los discursos hegemónicos: las experiencias cotidianas, los afectos, las prácticas locales. Al





inscribirse en una perspectiva de diseño para la bioculturalidad (Toledo y Barrera-Bassols, 2008; Córdoba-Cely et al., 2023), este proyecto asume que la defensa de la diversidad cultural y alimentaria pasa también por inventar nuevas formas de mirar, nombrar y narrar lo propio.

Esta introducción propone, por tanto, un horizonte en el que el diseño actúe como mediador entre tradición y prospectiva, entre memoria y posibilidad. Las cartografías que aquí se presentan son fruto de un proceso de escucha y creación compartida, donde el territorio no solo se representa: se siente, se cocina, se sueña. Todos estos gestos –íntimos, precisos, cotidianos– condensan lo que este proyecto buscó activar: una forma de narrar desde la sensibilidad del alimento, donde cada acción, aroma o textura evoca una historia no escrita. Lejos de tratarse solo de técnicas, se trató de reconocer una cocina que habla en voz baja, que cuida, que permanece. Desde allí, el diseño no fue simplemente una herramienta de representación, sino una práctica para conectar con la memoria encarnada en los cuerpos, las manos, los afectos.

## MÉTODO

El enfoque metodológico que dio origen a la obra *Cartografías del sabor y la memoria* se articula desde una lógica de la I+C, donde el diseño opera como mediador entre el saber ancestral, la práctica creativa y la posibilidad de construir nuevos lenguajes de representación. Esta mirada situada reconoce la experiencia, la sensibilidad y la memoria como fuentes válidas de conocimiento (Córdoba-Cely et al., 2023). A su vez, implica explorar los imaginarios colectivos que modelan cómo una comunidad representa su cocina y su territorio, entendidos como construcciones simbólicas cargadas de sentido social (Silva, 2006).

En esta investigación, el diseño se asume como una práctica relacional y reflexiva, más allá de sus funciones representativas o comunicativas. Opera como una forma de escucha activa, de traducción simbólica y de articulación entre agentes, territorios y narrativas, provocando vínculos que posibilitan otras formas de conocer y crear desde lo sensible. Esta forma de indagar se distancia de metodologías lineales o extractivas, apostando en cambio por una lógica circular, iterativa y afectiva, que se construye en diálogo con los actores del territorio. Así, se propone una metodología híbrida que integra principios de la investigación cualitativa comprensiva (Denzin y Lincoln, 2017), metodologías participativas, prácticas cartográficas y procesos de co-creación (Sanders y Stappers, 2008), anclados en el paradigma de la I+C.

## Cocinatorios de Diseño y Re-creación: una estrategia situada

La práctica creativa que sustenta esta investigación se desarrolló mediante la estrategia metodológica de transferencia de conocimiento denominada Cocinatorios de Diseño y Re-creación, una serie de encuentros colaborativos donde confluyeron portadores de tradición, diseñadores, investigadores y agentes locales. Estos cocinatorios se concibieron como espacios vivos de exploración sensorial, conceptual y narrativa, donde se activa el vínculo entre alimento, territorio y memoria (<https://muru.udenar.edu.co/cocinatorios/>).

El término cocinatorios surge de la denominación otorgada por el cocinero tradicional Aníbal Criollo a los espacios donde comparte sus saberes. A esta palabra se añadió diseño, como mediación creativa, y re-creación, como evocación de un hacer que no solo crea, sino que activa y resignifica saberes preexistentes. Así, los cocinatorios se constituyeron como una plataforma metodológica transdisciplinar que articula diseño, arte, pedagogía y saberes ancestrales para indagar la cultura alimentaria desde múltiples capas.

El trabajo de campo se realizó con la participación de estudiantes de los programas de Diseño Industrial y Diseño Gráfico, integrantes del Semillero MURU del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño. La inmersión se desarrolló entre 2023 y 2024, con el acompañamiento del cocinero Aníbal Criollo en la chagra Naturalia de su propiedad, ubicada en el corregimiento de El Encano (Pasto). Este espacio, más que un huerto, es un exploratorio agroalimentario y simbólico, donde confluyen semillas nativas, prácticas rituales, biodiversidad y una pedagogía de la tierra centrada en la transmisión oral y experiencial. La metodología incorporó siete cocinatorios agrupados en dos series: De la chagra a la mesa y Creaciones en torno a la tulpa.

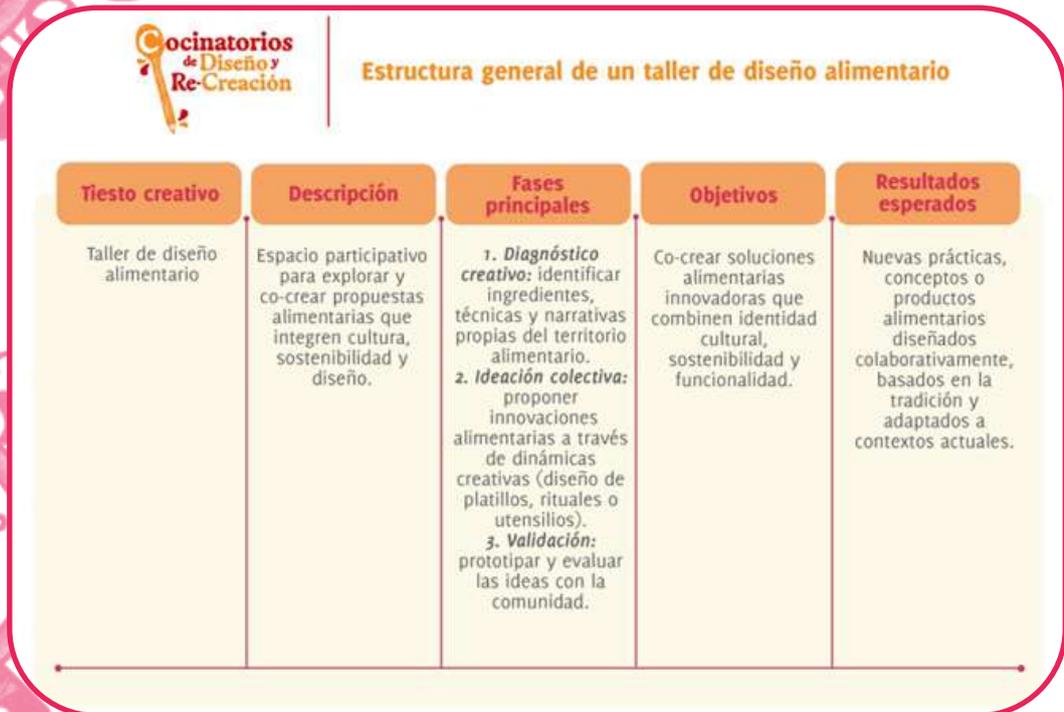
Estos encuentros fueron creados para recorrer las fases de la cadena de valor agroalimentaria desde una perspectiva situada: la chagra como espacio de siembra, recolección y memoria botánica; la tulpa como lugar de transformación, fuego y cocina viva; y el convite como escenario de encuentro, relato y disfrute colectivo. Cada fase implicó no solo una experiencia alimentaria, sino también un acto creativo, político y afectivo.

## Dispositivos y herramientas metodológicas

Durante los cocinatorios se diseñaron y adaptaron diversas herramientas denominadas Utensilios para explorar: instrumentos flexibles y multimodales que permitieron registrar, interpretar y activar los saberes alimentarios desde



múltiples perspectivas. Entre ellos se destacan los Lienzos alimentarios, matrices gráficas para consignar prácticas, ingredientes, narrativas y observaciones; y los Tiestos creativos, diseñados para capturar el proceso en tiempo real mediante texto, imagen y reflexión. Estas herramientas favorecieron una aproximación más sensible e intuitiva a los datos, integrando lo visual, lo táctil y lo performativo (ver figura 1).



**Figura 1.** Estructura general de un taller de diseño alimentario.  
**Créditos:** Los autores.

El dispositivo central de esta estrategia fue la cartografía social, asumida no como un ejercicio técnico, sino como un lenguaje visual que permite trazar memorias, imaginar territorios y narrar experiencias colectivas. Inspiradas en autoras como Barragán-León (2019), Ledesma (2013) y Gómez Alzate (2015), las cartografías se entendieron como representaciones críticas y expresivas que visibilizan aquello que el mapa tradicional omite: los afectos, las prácticas invisibles, los vínculos sociales y los relatos del cuerpo.

Estas cartografías incorporaron rutas de recolección, técnicas culinarias, herramientas, utensilios, agentes locales, texturas, colores y narrativas sensoriales, configurando así una cartografía del alimento como dispositivo relacional y estético. Como resultado final del proceso metodológico, se desarrolló la obra de carácter permanente Cartografías del sabor y la memoria, inscrita en el repositorio de Arte, Arquitectura

y Diseño (AAD), cuyo repertorio de ilustraciones digitales sintetizan visualmente los hallazgos de campo y las memorias recolectadas (ver figura 2).



**Figura 2.** Identificador visual de la obra Cartografías del sabor y la memoria.  
**Créditos:** Los autores.

Ilustrar esta obra representó un reto gráfico significativo: traducir una cadena de sabor y tradición a través de las formas, los insumos y las personas que constituyen esta experiencia territorial. Aunque el proceso técnico y creativo de construcción de las piezas será desarrollado en el apartado de Resultados, aquí se reconoce que toda la estructura metodológica –desde los cocinarios hasta los dispositivos de recolección– fue diseñada para confluír en esta creación visual, entendida como el cierre sensible del proceso investigativo. Así, el método se cierra con una creación que no es un simple resultado gráfico, sino una forma expandida de narrar lo vivido, de devolver al territorio sus propias imágenes, y de activar nuevos diálogos entre quienes cocinan, quienes diseñan y quienes recuerdan.

## Fundamentos conceptuales del enfoque metodológico

El enfoque metodológico de este proyecto se nutre de un entramado conceptual que articula diversas fuentes:

**Investigación cualitativa comprensiva**, que privilegia la interpretación del sentido, la subjetividad de los actores, la inmersión en el contexto y la co-construcción de significados (Denzin y Lincoln, 2017).

**Investigación+Creación**, entendida como acción crítica situada, que integra saber, hacer y sentir como formas válidas de producción de conocimiento, desde una estética relacional y una ética del cuidado (Ballesteros y Beltrán, 2018; Córdoba-Cely et al., 2023).





**Co-creación**, como proceso colaborativo donde diseñadores y comunidades participan activamente en la generación de conocimiento y propuestas, integrando imaginación colectiva y experiencias compartidas (Sanders y Stappers, 2008).

**Diseño para la bioculturalidad**, que vincula diversidad cultural y biodiversidad, reconociendo el papel del diseño en la construcción de alternativas sostenibles desde los saberes territoriales (Toledo y Barrera-Bassols, 2008; Escobar, 2016).

**Cartografía social como práctica creativa**, que permite leer y reconfigurar el territorio desde la memoria, la experiencia y la narración gráfica (Barragán-León, 2019; Forés Tomàs, 2017).

**El marco metodológico se sintetiza en cuatro vectores:** interpretativo, exploratorio, participativo y colaborativo, que permiten a la creación operar desde el cuerpo, el territorio, el saber ancestral y la tecnología, entrelazando dimensiones simbólicas, materiales y afectivas.

## **Consideraciones éticas y colaborativas**

A lo largo del proceso se mantuvo un principio de respeto, reciprocidad y horizontalidad en la relación con las comunidades participantes. Los portadores del acervo alimentario no fueron tratados como fuentes de información, sino como co-creadores, con plena agencia en la construcción de los relatos y las representaciones. La dinámica fue mediada por el diálogo constante, el consentimiento informado y la proyección de recursos en plataformas públicas como el sitio web del Grupo de Investigación MURÚ. Si bien aún están pendientes procesos de devolución gráfica más detallados, este enfoque participativo garantizó la validez ética del proceso, fortaleció el reconocimiento comunitario del conocimiento generado y propició la continuidad del proyecto más allá del marco académico. Tal como plantea Delgado (2024), toda producción de conocimiento debería reflejar un compromiso con el cuidado de los contextos y de las personas implicadas, reconociendo su papel en las decisiones que configuran el sentido de cada proyecto.

## RESULTADOS

### Aproximación general a los resultados

Los resultados obtenidos a lo largo del proceso de I+C permiten afirmar que el ejercicio desarrollado no solo constituyó una experiencia sensible de exploración alimentaria, sino que generó una obra situada y colaborativa con un potencial de activación patrimonial. La creación de las Cartografías del sabor y la memoria representa la cristalización visual de un proceso que atravesó el cuerpo, el territorio y la escucha profunda, y cuyo valor radica tanto en sus hallazgos como en su forma de habitar el proceso.

El proyecto confirmó que el diseño, desde una perspectiva situada, puede operar como mediador de prácticas de documentación cultural que integran las dimensiones sensorial, afectiva y simbólica. Más allá de representar los saberes alimentarios, la obra resultante los convoca, los escucha y los despliega en un lenguaje visual que puede circular, ser apropiado y reinterpretado por quienes habitan el territorio.

### Resultados de los Cocinatorios de Diseño y Re-creación

La estrategia metodológica centrada en los Cocinatorios de diseño y re-creación permitió construir una narrativa colectiva en torno a las cocinas tradicionales del municipio de Pasto. Estos espacios fueron concebidos como actos relacionales y performativos, donde se cocinaron memorias y se activaron relatos latentes que habían permanecido fuera de los dispositivos institucionales de registro cultural.

### Serie 1: De la chagra a la mesa

Los primeros tres cocinatorios se enfocaron en las dinámicas agroalimentarias que anteceden a la cocina misma. En la chagra Naturalia de Aníbal Criollo, se identificaron especies vegetales de uso tradicional —como la papa chaucha, la arveja morada o el capulí—, lo que motivó una reflexión crítica sobre la pérdida de biodiversidad alimentaria. A su vez, los saberes asociados al uso medicinal de plantas como el paico, la chilca o la ruda evidenciaron una cosmovisión integral del alimento como medicina y símbolo.

Como acto simbólico de cuidado con el ecosistema, cada uno de los integrantes del equipo MURU sembró un árbol durante el primer cocinatorio, reafirmando el vínculo entre diseño, territorio y vida. En los recorridos por la chagra, Aníbal compartió





conocimientos sobre el uso de flores comestibles para la preparación y el emplatado final, así como prácticas orientadas al cuidado responsable de animales de granja, destacando su importancia dentro de los ciclos de soberanía alimentaria. El agua, protagonista silenciosa, también fue narrada como un ser vivo que debe descansar antes de ser usada en la cocina, gesto que entrelaza respeto, ritmo y temporalidad ancestral.

## **Serie 2: Creaciones en torno a la tulpa**

Los siguientes cocinatorios se concentraron en la experiencia directa de la cocina: el encendido de la tulpa, la preparación colectiva, la degustación y la narración de memorias. En esta serie participaron cocineras tradicionales y emprendedoras del territorio de Buesaquillo, quienes, junto con los demás asistentes, conformaron equipos de trabajo para re-crear preparaciones ancestrales con una mirada proyectiva, pensada para nuevos escenarios contemporáneos sin perder la esencia del acervo culinario.

El proceso fue liderado por Aníbal, quien además de orientar técnicamente cada preparación, compartió saberes sobre la Mindala, modelo ancestral basado en el intercambio de productos y conocimientos procedentes de la chagra. Este sistema, propio de las comunidades indígenas del sur de Nariño, se reconoce como una forma de economía relacional y circular, en la que el alimento no es mercancía, sino vínculo. Durante estos encuentros se reflexionó también sobre el uso de las hojas –de plátano, de achira y de otras especies locales– como envoltorios naturales utilizados desde tiempos antiguos, que hoy se reafirman como parte de dinámicas sostenibles propias de la cocina tradicional. Su empleo conserva aromas, transmite afectos y activa memorias sensoriales del territorio.

## **Resultados por preparación documentada**

Antes de abordar cada una de las seis preparaciones representadas, es necesario resaltar que la construcción visual de las cartografías partió de un proceso cuidadoso y reflexivo, que tradujo el saber culinario en lenguaje gráfico. Como punto de partida, se realizó un recorrido visual por el material fotográfico de cada plato típico documentado durante los cocinatorios, con el propósito de depurar imágenes que sirvieran como referentes. Este proceso incluyó una contextualización del entorno e investigación sobre elementos que van más allá de los alimentos y la cocina, incorporando detalles de la flora y el paisaje rural de La Cocha (El Encano) para enriquecer visualmente la propuesta. Durante la exploración cromática, se identificaron paletas de color capaces de transmitir el significado y la esencia de los alimentos: los verdes evocan lo natural y autóctono de cada preparación, mientras que los tonos cálidos como el

naranja y el rosado estimulan los sentidos y el apetito. Estos colores, contrastados sobre un fondo crema sobrio, permiten un equilibrio visual y un descanso en el recorrido gráfico. La línea, como recurso expresivo, fue clave para definir la fluidez y caracterización de las ilustraciones. Se empleó un tono azul oscuro que resalta los elementos principales y genera un contraste armónico con la paleta seleccionada.

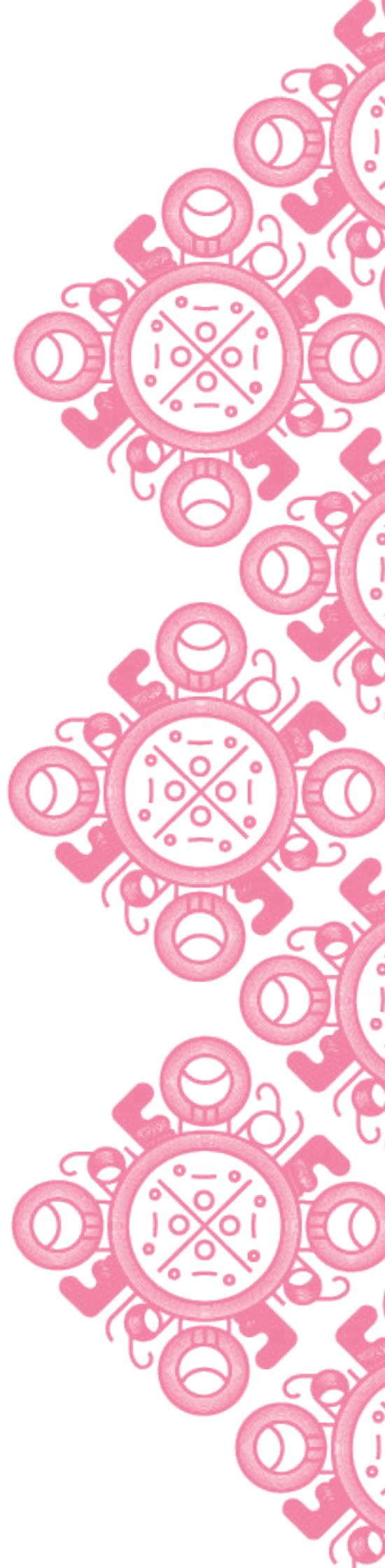
Una vez definidos estos aspectos estéticos, se realizaron pruebas de ilustración sobre las fotografías seleccionadas, con el propósito de lograr una mayor fidelidad visual de los platos. Se empleó software de la suite de Adobe: Photoshop, para el desarrollo gráfico desde la bocetación, el fondeado y la aplicación de color y texturas con pinceles de trazo seco; y posteriormente Illustrator, para la incorporación de textos, logotipos y detalles vectoriales. Esta aproximación gráfica dialoga con experiencias como *Recetario de sabores lejanos* (Ojeda et al., 2020), un cómic documental que reconstruye memorias culinarias en contextos de conflicto, y *Rituales culinarios* (Almeri Portal, 2024), un libro ilustrado que recoge los saberes de mujeres cocineras de Honda (Tolima), donde la cocina se presenta como un acto ritual y de transmisión afectiva.

El resultado final son ilustraciones de aspecto orgánico, con una saturación sutil del espacio y una técnica basada en el redibujo fotográfico, que permitió añadir o eliminar elementos según la composición requerida para una correcta visualización del proyecto. Las cartografías completas pueden consultarse en línea a través del repositorio digital MURU de la Universidad de Nariño: <https://muru.udenar.edu.co/artefactos-de-diseno/>

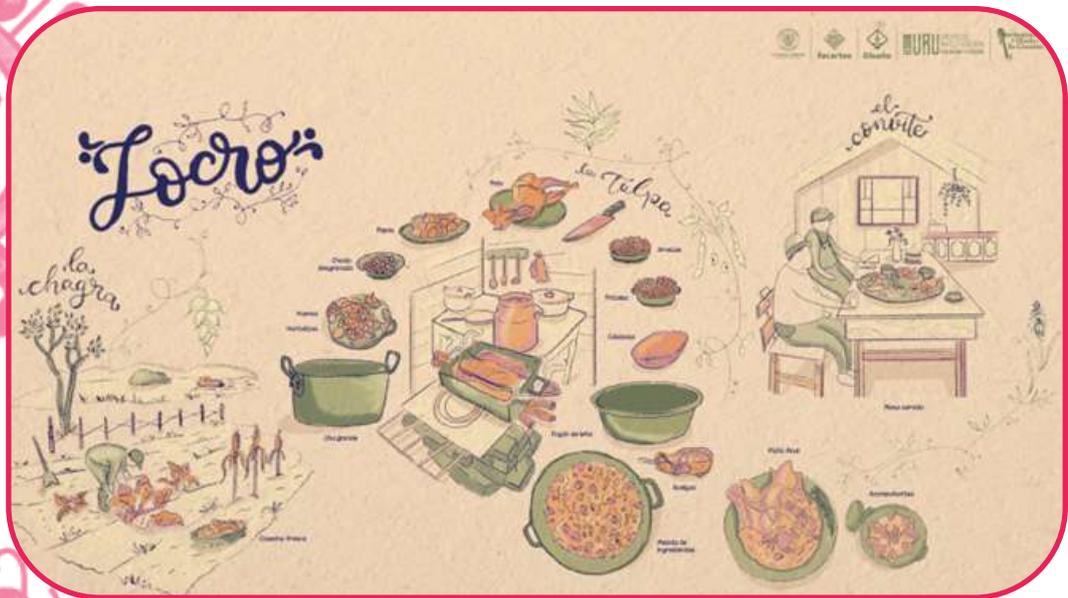
A continuación, se presentan los hallazgos asociados a cada preparación con su correspondiente ilustración:

## El locro

El locro es un guiso de origen prehispánico, típico de los pueblos andinos, cuya preparación se fundamenta en ingredientes cultivados en las chagras, huertas caseras que representan un acto de resistencia cultural y alimentaria frente a la globalización (ver figura 3). Según el cocinero Aníbal Criollo, este platillo es conocido como “la sopa del traspatio de la casa”, ya que en su elaboración se utilizan productos disponibles en el entorno inmediato: zapallo, papas guatas, papa chaucha, coliflor, calabaza tierna, zanahoria, arveja, habas, frijól tierno, ullucos, choclo tierno, habichuela, hojas de acelga, ajo, perejil, cebolla larga, achiote y sal (A. Criollo, comunicación personal, 26 de mayo de 2023). Cuando algún ingrediente no se encuentra en la chagra, se recurre al mercado local o al trueque entre campesinos. Este guiso, aún vigente en comunidades de Pasto y del altiplano nariñense, se extiende también por Ecuador, Perú,



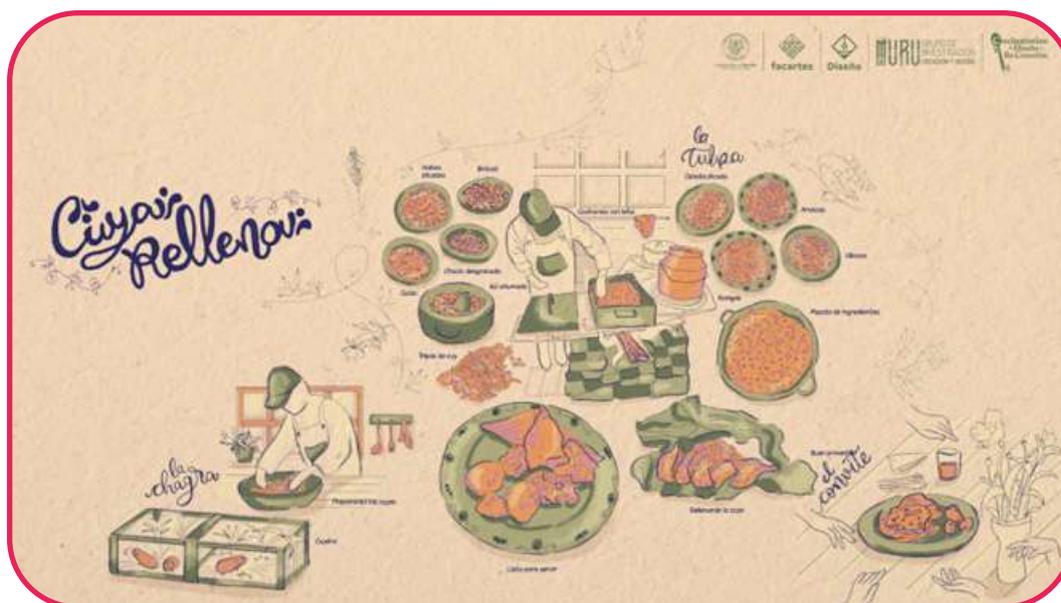
Bolivia y Argentina, desdibujando fronteras y reafirmando la memoria ancestral compartida entre los pueblos andinos.



**Figura 3.** Ilustración del locro en las tres fases del cocinatorio: la chagra, la tulpa y el convite.  
**Créditos:** Los autores.

### La cuya rellena

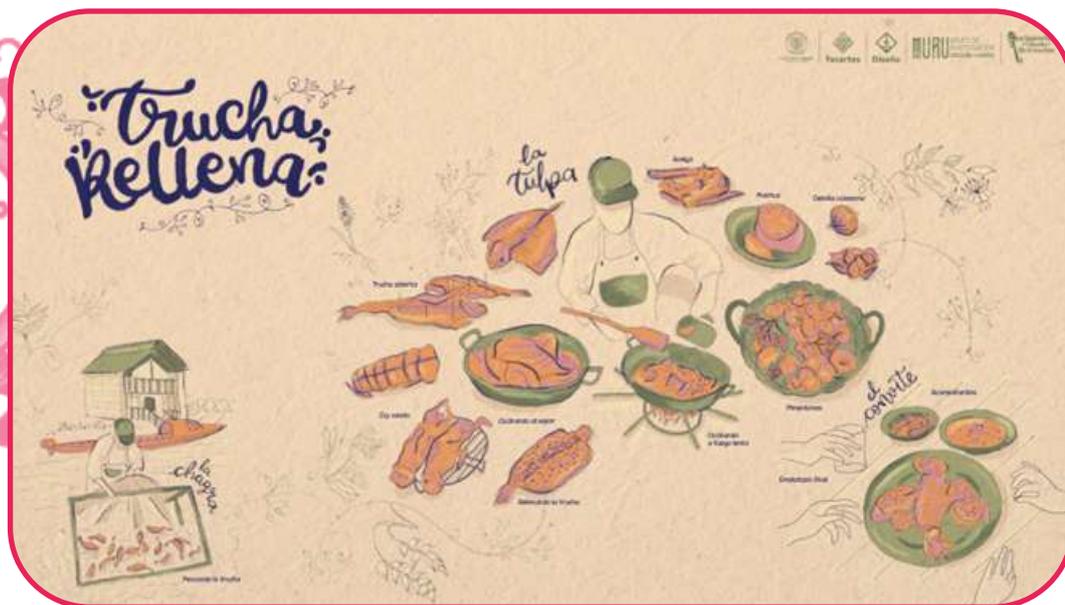
La cuya negra preñada rellena es un platillo ancestral y ritual de la comunidad Quillacinga, preparado con fines sanadores, especialmente para tratar la anemia y la debilidad en mujeres embarazadas. Consiste en un cuy hembra preñado, que se rellena con una mezcla de aproximadamente 25 a 30 ingredientes cultivados en la chagra, como zanahorias, papas, yuca, entre otros. Luego, la cuya rellena se envuelve en hojas de col o en hojas de achira, lo que permite una cocción lenta y uniforme en el rescoldo de un fogón de leña. Esta preparación se consume en un ambiente ceremonial, donde la mujer gestante ocupa el centro, mientras los demás comensales se disponen alrededor. Se cree que el vapor que emana al desenvolver el cuy tiene propiedades medicinales, especialmente para fortalecer a las mujeres embarazadas. Además, el platillo simboliza la afirmación de la matriz femenina y se le otorgan días de reposo a la mujer tras su consumo (ver figura 4).



**Figura 4.** Ilustración de la cuya rellena en las tres fases del cocinatorio: la chagra, la tupia y el convite.  
**Créditos:** Los autores.

## La trucha rellena

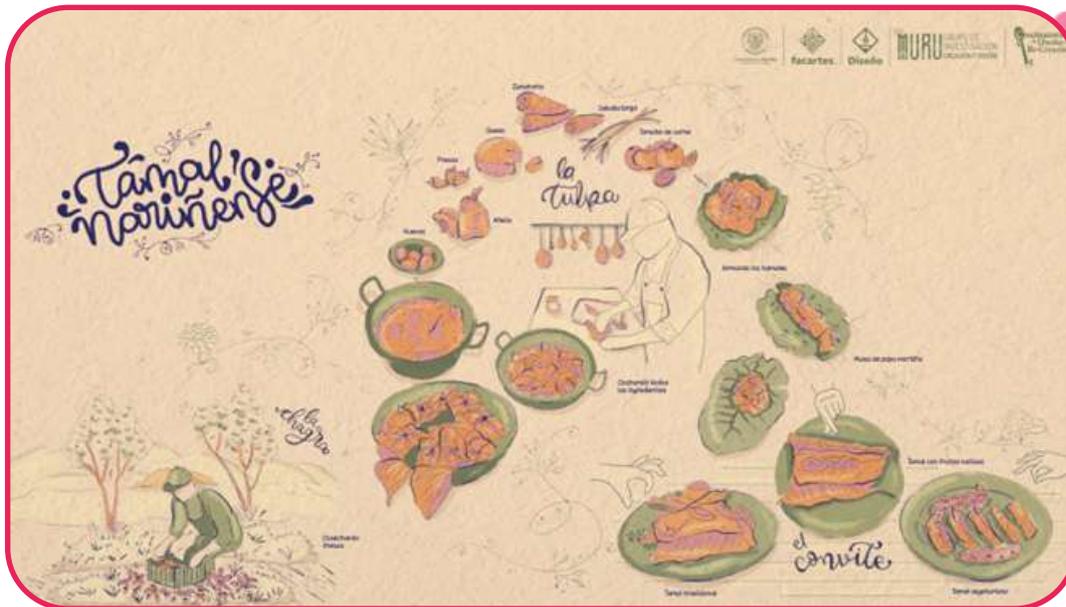
La trucha rellena es una creación culinaria desarrollada en Naturalia, que re-crea de manera innovadora la tradicional trucha arcoíris, un ícono de El Encano, Nariño. En esta preparación, la trucha se deshuesa, marina y se rellena con una mezcla de trucha picada, acompañada de ingredientes frescos de la chagra, como ajo, zanahoria, apio, perejil, laurel, tomillo, albahaca y mejorana. El relleno se enriquece con dos opciones: una que incorpora frutos nativos como mora silvestre, chaquilulos, uvilla y reina claudia, y otra que utiliza tubérculos andinos como papa criolla, morasurco, ocas, ollucos, yacón, majua y espinaca. La trucha rellena se envuelve en hojas de achira, lo que permite una cocción lenta y uniforme en un caldero con un fondo de trucha previamente preparado. Esta creación resalta los sabores autóctonos y la biodiversidad local, preservando y transmitiendo los saberes culinarios tradicionales de la región, a la vez que promueve el uso de productos nativos en el ecosistema alimentario local (ver figura 5).



**Figura 5.** Ilustración de la trucha rellena en las tres fases del cocinitorio: la chagra, la tulpa y el convite.  
**Créditos:** Los autores.

### El tamal nariñense

En Colombia, los tamales son un plato tradicional que varía según cada región, y los tamales nariñenses se destacan por sus particularidades: un relleno preparado con masa de maíz añejo, gallina criolla, panceta de cerdo, arroz y vegetales provenientes de la chagra, huerta que refleja la riqueza agrícola local. Su preparación comienza con el alistamiento de hojas de achira o de plátano, que envuelven cuidadosamente el relleno antes de su cocción al vapor. Con la proximidad de la temporada navideña, este platillo cobra un valor especial como protagonista de las celebraciones. Bajo la guía del cocinero Aníbal Criollo, se realizó esta cartografía culinaria en la que se propuso innovar en las recetas tradicionales: se prepararon tamales de arroz, proteínas y verduras; tamales de papa mortiña, mermeladas, quesos caseros y frutos nativos; y versiones vegetarianas con papa nativa, tubérculos andinos y verduras, envueltas en hojas de acelga (ver figura 6). Cada tamal celebra la memoria culinaria y la generosidad de los Andes.



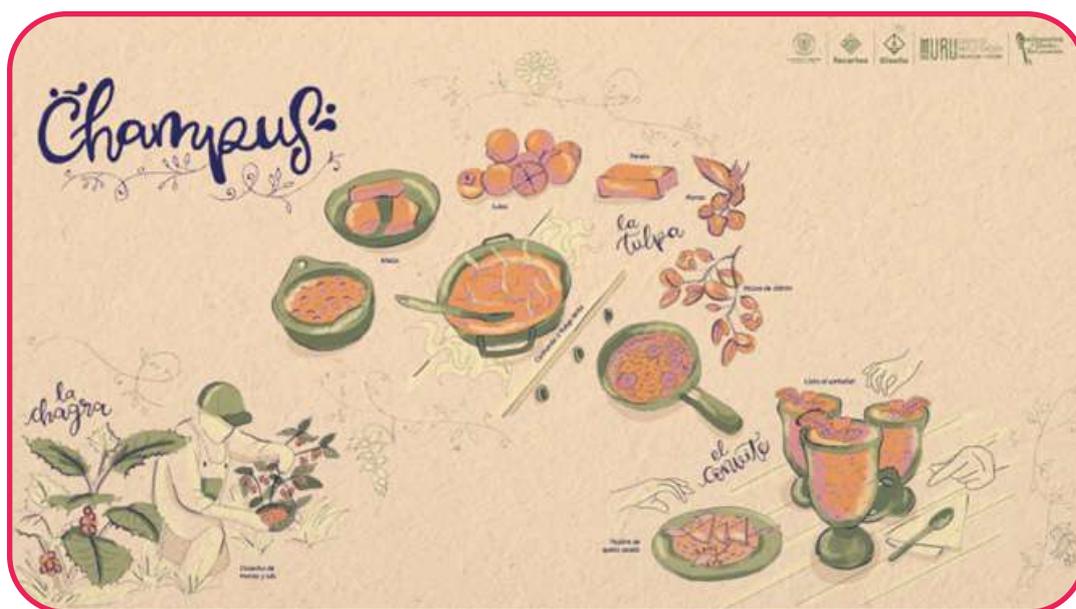
**Figura 6.** Ilustración del tamal nariñense en las tres fases del cocinitorio: la chagra, la tubpa y el convite.

**Créditos:** Los autores.

## El conejo

El conejo es un platillo emblemático de la región de Nariño, tradicionalmente presente en fiestas y celebraciones. La crianza de conejos es una práctica común en las zonas rurales del municipio de Pasto, donde su carne representa una importante fuente de proteína y grasa en la alimentación familiar. En esta ocasión, la preparación del conejo guisado incorporó métodos de cocción variados e innovadores: se cocinó dentro de una calabaza pequeña, envuelto en hoja de achira y a baño maría, utilizando rellenos elaborados con tubérculos andinos y frutos nativos. El proceso contempló etapas como marinar, apanar, rellenar, envolver y cocinar, resaltando saberes locales y técnicas ancestrales que dialogan con ingredientes del territorio. Esta propuesta reinterpretó el plato tradicional, manteniendo su esencia, pero integrando nuevas formas de presentación y sabor (ver figura 7).





**Figura 8.** Ilustración del champús en las tres fases del cocinatorio: la chagra, la tulpa y el convite.  
**Créditos:** Los autores.

## Aportes de nuevo conocimiento desde la I+C

Desde este proceso se derivan contribuciones sustantivas en cuatro niveles:

- **Metodológico:** se propone un modelo de trabajo basado en cocinatorios y cartografías como práctica expandida del diseño. Esta metodología puede ser aplicada en otros territorios para procesos de investigación cultural participativa.
- **Gráfico-narrativo:** se desarrolló una serie de ilustraciones que integran prácticas de redibujo fotográfico, composición simbólica y narrativa visual. Estas piezas no ilustran recetas, sino historias vivas que activan la memoria desde una estética situada.
- **Patrimonial:** el proyecto visibiliza saberes marginados, amplía la noción de la herencia alimentaria y ofrece herramientas gráficas para su divulgación, fortaleciendo el vínculo entre comunidades y universidades.
- **Epistémico:** se reafirma que la I+C puede generar conocimiento relacional, sensible y éticamente comprometido, más allá del dato o el archivo técnico.

Retorno a la pregunta de investigación y confirmación de hipótesis



La pregunta que orientó esta investigación fue: ¿Qué posibilidades ofrece la cartografía social, desde una perspectiva situada del diseño, para narrar, visibilizar y cuidar las memorias culinarias del territorio de Pasto junto a los portadores de saberes? Los resultados aquí expuestos permiten sostener que la cartografía social, en tanto práctica creativa desde el diseño, tiene un profundo potencial narrativo, ético y político. Las Cartografías del sabor y la memoria no solo constituyen un inventario visual sensible, sino también una forma de devolver al territorio sus propias narraciones, tejidas entre sabor, recuerdo y creación.

No obstante, es importante señalar que esta obra es reciente y su circulación apenas se encuentra en fase inicial. Su inscripción en espacios como salones de exposición, plataformas académicas y escenarios de debate sobre cultura alimentaria permitirá someterla a nuevas miradas, lenguajes y críticas. Este proceso será fundamental para confirmar, ampliar o incluso tensionar los alcances, efectos y pertinencia de la propuesta. En este sentido, más que conclusiva, la obra se plantea como punto de partida: una invitación abierta al diálogo interdisciplinar y comunitario sobre el diseño como práctica comprometida con la salvaguardia alimentaria y la memoria territorial.

## CONCLUSIONES

Este proyecto reafirma que el diseño, cuando se desborda de sus funciones tradicionales, puede operar como una práctica de mediación entre saberes, cuerpos, memorias y territorios. En Cartografías del sabor y la memoria, el diseño no fue solo un medio de representación visual, sino una forma de escucha encarnada y de traducción simbólica de lo sensible. La obra resultante -una serie de cartografías gráficas co-creadas desde los cocinarios- logró articular prácticas alimentarias tradicionales con lenguajes visuales contemporáneos, generando un relato expandido del patrimonio culinario que reconoce a sus portadores como agentes activos del conocimiento. Esta mediación estética y ética permite repensar el rol del diseño en los procesos de salvaguardia cultural, no desde la apropiación o el registro neutral, sino desde la re-creación, el vínculo y el cuidado.

Si bien el proceso metodológico logró una inmersión significativa en el contexto de la chagra Naturalia, se reconoce que el alcance geográfico y temporal del trabajo de campo constituye una limitación. El registro se centró en seis preparaciones y un número específico de actores, lo cual representa solo una fracción del amplio repertorio alimentario del territorio. No obstante, el conocimiento alimentario del cocinero tradicional Aníbal Criollo y todo su proceso en Naturalia se constituye en un

nodo representativo de la cultura alimentaria local, lo que otorga legitimidad y profundidad al enfoque adoptado. Asimismo, la obra gráfica es reciente y su proceso de circulación apenas comienza. Por ello, será necesario promover su presencia en espacios de exposición, formación y diálogo comunitario, donde pueda ser apropiada, debatida y retroalimentada por otras voces, generaciones y territorios. Solo así se podrá dimensionar su impacto, confirmar sus alcances y reconocer sus posibles vacíos.

Más allá del resultado puntual, el proyecto propone una forma de hacer diseño que dialoga con enfoques críticos sobre los saberes territoriales, la pedagogía situada y la defensa de la memoria biocultural alimentaria. La metodología basada en cocinarios, cartografía social y co-creación, en el marco de la I+C, se ofrece como un modelo replicable y adaptable, que puede ser explorado en otros contextos culturales y educativos. El vínculo entre diseño, alimento y territorio no solo produce objetos gráficos, sino también procesos formativos, afectivos y políticos. De allí que una posible línea futura sea la articulación con procesos de educación alimentaria, formación docente, desarrollo comunitario o políticas públicas sobre patrimonio inmaterial. En ese horizonte, el diseño no solo narra lo que fue, sino que imagina y activa lo que podría ser.

## Referencias bibliográficas

Almeri Portal, A. (2024). *Rituales culinarios: saberes y haceres de las mujeres de Honda*. Fundación Ibanasca Transforma.

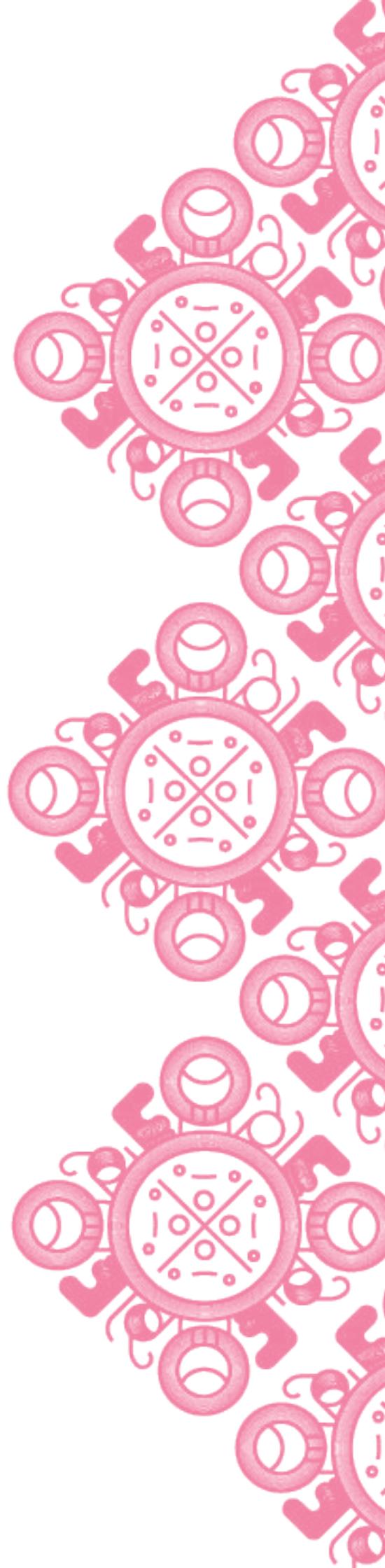
Ascuntar Rivera, M. C. (2025). *Territorios creacionales de la cultura alimentaria. Rutas de exploración mediadas por el diseño y la creación* [Tesis de Doctorado]. Universidad de Caldas.

Ascuntar Rivera, M. C., & Gómez Alzate, A. (2024). Cultura culinaria y diseño. Reflexiones para la creación de cartografías comunitarias. *Revista Guillermo de Ockham*, 23(1), 189-202. <https://doi.org/10.21500/22563202.6589>

Ballesteros, M., & Beltrán, E. María. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación—Creación en la academia*. Universidad El Bosque.

Barragán-León, A. N. (2019). Cartografía social: Lenguaje creativo para la investigación cualitativa. *Sociedad y Economía*, 36, 139-159. <https://doi.org/10.25100/sye.voi36.7457>

Córdoba-Cely, C., Sandoval, L., & León, D. (2023). La Investigación+Creación como Acción Política. En L. Sandoval, D. León, & C. Córdoba-Cely (Eds.), *Investigación+Creación: Reflexiones y Prácticas desde las Autonomías Territoriales, Creativas y Tecnológicas* (1ª. Ed., Vol. 2, pp. 17-16). Editorial Universidad de Nariño. <https://doi.org/10.22267/lib.udn.028>





Delgado, T. C. (2024). Ética en la creación: hacia una práctica íntegra y responsable. En T. C. Delgado (Ed.), *Cuestiones éticas sobre la libertad de expresión en la creación e investigación+creación* (pp. 107-135). Editorial Pontificia Universidad Javeriana

Denzin, N., & Lincoln, Y. (2017). *The SAGE handbook of qualitative research*. SAGE Publications.

Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.

Forés Tomàs, C. (2017). Cartografías del diseño desde la acción social. *Interlínea. Cuadernos de Investigación en Arte, Diseño y Educación*, 1, 1-14.

Gómez Alzate, A. (2015). Talleres comunitarios para la apropiación social del patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero, como estrategia para un modelo de diseño ecoeficiente. *Dearq*, 16, 134-145. <https://doi.org/10.18389/dearq16.2015.09>

Ledesma, M. del V. (2013). *Cartografía del diseño social*.

Aproximaciones conceptuales. *Anales del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas*. Mario J. Buschiazzo, 43(1), 97-106. <https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/anales/article/view/85>

Ojeda, D., Serna, S. & Arias, J. (2020). *Recetario de sabores lejanos*. Laguna Libros.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango Editores.

Toledo, V. M., & Barrera Bassols, N. (2008). *La memoria biocultural: La importancia ecológica de las sabidurías tradicionales*. Icaria Editorial.

Zarama Rincón, R. I. (2015). La gastronomía en el Monasterio de la Concepción de Pasto. En I. Goyes & L. Muñoz (Eds.), *Historia de las mujeres en Nariño* (p. Tomo I; pp. 135-162). Academia Nariñense de Historia.

# Relatos entre montañas: mujeres, saberes tradicionales y memorias campesinas en Génova (Q.)

Carlos Alberto Castaño-Aguirre  
Universidad de San Buenaventura Armenia  
[carlos.castano@usbmed.edu.co](mailto:carlos.castano@usbmed.edu.co)

María Del Mar Cancino Zapata  
Universidad de San Buenaventura Armenia  
[maria.cancino443@tau.usbmed.edu.co](mailto:maria.cancino443@tau.usbmed.edu.co)

Juan David Padilla Cespedes  
Pontificia Universidad Javeriana de Cali  
[juandavidpadilla@javerianacali.edu.co](mailto:juandavidpadilla@javerianacali.edu.co)

## RESUMEN

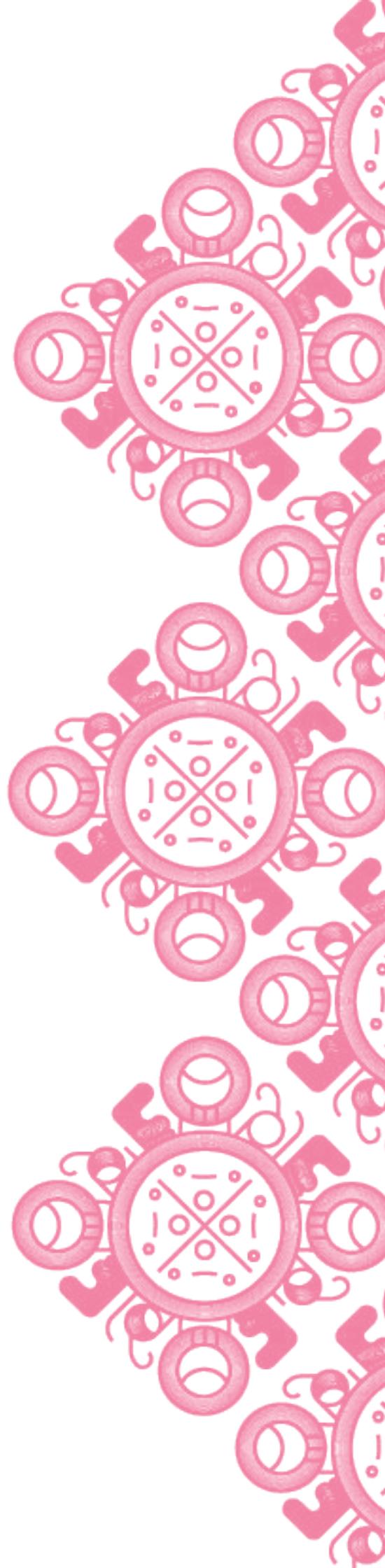
La pérdida de los saberes y oficios de las mujeres campesinas del municipio de Génova (Quindío) se relaciona directamente con un modelo de desarrollo desigual que promueve la desfuturización de los territorios rurales. Esto ocurre a través de un sistema que homogeniza las prácticas culturales, las formas de apropiación de la biodiversidad y los procesos de enseñanza y aprendizaje de las nuevas generaciones. Adicionalmente, este sistema desconoce y desvaloriza los liderazgos sustentados por las mujeres. El presente proyecto de investigación+creación planteó la documentación y realización de una estrategia transmedia que permita la visibilización y divulgación de los saberes y oficios de las mujeres rurales en este municipio mediante el ejercicio de la memoria. Se incluyeron narrativas que se difunden en distintos medios, plataformas y soportes, tanto online como offline, digitales y análogos. En ellas se resaltan las historias de diez mujeres en su cotidianidad y en labores como los liderazgos comunitarios, tejidos, uso de plantas medicinales, cocina tradicional, cuidado de los caminos del territorio, cría de animales y cultivos, entre otros.

**Palabras Claves:** memorias, mujeres campesinas, narrativa transmedia, saberes tradicionales.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

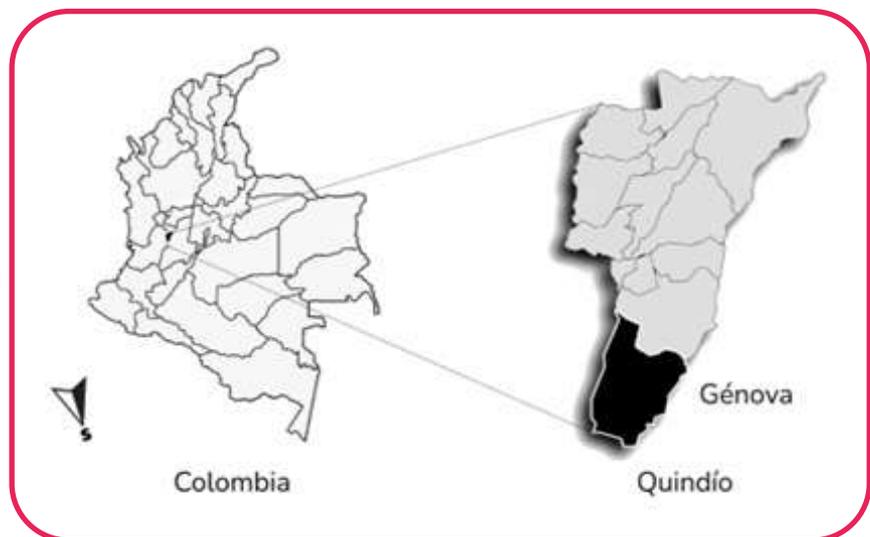
## INTRODUCCIÓN

El municipio de Génova, situado al sur del departamento del Quindío sobre la cordillera central de los Andes (ver figura 1), se clasifica en su totalidad como un municipio rural, caracterizado por tener una cabecera con menos de 25.000





habitantes y densidad poblacional intermedia, entre 10 y 100 habitantes por km<sup>2</sup> (Departamento Nacional de Planeación, 2014). Adicionalmente, Génova forma parte de las Zonas Más Afectadas por el Conflicto Armado (ZOMAC), un grupo de 344 municipios identificados mediante una metodología conjunta entre el Ministerio de Hacienda, el Departamento Nacional de Planeación (DNP) y la Agencia de Renovación del Territorio (Departamento Nacional de Planeación, 2017). En consecuencia, y debido a los graves daños colectivos y las transformaciones sufridas por su población a causa de vulneraciones manifiestas a los Derechos Humanos y violaciones a los Derechos Colectivos en el contexto del conflicto social y armado en Colombia, Génova fue reconocido como municipio sujeto de reparación colectiva por la Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas del Conflicto.



**Figura 1.** Localización Génova, Quindío.  
**Créditos:** Los autores

Los cambios estructurales recientes en las áreas rurales han visibilizado el papel esencial de las mujeres en sus comunidades. Más allá de sus múltiples contribuciones al ámbito doméstico y económico, un número significativo de mujeres rurales aporta activamente a la construcción del país a través de su labor en el campo. Las mujeres rurales han desempeñado un papel crucial tanto en la defensa de los derechos del campesinado colombiano como en la lucha por el reconocimiento y la exigencia de los derechos de las víctimas. Han emergido como agentes de su propia transformación, convirtiéndose en actoras políticas que formulan agendas, negocian, libran batallas políticas y llevan a cabo procesos de exigibilidad de derechos (PNUD, 2011).

Actividades como el liderazgo comunitario, tejidos, bordados, manualidades, el conocimiento de plantas medicinales, la gastronomía ancestral, el cuidado de los caminos locales, la siembra de alimentos para el autoconsumo familiar y la cría de animales, son responsabilidades de las mujeres, lo que aporta significativamente a las economías domésticas de sus familias. Además, estas prácticas cotidianas poseen un gran potencial para contribuir a la economía de los territorios y sus habitantes, por ejemplo, a través del turismo.

Sin embargo, la desaparición de los saberes y las tradiciones de estas mujeres rurales evidencia una problemática crítica en las regiones de mayor actividad rural: la predominancia de un modelo educativo enfocado en las ciencias (STEM). Como señalan Gómez Rico e Ibarra Vallejos (2020), "los sistemas educativos se han descontextualizado de las realidades locales para responder a necesidades de organismos globales, replicando una desorientación cultural e impidiendo a los países crear, comprender y transformar sus propias realidades" (p.2). Este sistema educativo dominante podría estar vinculado a los bajos índices de escolaridad y la deserción académica; específicamente, Génova presenta una preocupante tasa de deserción del 6.25%, significativamente superior a la media nacional del 3.03% (Alcaldía Municipal de Génova, 2020).

Otro factor significativo es el desplazamiento interno en Colombia, que ha impulsado a la población de áreas rurales y agrícolas a migrar hacia centros urbanos en busca de mejores oportunidades y mayores ingresos. Este fenómeno ha contribuido a la pérdida gradual de los conocimientos campesinos, así como a la riqueza de prácticas culturales y el arraigo a la tierra. Las estadísticas del censo del DANE y Minagricultura (2022) revelan que solo el 23.7% de los habitantes residen en zonas rurales, lo que indica que, a pesar de la vasta extensión rural y agrícola del territorio colombiano, estas áreas no son atractivas ni ofrecen las condiciones adecuadas para que sean consideradas como propósito de vida por parte de las nuevas generaciones.

Ante este escenario, es fundamental focalizar la atención en el campo, sus habitantes y sus actividades, haciendo un énfasis especial en las mujeres rurales. Ellas son pilares en la economía, la cultura y las dinámicas agrícolas, y a menudo enfrentan múltiples formas de discriminación por su sexo-género, condición campesina y, en muchos casos, por ser víctimas de violencia directa.

En el municipio de Génova, como se había mencionado, la actividad agrícola es predominante, siendo el cultivo de café, plátano y aguacate sus principales fuentes económicas. No obstante, existen otros saberes y oficios arraigados en su tradición y cultura, que son desarrollados principalmente por





mujeres en áreas rurales de difícil acceso. La limitada visibilidad, la carencia de relevo generacional y la escasa relevancia de estas actividades en el contexto municipal general contribuyen a su progresiva desaparición. De acuerdo con el Sistema de Información Estadístico de la Actividad Artesanal –SIEAA el 68% de los artesanos del Quindío mensualmente reciben menos de un salario mínimo legal vigente y el 42% no puede tener su labor como su actividad principal (DANE, 2019), evidenciando la precariedad e inestabilidad económica en que la que se encuentran los saberes y oficios en este territorio.

La pérdida de saberes, artes y oficios tradicionales representa un cambio social que demanda análisis multidisciplinares para generar iniciativas que protejan estas prácticas heredadas. Araya León et al. (2019) exponen que "las artesanías, artes y oficios han sido reflejo de culturas y lugares, promoviendo la tradición del hacer manual, que se traspasaba de generación en generación" (p. 157). Sin embargo, como consecuencia de la globalización y la estandarización del sistema educativo, estos saberes tienden a desaparecer, lo que constituye una pérdida para las sociedades, perjudicando el patrimonio local y homogenizando la identidad.

Las prácticas culturales, entendidas como el conjunto de tradiciones, imaginarios y costumbres de un colectivo particular, otorgan una identidad valiosa en un mundo globalizado y se fortalecen a través de la memoria colectiva. Para Lara y Antúñez (2014), "La historia oral es de gran importancia para reconstruir procesos sociohistóricos a partir de la percepción y concepción de los protagonistas, convirtiéndose el testimonio oral en un nuevo documento escrito" (p. 47). Esta construcción colectiva desde la oralidad puede potenciarse a través de métodos sensibles, propios de la creación, que promuevan su transferencia y sostenibilidad, así como hacer evidente la importancia de la relación cultura y ecosistema para la transformación social de un territorio.

Vinculado a lo anterior, se hace necesario recurrir a la transmedialidad, entendida como el diseño de relatos y experiencias de aprendizaje que priorizan la participación activa y los múltiples formatos (digitales o no), poniendo la experiencia de los participantes por encima de la tecnología (Pacheco Díaz y Aravena Molina, 2024). Esta característica permite que los relatos de las mujeres rurales no solo se enfoquen en la documentación y difusión, sino que también apunten a la creación de mediaciones. Las cuales, promoverán el intercambio de conocimientos, experiencias e incluso beneficios económicos a través de la comercialización de productos basados en sus saberes y oficios tradicionales. Destacando que, como lo mencionan Castaño-Aguirre et al. (2024), es los saberes tradicionales "su origen no-científico no disminuye su legitimidad, ya que se basan en prácticas confiables para las comunidades locales que han demostrado su pertinencia a lo largo del tiempo" (p. 66).

Esta apuesta resulta novedosa para el contexto de este municipio, ya que, por un lado, contribuye a mejorar la presencia digital y el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Por otro lado, incentiva y fortalece los procesos organizativos. Ambas situaciones fueron identificadas como retos clave en el diagnóstico artesanal de Génova, donde se señala que solo el 21.26 % de los artesanos están asociados y que requieren una mayor cualificación en el uso de tecnologías contemporáneas de comunicación (Universidad Minuto de Dios y Artesanías de Colombia, 2014).

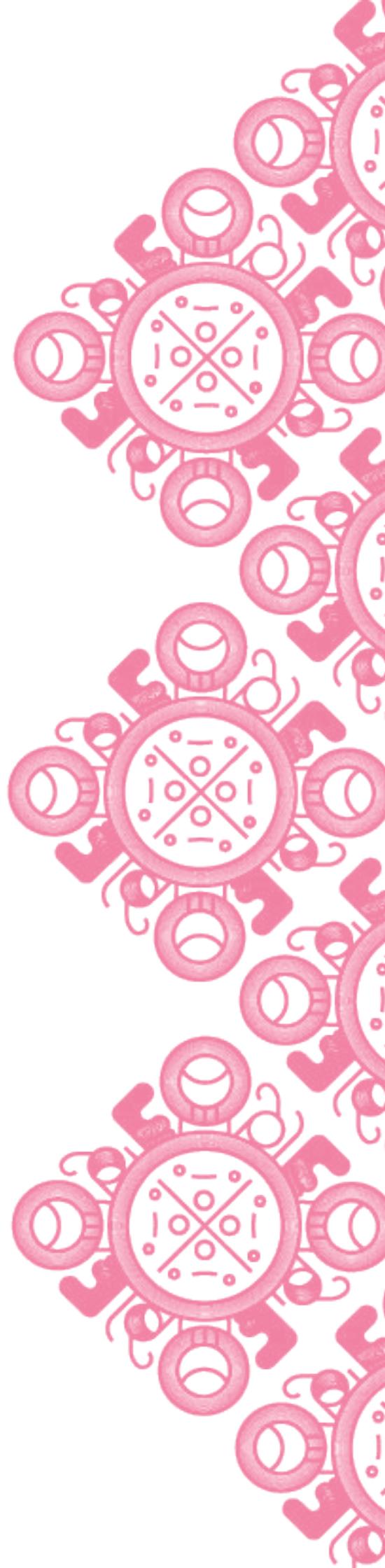
## MÉTODO

El proceso metodológico se basó en una investigación+creación, partiendo del reconocimiento de la construcción sociocultural del territorio de Génova y los roles de las mujeres en este. Para ello, se centró en diez mujeres poseedoras de saberes con producción en la ruralidad. Según Córdoba-Cely y Ascuntar-Rivera (2021), “La investigación en las disciplinas creativas se entiende como una intervención con sentido social, es decir, como un proceso de transformación social a través de una experiencia creativa” (p. 487).

La creación se propone como una práctica para transmitir el valor de las memorias, los conocimientos locales, las experiencias propias del habitar y las identidades individuales y colectivas, fomentando además el disfrute y la apropiación de las particularidades históricas, sociales y culturales de este territorio.

### Este proyecto se realizó en tres momentos:

- **Producción de información y contenidos:** Se llevó a cabo un trabajo de campo con el apoyo de diversos métodos: la observación participante, la entrevista semiestructurada (diálogo) y talleres conjuntos (grupos focales), ver figura 2.
- **Creación transmedia:** Esta fase incluyó la postproducción de contenidos audiovisuales, la creación de una serie de pódcast, una página web y la gestión de redes sociales.
- **Proceso de apropiación social y divulgación pública de la ciencia:** Se realizaron conversatorios con las mujeres rurales, exhibiciones de muestras creativas y eventos de presentación de los resultados parciales y finales, ver figura 3.





**Figura 2.** Taller de co-creación líderes y lideresas de Génova, Quindío.  
**Créditos:** Los autores



**Figura 3.** Primera feria de saberes y mercado campesino de Génova, Quindío.  
**Créditos:** Los autores

Todos los momentos del proyecto fueron acompañados por la Asociación Municipal de Justan de Acción Comunal (Asocomunales Génova), y la participación ocasional del Consejo Territorial de Paz, Reconciliación y Convivencia de Génova (Q.) y el Consejo Territorial de Mujeres de Génova (Q.), los cuales determinaron los saberes representativos de este territorio e hicieron evaluación de los contenidos elaborados.

Co-creadoras: 10 mujeres poseedoras de saberes que tienen su producción en la ruralidad, asocomunales Génova, el Consejo Territorial de Paz, Reconciliación y Convivencia y el Consejo Territorial de Mujeres.

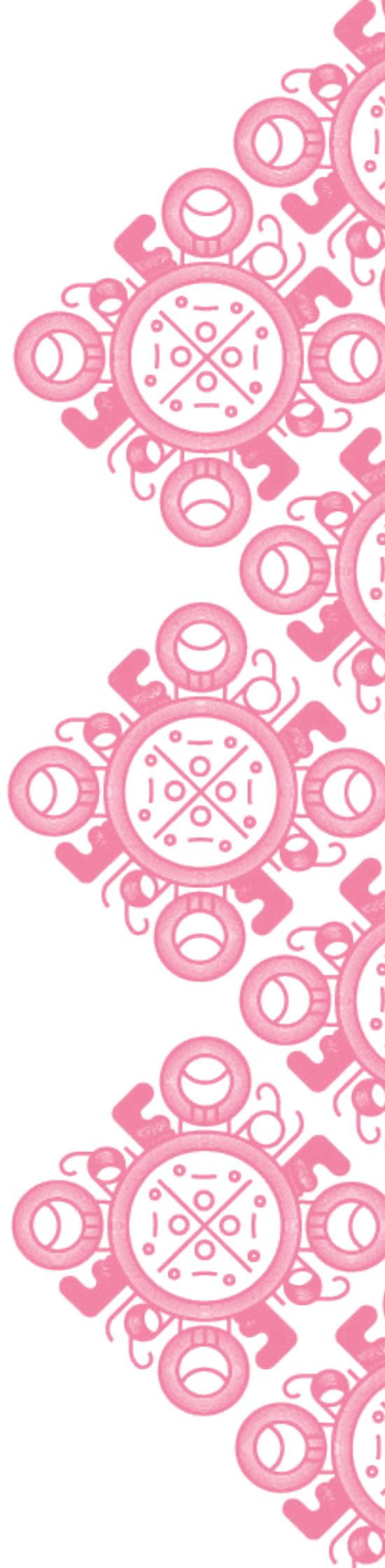
Co-creación: documentación de saberes y oficios de las mujeres rurales del municipio de Génova, Quindío + creación transmedia.

El proceso de selección de las 10 mujeres se dio a partir de mesas de trabajo con las organizaciones territoriales vinculadas, considerando criterios como disponibilidad de tiempo para vincularse al proyecto, la apertura a los protocolos e instrumentos de investigación, la visibilidad en la comunidad y sus contribuciones y pertenencia a las diferentes asociaciones sociales, productivas o comunales.

El trabajo abordó las categorías de memorias, saber y práctica, y el relacionamiento de las mujeres rurales del municipio de Génova, Quindío. Se buscó una articulación entre teoría y práctica, conectando el proceso creativo (narrativa transmedia), las reflexiones críticas sobre los fenómenos que intervienen y forman parte de las realidades en las que se conforma la obra, y la aplicación de diferentes métodos y protocolos para su interpretación (Silva-Cañaverall, 2016).

Esta investigación también incorpora aspectos de la investigación cualitativa desde un enfoque histórico-hermenéutico. Como señala Ángel Pérez (2011), "la pretensión hermenéutica es una experiencia histórica más que un ejercicio contemplativo de saber. Es un comprenderse como ser histórico en el acontecer histórico" (p. 18). Este enfoque no ignora la construcción social y la realidad creada por una población de manera local, endógena y desde la experiencia sensible.

En cuanto a los instrumentos de producción de la información, se llevó a cabo una observación participante, utilizando un diario de campo para el registro posterior. Seguidamente, se realizó una entrevista semiestructurada en el marco de un taller participativo. La información obtenida se sistematizó a través de una matriz analítica de resultados y esquemas gráficos a modo de bitácora. Las actividades programadas dentro del proyecto se estructuraron y recurrieron a diferentes protocolos, tanto para la producción de información como para la planeación y creación de la narrativa final (ver tabla 1).





**Tabla 1. Actividades y protocolos de la I+C.**

Actividad/Protocolo	Fecha/Lugar/ Participantes	¿Qué se obtuvo de esta actividad?
Observación participante en la comunidad	Julio a septiembre de 2023 Barrios y veredas vinculadas 10 sabedoras	Documento de registro de saberes y oficios tradicionales de las mujeres rurales del municipio de Génova Quindío.
Taller participativo	9 de septiembre de 2023 Alcaldía Municipal 45 líderes y lideresas	
Discusiones grupales	11 de noviembre de 2023 Alcaldía Municipal 22 líderes y lideresas (validación final)	
Entrevista semi estructuradas	Julio a septiembre de 2023 Barrios y veredas vinculadas	Bitácora audiovisual de los saberes y oficios representativos de las mujeres rurales del municipio de Génova Quindío.
Registros fotográficos	10 sabedoras	
Grabaciones Audiovisuales		
Matriz de análisis	Octubre a noviembre de 2023	
Guion transmedia	Investigadores e integrantes de organismos territoriales	Piezas finales audiovisuales y definición de medio de reproducción de los saberes y oficios de las mujeres rurales del municipio de Génova Quindío.
Narrativa transmedia		
Eventos de divulgación	4 de noviembre de 2023 Plaza de Bolívar (Génova)/ Festival de saberes 97 participantes	Espacios físicos y digitales en los cuales se proyecta el material final audiovisual

**Fuente:** Los autores

Algunas de las características fundamentales del proyecto fueron la narración de historias a través de múltiples medios, el aprovechamiento del potencial y las lógicas propias de cada uno de ellos, la integralidad en su producción y la configuración de una red de personajes y sucesos (Scolari, 2013). Para la estrategia, se recurrió a diversas plataformas que facilitan la conexión con diferentes públicos y permiten una mayor convergencia.

## RESULTADOS

La estrategia transmedia incluyó el reconocimiento de diez mujeres poseedoras de saberes y sus colectividades, las cuales fueron:

Liliana Leslie Torres Páez, artes plásticas y artesanías; Aideé Rodríguez, transformación de lácteos; Adriana Amparo Jaramillo, sanadora; Edilma Guevara García, manualidades; Elsa Melania Nene Méndez, apicultora; Inés Jiménez Peña, jardinera; Leonarda Vargas, preparación de queso y venta de leche; Zenaida Bedoya, caficultora; Marcelina Serrato, transformación de la mora; y Margarita Morales, tamales tradicionales. Estas mujeres integran colectivos como la Asociación de Mujeres emprendedoras de Génova, el Mercado Campesino, Asociación de Chapoleras de Génova, Asociación de Desplazados del Municipio de Génova Quindío y la Asociación de Apicultores.

Una vez finalizada la etapa de producción de información, se concibieron y desarrollaron los medios, formatos y estrategias de las narrativas transmedia. El objetivo fue documentar el contenido a través de la creación en diversas plataformas digitales, conscientes de que su uso actual permite un mayor alcance en comparación con otros dispositivos análogos.

Considerando lo anterior, la página web se estableció como el medio articulador de la estrategia. En ella se compiló toda la información y los contenidos alojados en otras plataformas como YouTube, Instagram y Spotify, los cuales son el resultado de procesos sensibles y creativos como el collage, la ilustración digital, la creación sonora y el video narrativo, entre otros. Adicionalmente, se incluyeron cuatro módulos de enseñanza-aprendizaje, difundidos en YouTube, cuyo objetivo es introducir conceptos generales para la cría de abejas angelitas en entornos rurales y urbanos, proporcionando los conocimientos, habilidades y técnicas necesarias para crear y mantener un meliponario. Las fotografías tomadas durante las visitas al municipio y a las mujeres en el ejercicio de sus oficios y saberes se publicaron en Instagram. Por su parte, Spotify alberga una serie de pódcast titulada “Relatos entre Montañas”, conformada por tres episodios: “Sabores mágicos”, “Cultivando sueños” y “Manos maravillosas”.





## ESTRUCTURA NARRATIVA

En cuanto a las características técnicas que soportan los resultados de la Investigación+Creación, la estrategia narrativa se basa en una página web tipo "ONE PAGE". Esta incluye el diseño y montaje de una interfaz principal donde se optimizó la información del proyecto. Además, incorpora un BLOG como herramienta para ampliar el contenido, incluyendo videos, enlaces, imágenes y descargas de archivos, entre otros.

**Home:** Esta sección invita a un recorrido por los conocimientos tradicionales de las mujeres campesinas de Génova, Quindío. En la página principal, los visitantes pueden explorar diversas secciones: un curso, que ofrece una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje sobre la meliponicultura; podcasts, con tres episodios de audio centrados en la alimentación, el cultivo y el trabajo manual; un mapa, que georreferencia los lugares donde estas mujeres desarrollan su quehacer cotidiano; y la información sobre el equipo.

Adicionalmente, se encuentra el componente "Comunidad", un enlace para conocer las percepciones de los diferentes líderes barriales y veredales que conforman los organismos de acción comunal, incluyendo una entrevista y contenido de cartografía social.

**Saberes:** es una sección dedicada a destacar los conocimientos tradicionales y las prácticas culturales territoriales, con un enfoque particular en las mujeres del municipio de Génova. Se presenta información general de diez mujeres, incluyendo su autodefinición y breves relatos de sus experiencias.

**Curso:** creado desde la voz de la sabedora Elsa Nene Méndez, este curso está diseñado para la construcción de un meliponario urbano, un espacio acondicionado para la cría y cuidado de abejas nativas sin aguijón o melíponas, específicamente abejas angelitas. El curso se integra por cuatro módulos: el primero, "Construcción de la caja", busca edificar un meliponario tecnificado para albergar abejas angelitas en entornos rurales y urbanos; el segundo, "Atraer las abejas", busca comprender y aplicar los principios clave para la selección de ubicación, colocación y atracción adecuada de la colonia en el meliponario, tanto en entornos rurales como urbanos; el tercero, "Alimentación y cuidado", pretende comprender y aplicar estrategias efectivas para garantizar la alimentación saludable de las abejas angelitas y el mantenimiento

adecuado de sus colmenas, promoviendo así su salud y productividad; y el cuarto, "Cosecha", tiene como objetivo mostrar técnicas y prácticas adecuadas para la recolección de la miel de abejas angelitas, asegurando un proceso seguro, eficiente y respetuoso con el bienestar de las abejas y la calidad del producto.

**Podcast:** contiene tres episodios de audio, "Sabores mágicos", un tributo a la creatividad, dedicación y pasión de las mujeres de Génova, cuyas habilidades culinarias han nutrido el cuerpo y el alma de su comunidad; "Cultivando sueños", donde la tierra cobra vida a través del cultivo del café, la magia de la apicultura y la maestría en la jardinería; y "Manos maravillosas", donde el arte del tejido y la sanación a través de las manos se entrelazan con la tradición.

**Mapa:** Diferenciando entre el casco urbano y el suelo rural, se incluyen dos mapas que relacionan la ubicación de las mujeres. Estos mapas conforman una ruta de saberes tradicionales del municipio que invita a vivir experiencias de intercambio con sus sabedoras.

**Equipo:** datos generales del proyecto de I+C e información de las diferentes autorías.

## SABEDORAS DE GÉNOVA

### Zenaida Bedoya

Edad: 41 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 15 años

Ubicación (Barrio, vereda): Vereda La Coqueta finca Álamos

Nombre de su saber u Oficio: Caficultora

Tiempo de realización del oficio: 15 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Asociación de Chapoleras

"Soy una mujer soñadora, trabajadora y emprendedora, me encanta aprender de los procesos que llevo a cabo y transmitir lo que se aprende." (Comunicación personal, 2023)

### Marcelina Serrato

Edad: 59 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 16 años

Ubicación (Barrio, vereda): Vereda La Topacia

Nombre de su saber u Oficio: Transformación de la Mora





Tiempo de realización del oficio: 10 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Drupas cosechas de calidad

"Soy una mujer emprendedora y madre de unos hijos muy maravillosos, confiando en Dios quiero seguir trabajando con la mora para sacar adelante los nietos y para la vejez de nosotros, amo la comunidad." (Comunicación personal, 2023)

### **Liliana Torres**

Edad: 55 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: me fui hace 35 años y regrese hace 2 años

Ubicación (Barrio, vereda): Barrio Villa Mercedes Mz. B casa 202

Nombre de su saber u Oficio: Artes plásticas y artesanías

Tiempo de realización del oficio: 40 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Artes plásticas y artesanías

"Yo soy regia, espectacular y de muerte lenta. Me gusta innovar y crear cosas que me apasionen." (Comunicación personal, 2023)

### **Leonarda Vargas**

Edad: 60 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 60 años

Ubicación (Barrio, vereda): Vereda Rio Gris predio Porvenir

Nombre de su saber u Oficio: Preparación de queso y venta de leche

Tiempo de realización del oficio: 48 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Finca el Porvenir

"yo soy una mujer trabajadora y luchadora, una berraca" (Comunicación personal, 2023)

### **Inés Jiménez**

Edad: 68 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 8 años

Ubicación (Barrio, vereda): Vereda Rio Gris finca Los Naranjos

Nombre de su saber u Oficio: Jardinería

Tiempo de realización del oficio: 8 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Finca Los Naranjos

"Soy la presidente de la Junta de Acción Comunal de Rio Gris. Pensionada dedicada a la jardinería y al hogar. Como líder tengo un grupo de oración que disfruto mucho, tenemos otro grupo de la tercera edad, nos reunimos aquí en la finca." (Comunicación personal, 2023)

### **Elsa Melania Nené**

Edad: 43 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 32 años

Ubicación (Barrio, vereda): Barrio Olaya Herrera

Nombre de su saber u Oficio: Apicultura

Tiempo de realización del oficio: 8 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Apiarios Melany

"Soy una mujer emprendedora, comprometida, fuerte, apasionada por mi trabajo y por las abejas, con muchas metas y empoderada." (Comunicación personal, 2023)

### **Edilma Guevara**

Edad: 69 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 69 años

Ubicación (Barrio, vereda): Barrio Cooperativo

Nombre de su saber u Oficio: Manualidades con tejido, bordado, puntada española, entre otros.

Tiempo de realización del oficio: 30 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Tejiendo Sueños en Familia

"Soy una mujer hogareña, dedicada a las manualidades, también pertenezco a varios grupos de la parroquia y en este momento soy tesorera del barrio Cooperativo en la Junta de Acción Comunal." (Comunicación personal, 2023)

### **Aideé Rodríguez**

Edad: 62 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 17 años

Ubicación (Barrio, vereda): Barrio Nueva Esperanza

Nombre de su saber u Oficio: Transformación de la leche

Tiempo de realización del oficio: 23 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: ASDEGEQUIN- Asociación de Desplazados de Génova Quindío

"Soy una mujer emprendedora, líder de una población víctima, con deseos de ayudar a la humanidad y a mi familia." (Comunicación personal, 2023)

### **Adriana Jaramillo**

Edad: 42 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 5 años

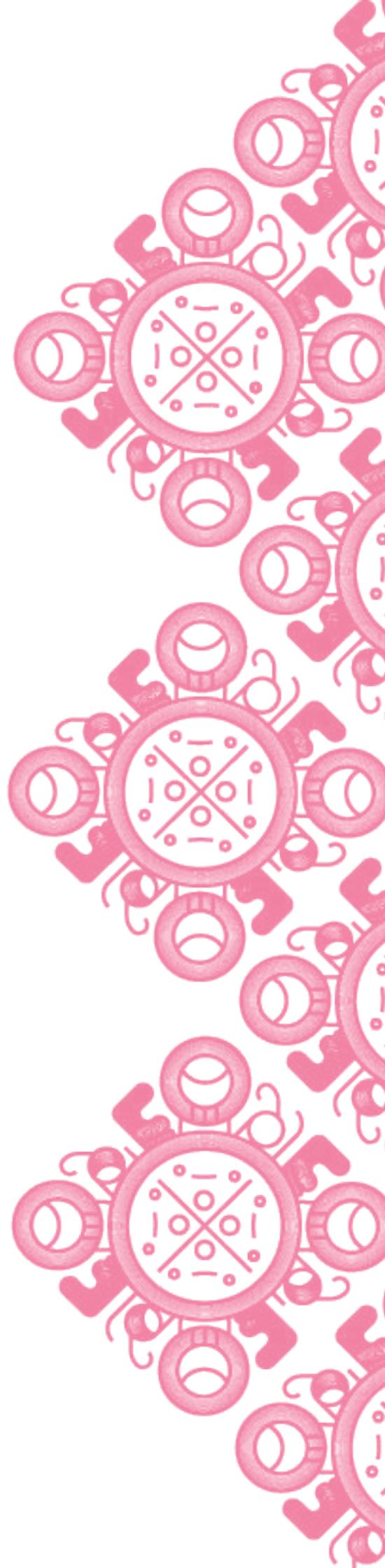
Ubicación (Barrio, vereda): Vereda Cumaral Alto

Nombre de su saber u Oficio: Sanadora

Tiempo de realización del oficio: 30 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Alma verde

"Soy una persona muy paciente, muy tolerante, amable con la





gente y con el don de ayudar. Para mí es una satisfacción ayudar, si la gente sabe que lo puedo ayudar aquí me encuentran, si me tienen fe yo me meto con la enfermedad que sea." (Comunicación personal, 2023)

### **Margarita Morales**

Edad: 66 años

Tiempo de vivir en el Municipio de Génova: 38 años

Ubicación (Barrio, vereda): Vereda La Topacia predio Las Dalias  
Nombre de su saber u Oficio: Preparación de tamales tradicionales

Tiempo de realización del oficio: 51 años

Nombre del espacio en donde comparte, comercializa o realiza el oficio o saber: Tamales Margarita

"Soy muy social, me gusta mucho el emprendimiento, me encanta, son como retos para mí, soy muy perfeccionista, me gusta que todo me quede bien, lo que hago lo hago con mucho amor. Me gusta ayudar a las personas con dificultades, lo más bonito en mi vida son los tamales, me encantan. Mis pannels me encantan, trabajar con mi trapiche y trabajar en equipo, me encantan los convites porque es la unificación de la comunidad para un bien común." (Comunicación personal, 2023)

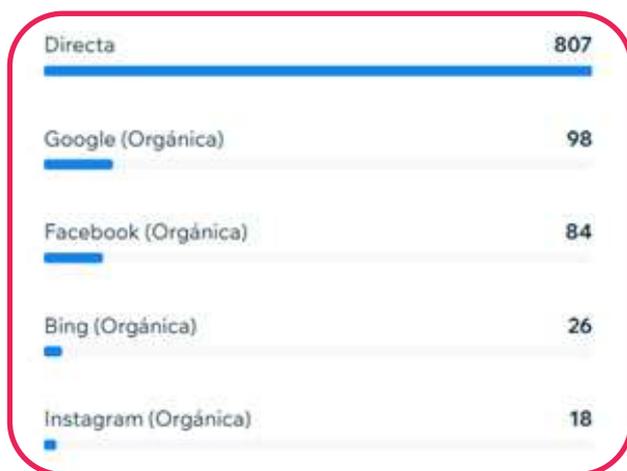
## **Impactos de la estrategia transmedia**

La estrategia, implementada durante el periodo de noviembre de 2023 a julio de 2025, ha evidenciado una difusión notable, especialmente en países del continente americano, en donde Colombia registra el mayor número de visitas ([ver figura 4](#)). Adicionalmente, predomina el ingreso directo a la página ([ver figura 5](#)). Esto se relaciona con los resultados de la estrategia de divulgación de los contenidos y con el interés de las comunidades involucradas en compartir el producto del trabajo colaborativo.



**Figura 4.** Reporte de visitas página web por países.

**Créditos:** Registros realizados por Wix



**Figura 4.** Fuentes de tráfico página web por países.  
**Créditos:** Registros realizados por Wix

De acuerdo con los testimonios, la estrategia transmedia fue valiosa porque logró visibilizar las labores cotidianas de las mujeres campesinas del municipio. Una de las participantes afirmó: "este es un reconocimiento muy valioso que nos hizo el proyecto" (Comunicación personal, 2023). También se resaltó, por parte del presidente de la Asocomunales, que: "Este proyecto es el más desafiante que hemos tenido en la acción comunal, ya que nos puso en la tarea de indagar, conversar y acordar qué saberes y qué mujeres nos podían representar" (Comunicación personal, 2023). Esto evidencia que los procesos de codiseño facilitan la creación de un enfoque compartido que no solo optimiza el potencial comunitario, sino que también define nuevas estructuras de gobernanza. Ambas son esenciales para impulsar la mejora de las condiciones de vida en la ruralidad (Pacheco Díaz y Aravena Molina, 2024).

Ahora bien, el proyecto presentó ciertas limitaciones, por una parte, se identificó la necesidad de autogestión de contenidos y capacidades por parte de la comunidad para futuras actualizaciones. Esto es crucial dada la dinámica de los territorios y la posibilidad de seguir reconociendo el valor de las actividades cotidianas de otras mujeres. Igualmente, la conectividad en las poblaciones veredales fue un desafío. Si bien el departamento del Quindío presenta un alto porcentaje de cobertura, los costos de estos servicios a menudo limitan su uso constante. Esta situación motivó la articulación con los colegios y escuelas rurales para la difusión de los contenidos virtuales.

## CONCLUSIONES

Históricamente, en Colombia, no se ha reconocido de manera igualitaria la importancia de las luchas, logros y contribuciones de las mujeres rurales en sus territorios. A esto se suman las limitaciones que enfrentan, dado que no reciben apoyo de los entes gubernamentales y se encuentran en un fuerte abandono en cuanto a las garantías que el Estado debería brindar. Por lo anterior, es crucial fortalecer las actividades propias de las mujeres de Génova, destacando sus saberes y oficios para que emerjan sinergias a favor de nuevas oportunidades de bienestar y realización para toda la comunidad. Esto se logrará visibilizando y sosteniendo las actividades que ellas realizan a diario, así como reconociendo sus aportes en la constitución del territorio y sus maneras particulares de relacionarse con este.

Potenciar los saberes y oficios tradicionales de una comunidad a través de mediaciones con el diseño y la creación de contenidos mayoritariamente digitales trasciende un fin puramente económico, aunque indiscutiblemente constituye un espacio de promoción para los productos y servicios comercializados en el territorio. De acuerdo con Valladares y Olivé (2015), los conocimientos tradicionales se han vinculado principalmente con el arraigo al territorio y el fortalecimiento de la colectividad; sin embargo, también podrían relacionarse con la contribución a la conservación ambiental y la diversificación de prácticas culturales en un lugar. Los saberes de las mujeres rurales se sustentan en una relación más equilibrada con el entorno y en prácticas agrícolas, medicinales y culinarias únicas que pueden ser beneficiosas para la salud, el bienestar de la comunidad y una alternativa al modelo de desarrollo dominante.

Por otra parte, el encuentro con la comunidad desde la perspectiva de la creación permite una interacción equitativa y horizontal entre los diferentes actores involucrados, con el fin de promover la participación de la comunidad en la toma de decisiones y la generación de nuevos conocimientos. Con esto, se logra dinamizar las experiencias de todos los participantes, entretejiendo los saberes académicos con los conocimientos locales y tradicionales de la comunidad, y generando así un diálogo enriquecedor para el proceso investigativo.

El proceso de creación en la investigación+creación no solo contribuye al desarrollo personal, social y económico de las mujeres del municipio de Génova, sino que, junto con el uso de nuevas herramientas digitales, busca fomentar su comunicación más allá de las barreras geográficas, compartir conocimientos y experiencias de manera colaborativa mediante procesos de enseñanza y aprendizaje no formal, lo que a su vez puede

impulsar el desarrollo económico y social de la región en su totalidad.

Fomentar esta estrategia resulta una herramienta poderosa para promover la igualdad de género y las luchas sociales de las mujeres, al tiempo que se construyen nuevos espacios de colaboración y diálogo que permitan la inclusión de diferentes perspectivas y voces. Esto no solo beneficia a las mujeres, sino que también contribuye al fortalecimiento entre las diferentes comunidades, prácticas culturales y a la creación de sociedades más justas e igualitarias.

## Referencias bibliográficas

Alcaldía Municipal de Génova. (2020). Plan de Desarrollo Municipal 2020-2023. Capítulo II diagnóstico dimensión social. <https://acortar.link/55lyh1>

Ángel Pérez, D.A. (2011). La hermenéutica y los métodos de investigación en ciencias sociales. *Estudios De Filosofía*, (44), 9-37. <https://doi.org/10.17533/udea.ef.12633>

Araya León, M. J., Torres, I., & Ramírez Reyes, F. (2019). Artesanía, artes y oficios. Promoviendo un ecosistema de cultura, saberes y emprendimiento. *Revista Internacional de Ciencias Sociales Interdisciplinarias*, 7 (2), 157-169. <https://doi.org/10.18848/2474-6029/CGP/v07i02/157-169>

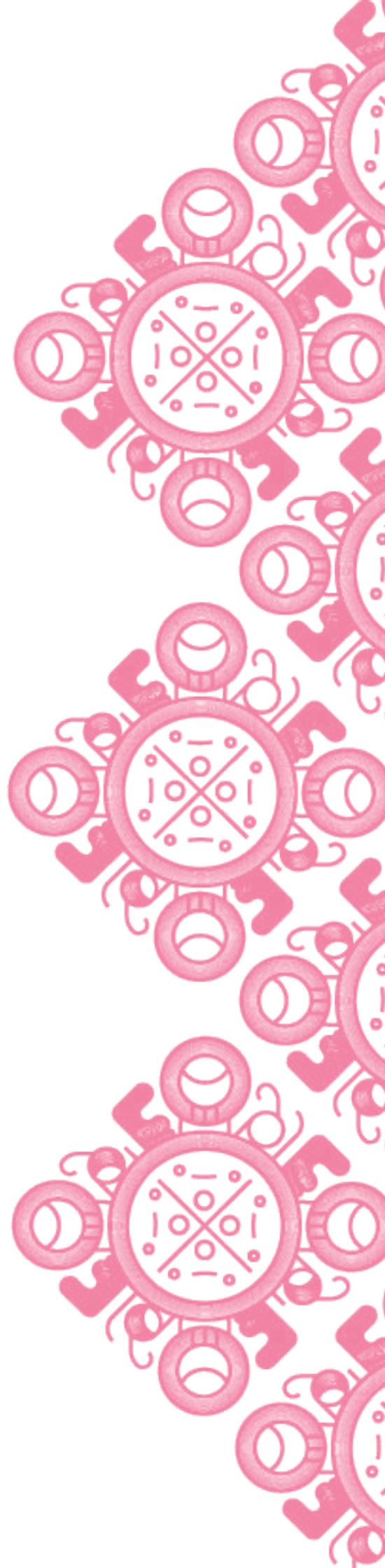
Castaño-Aguirre, C.A., Hernández-Francisco, D.A., Narváz-Urbano, R. E., Patiño-Jiménez, D. M. & Santos-Martínez, C. (2024). Territorialidad y saberes tradicionales de las mujeres rurales de Pijao (Quindío-Colombia). *Revista ciudades, estados y política*, 11(2), 57-81. <https://doi.org/10.15446/rcep.v11n2.110188>

Córdoba-Cely, C. y Ascuntar-Rivera, M. C. (2021). Márgenes para la práctica de la I+C. En C. CórdobaCely y M. C. Ascuntar-Rivera (Eds.), *Investigación+creación a través del territorio* (pp. 484- 493). Editorial Universidad de Nariño. <https://doi.org/10.22267/lib.udn.023>

DANE y Minagricultura. (2022). Situación de las mujeres rurales desde las estadísticas oficiales. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/oct-2022-nota-estadistica-mujer-rural-presentacion.pdf>

DANE. (2019). Reporte Economía Naranja. [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/sateli\\_cultura/economia-naranja/anexo-2do-report-economia-naranja-2014-2018.xlsx](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/sateli_cultura/economia-naranja/anexo-2do-report-economia-naranja-2014-2018.xlsx)

Departamento Nacional de Planeación. (13 de octubre de 2017). Beneficios tributarios para empresas que inviertan en 344 municipios afectados por el conflicto. <https://acortar.link/Kn7df2>





Departamento Nacional de Planeación. (2014). Misión para la transformación del campo. Informe definición de categorías de ruralidad. <https://acortar.link/EmIZoT>

Gómez Rico, L., & Ibarra Vallejos, I. (2020). Educación a Escala Humana desde artes, oficios y saberes locales en São Gonçalo Beira Rio Sao (Brasil) y el programa Trawun (Chile). *Polis Revista Latinoamericana*, 55, 1-23. <http://dx.doi.org/10.32735/So718-6568/2020-N56-1522>

Lara, P. y Antúnez, Á. (2014). La historia oral como alternativa metodológica para las ciencias sociales. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (20), 45-62. <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/42540>

Pacheco Díaz, A., & Aravena Molina, C. (2024). La lectura transmedia con líderes de cerros del Almendral de Valparaíso. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 21(42), 70-86. <https://doi.org/10.29197/cpu.v21i42.597>

PNUD. (2011). Informe Nacional de Desarrollo Humano: Colombia rural razones para la esperanza. [https://planipolis.iiep.unesco.org/sites/default/files/ressources/colombia\\_nhdr\\_2011.pdf](https://planipolis.iiep.unesco.org/sites/default/files/ressources/colombia_nhdr_2011.pdf)

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Centro Libros PAFP, S.L.U. <https://acortar.link/k2zqjA>

Silva-Cañaveral, S. J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista De Investigación, Desarrollo E Innovación*, 7(1), 49-61. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>

Universidad Minuto de Dios y Artesanías de Colombia. (2014). Diagnóstico social Génova. <https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/bitstream/001/3705/5/INST-D%202014.%20400.%205.pdf>

Valladares, L. y Olivé, L. (2015). ¿Qué son los conocimientos tradicionales? Apuntes epistemológicos para la interculturalidad. *Cultura y representaciones sociales*, 10(19), 61-101. <https://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v10n19/v10n19a3.pdf>

# Objetos que cuentan historias: Biodiseño a través del Barniz de Pasto

Nohora Elizabeth Polo Villota  
Universidad de Nariño  
Elizpolom@udenar.edu.co

## RESUMEN

El proyecto se desarrolló bajo un enfoque de Investigación-Creación lo que permitió enlazar la teoría y la práctica. Para ello, se implementó un esquema donde tres vertientes convergieron para resignificar piezas de madera antiguas. La primera se centró en la bioinspiración, reconociendo especies de colibríes endémicos de Nariño. La segunda reinterpreto la estética de la flora y fauna local a través de la técnica artesanal del Barniz de Pasto. Finalmente, la tercera se enfocó en la restauración de objetos de madera, que sirvieron como "lienzos" para materializar el diseño.

La suma de estos tres elementos dio como resultado artefactos con una alta riqueza formal, simbólica y cultural, donde la tecnología de fabricación artesanal se convirtió en una herramienta que aporta a la sostenibilidad. Este enfoque valoró oficios y saberes ancestrales, resignificando objetos al extender su ciclo de vida útil. De esta manera, se demuestra cómo la responsabilidad ambiental puede abordarse revalorizando muebles y reduciendo la demanda de nuevos materiales, honrando la durabilidad y calidez intrínsecas propias de la madera. El proyecto evidencia que la innovación, ligada a la tradición, es una fuerza impulsora en la creación de soluciones más responsables y alineadas con los principios de la economía circular.

**Palabras Claves:** Artesanía, Barniz de Pasto, Diseño Industrial, Patrimonio natural, Restauración.

**Temática:** Bioculturalidad y Materia

## INTRODUCCIÓN

El diseño industrial, en su devenir histórico ha trascendido las fronteras de su aplicación, el cual inicialmente se consolidó como una disciplina cuya finalidad se centraba en la producción de objetos que resolvían problemas, necesidades y deseos de la sociedad, cuyo resultado debía tener en cuenta unas





características formales, funcionales y técnicas que hicieran del objeto un todo coherente (Gay & Samar , 2007). Dentro del contexto de aplicación del diseño, se abre la modalidad de Investigación Creación, la cual propone un alcance que posibilita desarrollar objetos dotados de una simbología, que trascienden su propósito original (Delgado & Beltrán, 2015).

Lo que viabilizó abordar desde la mirada del diseño industrial un proceso de resignificación de objetos cotidianos en desuso, con el fin de otorgarles un nuevo significado y/o función. Para ello fue necesario comprender procesos de generación de conocimiento que responden a nuevas preguntas aplicables a las disciplinas creativas como son las artes, el diseño y la arquitectura (Cross, 2001. Vol. 17 No. 3 ). Se suscita la siguiente pregunta de investigación: ¿Es posible intervenir objetos antiguos de uso cotidiano, dotándolos de un nuevo valor a través del Biodiseño y técnicas artesanales como es el Barniz de Pasto, con el fin de prolongar su ciclo de vida útil y otorgarles un valor adicional como transmisores de historias y conocimientos?

La respuesta a esta interrogante toma forma al reconocer dos criterios planteados en el libro Investigación + Creación a través del territorio, donde se manifiestan dos criterios que toda I+C debe contener: I) Una Experiencia Creativa enmarcada dentro de un resultado de un producto plástico- sensorial. II) La reflexión que nace de dicha experiencia creativa y que posibilita responder una pregunta o hipótesis de investigación (Cely & Ascuntar Rivera , 2021). En este sentido, la Experiencia Creativa se abordó reconociendo el valor de los objetos que habitaron la casa de familia, es así como cada objeto antiguo comparte una historia que perduró en el tiempo y la memoria de quien la habitó, igualmente, estos artefactos denotan una funcionalidad inicial considerada en la época en el que fue creado, convirtiéndose en objetos como testimonios tangibles de vidas pasadas, conectándolos con una simbología anclada en el tiempo, puesto que rememoran historias reviviendo rincones donde se convivió, recuerdan los valores que cimentaron la familia, posibilitando a su vez, viajar en el tiempo, enriqueciendo la comprensión de quiénes somos. Estos objetos son mucho más que utilitarios son portadores de un significado personal (Norman, 2005). A su vez, son considerados como objetos en desuso, mientras por un lado rememoran instantes de la niñez que engalanaban la casa de la abuela, también se sienten como piezas antiguas, empolvadas, con olor a rancio quizás mohoso, algo amado pero que ya no quisiéramos tener en casa, por lo viejo y olvidado que se ve. Esto, llevo a un ejercicio de intervención centrado en una puerta y un tablón antiguos, como escusa inicial para reconfigurar estos objetos, la cual es replicable a otros enseres que habitan la casa.

### Se aplicó un esquema que converge en tres vertientes de intervención:

**Inicialmente**, se abordó la temática que sería portadora de la conceptualización de los productos, focalizándose en el proceso de biodiseño cuyo enfoque busca inspirarse e integrar la naturaleza y el diseño; puntualmente el proyecto se enfocó en promover la asombrosa diversidad natural con la que cuenta el Departamento de Nariño, reconocido internacionalmente por su gran diversidad de aves, incluyendo gran cantidad de especies de colibríes, lo que lo ha posicionado como un verdadero paraíso para los ornitólogos y amantes de la naturaleza, gracias a su ubicación geográfica, que abarca desde costas del Pacífico hasta los picos andinos, albergando variedad de ecosistemas, desde bosques húmedos hasta páramos, le otorgan una riqueza aviar y florística inigualable.

**Se busco** generar un valor agregado al renovar las piezas a intervenir; en este sentido se decide trabajar la técnica del Barniz de Pasto reconocida por su valor cultural al ser declarado como patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la Unesco, por la combinación de simbología y maestría expresada en cada pieza y cada trazo de la técnica; sumado a ello, la misma técnica rememora el pasado generando un estatus y un reconocimiento a las piezas de madera que se intervenían en la época. Y como diseñadora e investigadora, cuento con la maestría necesaria para desplegar la técnica en los productos elegidos.

**Finalmente**, corresponde efectuar el proceso de restauración de los objetos en madera, cuyo propósito inicial es reparar y conservar la integridad física y estética de estos enseres, con el objetivo de resguardar su valor histórico, cultural y sentimental, para lo cual fue necesario documentarse con el fin de preservar su valor material, partiendo de la realidad que atraviesa la industria de mobiliario de madera, la cual, enfrenta desafíos relacionados con su disponibilidad y restricciones relacionadas con la explotación de esta materia prima, siendo una opción reciclar y reutilizar materiales orgánicos extendiendo su vida útil.

Todo ello permitió desarrollar una experiencia creativa que resultó en una experiencia de apropiación de objetos construidos para perdurar en el tiempo, convirtiéndolos en un ejemplo de sostenibilidad. A su vez, cada pieza fue transformada con atención al detalle y revestida con la calidez del hogar, promoviendo la recuperación de la madera y reduciendo la necesidad de nuevos materiales. De este modo, se demuestra que el diseño y la artesanía pueden ser poderosas herramientas





para la conservación ambiental y la economía circular. Lo que a su vez provocó una serie de reflexiones relacionadas con la resignificación de mobiliario antiguo, buscando otorgar una nueva vida en un contexto diferente al que originalmente fueron creados. El proceso de Investigación Creación permitió transformar objetos casi en desuso, en artefactos que evidencian una riqueza formal, simbólica y cultural, abriendo un espacio para la innovación que enlaza de manera única la historia, la memoria y el significado simbólico logrando un resultado con un alto atractivo estético y funcional, así mismo, se renovó su valor histórico y emocional, al dar una nueva apariencia a la belleza intrínseca que tenían por naturaleza, piezas convirtiéndose en más que una artesanía, ya que conjuga un objeto que representan una época con una técnica reconocida internacionalmente por su valor cultural, a su vez son artefactos que cuentan historias, que narran sobre las riquezas naturales de una región, construidos para perdurar en el tiempo transformados con atención al detalle y revestidos con la calidez del hogar.

## MÉTODO

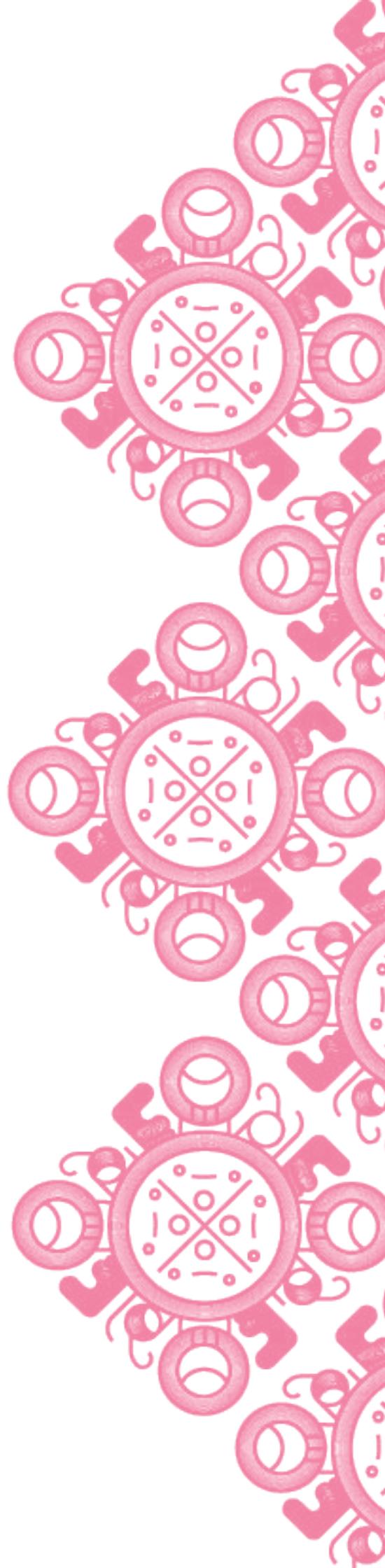
El presente estudio de caso adoptó un enfoque metodológico basado en el paradigma de Investigación-Creación, teniendo como punto de partida la conexión del diseño con diferentes áreas del conocimiento posibilitando articular el rigor de la indagación académica con la experimentación de las dinámicas creativas. De este modo, se establece una conexión directa con los componentes culturales, estéticos y simbólicos que caracterizan la región, concebidos como elementos inherentes a las prácticas creativas. Esta metodología expone un concepto con una doble aplicación entendido como la práctica basada en la investigación o la creación basada en la investigación (Alba & Buenaventura, 2020). Lo que permite definir que se trata de un proceso cíclico, que se caracteriza por un avance continuo entre la investigación teórica/conceptual y la práctica creativa, posibilitando una evolución y perfeccionamiento continuo, podría expresarse como un proceso reiterativo que nutre tanto al investigador como al resultado.

### Se establece dos fases del proceso:

**Fase 1:** Investigación Documental: se requirió una investigación documental inicial de corte cualitativo que permitió sentar las bases teóricas y conceptuales del proyecto, siendo necesario reconocer la caracterización y conceptualización de los elementos iconográficos que identificarían la propuesta. Inicialmente, se realizó un muestreo selectivo mediante observación de las especies

naturales de flora y fauna a recrear, haciendo un enfoque específico en las especies endémicas de colibríes debido a su impresionante riqueza y asombrosa diversidad a nivel mundial, lo que los hace motivo de especial de interés puesto que la avifauna de Nariño es un tesoro ecológico que refleja la megadiversidad colombiana (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004), siendo de vital importancia divulgar su conocimiento y conservación como parte integral del patrimonio natural y cultural del sur occidente colombiano. Seguidamente, y una vez seleccionadas las especies a recrear, se realizó un análisis formal estético interpretativo desde la técnica del Barniz de Pasto la cual presenta un reto dentro del proceso de ideación por cuanto no solo se trata de realizar un ejercicio de simplificación y abstracción, sino que es necesario reconocer los planos de color dentro de la paleta cromática que maneja la técnica en sí, debido a los pigmentos usados para lograr colores y texturas cromadas o metalizadas (Rodríguez N. F., 2023), además de un análisis técnico sobre la yuxtaposición de telas de barniz como parte de la aplicación de la técnica. Paralelamente, se efectuó una búsqueda de información complementaria mediante la revisión de publicaciones e informes y consultas en bases de datos botánicas estableciendo un mosaico de hábitats florísticos compuestos por una variedad de especies vegetales que proporcionan una singularidad y valor que complementan la información con el fin de lograr un resultado visual que cumpla con un grado de acercamiento real a la biodiversidad elegida. Es de crucial importancia que el arte y el diseño inspiren una comprensión profunda de la conservación natural, entrelazando la revalorización de nuestra riqueza natural con el patrimonio cultural.

**La Fase 2:** Reinterpretación y Materialización: en este segundo momento el procedimiento metodológico se centró en materializar los bioelementos seleccionados, se prefigura la idea de un lienzo de trabajo con el fin de validar el proceso investigativo desde la mirada innovadora del diseño industrial, para lo cual se tomó como punto de partida tres objetos que fueron piezas de uso cotidiano en casa de la abuela (entendidos como objetos añejos que formaron parte del mobiliario en casas antiguas), donde no solo se reconoce su valor como reflejo de una época dando testimonio de las técnicas, materiales y estilos con el que fue construido, evidenciando las formas de vida de la sociedad de una época (Ordóñez, Leticia, & Rotaeché, 2002), sino que va más allá, para el caso de los objetos seleccionados su verdadero valor radica al tratarse de mobiliario que son memoria viva de la niñez, cuyo valor simbólico y emocional se va reforzando en el tiempo y el recuerdo, su valía reside a quien lo heredo puesto que se





considera, un “retrato de familia”, que hace alusión a las formas y contexto de la infancia y las raíces (Baudrillard, 1968). En esta fase, fue necesario reconocer las piezas de mobiliario desde su valor material partiendo de su desgaste a través del tiempo y la posibilidad de ampliar su vigencia con el fin de hacerlo perdurable hacia el futuro, para ello se requirió abordar los conceptos de reparación y restauración del mobiliario. Según la European Environmental Bureau, EEB, establece.

Oportunidades de la Economía circular aplicado al sector de los muebles, estableciendo políticas de relacionadas la responsabilidad ambiental que posibilite remodelar, reparar y reciclar productos maderables lo que conduciría a salvaguardar recursos naturales del medio ambiente (Red Iberoamericana de Innovación y Trasferencia Tecnológica en Fabricantes de Muebles RITMMA , 2020). Todo ello, se concretó en tres momentos: I) la conservación y restauración de las piezas de madera. II) el aprovechamiento y distribución de las formas en el espacio, interpretado como un lienzo que ofrece cada objeto para albergar los elementos visuales desarrollados previamente. III) el proceso de manufactura con la aplicación de la técnica artesanal de Barniz de Pasto, que se realizó desde la visión integradora como investigadora, diseñadora y artesana.

Dentro de todo este proceso la metodología de Investigación Creación orientó el proceso para generar un nuevo conocimiento sobre contextos específicos, este enfoque permitió articular distintos esquemas preestablecidos para crear artefactos novedosos y diversos, las piezas desarrolladas son portadoras de un valor cultural renovado, puesto que son portadoras de una historia familiar, un proceso artesanal y una riqueza natural del contexto regional donde fueron concebidas, siendo el resultado de la integración de bases teóricas, simbólicas y culturales dentro de un proceso que potencia el desarrollo creativo cuyo resultando es un nuevo bagaje de conocimiento específico que trasciende el lenguaje tradicional.

## RESULTADOS

Biodiseño y Biodiversidad: Recreando hábitats florísticos y aviáres Colombia alberga el 19% de las aves del mundo, el 10% concentrado en el Pacífico y suroccidente, en lo puntual a los colibríes América del Sur registra 257 especies de las cuales 165 ubicadas en Colombia con mayor población hacia la línea ecuatorial, y 100 ellas se reconocen en el departamento de

Nariño (Ayerbe Quiñones Fernando, 2015), caracterizado por su alta humedad, rica vegetación y biodiversidad, esta zona destaca por su alto endemismo de aves y plantas en Sudamérica (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004). Para seleccionar las especies naturales, fue fundamental reconocer la interconexión entre la vegetación y las especies de aves que lo habitan, tomando como eje central especies particulares de colibríes endémicos de la región.

Se requirió un proceso de investigación, documentación, análisis y síntesis de las características esenciales que conforman estos organismos vivos, abarcando desde los aspectos formales, texturas, colores, patrones de movimiento, proporción, ángulo de observación y traducirlos en principios de Biodiseño, un proceso creativo basado en la observación de sistemas biológicos y/o naturales para abordar particularidades de cada espécimen, seleccionando algunos catalogados como raros o desconocidos, de baja abundancia poblacional, en peligro de extinción o autóctonas de contextos geográficos particulares (Arruda & Langella, 2021). Sin embargo, la propuesta no solo buscaba dar a conocer la extraordinaria biodiversidad de Nariño, sino que también se orientó a crear valor al conectar emocionalmente con la naturaleza, puesto que cada especie fue concebida capturando detalles de la esencia vital y espíritu vivas que reside en cada forma de vida. El resultado evidencia como cada trazo, cada corte, cada pieza de la técnica del Barniz de Pasto, se enlazó con los bosquejos que capturaban las formas vivas de la naturaleza, todo ello contenido en la estética rústica y natural que ofrecía el lienzo (mueble en madera), donde sus texturas, fibras y color evoca calidez y conexión, el conjunto tributa a la narrativa que contiene cada pieza, artefacto y/o creación.

A continuación, se muestra la caracterización de cuatro colibríes replicados desde la mirada del biodiseño, elegidos para engalanar las piezas de mobiliario que hacen parte de la muestra, se establecerá una definición general de su habitat y se detallará la segmentación corporal entendida desde el proceso técnico del Barniz de Pasto.

**Exploración del Colibrí Ermitaño Barbudo desde el Biodiseño**  
Este colibrí reside en bosques costeros muy húmedos desde Guatemala hasta el Ecuador, se encuentra en abundancia en Tumaco (costa pacífica al suroccidente de Colombia), morando en bosques de estratos bajos, se desliza entre densos matorrales, plantas como Costus y banano, reconocido como un explorador en miniatura, ya que examina la vegetación de abajo hacia arriba. Se encuentra entre los 600 a 1200 m de altura (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004).





**Tabla 1. Caracterización y potencial del Colibrí Ermitaño Barbudo**

Exploración corporal		Bioinspiración mediante Barniz de Pasto	
Nombre científico: <i>Threnetes ruckeri</i> ruckeri		Espécimen Macho (1)	Producto: Mesa principal
Pico	Largo y decurvado, color negro con lista amarilla (machos)	Negro de humo, matiz cobrizo y hojilla de oro.	
Cabeza y espalda	Dorsalmente exhibe un tapiz de verdes iridiscentes con matices bronce profundos.	Posición de vuelo cercano a flores y hojas. Tonalidades mixtas (verdosas, rojizas a moradas) evocando efecto tornasol.	
Pecho	Mandíbula amarilla, pecho rufo Tonalidades amarillas a cenizo en flancos y vientre.	Se destaca la mandíbula dorada. Pecho con franja beige evocando el color del vientre.	
Alas	Alas y hombro superior amarillo con tonalidades verdes. Los machos poseen alas y cola más largas.	Grandes alas en tonalidades amarillas con puntas verdes, moradas y rojizas metalizadas, efecto tornasol que irradia una imponente belleza.	
Cola	Cola escalonada, rectrices centrales alargadas tonalidades verdosas y matices blancos.	Cortes consecutivos en gradación de tamaño. Se destaca su largo y juego de colores verdes, dorados y beige claros.	



Se toman referentes visuales del colibrí Ermitaño Barbudo, con el fin de entender sus movimientos y geometría. El proceso de ilustración destaca detalles formales para interpretarlo desde la técnica del Barniz de Pasto.

**Fuente:** (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004) / Diseño Elizabeth Polo Villota.

### Exploración del Colibrí Jacamar Cobrizo desde el Biodiseño

Especie poco común, experimenta una rápida reducción poblacional encontrándose en amenaza por pérdida del hábitat por deforestación en laderas bajas de los Andes, agricultura y megaproyectos, es considerado como una joya alada en el umbral de la desaparición. Existen pequeñas subpoblaciones localizadas bosques nublados frecuentemente cerca a corrientes de agua, senderos o árboles caídos. Ubicados en Ecuador y Colombia (El Carmen - Nariño y Guamuez - Putumayo), conocido como el Jacamar de Cocha. Se alimenta de escarabajos, avispas y mariposas nocturnas. Se encuentra entre los entre 600 m a 1700 m. de altura (Pontificia Universidad Javeriana / Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt, 2014)





**Tabla 2. Caracterización y potencial del Colibrí Jacamar Cobrizo**

Exploración corporal		Bioinspiración mediante Barniz de Pasto
Nombre científico: Galbula Pastazae		Espécimen: Sin definir Producto: Mesa principal
Cabeza	Presenta anteojos morados con matices turquesa iridiscente.	Se destaca anteojos (morado metalizado), como símbolo de la belleza.
Dorso y espalda	Espalda morada que cambia a turquesa iridiscente. Cuerpo robusto hacia el pecho.	Posición de vuelo entre follajes. Tonalidad morado metalizado a turquesa intenso.
Pecho	Lista malar o bigotera color naranja, pecho en tonalidades naranjas a rojizos.	Se destaca bigotera cobre, pecho cobrizo y rojizo metalizados para evocar el efecto tornasol.
Alas	Alas externas verdes, moradas y turquesas.  Alares internas color naranja.	Se manejaron planos de color cobre en base, puntas morada y turquesa, evocando el movimiento del ala en vuelo.
Cola	Cola larga y redondeada, con timoneras secuenciales.	Yuxtaposición de capas evocando largas plumas redondeadas, reflejando movimiento y armonía visual.



Una vez analizada la estética del colibrí Jacamar Cobrizo, se realiza el proceso de ilustración destacando detalles que lo identifican y se procede a interpretarlo desde la técnica del Barniz de Pasto.

**Fuente:** (Pontificia Universidad Javeriana / Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt, 2014) / Diseño Elizabeth Polo Villota.

## Exploración del Colibrí Alirufu desde el Biodiseño

También llamado Colibrí Jardinero o Cola Rufa; poco conocido, representa un activo biológico invaluable para fines de conservación e investigación, habita la vertiente pacífica de la Cordillera de los Andes (noroccidente de Colombia hasta el Ecuador), es considerado como un polinizador importante de hierbas del sotobosque, epífitas, arbustos y árboles, sus flores favoritas son tubulares medianas y largas con abundante néctar, caza artrópodos en hojas o atrapándolos en el aire. Se encuentra entre los 1200 m a 2200 m de altura (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004).

**Tabla 3. Caracterización y potencial del Colibrí Alirufu**

Exploración corporal		Bioinspiración mediante Barniz de Pasto
Nombre científico: Boissonneaua jardini		Espécimen: Macho y hembra      Producto: Mesa auxiliar
Cabeza	Coronilla morado iridiscente	Se destaca capucha (morado metalizado).
Dorso y espalda	Cuerpo robusto, espalda azul oscilando entre turquesa y verde iridiscente. Deslumbra por su brillantez y su plumaje que refleja la luz.	Dos colibríes, uno en posición erguida sobre una rama y el otro en vuelo libando néctar de una flor.  Textura círculos verdosos yuxtapuestos, evocando la brillantes de las plumas con efecto tornasol.
Pecho	Tonalidades entre azul violáceo, turquesa y áreas negras.	Tonalidades mixtas azules turquesas metalizados, con franjas de color negro que cruzan la silueta evocando su color oscuro.
Alas	Alas y hombro superior verde iridiscente.  Alares internas rufo naranja.	Tonos verdes metalizados contrarrestados con colores naranjas/dorados. Yuxtaposición de círculos para evocar plumas en efecto tornasol.
Cola	Cola blanca con negro tornasol, ligeramente ahorquillada en W.	Cortes consecutivos de mediana longitud, formando una W para evocar la cola ahorquillada.



Se tomaron referentes visuales del colibrí Alirufo, tanto en vuelo como en estado estático, para replicar sus movimientos y geometría estructural. Posteriormente, se desarrollaron dos ilustraciones que conformarán la mesa auxiliar. El resultado se interpretó utilizando la técnica del Barniz de Pasto, aplicando la yuxtaposición de telas para dar vida al diseño.



**Fuente:** (Gutiérrez Zamora, Carrillo Chica, & Rojas Nossa, 2004) / Diseño Elizabeth Polo Villota.

### **Especies Floríferas como complemento de la Bioinspiración.**

Existe una estrecha relación ecomorfológica entre los colibríes y la tipología de flores que estos forrajejan; en correspondencia entre pico (longitud y curvatura) y corola de las flores, lo que orienta la tipología de especies naturales apropiadas dentro de la composición. Para el estudio de caso, se procedió a seleccionar algunas flores que conforman el contexto natural general del hábitat de estos colibríes con el fin de ambientar las piezas elaboradas, entre las que se distinguen algunas de las familias de bromeliáceas, heliconiácea cuyas hojas crean estanques naturales con vistosos colores (rojos, naranjas, amarillos) que atraen a colibríes. Las rubiáceas, incluyen arbustos, árboles y enredaderas propios de la zona Andina, cuyas pequeñas flores blancas son fuente de néctar y alimento. Las Passiflora, por su forma son altamente polinizadas por los colibríes (Rodríguez-Flores & Gary Stiles, 2005). También, se destacan dos especies de orquídeas (orchidaceae) nativas de Nariño, descubiertas en el área del proyecto vial Rumichaca Pasto del suroccidente de Colombia, específicamente, el departamento de Nariño. Denominadas *Epidendrum narinense*, cuyo nombre se relaciona con la zona endémica correspondiente a la región de Nariño

(Rodríguez, Vallejo, & Torres Martínez, Índice Internacional de Nombres de Plantas (IPNI), 2021) y *Epidendrum guaitaranum* hace referencia a la subzona hidrográfica del río Guáitara, donde se encontró la orquídea (Rodríguez & Torres Martínez, International Plant Names Index (IPNI), 2021). Los nombres de ambas especies fueron latinizados por la Universidad de Harvard.

### **Tesoros del Pasado:** Conservación del Mobiliario Familiar

El mobiliario, es considerado como una manifestación cultural que evoca la forma de vida del hombre, donde es posible leer desde el estilo y época de elaboración, la idiosincrasia de la sociedad hasta las condiciones de vida, gustos y costumbres de quien fue su portador (Ordóñez, Leticia, & Rotaecche, 2002). En todas las épocas han existido muebles de gran valor artístico, sin embargo, el estudio de caso se centró en tres objetos cuyo componente principal es el valor emocional, el cual, según expone Donald Norman (2012) es tan relevante que en muchos casos puede ser más decisivo que el valor práctico, se trata de un componente personal que nace con la historia, la remembranza y los recuerdos, establece un marco de referencia mental. En este escenario se configuran aquellos objetos que fueron parte de la casa de la abuela que poco a poco quedaron en desuso relegados a un rincón de las moradas antiguas y han sido reemplazados por otros más contemporáneos, prácticos y funcionales, sin embargo, guardan recuerdos y añoranzas; son más que reliquias, su valor reside en contener momentos de una vida llena de afecto, que llegan a ser heredados como ofrendas del pasado que evocan el primer hogar.

Dentro del proceso de recuperación, se debe contemplar que este tipo de objetos forman parte de la vida privada de quien lo uso encontrándose en domicilios particulares como parte de la cotidianidad, lo que genera una condición de deterioro y maltrato conjugado con el desgaste de la materia orgánica que fueron creados, en este caso, la madera susceptible al deterioro propio de los años.

Por tanto, la metodología empleada en el proceso de restauración requiere acciones como: la desinsectación, limpieza, eliminación de añadidos, reparación estructural, intervención y acabados. Se identifican dos técnicas aplicables a los objetos a intervenir. I)

Proceso de reintegración donde se añaden elementos, pero a pesar de las transformaciones realizadas sobrevive en sus mejores condiciones de legibilidad, preservando su estética, uso de materiales reversibles y compatibles con los iniciales. II)





La reparación estructural, encaminada a resolver los problemas propios del envejecimiento de los materiales constitutivos y su intervención debe dar soluciones eficaces, duraderas y respetuosas con la pieza en cuestión (Goded, 2015).

**Tabla 5. Intervención piezas de madera.**

OBJETO	ACCIONES DE RESTAURACIÓN	ELEMENTOS DE BIODISEÑO
<b>PUERTA ANTIGUA</b>		
<p>Funcionalidad inicial: Puerta de acceso a habitación casa colonial (1942)</p> <p>Nueva Función: Mesa Principal</p>	<p>Análisis preliminar: Nuevos usos: resignificación Mesa Principal, respetando la información que proporciona la propia obra.</p>	<p>Colibrí Ermitaño Barbudo Colibrí Jacamar Cobrizo Flor de maracuyá (Passiflora) Zarcillejos o Fuchsia (Onagráceas) Hoja de platanera (Musaceae) Diente de león (Asteráceas) Costilla de Adam o Balazo (Araceae)</p>
<p>Estado: Maltrato uso cotidiano, deterioro por humedad (parte baja).</p>	<p>Intervención: El proceso de reintegración consistió en añadir piezas que igualaran el peso y tipo de madera del mueble original.</p>	
<b>TABLÓN REPISA COCINA</b>		
<p>Funcionalidad inicial: Repisa auxiliar en cocina de campo (Posterior 1980)</p> <p>Nueva Función: Mesa Auxiliar Sala</p>	<p>Análisis preliminar: Retablo de corte de árbol en diagonal. Nuevo uso como mesa auxiliar para sala.</p>	<p>Colibrí Alirufu Zarcillejos o Fuchsia (Onagráceas) Orquídea Epidendrum Narinense (orchidaceae) Helecho culantrillo (género Adiantum)</p>
<p>Estado: Deterioro por grasa por uso cotidiano en cocina.</p>	<p>Intervención: La reparación estructural e intervención formal y funcional.</p>	

1. Proceso de Biodiseño: Elizabeth Polo Villota.
2. Proceso de restauración: maestro Jean Manuel Escalona.
3. Aplicación técnica Barniz de Pasto: Elizabeth Polo Villota con mentoría maestro Jesús Ceballos. (Ver Fogura 1 y 2).

**Fuente:** Elizabeth Polo Villota. Figura 1. Puerta Colonial reinterpretada a Mesa Principal



**Créditos:** Proceso Biodiseño: Elizabeth Polo Villota / Restauración: maestro Manuel Escalona / Técnica Barniz de Pasto: Elizabeth Polo Villota con mentoría maestro Jesús Ceballos.



**Figura 2.** Repisa auxiliar en cocina reinterpretada a Mesa Auxiliar Sala  
**Créditos:** Proceso Biodiseño: Elizabeth Polo Villota / Restauración: maestro Manuel Escalona / Técnica Barniz de Pasto: Elizabeth Polo Villota con mentoría maestro Jesús Ceballos.



## CONCLUSIONES

Dentro del proceso de Investigación Creación se logró integrar una metodología que posibilitó identificar especies de colibríes endémicas del suroccidente colombiano y reinterpretarlas a través del Biodiseño y la técnica artesanal del Barniz de Pasto. El proceso inicia con la selección y caracterización de cuatro especies de colibríes, analizando sus atributos estético-formales desde la perspectiva técnica y la paleta cromática propias del Barniz de Pasto. En este punto, fue crucial el uso de matrices de interacción, que sirvieron de guía durante el proceso de diseño y aplicación de las propuestas de las propuestas en tres objetos de valor familiar: una mesa principal, una mesa auxiliar y un baúl. En síntesis, la metodología empleada facilitó un diálogo significativo entre el biodiseño, la técnica del Barniz de Pasto y la restauración de muebles, este ejercicio multidisciplinario conllevó a la creación de productos con un alto valor cultural, simbólico y emocional. Vale la pena resaltar que, dentro de la técnica del Barniz de Pasto, se abordan variedad de formas que hacen alusión a referentes naturales, lo que conlleva a ver la posibilidad de plantear un proyecto de investigación que realice un sondeo iconográfico de las formas trabajadas dentro de la técnica, reconociendo fuentes de inspiración usadas por los distintos maestros artesanos.

La generación de nuevo conocimiento es completamente posible gracias a la flexibilidad metodológica que brinda la Investigación Creación, cuyo enfoque integra la concepción y producción de obras artísticas y de diseño articulando factores culturales, naturales y/o tecnológicos, accediendo a un nuevo conocimiento gestado desde la capacidad creadora y propositiva de disciplinas creativas como lo es diseño. En síntesis, la Investigación-Creación establece un amplio enfoque proporcionando diversas herramientas para desarrollar propuestas en sinergia entre el conocimiento y la exploración, la conceptualización y aplicación, generando ciclos consecutivos inherentes entre la teoría y la práctica, donde el diseño será siempre el motor de innovación puesto que su alcance permite investigar, proponer, desarrollar y evaluar bajo el principio fundamental de la creatividad y la innovación.

Este estudio de caso ha revelado valiosas áreas de investigación que merecen ser exploradas desde la perspectiva creativa e innovadora del diseño. Puntualmente, el biodiseño inspirado en la diversidad aviar y florística endémica de Nariño, la cual suscita un amplio campo cuyo potencial aún es poco explorado. Si bien el trabajo intenta interrelacionar el hábitat con las especies de colibríes seleccionadas, queda en manifiesto que es

posible conocer con mucho más detalle y exactitud, abarcando no solo información teórica sino también trabajando mancomunadamente con expertos en ornitología y realizando levantamiento de información en los espacios propios donde coexisten estas especies, mediante una investigación transversal donde el diseñador interviene desde múltiples enfoques, incluyendo el diseño formal, el biodiseño funcional (tanto estático como dinámico) y el biodiseño conceptual. La intervención realizada permite identificar una gran oportunidad para futuras investigaciones, cuyo enfoque genere una mayor sensibilidad y conciencia del invaluable contexto natural que es parte del patrimonio natural de la región; no solo se trata de crear objetos estéticamente agradables; el verdadero valor radica en como estos diseños conectan a las personas con su entorno natural.

El proyecto culminó con la creación de una línea de muebles diseñados y producidos bajo un mismo concepto, estilo y temática, este mobiliario se caracterizó por su gran valor sentimental al ser piezas heredadas de la abuela, consideradas verdaderos tesoros familiares de uso cotidiano. Las cuales fueron adoptadas como lienzos de trabajo para lo cual fue necesario llevar a cabo un proceso de restauración, sin embargo, el proyecto se queda corto ante la amplitud del concepto, hablar de restauración es tocar fibras relacionadas con la época, la historia, técnicas y valor intrínseco que en si reside en este tipo de objetos. Lo que conlleva a plantear la posibilidad de ahondar en los procesos de conservación de muebles por su valor material al tratarse de objetos elaborados en materiales orgánicos procesados, proponiendo prácticas aportan a generar conciencia al extender la vida útil de objetos antiguos, aprovechando los recursos maderables existentes y reduciendo el consumo de nuevos materiales aportando así con opciones que promuevan la sostenibilidad del planeta.

Sumado a ello su sentimental puesto que encierran historias familiares y recuerdos intangibles, lo que las convierte en un legado invaluable que merece ser preservado, se trata de honrar el pasado al adaptarlas como piezas únicas que transmiten nuevas narrativas en el hogar contemporáneo y nada más valioso que ensalzarlas al intervenirlas con la riqueza del patrimonio natural de la región y una técnica tan valiosa como es el Barniz de Pasto. Con lo anterior se responde la pregunta de investigación, al evidenciar que es posible intervenir objetos antiguos de uso cotidiano, dotándolos de un nuevo valor a través del Biodiseño y técnicas artesanales como es el Barniz de Pasto.





## Referencias bibliográficas

Alba, G., & Buenaventura, J. (2020). Cruce de caminos. Un estado del arte de la investigación-creación. Cuaderno 79. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 21 a 49. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi79.3675>.

Arruda, A., & Langella, C. (2021). Prólogo. BioDiseño, Innovación y Transdisciplinariedad. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, págs. 25-35 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8269185>.

Ayerbe Quiñones Fernando. (2015). Colibríes de Colombia. Wildlife Conservation Society.

Baudrillard, J. (1968). El sistema de los objetos. Paris: Éditions Gallimard.

Cely, C. C., & Ascuntar Rivera, M. (2021). Investigación + Creación a través del territorio. Pasto: Editorial Universidad de Nariño. <https://doi.org/10.22267/lib.udn.023>.

Cross, N. (2001. Vol. 17 No. 3 ). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. Design Issues, 49-55. <http://www.jstor.org/stable/1511801>.

Delgado, T., & Beltrán, E. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. Iconofacto. Volumen 11. Número 17, 10-28.

Gay, A., & Samar, L. (2007). El diseño industrial en la Historia. Argentina : EDICIONES teC.

Goded, C. O. (2015). Conservación y Restauración de Mobiliario. Cuestiones de Funcionalidad y Labores de Mantenimiento. Geconservación Nº 8, 134 - 144.

Gutiérrez Zamora, A., Carrillo Chica, E., & Rojas Nossa, S. (2004). Guía Ilustrada de los Colibríes de la Reserva Natural Río Nambí. Bogotá: Impresol Ediciones Ltda.

ICSID, Concilio Internacional de Asociaciones de Diseño Industrial. (2010). Código de ética profesional (P. Rohrssen y L. Pérez, Trad.). <https://es.scribd.com/doc/148356213/Co-digo-de-e-tica-profesional-Disen-o-Industrial>.

Norman, D. (2005). El Diseño Emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Barcelona, España: Paidós - Espasa Libros, S.L.U.

Ordóñez, C., Leticia, O., & Rotaache, M. (2002). El Mueble: Su Conservación y Restauración. [https://www.google.com.co/books/edition/El\\_Mueble/OR9L\\_MlDsIQc?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/El_Mueble/OR9L_MlDsIQc?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover): Editorial Nerea. Tercera edición.

Pontificia Universidad Javeriana / Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt. (2014). Libro rojo de aves de Colombia: Vol 1. Bosques húmedos de los Andes y Costa Pacífica. Bogotá : Editorial Pontificia Universidad Javeriana .

Red Iberoamericana de Innovación y Trasferencia Tecnológica en Fabricantes de Muebles RITMMA . (2020). Economía circular y ecodiseño en la industria del mueble. Mexico : Universidad Autónoma de Querétaro.

Rodríguez, G. R., & Torres Martínez, J. (3 de Diciembre de 2021). International Plant Names Index (IPNI). Obtenido de <https://www.ipni.org/n/77313072-1>

Rodríguez, G. R., Vallejo, C., & Torres Martínez, J. (28 de Octubre de 2021). Índice Internacional de Nombres de Plantas (IPNI). Obtenido de <https://www.ipni.org/n/77313104-1>

Rodríguez, N. F. (2023). Saberes asociados a la técnica del Barniz de Pasto. Bogotá. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/31156>: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Rodríguez-Flores, C. I., & Gary Stiles, F. (2005). Análisis ecomorfológico de una comunidad de Colibríes Ermitaños (Trochilidae, Phaethorninae) Y sus flores en la amazonia colombiana. Ornitología Colombiana, 3 - 27 [https://asociacioncolombianadeornitologia.org/wp-content/uploads/revista/oc3/colibríes\\_ermitanos7.pdf](https://asociacioncolombianadeornitologia.org/wp-content/uploads/revista/oc3/colibríes_ermitanos7.pdf).



## Ciudades sensibles: Las emociones y sus representaciones

Ingrý Carolina Rodríguez Rubiano  
Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO  
[ingry.rodriguez@uniminuto.edu](mailto:ingry.rodriguez@uniminuto.edu)

### RESUMEN

Este artículo de caso presenta resultados del proyecto de Investigación+creación “Ciudades sensibles. Representaciones emocionales en la cultura popular urbana” que se propuso identificar formas de representación de las emociones en la cultura popular urbana contemporánea en Colombia, desde un enfoque situado, sensible y complejo. Partiendo del reconocimiento de lo emocional como dimensión cultural, social y comunicacional, se desarrolló una exploración cualitativa basada en registros visuales, bitácoras de campo y la construcción de una obra interactiva titulada ¿Qué se/nos ve cuando nos destruimos? La propuesta se inscribe en el campo de la bioculturalidad y la memoria al reivindicar las emociones como parte del patrimonio inmaterial de la vida cotidiana, visibilizando relatos afectivos que resisten al olvido y que configuran identidades urbanas marcada por la vulnerabilidad, el duelo y la dignidad. Desde este enfoque, la creación se convierte en una mediación afectiva que permite reinscribir experiencias emocionales en el espacio público y activar procesos de cuidado colectivo.

Los hallazgos confirman la potencia de la Investigación+creación para producir conocimiento desde lenguajes no hegemónicos, y aportan a una reflexión crítica sobre cómo habitamos y recordamos el sentir. La obra, entendida como archivo emocional, propone nuevas formas de narrar la memoria y de habitar el cuerpo sensible en contextos urbanos latinoamericanos.

**Palabras Claves:** Emociones, Representación, Cultura Popular, Investigación+Creación, Memoria.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

## INTRODUCCIÓN

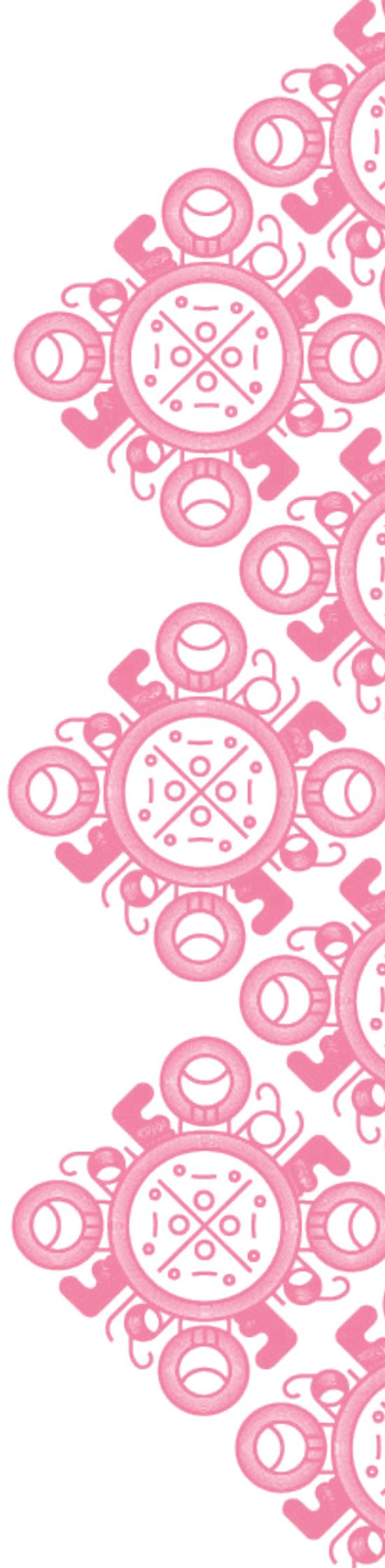
Hablar de emociones no es simplemente nombrar lo que sentimos: es tocar una fibra profunda de lo que nos constituye como sujetos, como cuerpos situados, como colectivos. La comunicación de las emociones en contextos interpersonales y sociales sigue representando un desafío cuando no comprendemos su complejidad, su carácter situado, ni su impacto en decisiones que afectan la vida misma —la propia y la de quienes nos rodean—. Tener una noción general de lo emocional no garantiza la construcción de vínculos sensibles ni el desarrollo de lo que suele llamarse inteligencia emocional. Sentir, expresar, cuidar lo que sentimos y lo que otros sienten es un proceso relacional, no una competencia individual.

Si nos quedamos en definiciones convencionales, como la de la Real Academia Española que entiende la emoción como una “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática” (s.f), corremos el riesgo de reducirla a lo momentáneo o fisiológico. Pero las emociones no son solo movimientos internos; son formas de leer el mundo, de marcar las pérdidas, de trazar los límites de lo que nos importa. Desde esa mirada, su representación se convierte en un lenguaje vital que construye sentidos, historias y memorias colectivas.

En los últimos años, ha crecido el interés por abordar las emociones desde disciplinas diversas —psicología, pedagogía, neurociencias—, pero aún existen vacíos importantes en torno a su dimensión comunicacional y cultural. La Organización Mundial de la Salud, en su Informe mundial sobre salud mental (2022, p.8), advierte que el desarrollo de habilidades emocionales es una herramienta fundamental para la prevención del suicidio. Sin embargo, las estrategias siguen enfocadas mayoritariamente en modelos educativos o clínicos, dejando de lado sus expresiones sociales y simbólicas.

Desde esta perspectiva, el caso que aquí se presenta parte de una pregunta central: ¿Cómo identificar las representaciones de emociones en la cultura popular urbana contemporánea en Colombia, para crear desde la investigación+creación artefactos comunicativos orientados al autocuidado y la mediación emocional? Para ello, se propone un enfoque complejo, situado, transdisciplinar, que entienda la cultura popular no como un residuo de lo masivo impuesto, sino como un espacio vivo donde circular duelos, ternuras, rabias y afectos que resisten el olvido y la homogenización.

Las emociones no pueden ser reducidas a una sola dimensión, no basta con explicarlas únicamente desde lo psicológico, lo cultural o lo biológico. Se trata, más bien, de un fenómeno complejo que emerge de la interacción entre distintos niveles de





realidad. En esta línea, Morin (p. 100, 1999) señala “la conciencia de la multidimensionalidad nos lleva a la idea de que toda visión unidimensional, toda visión especializada, parcial, es pobre. Es necesario que sea religada a otras dimensiones” Así, reconocer las emociones desde una mirada multidimensional implica comprenderla como un tejido de factores interconectados que atraviesan lo individual, lo social y lo cultural, y que solo adquiere sentido en su entrelazamiento.

Este trabajo se enmarca epistemológicamente en los Estudios Culturales y el Pensamiento Complejo, desde los cuales se propone una ruptura con los enfoques racionalistas que han separado emociones y razón, oponiendo lo sensible a lo riguroso. Como advierte Didi-Huberman (2016, p. 20), la ciencia clásica relegó las emociones al terreno de lo primitivo, lo irracional, lo animal. Sarah Ahmed (2015, p/ 334), por su parte, expone cómo el mandato de la felicidad y el optimismo actúa como un dispositivo de control que niega la legitimidad del dolor, el enojo, del desborde.

El proyecto desde donde nace obra asume una postura distinta. Reconoce que las emociones, además de sentirse, se narran, se dibujan, se corean, se tuitean, se pintan en muros, se estampan en stickers y se condensan en memes. En este sentido, las expresiones afectivas que circulan en el espacio urbano —desde un grafiti hasta una canción popular resignificada en TikTok— se constituyen como archivos de memoria emocional colectiva. Son testigos sensibles de lo que se vive y se resiste en las ciudades. Así, lo emocional deja de ser una dimensión íntima e inasible y se vuelve una categoría comunicacional con implicaciones éticas, políticas y culturales.

El vínculo con la mesa de Bioculturalidad y Memoria se da precisamente en ese punto: el proyecto propone leer y producir formas de representación emocional desde la cultura popular como territorio sensible donde se entretrejen memorias íntimas y colectivas, subjetividades marcadas por lo urbano y por lo común. Desde una apuesta situada y no extractivista, se reconoce que estos lenguajes afectivos —un sticker pegado en una baranda, un mural callejero, una frase escrita en una banca— son formas de archivo que permiten narrar lo que muchas veces no encuentra lugar en las instituciones ni en el relato hegemónico: la tristeza, el desarraigo, el miedo, la ternura.

Este enfoque se traduce a un proyecto que conjuga investigación y creación. La primera obra, titulada *¿Qué se/nos ve cuando nos destruimos?*, es una pieza interactiva construida con alambre, espejo y gestos. Representa un rostro triste, deformado, suspendido en una estructura circular que al mismo tiempo refleja el rostro del espectador. Al enfrentarse al espejo, quien lo mira se encuentra con una emoción que no es ajena: es colectiva, es propia, es heredada, es memoria. Esta obra marca

el punto de partida para el análisis y construcción de un corpus flexible que recoja expresiones emocionales populares desde distintas ciudades colombianas. La metodología será abierta y exploratoria, priorizando expresiones culturales accesibles en el espacio público urbano.

La cultura popular urbana, en este caso, se concibe como un ecosistema de creación emocional que permite explorar las tensiones entre lo visible y lo silenciado, lo íntimo y lo público, lo espontáneo y lo ritual. Como sostiene Zapata (2016, p789), la cultura popular se define por la multiplicidad de relaciones que coexisten en un territorio, y su riqueza no está en su pureza, sino en su capacidad de representar, transformar y resignificar lo que duele, lo que alegra, lo que emociona.

En ese sentido, las emociones no son simplemente respuestas internas sino formas de construir mundo, Sus representaciones pueden convertirse en memoria biocultural cuando se reconocen como expresiones vivas de comunidades que sienten, recuerdan y resisten desde su sensibilidad. Este proyecto buscó escuchar esas voces afectivas que habitan nuestras ciudades y devolverles un lenguaje simbólico que permita su cuidado y transformación.

## MÉTODO

Este proyecto se enmarcó en el paradigma histórico-hermenéutico desde el pensamiento complejo, con un enfoque cualitativo que privilegió la comprensión de los sentidos culturales, simbólicos y afectivos que emergieron en la representación de las emociones dentro de la cultura popular urbana. La apuesta metodológica no partió de la verificación de hipótesis ni de la objetividad distanciada, sino de la inmersión sensible, situada y reflexiva del sujeto investigador/creador en el fenómeno de estudio.

El método de abordaje fue inductivo y dialéctico, lo que permitió construir comprensiones a partir de la experiencia, el diálogo con las expresiones culturales y el análisis de los procesos de creación como formas legítimas de producción de conocimiento. Este método, atravesado por los principios del pensamiento complejo, reconoce la multiplicidad de factores que intervienen en los procesos culturales y afectivos, evitando su fragmentación o su análisis aislado.

El diseño metodológico específico fue la Investigación+creación, una propuesta que articula el pensamiento teórico con la práctica artística como vía de producción epistemológica. Esta modalidad de investigación no considera a la creación como un resultado final o decorativo, sino como un proceso de pensamiento en sí mismo, un modo de conocer que emerge desde la sensibilidad, el cuerpo, los lenguajes simbólicos y los





afectos. En palabras de Londoño “En este sentido, la cultura, el arte y la creación participan en laboratorios interdisciplinarios para desarrollar una nueva investigación que propicia, a través de métodos innovadores, la renovación del saber” (2013, p. 69).

La Investigación+creación permitió, además, comprender fenómenos complejos desde múltiples niveles de lectura, conectando lo simbólico con lo experiencia, lo sensible con lo epistemológico. Como afirman Madero y Mejía (2021), “la investigación creación es un sistema complejo y dinámico con características de interconexión e interactividad; como explica Sullivan (2005), establece redes de las que emergen nuevas relaciones entre ideas e imágenes” (2021 p. 90).

La creación artística, en este sentido, no se limita a producir una obra que ilustre o represente lo que ya se ha comprendido, sino que se convierte en una forma de reflexión encarnada, en una posibilidad de intervenir en la realidad desde otros registros. Como sostienen los mismos autores: “La reflexividad de la creación no es únicamente la del creador, sino que cuestiona al conjunto de la sociedad y al orden establecido. La creación presenta escenarios de producción de cambio que permiten señalar, reflexionar, solucionar o llamar la atención sobre aspectos humanos que la investigación tradicional no contempla o considera superfluos para el desarrollo de las comunidades” (Madero & Mejía 2021 p. 90).

Desde esta postura, el proyecto buscó desarrollar una lectura situada de las emociones que circulan en la cultura popular urbana contemporánea, a través de la creación de artefactos comunicativos que actúen como mediaciones afectivas. Esto implica una práctica investigativa que se construye desde la inmersión en el territorio, el registro de las expresiones simbólicas y la reflexión sensible sobre las memorias y afectos que estas representan.

Los participantes y corpus no fueron definidos desde una lógica tradicional de muestreo, sino desde una conexión abierta con expresiones culturales vivas en el espacio público: grafitis, stickers, frases populares, ilustraciones, murales o canciones. Estas manifestaciones son abordadas como testimonios afectivos que, más allá de ser observados desde afuera, invitan a una lectura reflexiva que entrelace lo individual con lo colectivo. El investigador/creador, en este caso no fue un observador eterno, sino un sujeto implicado, atravesado por la experiencia y la memoria.

Las técnicas utilizadas incluyen el uso de bitácoras de creación, en las que se documentan reflexiones, decisiones estéticas, encuentros simbólicos y transformaciones del proceso investigativo. También se incorporaron registros visuales en fotografía y video del trabajo de campo y de las fases de

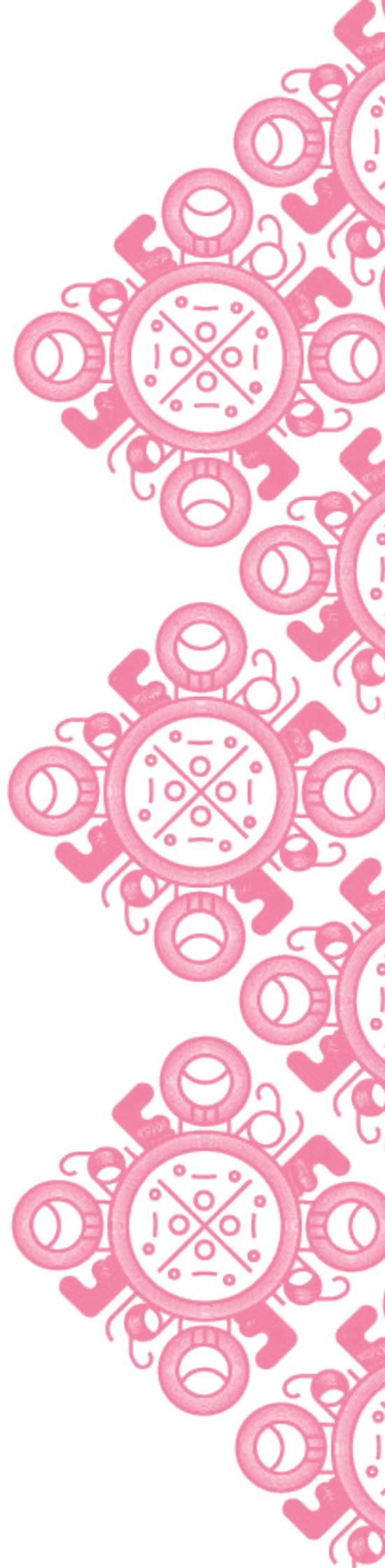
construcción de obra, entendido como parte del dispositivo metodológico. Como lo plantea Minciencias (2020) “la comprensión racional de los mundos social y natural, en el caso de las ciencias, y la apertura a diferentes experiencias sensibles del mundo, en el caso de las artes” (p. 10).

El análisis se realizó desde una perspectiva categorial interpretativa, construida a partir del cruce entre los principios del pensamiento complejo y los ejes de la Investigación+creación. El proceso analítico no buscó homogenizar o encasillar las expresiones culturales bajo categorías preestablecida, sino que se permite la emergencia de nuevos sentidos y relaciones a partir del diálogo con las obras y registros. Como lo proponen Córdoba y Ascuntar (2021) preservación patrimonial es a través de prácticas y estrategias que la cultura visual, el arte, la comunicación y el diseño permiten integrar en los procesos comunitarios, como la fotografía y las artes plásticas, lo cual permite generar propuestas críticas que integren lo sensible, lo identitario y lo visual (2021, p. 34).

Finalmente, este diseño metodológico respondió a la necesidad de acercarse a las emociones no como datos cuantificables, sino como territorios simbólicos en disputa. Por ello, la metodología aquí propuesta fue una forma de escucha y de cuidado, de reconstrucción sensible de la memoria afectiva urbana, y una apuesta ética por habitar la investigación con el cuerpo, la mirada, la intuición y la palabra. Esto se logró desde tres fases metodológicas: Experimentación/creación, Exploración/creación y Análisis creación. Si bien, se enuncian como pasos consecutivos, en realidades requieren de un proceso de retroalimentación constante, haciendo que tanto en la exploración como en la experimentación exista análisis y viceversa. La pieza que se expone como obra de este caso de estudio es resultado de la primera fase de Experimentación/creación.

En esta fase se inició el proceso de recolección de corpus a la par del ejercicio experimental de materiales y soportes expresivos. La bitácora de creación fue fundamental para la aproximación a las formas de lo sensible que se encuentran en sectores de la ciudad de Cali, Pasto y Bogotá. Se diseñó un instrumento de registro que permitió clasificar los artefactos culturales de acuerdo con los criterios de: representar una emoción, sin importar si es literal, simbólica o performativa; la circulación en espacios urbanos o digitales populares (no institucionales); que fuese reconocible o se apropiara en el imaginario colectivo (aunque sea localizado); que pueda leerse como afectiva, expresiva, crítica, ambigua o performativa y por último que permita una entrada reflexiva, sensible o estética.

Esta bitácora que a su vez alimentó el diseño y diligenciamiento de una Matriz flexible para la recolección y selección del corpus, permitió explorar lo afectivo desde el recorrido de territorios



físicos y digitales, además de empezar a identificar elementos y formas básicas que permitieran la primera creación desde la creación, identificando formas básicas, rápidas, de fácil lectura y repetición, siluetas legibles y sensibles que requieren de una rápida lectura para ser vistas en un lienzo urbano no diseñado para ellas. Una vez vistas, la contemplación de sus formas y colores permiten la relación afectiva y la narrativa de la memoria sensible urbana.

Frases como “Qué me van a hablar a mí de lealtad” (Figura 1) o el grafiti popularizado en los primeros meses del año 2025 en Bogotá “Cuidado perro triste” y sus variaciones: Perro enamorado, perro choneto, etc. Permitieron identificar lo fundamental de las siluetas y frases cortas que evocan una emoción o estado emocional concreto, pero que no solo lo enuncian, invitan a ser reflexionados, fotografiados, compartidos, discutidos y hasta compartido en redes sociales, porque enuncian aquello que se ha sentido en la experiencia personal, pero no se ha podido manifestar desde lo personal. Es como si estos artefactos fuesen un boleto de libertad para gritar lo no dicho y reprimido.



**Figura 1.** Frese emotiva  
**Créditos:** La autora

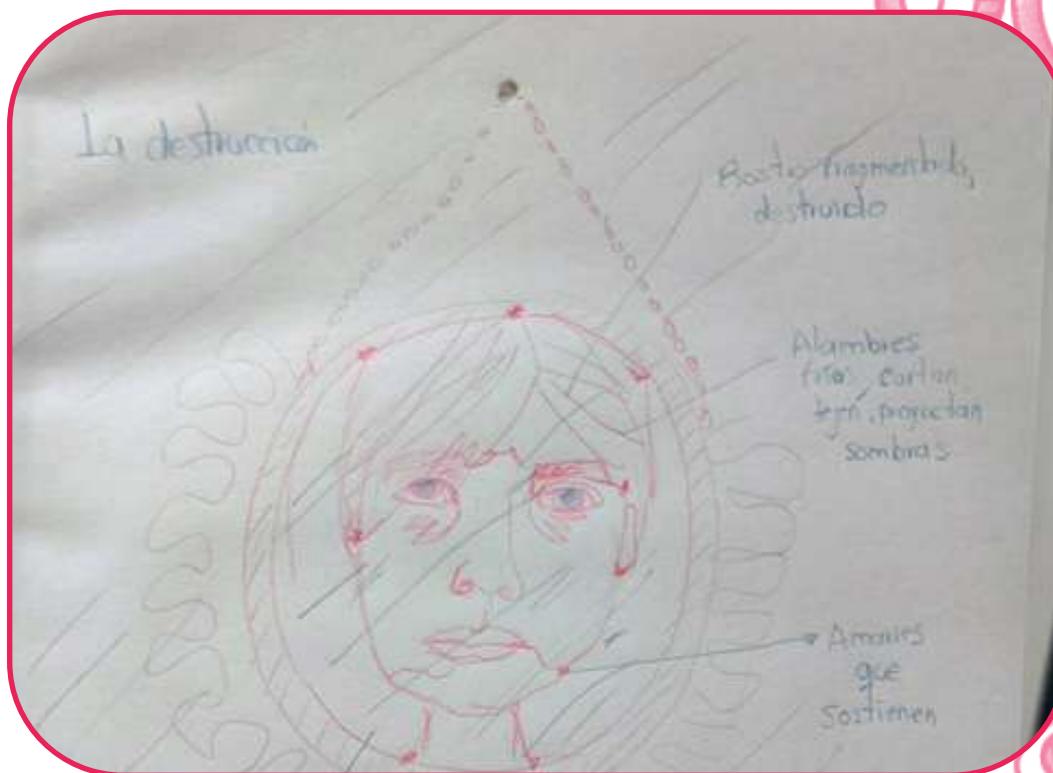
## RESULTADOS

Se identifican dos resultados representativos tras la construcción de la experiencia plástico-sensorial y las actividades durante las fases 1 de experimentación/creación y 2 de exploración/creación que permitieron aproximarse al espacio sensible de los artefactos culturales populares contemporáneos, desde la deconstrucción de sus formas básicas y emociones representadas.

El primero de ellos tiene que ver con la identificación de elementos representacionales simbólicos y técnicos que componen estos artefactos culturales analizados y la pertinencia de la investigación creación para la construcción de obras sensibles. A partir de la exploración y sistematización consignada en la matriz flexible, se reconocieron elementos como: líneas

simples de trazo orgánico, sombras básicas, ruido visual de las formas, ruido del entorno, los amarres improvisados, mensajes ocultos o apenas visibles, superposición de elementos y colores, características gráficas rudimentarias y elaboradas de lo furtivo, lo inmediato o lo precario. Se identificó también el uso del color como un complemento más no como eje estructural; es decir, los símbolos y emociones representadas deben poder ser leídas con independencia del color, ya que este muchas veces depende del tiempo o recursos disponibles del creador popular. Esta lectura evidencia cómo lo técnico y lo simbólico en el artefacto popular no se presentan como dimensiones separadas, sino profundamente entrelazadas.

Desde este punto de partida, la creación se convirtió en un momento urgente por manifestar los hallazgos y caracterizarlos desde las experiencias de vida del sujeto investigador, quien encontró un camino sensible para narrar las emociones que han habitado su historia y que son parte de las preguntas de origen del proyecto. Así, se diseña un primer boceto (Figura 2) de la obra que se presenta como resultado en este artículo de caso. El boceto explora las emociones reprimidas, no nombradas que se interponen ante la mirada de los demás y la propia. Se observa el rostro de una mujer con una expresión compleja: una mezcla de firmeza, dignidad y dolor. Se puede suponer tristeza, pero se sabe con certeza qué ocurre. El trazo —dibujado en alambre— es tenso y expresivo, construido con líneas que evocan duda y honestidad.



**Figura 2.** Boceto obra  
**Créditos:** La autora

Este boceto dio origen a la obra final de la fase 1 ¿Qué se/nos ve cuando nos destruimos? (Figura 3). La obra plantea tres caminos de observación y representación emocional:

¿Qué vemos cuando nos sentimos destruidos? ¿Qué ven los demás cuando estamos destruidos? Y ¿Qué dejamos ver de nosotros en ese estado? Elementos como el rostro —trazado en alambre y suspendido sobre un espejo circular—, las espirales caóticas que lo rodean y la superposición de la mirada propia y ajena, manifiestan la angustia de encontrarse en estados emocionales no binario (ni bueno, ni malos) que exigen ser comprendidos y nombrados. El rostro, dibujado con alambre, está cruzado por líneas de dolor y memoria, y se superpone al reflejo del espectador, que inevitablemente se ve involucrado, atravesado por esa expresión. A su alrededor, brotan estructuras orgánicas que evocan pensamientos, caos interno, recuerdos. La obra no permite ser mirada sin ser tocada emocionalmente; interpela y exige.



**Figura 3.** Obra ¿Qué se/nos ve cuando nos destruimos  
**Créditos:** La autora

Desde la representación, Hall (1997) recuerda que “así como las personas que pertenecen a la misma cultura deben compartir un mapa conceptual aproximadamente similar, ellas deben también compartir el mismo modo de interpretar los signos de un lenguaje, por sólo de este modo pueden intercambiarse los sentidos entre la gente” (p.6). Por tanto, esta obra, más allá de su carga íntima, busca apelar a un lenguaje emocional compartido, que permita la identificación del espectador con aquello que observa. Como añade el autor, “la representación es la producción de sentido a través del lenguaje” (Hall, 1997, p. 13). En este caso, el lenguaje visual se convierte en el medio sensible para representar emociones que suelen ser invisibilizadas en el discurso racionalizado.

Tal como señala Hall (1997), la representación implica un lenguaje compartido que permite intercambiar sentidos. En este caso, expresiones como el grafiti “Cuidado Perro triste” funcionan como un código urbano que activa memorias colectivas de duelo y resistencia, generando un reconocimiento inmediato en quienes lo observan. De igual forma Ahmed (2015) advierte cómo ciertas emociones, como la tristeza o la rabia, pueden circular en los cuerpos y espacios sociales como marcas afectivas. Estos hallazgos permiten comprender que lo popular urbano no solo produce imágenes efímeras, sino archivos emocionales que se inscriben en la memoria cultural de la ciudad.

El segundo resultado está relacionado con la pertinencia de la construir posibilidades expresivas para representarlo emocional como ejercicio de cuidado y mediación emocional desde y para la biocultura y la memoria. La obra aquí presentada parte de una experiencia emocional situada, pero también colectiva: habla de las heridas que se callan, de los silencios compartidos y de las emociones que atraviesan a quienes habitan lo urbano popular. Esta representación —construida desde un momento de ruptura personal y transformada en espejo simbólico—, activa una memoria que no es únicamente individual, sino que se conecta con afectos reconocibles, aunque muchas veces silenciados, por quienes la observan.

En este sentido, la Investigación creación no solo posibilita la producción de un lenguaje sensible, sino que devuelve al cuerpo, la memoria y los afectos su potencia como fuentes de conocimiento. En palabras de María Sanz (1998) “la memoria, superando l capacidad individual, es social y se transforma en colectiva cuando es compartida por todos los miembros de una comunidad determinada, que le dan forma y la tallan en narraciones, símbolos y en rituales.” (p. 2020). Esta obra busca funcionar precisamente como un umbral ritual para esa memoria emocional, donde la imagen del rostro destruido actúa como símbolo y activador de la experiencia del espectador.





Desde esta perspectiva, la creación no puede entenderse como una ilustración hallazgos preexistentes, sino parte constitutiva de los hallazgos mismos. Lo que aquí se produce no es solo un objeto artístico, sino una forma de narrar lo que usualmente no se dice. Así lo sugiere María Sanz (1998) al afirmar que “La memoria mediante la narración rescata el tiempo de la acción de la indiferencia y da significado a las cosas “muestras”. Al narrar se continúa con el proceso iniciado en el momento en el que la acción tuvo lugar y se crea un mecanismo ininterrumpido de reconfiguración del acontecimiento narrado” (p. 222). Esta obra no es un cierre, es una reconfiguración de un proceso emocional, es una narración sensible de lo vivido que se abre a otras interpretaciones y afectaciones.

El resultado más profundo de estas fases de experimentación y exploración es, por tanto, haber nombrado un lugar para las emociones desde la creación como memoria viva, como archivo afectivo y como posibilidad de encuentro. Este resultado no busca conclusiones cerradas, sino preguntas abiertas: ¿Qué se recuerda desde el cuerpo?, ¿Qué emociones quedan impresas en la ciudad?, ¿Cómo podemos construir espacios para narrar, expresar y cuidar desde lo afectivo? Como lo señala Sanz (1998), “La creación y recreación de la memoria colectiva es un proceso activo, y su dinamismo está siempre sujeto y afectado por el presente. La historia en cambio, es o debe pretender ser omnicomprendensiva, si persigue rigurosidad en su práctica, lo que significa que no puede ser selectiva, no puede recordar y silenciar u olvidar.” (p. 229). Frente a esto, la creación no teme ser selectiva: elige lo afectivo, elige el dolor, elige una emoción como punto de partida legítimo para hacer memoria.

En síntesis, el segundo resultado da cuenta del valor epistémico y comunicacional de la creación sensible como ejercicio de mediación emocional. La representación de una emoción compleja no se representa como una forma de catarsis individual ni como producto cerrado, sino como una apertura simbólica desde donde seguir narrando lo afectivo en lo popular. El artefacto creado —en su forma, materia, gesto y disposición— permite pensar cómo las emociones pueden ser también archivos del territorio, del cuerpo y de la historia. La investigación+creación habilita así un lenguaje para lo que no siempre puede ser dicho, pero sí sentido, compartido y recordado.

Este trabajo dialoga también con aportes latinoamericanos que han abordado lo sensible y lo urbano. Por ejemplo, Reguillo (2000) estudia cómo los jóvenes en América Latina hacen de sus expresiones culturales una forma de narrar la incertidumbre y el dolor, mientras García Canclino (2015) resalta que la cultura urbana se constituye en un espacio de hibridación donde emergen

nuevas formas de memoria colectiva. Más recientemente, Segato (2016) plantea que los afectos y los cuerpos se vuelven territorios de disputa simbólica, lo cual conecta con la idea de emociones como patrimonio inmaterial urbano, situando los hallazgos en un debate regional contemporáneo.

## CONCLUSIONES

**Conclusión 1:** La creación como método legítimo de investigación emocional

Este proyecto permitió constatar que la Investigación+creación, desde un enfoque complejo y sensible, es un camino epistemológicamente legítimo para abordar lo emocional como categoría comunicacional, social y cultural. La obra desarrollada no es solo un resultado agradable visualmente, sino un hallazgo expresivo desde el cual fue posible interpelar al espectador y al propio sujeto investigador sobre las formas en que habitamos, nombramos y ocultamos las emociones en la vida.

**Conclusión 2:** Las emociones como parte de la memoria cultural

Al asumir las emociones como territorios simbólicos habitados colectivamente, fue posible evidenciar cómo ciertos artefactos de la cultura popular —como rostros, frases o trazos urbanos— se constituyen en activadores de memorias emocionales compartidas. Este ejercicio confirmó la necesidad de pensar lo emocional no como un aspecto íntimo y aislado, sino como una forma de narrar experiencias sociales que marcan profundamente los cuerpos y los territorios.

**Conclusión 3:** Limitaciones y desafíos metodológicos

Una de las limitaciones del enfoque fue la imposibilidad de sistematizar todos los elementos emocionales presentes en los artefactos culturales explorados, dada su naturaleza simbólica, subjetiva y cambiante. La lectura sensible de lo emocional exige un trabajo constante de interpretación, lo cual representa un reto metodológico, pero también una oportunidad para construir marcos de análisis flexibles, situados y afectivos.

La metodología aquí presentada no se limita a los territorios explorados, sino que puede ser replicada a otros contextos urbano y digitales. La matriz flexible y la bitácora de creación, al ser herramientas abiertas, permiten adaptarse a nuevas expresiones como memes, stickers en WhatsApp o performances digitales en plataformas como Tik Tok. Esto abre la posibilidad de explorar la dimensión emocional de lo urbano no solo en las calles, sino también en los espacios virtuales donde hoy se construyen comunidades afectivas. De esta manera, el





proyecto no solo aporta una mirada situada, sino también una propuesta metodológica transferible a distintos escenarios latinoamericanos contemporáneos.

#### **Conclusión 4:** Proyecciones futuras y continuidad del proceso

Esta obra abre un horizonte de continuidad investigativa que podrá incluir nuevas formas de representación emocional urbana, así como una matriz más amplia de recolección de corpus que contemple música, meme, ilustraciones, performances y expresiones callejeras. Además, queda como desafío el diseño de espacios de mediación afectiva en el ámbito educativo y comunitario, dónde la creación pueda ser también un ejercicio de cuidado, reparación y acompañamiento. También, donde las emociones, al ser representadas en lo popular urbano, no solo narren lo que duele, sino también lo que nos sostiene; que sean archivos vivos que nos permiten recordar, resistir y seguir habitando juntos la ciudad.

### **Referencias bibliográficas**

Córdoba, C. & Ascuntar, M. (Eds.). (2021). Investigación+creación a través del territorio. [https://sired.udenar.edu.co/7016/1/Libro%20I%2BC\\_A\\_TRAVES\\_TERRITORIO-.pdf](https://sired.udenar.edu.co/7016/1/Libro%20I%2BC_A_TRAVES_TERRITORIO-.pdf)

Didi-Huberman, G. (2016). ¡Qué emoción! ¿Qué emoción? Editorial Capital Intelectual. Argentina

Ahmed, S. (2015). La política cultural de las emociones. Universidad Nacional Autónoma de México. Programa Universitario de estudios de Género. México

García, C. (1989). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Editorial Grijalbo. México

Hall, S. (1997). El trabajo de la representación (E. Sevilla Casas, Trad.). En S. Hall (Ed.), La representación: Representaciones culturales y prácticas significantes (pp. 13-74). London: Sage Publications. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://metamentaldoc.com/14\\_El\\_trabajo\\_de\\_la\\_representacion\\_Stuart\\_Hall.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://metamentaldoc.com/14_El_trabajo_de_la_representacion_Stuart_Hall.pdf)

Londoño, F. (2013, del 26 al 27 de junio). Enfoques de la investigación-creación en programas de arte y diseño [ponencia]. Valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de la acreditación de programas, Bogotá, Colombia.

Madero, M., & Mejía, A. (2021). Investigación + creación: Una perspectiva desde la formación en artes, diseño y comunicación. Hacia la promoción de la equidad y la justicia en salud, 16 (2), 86-101 <https://revistas.unbosque.edu.co/index.php/HEB/article/view/3703/3228>

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias). (2020). Anexo 3. La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones. <https://acortar.link/2V8s7o>

Morin, E. (1999). Introducción al pensamiento complejo. Editorial Gedisa. Argentina

Organización Mundial de la Salud. (2022). Informe mundial sobre la salud mental. Forma de cita propuesta. Informe mundial sobre salud mental: transformar la salud mental para todos. [World mental health report: transforming mental health for all. Executive summary]. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

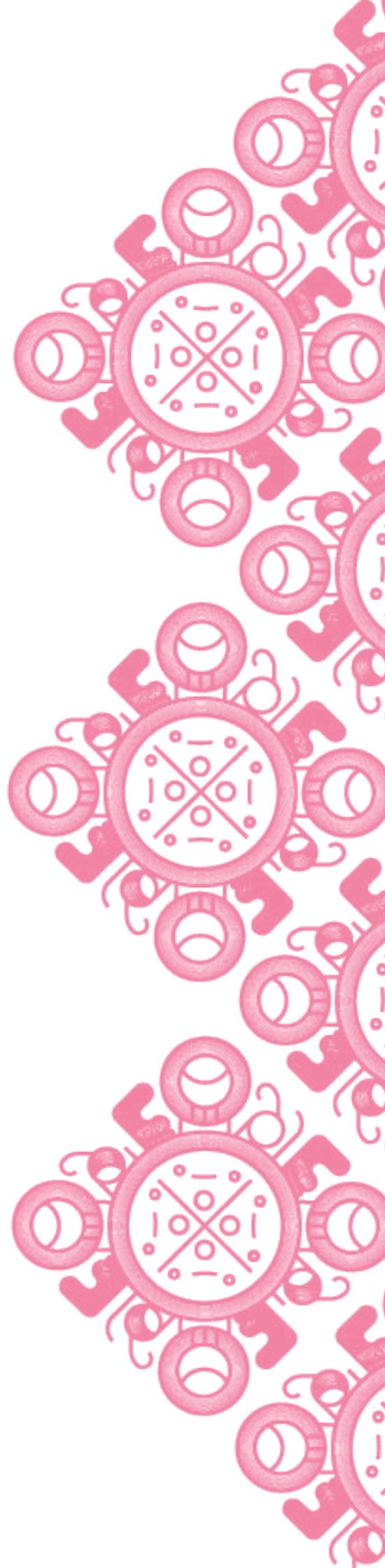
Real Academia Española. (s. f.). Diccionario de la lengua española (23.ª ed.). <https://dle.rae.es>

Requillo, R. (2000). Emergencias de culturas juveniles: Estrategias del desencanto. Grupo editorial Norma

Sanz, M. (1998). Los recuerdo, la memoria colectiva y la historia, o cómo un pueblo construye su ayer. En Anales de la Fundación Joaquín Costa., ISSN 0213-1404, N° 15, 1998, págs. 217-238. España. <https://revistas.iea.es/index.php/JC/article/view/2490>

Segato, R. (2016). La guerra contra las mujeres. Traficantes de sueños. Madrid [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/map45\\_segato\\_web.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/map45_segato_web.pdf)

Zapata, J., (2016). La cultura popular: una discusión inacabada. Razón y Palabra, 20(95), 788-802. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1995/199550145046.pdf>



**SABIC**  
SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN

**CONIIS**  
2º CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN SOCIAL

# FORO ACADÉMICO MESA BIOCULTURALIDAD MEMORIA Y MATERIA

DISEÑO PARA LA BIOCULTURALIDAD  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

# Cartillas vivientes en cacua y wāchinā: creando con comunidades en el Vaupés para la revitalización de lenguas y territorios indígenas<sup>7</sup>.

Valentina Delgado Jaramillo  
Universidad Icesi  
[valentinadelgadojaramillo@gmail.com](mailto:valentinadelgadojaramillo@gmail.com)

Mariana Canacué Pérez  
Universidad Icesi  
[marianacanacue@gmail.com](mailto:marianacanacue@gmail.com)

Javier Aguirre Ramos  
Universidad Icesi  
[jaaguirre@icesi.edu.co](mailto:jaaguirre@icesi.edu.co)

## RESUMEN

Este proyecto aborda el desafío de representar visualmente narrativas orales ancestrales de comunidades indígenas del Vaupés, procurando evitar la imposición de estéticas ajenas y respetar las particularidades de cada pueblo. La problemática central radica en cómo traducir saberes y memorias colectivas transmitidas oralmente en lenguajes visuales sin desvirtuar su sentido ni desplazar su lugar de origen y pertenencia. La propuesta de investigación se orienta al diseño social como herramienta mediadora, apoyada en metodologías experimentales como el etnodiseño, que posibilitan tender puentes entre la tradición oral y sus formas de representación visual. Lenguas del Vaupés evidencia que el diseño social puede configurarse como un espacio de co-construcción, donde se tensionan y negocian saberes, tiempos y estéticas, favoreciendo relaciones horizontales y fortaleciendo las capacidades colectivas y de investigación de las comunidades. A lo largo del proceso se reconocen dificultades asociadas a la traducción intercultural, a la temporalidad acotada y a la necesidad de revisar de forma constante los alcances e impactos del trabajo. Sin embargo, estas tensiones enriquecen la experiencia y permiten trazar rutas metodológicas que podrían adaptarse a contextos análogos. El valor de esta investigación reside en proponer un modelo de diseño orientado a la preservación y revitalización de lenguas y memorias colectivas, integrando además la dimensión biocultural, que reconoce la inseparabilidad entre lengua, territorio y saberes ancestrales. De este modo, se contribuye a fortalecer la identidad y la autonomía biocultural de las comunidades, concibiendo el diseño como una práctica ética, reflexiva y transformadora.

Palabras Claves: Diseño social, cartillas ilustradas, etnodiseño, memoria.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

---

<sup>7</sup> Mejor ponencia de la Mesa de Bioculturalidad y Memoria en los foros del Sexto Salón Bienal de Investigación+Creación 2025 y el Segundo Congreso Internacional de Innovación Social.





## **Desarrollo de un sistema de monitoreo aplicado a cultivos de lechuga hidropónica para el fortalecimiento social y productivo de la Asociación “Hidropónicos Santa Elena” de El Contadero mediante un enfoque interdisciplinario<sup>8</sup>.**

**Alejandro Diaz Iguá**  
Universidad Mariana  
[alejandro.diazig212@umariana.edu.co](mailto:alejandro.diazig212@umariana.edu.co)

**Ana Sofía Muñoz Villota**  
Universidad Mariana  
[anas.munoz212@umariana.edu.co](mailto:anas.munoz212@umariana.edu.co)

**David Eraso García**  
Universidad Mariana  
[david.erasoga212@umariana.edu.co](mailto:david.erasoga212@umariana.edu.co)

**Ivette Camilo Yepez Moran**  
Universidad Mariana  
[ivettec.yepez212@umariana.edu.co](mailto:ivettec.yepez212@umariana.edu.co)

### **RESUMEN**

El proyecto tiene lugar en la Asociación “Hidropónicos Santa Elena”, ubicada en El Contadero (Nariño), con el objetivo de contrarrestar las restricciones administrativas y técnicas que impactan su competitividad. Se persigue robustecer la gestión de empresas y la producción a partir de una perspectiva interdisciplinaria que combina las ciencias contables y administrativas con la ingeniería mecatrónica. La propuesta une procesos de capacitación en administración, mercadeo y costos con la implementación de un sistema de monitoreo basado en IoT que registra variables cruciales como el pH, la humedad, los nutrientes, la temperatura y el nivel del agua.

Los progresos preliminares comprenden el análisis de las condiciones de producción, la creación y validación de un prototipo para monitorear en pruebas reales, así como talleres elementales en administración financiera.

Estas realizaciones han promovido que las productoras se empoderen, lo cual ha permitido que ellas demuestren estar dispuestas a apoderarse de las tecnologías y optimizar sus prácticas organizativas. A pesar de que la adaptación a la sostenibilidad financiera y a la innovación supone desafíos, ya se observan ventajas en el uso eficaz de insumos, el fortalecimiento de capacidades colectivas y la disminución de los desechos.

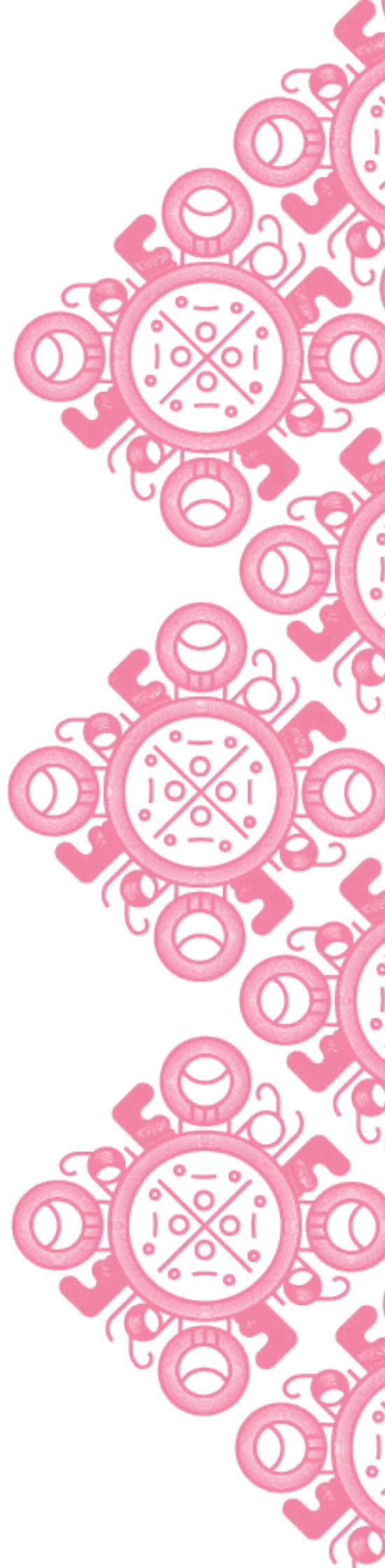
---

8. Mejor ponencia de la Mesa de Bioculturalidad Multidisciplinar en el Territorio en el foró del Segundo Congreso Internacional de Innovación Social.

Se espera que la experiencia acumulada en este proceso sirva como referente para replicar la iniciativa en otras comunidades rurales con características similares, de manera que el modelo pueda adaptarse a distintos contextos y convertirse en una estrategia sostenible para mejorar la productividad agrícola, la gestión comunitaria y el bienestar de más familias campesinas.

**Palabras Claves:** Hidroponía, Innovación, IoT, Sostenibilidad.

**Temática:** Bioculturalidad multidisciplinar en Territorio.



## Siloé Narrado: diseño y memoria afirmativa para la resignificación territorial.

Juan Manuel Henao Bermúdez  
Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca  
[jhenao@bellasartes.edu.co](mailto:jhenao@bellasartes.edu.co)

Luis Fernando Herrera Romero  
Institución Universitaria Antonio José Camacho  
[fernandoherrera@admon.uniajc.edu.co](mailto:fernandoherrera@admon.uniajc.edu.co)

Edier Becerra Alvaréz  
Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca  
[edier.becerra@bellasartes.edu.co](mailto:edier.becerra@bellasartes.edu.co)

Angie Estefany Grisales Londoño  
Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle del Cauca  
[agrisales7001@bellasartes.edu.co](mailto:agrisales7001@bellasartes.edu.co)

### RESUMEN

El proyecto "Siloé Narrado" propone una estrategia de investigación-creación orientada a la visibilización de memorias afirmativas en el barrio Siloé de Cali, un territorio marcado por la estigmatización social y mediática. A través de la articulación entre diseño visual, tecnologías interactivas y participación comunitaria, se busca construir una experiencia narrativa digital que permita a los habitantes y visitantes interactuar con relatos significativos del territorio. Esta experiencia se desarrolla en colaboración entre Bellas Artes Institución Universitaria del Valle del Cauca y la Institución Universitaria Antonio José Camacho, mediante el trabajo conjunto de dos proyectos investigativos. La metodología participativa y territorial ha permitido identificar portadores de memoria, registrar relatos, diseñar personajes e interfaces, y prototipar experiencias visuales y participativas. El proyecto contribuye a la resignificación simbólica del territorio y propone una reflexión sobre el potencial del diseño para mediar procesos de transformación cultural.

**Palabras Claves:** Memoria afirmativa, Diseño visual, Diseño participativo, Territorio y comunidad, Siloé, Investigación-creación.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

# Revitalización de procesos y saberes tipográficos mediante tecnologías contemporáneas y estrategias híbridas.

Hugo Plazas Páez  
Universidad de Nariño  
[hugoalonsoplazas@udenar.edu.co](mailto:hugoalonsoplazas@udenar.edu.co)

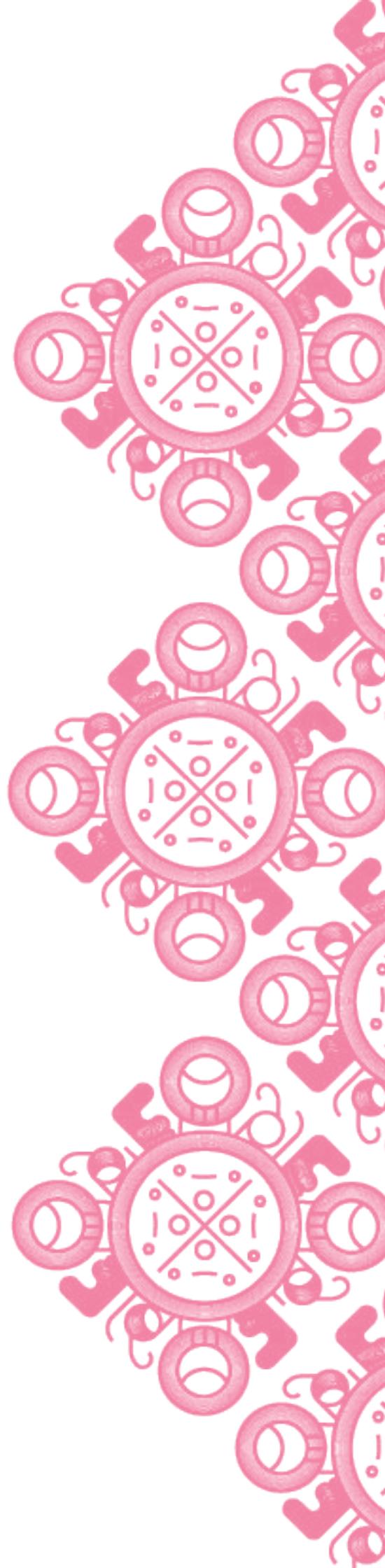
Adriana Bastidas Pérez  
Universidad de Nariño  
[adbaspe@udenar.edu.co](mailto:adbaspe@udenar.edu.co)

## RESUMEN

Esta ponencia presenta los avances de un proyecto de investigación-creación orientado a la revitalización del patrimonio tipográfico en Pasto, mediante la recuperación de técnicas tradicionales de impresión basada en tipos móviles e integradas con tecnologías contemporáneas como el corte láser, CNC, impresión 3D y fotopolímeros para la creación de tipos móviles. Frente a la obsolescencia de la tipografía y la pérdida de saberes intergeneracionales, se propone la fabricación local de tipos móviles y procesos de impresión a través de un enfoque híbrido que combine métodos análogos y digitales. Inspirado en experiencias nacionales e internacionales, el proyecto plantea el desarrollo de un proceso que articule tradición e innovación como estrategia de resignificación patrimonial y, en consecuencia, de resistencia cultural. La metodología se estructura en fases de reconocimiento, experimentación, divulgación y transmisión, en un proceso activo de investigación-creación que busca generar una producción gráfica integrada por lenguajes visuales históricos y actuales. La ponencia presentará los avances obtenidos, las estrategias metodológicas empleadas y el papel de la comunidad en este proceso. Los resultados esperados incluyen una metodología replicable, recursos didácticos y la formación de públicos sensibilizados frente al valor simbólico de la impresión mecánica. En un contexto de creciente digitalización, esta propuesta promueve la apropiación crítica de la tecnología para cerrar brechas generacionales, fortalecer la identidad gráfica local y abrir nuevas vías de creación visual.

**Palabras clave:** Impresión tipográfica, patrimonio gráfico, resistencia cultural, revitalización tecnológica.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria





## Propuesta Para Salvaguardar la Identidad Cultural en el Corregimiento de Santa María Municipio de Buesaco, Nariño.

Valentina Narváez Ordoñez Universidad CESMAG  
narvaezvalentina469@gmail.com

### RESUMEN

La cultura es un aspecto importante para el desarrollo de las distintas comunidades, el cual se debe preservar y dar a conocer a los demás; el departamento de Nariño ubicado al sur del país es reconocido por su gran diversidad natural, riqueza cultural, gastronómica y religiosa. Dentro de este departamento encontramos el municipio de Buesaco y a 40 minutos de este se localiza el corregimiento de Santa María, el cual tiene atributos a destacar dentro de su flora y fauna, enfatizando el cultivo de café de altura y diferentes expresiones culturales, resaltando principalmente la feria del café, un evento que da a conocer la cultura cafetera de la región.

Este corregimiento es poco conocido en la ciudad y no se le ha dado la importancia necesaria para potencializar su crecimiento, por esta razón se presenta un desconocimiento de sus potencias turísticas culturales, vistas desde la feria del café; la cual con el pasar de los años ha disminuido su desarrollo potencial, debido a la falta de propuestas estratégicas.

De esta manera se va a diseñar un sistema de información visual para la preservación de la identidad cultural de la feria del café; primeramente, identificando los antecedentes del evento, caracterizando sus valores histórico- sociales, creando el sistema a partir de las narrativas territoriales y realizando un proceso de validación. Este proyecto se lleva a cabo mediante la metodología de investigación creación, con la cual se desarrollan productos funcionales que responden a diversas necesidades, buscando potencializar la feria del café.

**Palabras Claves:** Café, cultura, identidad, salvaguardia, Santa María.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

## Pasto a Vuelo de Pájaro: un libro-álbum interactivo para re significar la memoria urbana de Pasto.

Jaime Alberto Fonseca González  
Universidad de Nariño  
jfonseca@udenar.edu.co

Edison Ramos Bastidas  
Universidad de Nariño  
earamos@udenar.edu.co

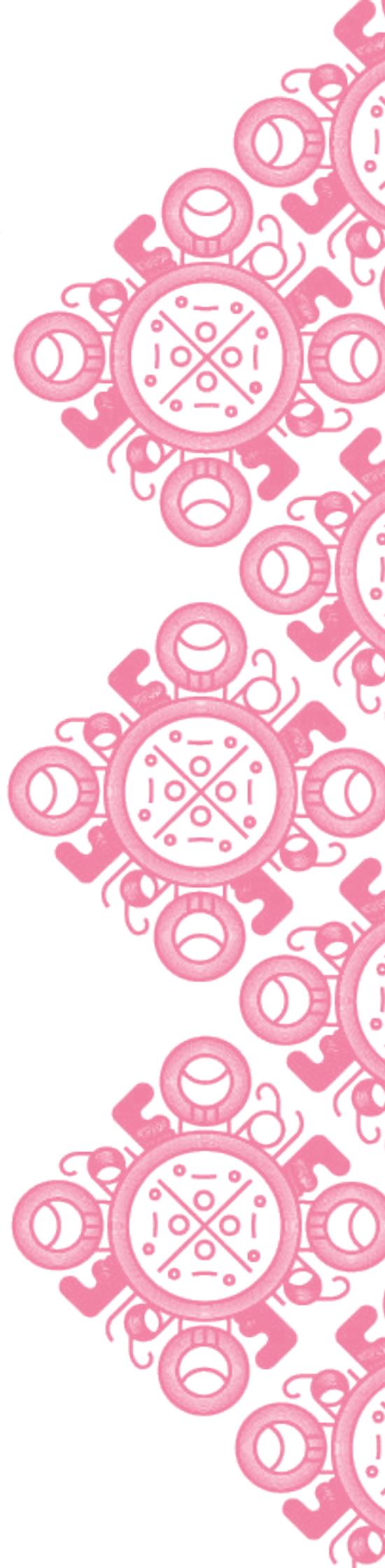
### RESUMEN

Pasto a Vuelo de Pájaro es un proyecto editorial interactivo que busca documentar y poner en valor la transformación del territorio urbano y patrimonial de San Juan de Pasto a través de un álbum de cromos con imágenes coleccionables, fotografías históricas, aerofotografía actual y narrativa poética. Este proyecto fue concebido como una experiencia autónoma de investigación-creación basada en el diseño editorial, la fotografía y la arquitectura. Su desarrollo se sustenta en una metodología proyectual centrada en el Design Thinking, caracterizada por la indagación participativa y el enfoque colaborativo.

La reflexión presentada aquí describe el proceso metodológico, los propósitos educativos y culturales, y los aportes esperados de este producto editorial como herramienta de sensibilización patrimonial y promoción cultural. Aunque la bioculturalidad no constituye el eje originario del proyecto, su inclusión en este contexto permite un diálogo conceptual inherente sobre las relaciones entre paisaje urbano, la memoria colectiva y la apropiación cultural. Este artículo expone cómo un artefacto editorial puede contribuir a fortalecer la valoración crítica del patrimonio y la construcción de identidad territorial en el público local y visitante.

**Palabras Claves:** memoria urbana, creación editorial, diseño participativo, patrimonio cultural.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria





## Turismo Social y de Fe: Plataforma web para la memoria biocultural y patrimonio religioso en Pasto, Colombia.

Diego Armando Paz Solarte  
Universidad Pontificia Bolivariana  
[diegopazsolarte@gmail.com](mailto:diegopazsolarte@gmail.com)

### RESUMEN

Este artículo presenta un caso de estudio sobre el diseño y desarrollo de una plataforma web llamada “Turismo Social y de Fe”, orientada a la dinamización del turismo religioso para la ciudad de Pasto como estrategia para recuperar, visibilizar y apropiarse el patrimonio espiritual e histórico local. Se aborda la dificultad de la pérdida de la importancia de las tradiciones religiosas en las generaciones más jóvenes y la pérdida de la información, tanto en relación con el patrimonio como el de las tradiciones religiosas, con especial énfasis en el panorama digital pospandemia. Siguiendo una línea de investigación+creación, el aporte principal de este caso de estudio se encuentra en la combinación de disciplinas como el diseño y la comunicación digital, las cuales generan una experiencia interactiva y centrada en el usuario donde incluye un calendario litúrgico virtual, rutas de turismo de fe basadas en mapas interactivos y espacios de participación comunitaria. Los resultados, evidencian que una plataforma digital bien desarrollada es una buena manera para dinamizar la memoria biocultural religiosa de Pasto, poner en la circulación del mundo las celebraciones tradicionales y generar la participación de la comunidad en la preservación de su patrimonio. Se concluye el trabajo con una reflexión de los buenos resultados de la plataforma en términos de bioculturalidad y de memoria, en la manera de empoderar a los usuarios locales y visitantes para reencontrarse con las manifestaciones de fe y fortalecer la identidad regional, demostrando el potencial del diseño digital como herramienta para la salvaguardia cultural.

**Palabras Claves:** Bioculturalidad; Patrimonio; Plataforma web; Turismo religioso; Turismo social.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

## Representaciones y narrativas rurales: una aproximación a las realidades del Corregimiento San Cristóbal.

Ana Sofía Henao Tamayo  
Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia  
[ana.tamayo@colmayor.edu.co](mailto:ana.tamayo@colmayor.edu.co)

Heyver Andrés Suárez Camargo  
Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia  
[heyver.suarez@colmayor.edu.co](mailto:heyver.suarez@colmayor.edu.co)

Sandra Margarita Vélez  
Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia  
[sandra.velez@colmayor.edu.co](mailto:sandra.velez@colmayor.edu.co)

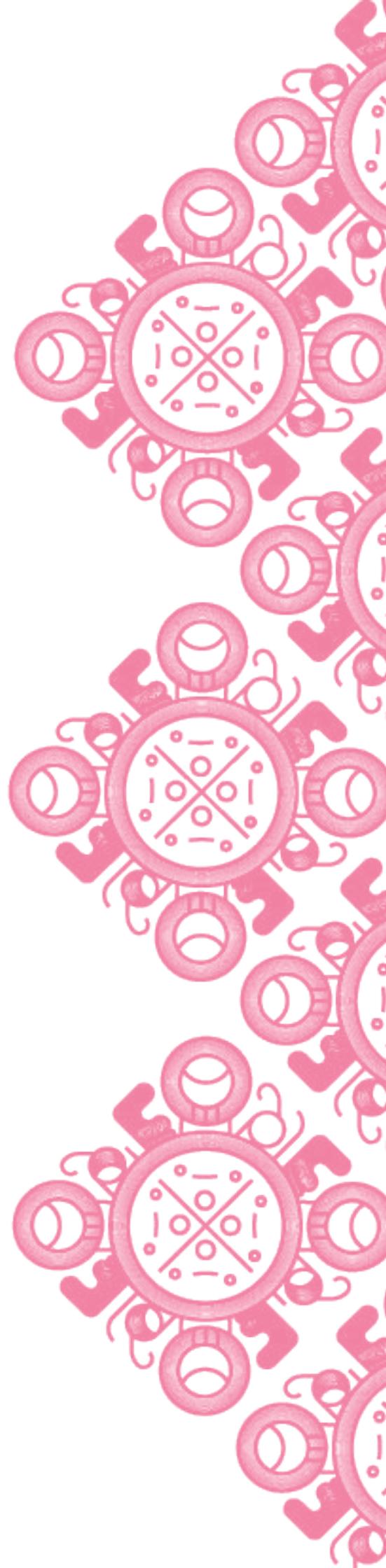
### RESUMEN

En ciudades altamente pobladas las tradiciones rurales se encuentran en riesgo de desaparecer a causa de los procesos acelerados de transformación de usos del territorio. La memoria como depositaria de las formas de relación con la tierra y los modos de habitar se presenta como un patrimonio inmaterial que debe ser cuidado y preservado. El proyecto plantea tres momentos metodológicos para la recuperación y visibilización de las narraciones rurales: Reconstrucción, Caracterización y Resignificación que mediante el uso de la cartografía como medio de representación que va más allá de las formas tradicionales de representación, permite crear unos soportes expandidos que ayuden a dar voz a las personas y su relación con el territorio.

A partir de los recorridos iniciales realizados al territorio de San Cristóbal, corregimiento de Medellín, se evidenció la presión que ejerce el crecimiento suburbano en las dinámicas territoriales, las transformaciones de las parcelas agrícolas en casas de recreo y otras porciones de territorio, por el contrario, aisladas por su condición topográfica y la falta de dotación. Esta aproximación mediante el arte y la arquitectura permite evidenciar la necesidad de poner este tipo de investigaciones al servicio de la comunidad desde una postura ética. Igualmente corrobora que la memoria debe preservarse y conservarse para las futuras generaciones y son estas expresiones desde el arte las que pueden servir como medio sensible para que sean valoradas.

**Palabras Claves:** memoria, representación gráfica, territorio, cartografía, ruralidad.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.



## “Disyuntiva”: otras miradas del diseño visual en el paisaje visual del sector Histórico de Popayán.

Kevin Mauricio Lozano  
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca  
[kmlozano@unimayor.edu.co](mailto:kmlozano@unimayor.edu.co)

Laura Valentina Maca Grajales  
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca  
[lvmaca@unimayor.edu.co](mailto:lvmaca@unimayor.edu.co)

### RESUMEN

Disyuntiva es un proyecto de diseño editorial que emerge como una propuesta visual frente a las narrativas hegemónicas de la ciudad de Popayán. El proyecto propone una lectura crítica del paisaje urbano desde el contraste entre las imágenes institucionalizadas desde la época colonial que son limpias, simétricas, coloniales y aquellas manifestaciones visuales espontáneas, populares y marginales que habitan los muros de la ciudad que buscan ser escuchados observados que hablan de una historia, de unos orígenes, los grafitis y las diversas propuestas tipográficas informales que empiezan a emerger en la ciudad. Esta dualidad visual, donde lo oficial y lo alternativo coexisten en tensión, constituye el punto de partida para una investigación que busca desarticular el relato visual dominante e interpelar sus fundamentos estéticos y culturales.

Desde la metodología de Bruce Archer, el proyecto transitó por fases analíticas, creativas y de ejecución, en las cuales se identificaron problemáticas visuales urbanas, se clasificaron tipologías de imagen y se diseñó un producto editorial experimental, concebido como una pieza híbrida que integra recursos editoriales alternativos y tecnologías emergentes como la realidad aumentada.

El resultado no es solo un libro, sino una experiencia inmersiva que dialoga con lo táctil, lo expandido y lo simbólico. Disyuntiva se presenta como un artefacto crítico que visibiliza las imágenes excluidas, resignifica los imaginarios urbanos y convierte al diseño en un acto de mediación social.

Disyuntiva aporta una lectura situada en el espacio urbano del centro histórico de Popayán desde el diseño visual, proyectándose como una plataforma de diálogo entre arte, historia, tecnología y territorio, en busca de una estética más plural, decolonial y arraigada a la memoria sensible de lo cotidiano.

**Palabras Claves:** Centro histórico Popayán, expresiones alternativas, diseño editorial, discurso gráfico, tipologías de imagen

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

# Sincretismo de creencias en el Valle de Atriz: Expresiones y elementos de sincretismo y religiosidad en los mercados populares de San Juan de Pasto.

Rafael Ángel-Bravo  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[angelrafael1980@hotmail.com](mailto:angelrafael1980@hotmail.com)

## RESUMEN

Trascendiendo su propósito natural, como espacios para el intercambio comercial de productos y servicios, las plazas de mercado o mercados populares en el contexto continental, albergan un amplio y diverso conjunto de expresiones de carácter ancestral, popular, tradicional y folklórico, siendo posible reconocer en estos espacios, diversos elementos asociados al sincretismo triétnico de creencias y saberes, el cual define la identidad del continente americano. La ciudad de San Juan de Pasto, en el departamento de Nariño, al sur de Colombia, en el denominado Valle de Atriz, recoge en sus espacios y corredores, diversas expresiones y elementos que evidencian una notoria y protagónica influencia del catolicismo, en la identidad cultural de la región nariñense, a través de altares, estatuaria, imaginería, templos de oración y la realización de ceremonias religiosas, enmarcadas en dichos entornos. Con base en la exploración, observación y registro fotográfico de los principales mercados populares en la ciudad de San Juan de Pasto, se busca recoger y documentar dichas expresiones y elementos, a través de la imagen, desarrollando así una propuesta de investigación y creación, la cual nace de un extenso recorrido investigativo y documental, desarrollado a través de un amplio conjunto de mercados populares, mercados campesinos, espacios comerciales populares, entornos migrantes y otros lugares de memoria en el continente americano, permitiendo en el contexto acá abordado, reconocer un conjunto de expresiones y elementos, asociados a la religiosidad y el sincretismo triétnico de creencias, determinante fundamental de la identidad cultural del continente americano.

**Palabras Clave:** Folklore, identidad, patrimonio cultural, religiosidad, sincretismo.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.





## **Sentir Comunitario: Bioculturalidad e innovación social para transformar territorios.**

Esp. Johana Alexandra Armero García  
Colectivo Sentir Comunitario  
[jhanac\\_10@hotmail.com](mailto:jhanac_10@hotmail.com)

Mag. Lady Constanza Eraso Coral  
Colectivo Sentir Comunitario  
[lce-@hotmail.com](mailto:lce-@hotmail.com)

Silvana Del Rosario Rosero Jurado  
Colectivo Sentir Comunitario  
[roserosilvana034@gmail.com](mailto:roserosilvana034@gmail.com)

### **RESUMEN**

Este artículo de reflexión analiza la experiencia del Colectivo Sentir Comunitario que nace en el municipio de Pasto, como respuesta a impactos sociales, económicos y culturales de la pandemia por COVID-19.

Inicialmente constituido como Voluntarios por el Mundo, el colectivo evolucionó hacia una organización comunitaria con proyección, orientada al fortalecimiento del tejido barrial y comunal y a la construcción de un territorio solidario.

Los análisis que se plantean abarcan principalmente un enfoque cualitativo, que incluyen componentes como la Investigación-Acción Participativa, lo que permite articular saberes comunitarios, académicos e institucionales en un proceso de co-creación. También, la reflexión se fundamenta en elementos teóricos de bioculturalidad (Toledo & Barrera-Bassols, 2008), de innovación social (Maestre et al., 2021) epistemologías del sur (De Sousa Santos, 2009) y liderazgo comunitario (Hidalgo & Martínez, 2023).

Los principales resultados demuestran que Sentir Comunitario ha fortalecido liderazgos colaborativos, promovido apuestas de economía local, ha revitalizado espacios culturales en barrios y corregimientos, así como también ha articulado redes de apoyo intersectorial. Estos procesos evidencian como la bioculturalidad multidisciplinar en territorio favorece prácticas vivas que generan apropiación, compromiso, sostenibilidad en el largo plazo, a diferencia de otros modelos que pueden estar desvinculados de la cultura local.

Se concluye que esta experiencia puede ser un modelo replicable de innovación social biocultural capaz de inspirar a otros sectores, generar desarrollo de políticas públicas participativas y nuevas investigaciones que busquen comprender cómo la articulación entre memoria, identidad y saberes comunitarios fortalece el desarrollo territorial.

**Palabras Claves:** Innovación social, bioculturalidad, liderazgo comunitario, sostenibilidad comunitaria.

**Temática:** Bioculturalidad multidisciplinar en Territorio.





## De Cayucos y Fronteras: A/R/Tografías Bioculturales de la Memoria Migrante en Contextos de Acogida.

Victoria Martínez Vérez  
Universidad de Valladolid  
[vita.martinez@uva.es](mailto:vita.martinez@uva.es)

José-Luis Parejo  
Universidad de Valladolid  
[joseluis.parejo@uva.es](mailto:joseluis.parejo@uva.es)

### RESUMEN

Este artículo de caso documenta un programa de educación artística no formal, basado en a/r/tografía, desarrollado con 57 hombres migrantes africanos residentes en un centro de acogida en España (2024–2025). A través de siete talleres —autorretrato simbólico, mapa cultural, performance “ID-entidades compartidas”, línea de vida, ensayo creativo, línea del horizonte y cierre— se generaron artefactos visuales, fotonarrativas y acciones performativas que activaron memoria, agencia y diálogo intercultural. La metodología integró registro visual, observación participante, entrevistas breves y co-curaduría, culminando en la exposición itinerante Voces de la migración como dispositivo de devolución comunitaria y pedagogía pública. Los hallazgos muestran: (i) desarrollo de competencias creativas-expresivas-sociales; (ii) construcción y socialización de significados sobre duelo migratorio, pertenencia y proyectos de vida; (iii) fortalecimiento de la integración mediante prácticas culturales situadas y colaborativas. El caso evidencia la compatibilidad entre a/r/tografía y teoría fundamentada constructivista para investigar/crear en contextos de desplazamiento, y ofrece un modelo replicable para iniciativas bioculturales centradas en memoria y cuidado. Se discuten implicaciones éticas (consentimiento por capas, privacidad por diseño, member checking) y recomendaciones para políticas y programas de innovación social con enfoque biocultural.

**Palabras clave:** bioculturalidad; memoria; a/r/tografía; cartografía social; educación artística.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

## El Ciclo Festivo Quillasinga, Pieza Editorial Ilustrada.

Sara Sofia Burbano Sotelo  
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes, Universidad CESMAG  
[Ssburbano.4174@unicesmag.edu.co](mailto:Ssburbano.4174@unicesmag.edu.co)

Angelly Damar Santacruz González  
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes, Universidad CESMAG

### RESUMEN

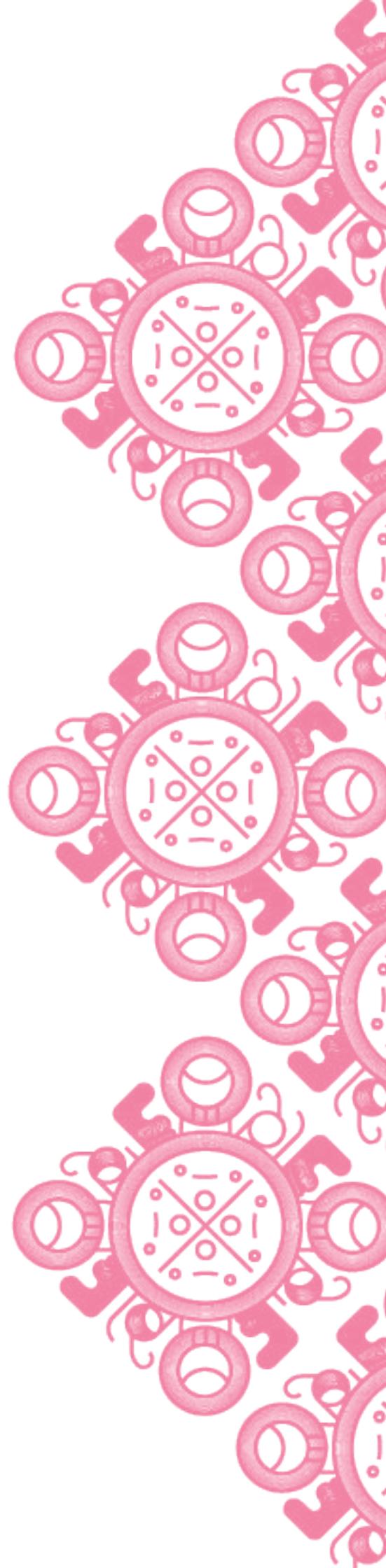
El pueblo indígena Quillasinga enfrenta un proceso de debilitamiento de sus festividades, debido a fenómenos como la modernización acelerada, la globalización cultural y la escasez de espacios educativos dedicados a la continuidad de sus tradiciones. Estas celebraciones, que durante siglos han servido como pilares para la construcción de un sentido de pertenencia y vínculo con el territorio, se encuentran actualmente bajo amenaza de transformación y pérdida de su sentido original a causa de presiones externas. En respuesta a esta situación, se propone elaborar una pieza editorial ilustrada que documente, represente y difunda el ciclo festivo Quillasinga, empleándola como recurso para la conservación cultural y la educación comunitaria.

La iniciativa se fundamenta en un enfoque etnográfico y cualitativo, que articula etapas de investigación, análisis crítico, co-creación con saberes locales y validación junto a referentes indígenas. Para ello, se implementan técnicas como la observación participante, entrevistas en profundidad y el estudio de fuentes documentales, garantizando así tanto el respeto a la cosmovisión como la solidez metodológica.

El producto final consiste en un libro ilustrado que combina relatos orales, iconografías, personajes emblemáticos y simbolismos presentes en las festividades, ofreciéndolos en una narrativa visual accesible dirigida a las nuevas generaciones y a públicos externos. La obra aspira como medio para la transmisión de la memoria colectiva, la reafirmación de la identidad cultural y la protección del patrimonio intangible. Este caso ejemplifica el potencial del diseño editorial para impulsar la innovación social mediante la salvaguarda de la bioculturalidad y la revitalización de tradiciones en riesgo.

**Palabras clave:** Diseño, Festividades, Identidad, Preservación, Quillasinga.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.





## El saber femenino y su resignificación a través de la botánica textil en Aldana, Nariño.

Giselli Estefania Revelo Cabrera  
Universidad CESMAG - Facultad de Arquitectura y Bellas Artes,  
Programa de Diseño Gráfico  
[gerevelo.8467@unicesmag.edu.co](mailto:gerevelo.8467@unicesmag.edu.co)

### RESUMEN

Este proyecto busca resignificar los saberes ancestrales de las mujeres adultas de Aldana, Nariño, vinculando la botánica y las prácticas textiles con el diseño gráfico para generar una propuesta textil sostenible y con valor cultural. A partir de un diagnóstico participativo se identifican especies, técnicas y relatos que alimentan la creación colectiva; la investigación aplica un enfoque cualitativo e Investigación-Acción Participativa (IAP) y se organiza en cuatro fases: diagnóstico y recolección de saberes; ideación y desarrollo de propuestas; prototipado y talleres de co-creación; e implementación.

Los objetivos del trabajo son: explorar y documentar los conocimientos botánicos locales; facilitar espacios de co-creación que empoderen a las mujeres como coautoras de productos; y diseñar una línea de textiles que integre tintes naturales, ecoprint y técnicas locales. Se espera que los prototipos resultantes, acompañados por una identidad visual y lineamientos de marca, contribuyan a la visibilización del patrimonio inmaterial, a la recuperación de prácticas y a la generación de alternativas económicas sostenibles para la comunidad.

Los talleres y la documentación funcionan como insumos para la difusión y para la evaluación del impacto social y cultural. En conclusión, el proyecto plantea al diseño como puente entre tradición y contemporaneidad, demostrando que la resignificación de saberes femeninos mediante procesos participativos puede fortalecer la memoria colectiva y la continuidad de prácticas culturales. Además, se espera generar lineamientos de producción, guías de buenas prácticas para el uso de tintes naturales y recomendaciones para la comercialización local y la escalabilidad del proyecto.

**Palabras clave:** Botánica textil, co-creación, diseño gráfico social, etnobotánica, saberes ancestrales

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria

# Un puente en el tiempo: Preservación, transformación y resistencia de un mercado popular, como espacio de valor social, histórico y patrimonial.

Rafael Ángel-Bravo  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[angelrafael1980@hotmail.com](mailto:angelrafael1980@hotmail.com)

## RESUMEN

Los mercados populares, también conocidos como galerías, plazas de mercado o mercados centrales, entre otras denominaciones, han cumplido a través de la historia, una importante función como escenario facilitador del intercambio comercial de bienes y servicios, asociados principalmente a la cocina, la artesanía y las labores del campo. Adicionalmente, estos espacios permiten la preservación de unos saberes tradicionales y el desarrollo de actividades, expresiones y creencias de carácter espiritual y religioso. Presenciamos en años recientes, un importante reconocimiento del valor social, cultural y patrimonial de este tipo de espacios, al igual que la restauración, modernización y estilización de algunos de ellos, un fenómeno que se hace especialmente visible en algunos de los mercados de la ciudad de Nueva York, en Estados Unidos, incluyendo lugares de gran tradición como el Grand Central Market, el Pier 57 o Market 57, el Chelsea Market y el Bridgemarket, los cuales han sido explorados y documentados como parte de este proceso investigativo y de creación. Este artículo de reflexión nace de un ejercicio de observación directa y registro fotográfico, dentro de un proyecto de investigación-creación, el cual ha permitido el estudio de un amplio conjunto de mercados en el continente americano, logrando un reconocimiento de su valor cultural, a través de los productos y expresiones que en ellos convergen, tomando como principal referente en este ejercicio de reflexión, el caso del denominado Bridgemarket en Manhattan, el cual permite evidenciar una nueva concepción del mercado popular, como hito patrimonial, a través de su preservación y modernización.

**Palabras Clave:** Cultura popular, folklore, identidad cultural, paisaje cultural, patrimonio cultural.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.





## Diseño de una estrategia transmedia para la apropiación de la cultura confitera nariñense dirigida a niños en San Juan de Pasto.

Adrian Felipe Fuenmayor Guerrero  
Diseño Gráfico, Universidad de Nariño  
[adrigdsgn@gmail.com](mailto:adrigdsgn@gmail.com)

Angela Sofia Quintaz Anganoy  
Diseño Gráfico, Universidad de Nariño  
[angela.sqtza@gmail.com](mailto:angela.sqtza@gmail.com)

### RESUMEN

Dado el gran patrimonio gastronómico de la región nariñense en su capital hay una gran variedad de muestras gastronómicas una de estas es la confitería tradicional que con el pasar de los años ha sido desplazada de su lugar en el consumo habitual de los niños pastusos por el auge de la globalización y el alto consumo de la confitería industrial lo que ha llevado a los confites tradicionales a su posible desaparición y consigo a la pérdida de las recetas ancestrales que tradicionalmente han sido transferidas de generación en generación por cada familia confitera de la región, de este panorama nace este proyecto como una iniciativa para la apropiación de la cultura confitera nariñense dirigida a los niños en la ciudad de San Juan de Pasto aportando a las familias y emprendimientos de confites tradicionales a mejorar la manera que se muestran y se promueven los confites tradicionales considerando que los niños son el mercado clave ya que se los aprecia como un mercado primario al que los confites van a llegar de ahí que también se puedan pensar como un mercado del futuro que salvaguarde los saberes y sabores ancestrales de la región con este fin se crea una estrategia transmedia en donde el diseño actúa como puente entre los confites tradicionales y los niños para revitalizar el antiguo vínculo que existía en anteriores épocas donde los confites tradicionales hacían parte cotidiana de los pastusos y ayude a que los vean como una alternativa a los confites industrializados.

**Palabras Claves:** Confitería, Patrimonio gastronómico, Salvaguarda, Transmedia.

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.

# Territorios del cuerpo y la imagen en la experiencia del migrante y del cuerpo desplazado: memoria biocultural en la obra de Begoña Solís.

Begoña Solís  
Universidad Complutense de Madrid  
[begsolis@ucm.es](mailto:begsolis@ucm.es)

## RESUMEN

Este artículo propone una reflexión teórica exhaustiva sobre la práctica fotográfica y artística de Begoña Solís, situándola como una aportación fundamental para el entendimiento contemporáneo de la bioculturalidad desde una perspectiva decolonial y crítica. La obra de Solís, en un proyecto emblemático como *Mayflower* despliega una narrativa visual que articula memoria, cuerpo, territorio y género, resignificando los vínculos entre naturaleza y cultura mediante una mirada que visibiliza las experiencias marginadas y las resistencias simbólicas (Walsh, 2020).

A través de un abordaje interdisciplinar que incorpora enfoques bioculturales críticos, este artículo examina cómo la fotografía puede funcionar como un dispositivo político y epistemológico que habilita nuevas formas de conocimiento situado y memoria colectiva. Se profundiza en el rol del cuerpo como territorio político y simbólico, enfatizando su relevancia en los procesos de conservación cultural y territorial desde una perspectiva integral.

Finalmente, se discuten las implicaciones de esta perspectiva para la innovación social, entendida como un proceso que integra el arte, la cultura y la participación comunitaria para generar transformaciones sociales sostenibles y significativas, proponiendo una ampliación de la bioculturalidad hacia dimensiones simbólicas y afectivas esenciales para el cuidado integral de los territorios.

**Palabras clave:** bioculturalidad, fotografía crítica, memoria corporal, innovación social

**Temática:** Bioculturalidad y Memoria.



**SABIC**  
SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN

**CONIIS**  
2º CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN SOCIAL

# FORO ACADÉMICO MESA BIOCULTURALIDAD EDUCACIÓN Y HÁBITAT

DISEÑO PARA LA BIOCULTURALIDAD  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

## Animación de Narrativas en Tiempo Real (REAN)<sup>9</sup>.

Wilmer Ferney Zambrano Guerrero  
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) - Universidad de Nariño  
Wilzanguerrero@udenar.edu.co

### RESUMEN

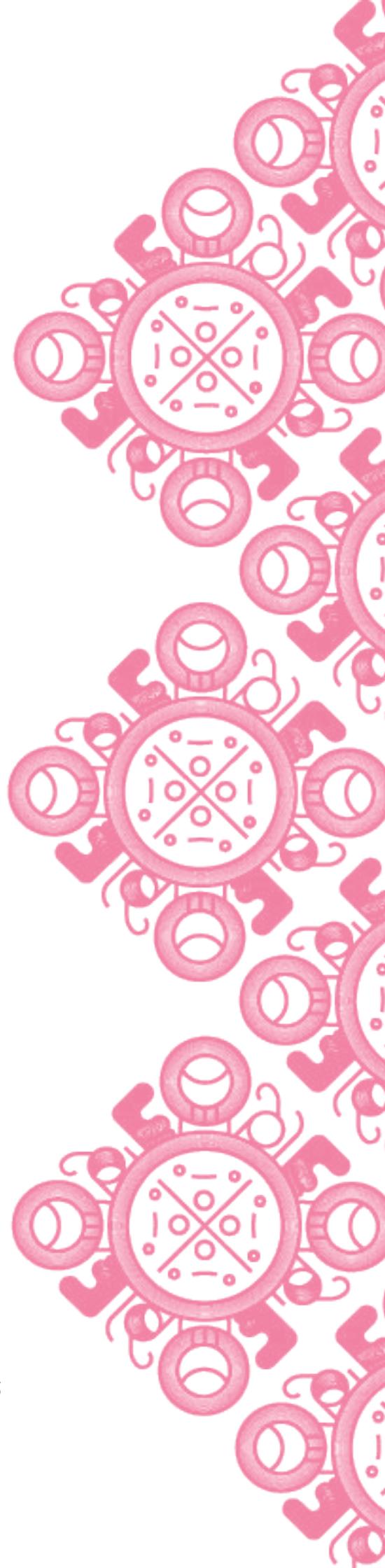
"Animación de Narrativas en Tiempo Real" (REAN), tiene como objetivo principal establecer un marco teórico que redefina la narrativa cinematográfica en entornos interactivos. REAN se concibe como un concepto que explora el punto intermedio entre la inmersión del cine tradicional, la fluidez de la animación y la interactividad controlada, pero no invasiva. Mediante la adaptación de estructuras narrativas clásicas a sistemas en tiempo real, REAN se demuestra que un sistema de interactividad sutil y de múltiples vistas dinámicas puede mejorar significativamente la experiencia cinematográfica sin comprometer su coherencia y narrativa. Este estudio no solo analiza los fundamentos teóricos de la narrativa, sino que también define REAN como un nuevo pipeline de producción integral. Este pipeline está diseñado para facilitar la implementación de narrativas interactivas en el desarrollo audiovisual, optimizando costos, flujos de trabajo y rendimientos al transitar del tradicional pre-renderizado a la eficiencia de los motores de videojuegos. Para materializar y validar este enfoque, se propone el desarrollo del "REAN Toolkit", una herramienta específicamente diseñada para Unity. Este toolkit ofrecerá interfaces y elementos esenciales para transformar producciones audiovisuales tradicionales en experiencias interactivas y dinámicas en tiempo real, actuando como un puente entre la producción convencional y las innovaciones de las producciones en tiempo real para animación.

**Palabras Claves:** Animación en tiempo real, Experiencias interactivas, Narrativa audiovisual, REAN Toolkit, Videojuegos.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

---

9. Mejor ponencia de la Mesa de Bioculturalidad y Educación en los foros del Sexto Salón Bienal de Investigación+Creación 2025 y el Segundo Congreso Internacional de Innovación Social.





## Aprender con la tierra: estrategias educativas para la transmisión de saberes sobre semillas nativas y prácticas agrícolas tradicionales. Una revisión sistemática<sup>10</sup>.

Miguel Ranilla Rodríguez  
Universidad Complutense de Madrid  
[migueran@ucm.es](mailto:migueran@ucm.es)

### RESUMEN

Esta revisión sistemática analiza experiencias educativas orientadas específicamente a la transmisión de conocimientos sobre semillas nativas y prácticas agrícolas tradicionales en contextos territoriales de América Latina. La investigación responde a una problemática crítica: según la FAO (2019), el 75% de la diversidad genética de cultivos agrícolas se ha perdido en el último siglo, y en América Latina, comunidades rurales e indígenas reportan que menos del 40% de los jóvenes conocen técnicas tradicionales de conservación de semillas (CEPAL, 2021).

Mediante el modelo PRISMA, se identificaron y evaluaron 27 estudios desarrollados entre 2013 y 2025. Los hallazgos revelan que las estrategias educativas más efectivas combinan: (a) huertas escolares con bancos de semillas locales, (b) talleres intergeneracionales de selección y almacenamiento de semillas, (c) calendarios agrícolas pedagógicos, y (d) ferias de intercambio de semillas con componente formativo.

El estudio confirma que estas iniciativas no solo preservan la agrobiodiversidad, sino que fortalecen la soberanía alimentaria, la identidad campesina y la resiliencia climática de las comunidades. Se identifican vacíos en la evaluación del impacto a largo plazo y en la articulación con políticas de protección de recursos fitogenéticos.

**Palabras Claves:** Semillas nativas, Prácticas agrícolas tradicionales, Educación biocultural, Agrobiodiversidad, Soberanía alimentaria

**Temática:** Bioculturalidad y Educación

---

<sup>10</sup>. Mejor ponencia de la Mesa de Bioculturalidad y Hábitat en los foros del Sexto Salón Bienal de Investigación+Creación 2025 y el Segundo Congreso Internacional de Innovación Social.

# Innovación social y desarrollo territorial en el Pacífico Nariñense: Reflexiones a partir de un análisis regional.

Edinson Ortiz Benavides  
Universidad de Nariño  
[edinsoneconomia@gmail.com](mailto:edinsoneconomia@gmail.com)

Katherin Julieth Ruales  
Universidad de Nariño  
[juliethrs2320@gmail.com](mailto:juliethrs2320@gmail.com)

Jennifer de la Cruz  
Gobernación de Nariño  
[jenniferdelacruz950717@gmail.com](mailto:jenniferdelacruz950717@gmail.com)

## RESUMEN

El presente artículo de reflexión se deriva del libro Pacífico Nariñense: Retos y Alternativas para su Desarrollo, escrito por los mismos autores, cuyo propósito fue analizar de manera integral la situación social, económica, política, cultural y ambiental de la Costa Pacífica de Nariño. A partir de una revisión sistemática de estadísticas oficiales y literatura especializada, se identifican los principales problemas de la región: bajos niveles de cobertura en salud y educación, deficiente infraestructura vial y de servicios básicos, pobreza multidimensional, desigualdad, desempleo, desplazamiento forzado y persistencia del conflicto armado.

El texto resalta, al mismo tiempo, el enorme potencial del Pacífico nariñense en términos de biodiversidad, riqueza cultural y estratégica ubicación geográfica para el comercio y la integración regional. La investigación culmina con la propuesta de un Plan Estratégico de Bienestar 2024-2040, estructurado en cuatro ejes, once programas y cincuenta proyectos orientados a la transformación social y económica del territorio. La reflexión que aquí se presenta busca aportar a la innovación social al visibilizar las condiciones históricas de exclusión y plantear estrategias de desarrollo integral con enfoque territorial y comunitario.

**Palabras Claves:** Biodiversidad; Conflicto armado; Desarrollo territorial; Innovación social; Pacífico Nariñense.

**Temática:** Bioculturalidad multidisciplinar en Territorio.





## Mapeando identidades migrantes: el arte como catalizador de inclusión en contextos de asilo y acogida.

Marta Poza-García  
Universidad de Valladolid  
marta.poza@uva.es

### RESUMEN

Esta investigación aborda la problemática de la inclusión social de la población migrante en contextos de alta vulnerabilidad. Se explora cómo la migración, más allá de ser un fenómeno socioeconómico, constituye una experiencia humana y subjetiva que impacta la identidad, las emociones y el sentido de pertenencia. El estudio se desarrolló en un centro de acogida del norte de España, con población migrante africana en situación de asilo. El objetivo fue evaluar, a través del programa de arteterapia Cartografías del Yo, el impacto de las prácticas artísticas participativas en la reconstrucción identitaria, la resiliencia y la inclusión social. La principal contribución de la obra se materializa en el programa de arteterapia Cartografías del Yo, una intervención psicosocial que utiliza la creación artística y cartográfica como un medio para la reconstrucción de narrativas biográficas y la reelaboración del trauma. Los resultados obtenidos sugieren que esta práctica, basada en una metodología participativa, no solo favorece el bienestar emocional y la autoestima de las personas participantes, sino que también promueve la cohesión comunitaria y el entendimiento intercultural. El estudio demuestra el potencial del arte como una herramienta ética y política para la integración, defendiendo su inclusión como un componente esencial en los recursos de acogida para imaginar futuros más justos y hospitalarios.

**Palabras Claves:** Arteterapia, inclusión social, migración, metodología participativa y resiliencia.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

# Feísmo versus fermosismo en el paisaje rural gallego: el caso de Puxedo (Ourense) como experiencia de intervención en el territorio.

Pedro Palleiro-Sánchez  
Universidad Complutense de Madrid  
[pedro.palleiro@gmail.com](mailto:pedro.palleiro@gmail.com)

## RESUMEN

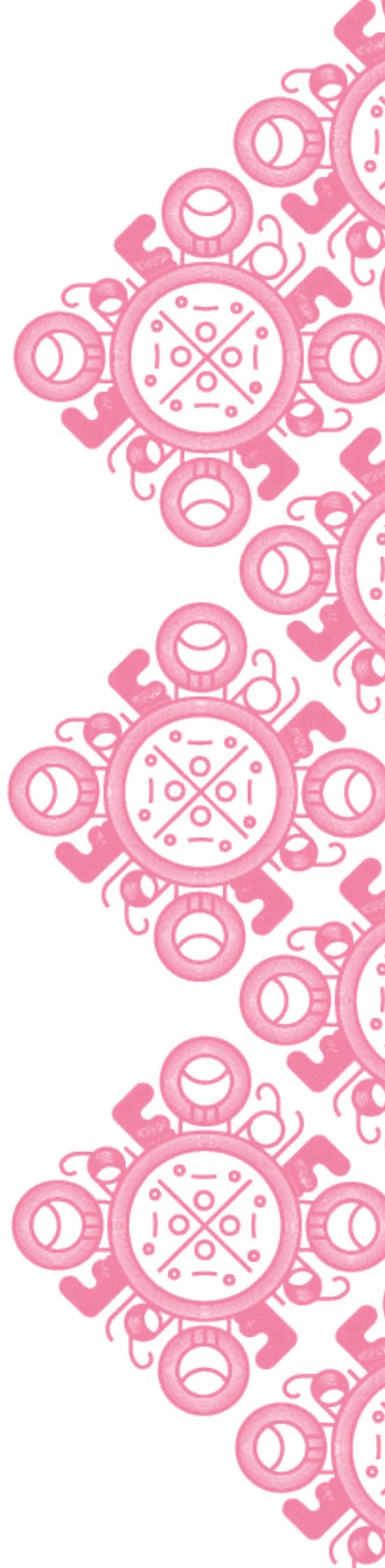
El territorio mantiene una estrecha relación con las prácticas culturales y la condición humana. En este marco, el concepto de feísmo adquiere especial relevancia porque incide directamente en la percepción del paisaje y alude a un conjunto más o menos uniforme de usos y soluciones constructivas estéticamente cuestionables.

Sin embargo, a diferencia de otras regiones de España, en Galicia este fenómeno obedece más a criterios de utilidad y eficiencia que a factores económicos. Ciertamente, esta particular forma de concebir el espacio construido se aleja de los cánones formales del urbanismo y la arquitectura, pero también de la Galicia rural que evocó la literatura del siglo XIX. En contraposición, ha surgido una nueva tendencia, el fermosismo, término gallego que, aplicado a nuestro campo, describe de forma crítica una voluntad explícita de embellecimiento y que a menudo es interpretada como impersonal y artificial. Para el caso, se analiza la experiencia de Puxedo, una pequeña localidad de la provincia de Ourense, como un referente significativo en la lucha contra el feísmo del espacio construido. Su análisis permite abordar cuestiones clave como la planificación participativa, la gestión del paisaje rural y el equilibrio entre conservación patrimonial y dinamización territorial. Esta iniciativa se enmarca dentro de las medidas y actuaciones implementadas por el Gobierno autonómico para mitigar los efectos negativos del feísmo.

Asimismo, esta experiencia pone de manifiesto que la mejora de la calidad del paisaje puede actuar como catalizador del desarrollo territorial.

**Palabras Claves:** feísmo, fermosismo, paisaje, patrimonio, territorio.

**Temática:** Bioculturalidad y Hábitat.





## Diseño de comunicación gráfica para la visualización del impacto del cambio climático en pueblos y comunidades indígenas de México y la sensibilización social.

Yadira Alatríste Martínez  
Universidad Autónoma Metropolitana  
[yalatríste@azc.uam.mx](mailto:yalatríste@azc.uam.mx)

Oscar Antonio Manzanares Betancourt  
Universidad Autónoma Metropolitana  
[oamb@azc.uam.mx](mailto:oamb@azc.uam.mx)

Román Anselmo Mora Gutiérrez  
Universidad Autónoma Metropolitana  
[mgra@azc.uam.mx](mailto:mgra@azc.uam.mx)

### RESUMEN

El cambio climático impacta en diferente medida a todos los ecosistemas del mundo. En México, los pueblos y comunidades indígenas han comenzado a sentir sus efectos de forma más inmediata y dolorosa: sequías prolongadas, pérdida de cultivos y alteraciones radicales en los calendarios agrícolas son sólo algunos de los efectos que se pueden observar. Esta realidad, por difícil que parezca, permanece en gran medida fuera del discurso mediático y científico que predomina en las agendas oficiales. En el presente artículo se hace una reflexión sobre la necesidad de mostrar mediante estrategias de visualización de información y el diseño multimedia, los impactos del cambio climático en comunidades indígenas en México. A partir de un enfoque intercultural y biocultural, se analizan propuestas de diseño multimedia que informen, y sensibilicen a la población en general, apelando tanto a la razón como a la empatía sobre la variación radical de dichos patrones climáticos. Se revisan casos de estudio, planteando la urgencia de una visualización comprometida con la emergencia y la justicia climática, además de integrar tanto datos científicos como narrativas comunitarias por medio de historias que reflejan su identidad.

**Palabras Claves:** Cambio climático, comunidades indígenas, visualización de la información, Diseño de comunicación gráfica, justicia climática, interculturalidad y bioculturalidad.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

# Diagnóstico urbano, cartografía social e IAP para la movilidad en bicicleta en la ciudad de Pasto.

David Alejandro Jojoa Acte  
Universidad de Nariño  
[djjoa98@mail.com](mailto:djjoa98@mail.com)

Paula Alejandra Toro  
Universidad de Nariño  
[paula.toro@udenar.edu.co](mailto:paula.toro@udenar.edu.co)

Geovanna Lizeth Portillo  
Universidad de Nariño  
[lizeth.rodriguez2134@gmail.com](mailto:lizeth.rodriguez2134@gmail.com)

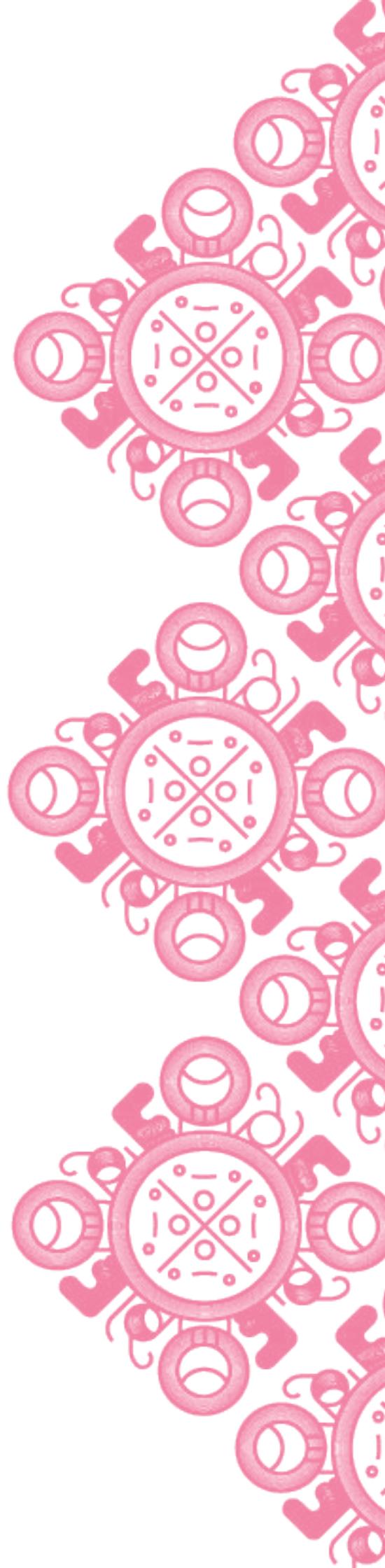
## RESUMEN

La movilidad en bicicleta en la ciudad de Pasto enfrenta una serie de problemáticas estructurales y sociales que limitan su desarrollo como una alternativa de transporte sostenible. A pesar de sus múltiples beneficios, como la reducción del impacto ambiental y la mejora en la calidad de vida, su implementación se ve obstaculizada por una infraestructura deficiente, inseguridad vial, desarticulación normativa y una baja cultura ciudadana en torno al uso de la bicicleta. En respuesta a esta situación, la presente investigación plantea una propuesta metodológica basada en la Investigación Acción Participativa (IAP) y la cartografía social e individual, con el fin de construir un diagnóstico urbano que visibilice, desde la experiencia de los propios ciclistas, los principales conflictos, déficits y oportunidades para la movilidad en bicicleta en Pasto.

El estudio se fundamenta en la elaboración colectiva de mapas, encuestas y entrevistas, que permiten con-solidar saberes locales, reconocer trayectorias cotidianas y activar procesos de reflexión crítica y partici-pación comunitaria. Asimismo, se desarrollan estrategias de IAP orientadas a generar conciencia ciudadana, fomentar el uso de medios alternativos de transporte y aportar insumos para una política pública más inclusiva y sostenible. De esta manera, la investigación no solo aborda el problema desde una perspectiva técnica, sino que propone una intervención pedagógica y transformadora, que coloca a la bicicleta como símbolo de reapropiación del territorio y justicia espacial.

**Palabras Claves:** Cartografía Social, Ciclistas en Pasto, Ciclorrutas en la ciudad de Pasto, IAP, Movilidad en Bicicleta

**Temática:** Bioculturalidad y Educación





## Diseño biodiverso: estrategia sostenible para la comunidad de la vereda de Santa Lucía en el corregimiento del Encano.

Willan Fernando Coral Bustos  
Universidad CESMAG  
[wfcoral@unicesmag.edu.co](mailto:wfcoral@unicesmag.edu.co)

Paula Andrea Murillo Jaramillo  
Universidad CESMAG  
[pamurillo@unicesmag.edu.co](mailto:pamurillo@unicesmag.edu.co)

### RESUMEN

El proyecto abordó el diseño de una estrategia de comunicación biodiversa para la vereda Santa Lucía, corregimiento del Encano, como alternativa socioeconómica para la comunidad, que se articula al turismo comunitario y sostenible, siendo este un territorio endémico, pero amenazado por procesos de deforestación no planificada a través de la producción de carbón vegetal y la extracción indiscriminada de madera que incide negativamente en los cambios de los ecosistemas y por ende en la producción natural del agua. Para el desarrollo de esta investigación fue necesario el trabajo en el territorio de manera participativa con la comunidad de Santa Lucía, así como la aplicación de diferentes técnicas y herramientas del diseño, como lo fue la observación y el trabajo co-creativo con líderes de la comunidad.

Luego, fue necesario propiciar alternativas diferenciales desde el diseño estratégico y el diseño de información, de manera consiente y sustentables para las comunidades que les permitan generar procesos en torno al dinamismo del turismo comunitario y sostenible como alternativa paliativa que permitiese generar conciencia ambiental para la conservación de los bosques nativos, siendo estos generadores de agua; puesto que fue ineludible el enlace que propician los líderes de la comunidad como dinamizadores de servicios y estancias de turistas en la vereda Santa Lucía, a través de la promoción del turismo comunitario y sostenible, con la oferta de productos gastronómicos y servicios turísticos que permiten preservar el patrimonio natural, cultura y promover la conciencia medioambiental que favorezca la conservación de los recursos naturales de Santa Lucía.

**Palabras Claves:** Comunidad, deforestación, ecoturismo, estrategia biodiversa, sostenibilidad.

**Temática:** Bioculturalidad y Hábitat.

# MENTOR-UX+T

## Prototipo diegético para potenciar el emprendimiento creativo en Diseño Industrial.

Francisco Rafael Ayala Gallardo  
Universidad de Nariño  
[franciscoayala@udenar.edu.co](mailto:franciscoayala@udenar.edu.co)

### RESUMEN

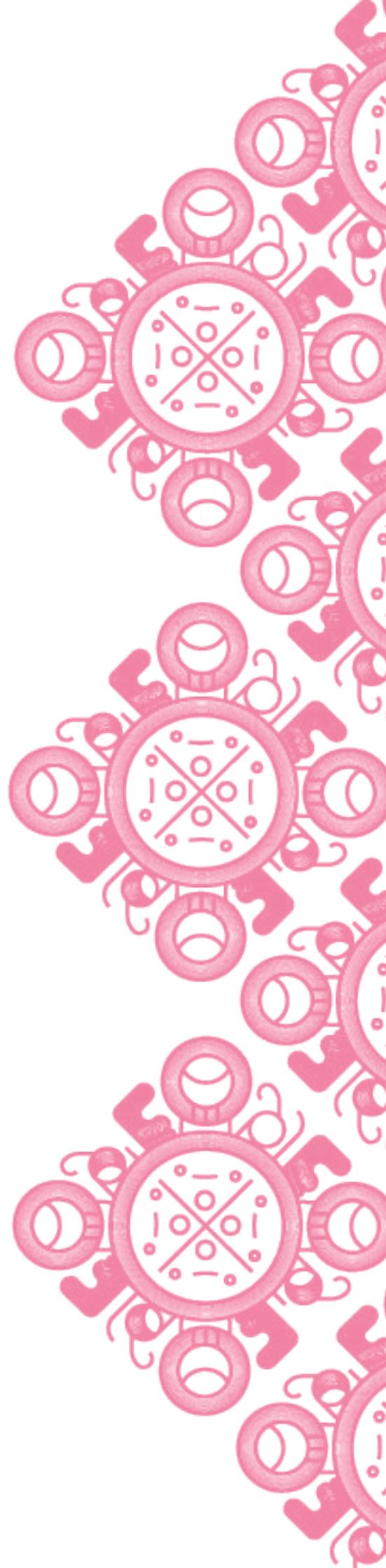
El proyecto MENTOR-UX+T: Ecosistema socio-digital para potenciar el emprendimiento creativo en Diseño Industrial surge en el contexto de la Maestría en Diseño para la Innovación Social – MADIS, y responde a la baja participación estudiantil en la modalidad de grado "creación de empresas" dentro del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño. Entre 2007 y 2018, solo el 5% de los trabajos de grado correspondieron a esta modalidad. Los egresados que participaron en la modalidad perciben que esta exige una carga excesiva en términos de procesos, entregables y resultados, evidenciando una problemática estructural relacionada con la percepción de excesiva carga académica y operativa.

El artículo se fundamenta en una metodología de Investigación - Creación (I+C) articulada con la Teoría del Cambio (TDC), lo cual permite integrar reflexión teórica y acción proyectual en un enfoque orientado al cambio social. La propuesta se desarrolla en dos fases: cartografiado —donde se identifican actores, relaciones y dinámicas clave— y prototipado, mediante la construcción de un prototipo diegético que simula escenarios reales de mentoría entre egresados y estudiantes.

Los resultados del prototipo evidencian la viabilidad de construir escenarios colaborativos mediados por tecnología, en los que se potencian el acompañamiento, la transferencia de saberes y la co-creación de soluciones. Esta experiencia constituye un punto de partida para la escalabilidad del modelo, su replicación en otros programas académicos y la consolidación de redes de mentoría como estrategia institucional orientada al fortalecimiento del emprendimiento creativo y al enriquecimiento del tejido académico-profesional en el campo del diseño.

**Palabras Claves:** Investigación-Creación, Prototipo diegético, emprendimiento creativo, mentoría en diseño.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.





## **Diseño para la accesibilidad: potenciando la lecto-escritura de los estudiantes sordos de primaria a través de recursos visuales - proyecto colaborativo con la iI.E.M. la Rosa.**

Nathalia Sofia Mora Ordoñez  
Universidad de Nariño  
[sofitamorao@gmail.com](mailto:sofitamorao@gmail.com)

### **RESUMEN**

Esta investigación se centró en la mejora de la lectoescritura en estudiantes sordos de primaria de la Institución Educativa Municipal La Rosa. Se identificaron tres causas principales para las deficiencias observadas. Primero, la escolaridad tardía de los niños sordos limitó su exposición temprana a la Lengua de Señas (LS) y al lenguaje escrito, lo que destacó la necesidad de una intervención temprana y la adaptación de recursos pedagógicos.

Segundo, la falta de metodologías específicas para enseñar lectoescritura a personas sordas, junto con la escasez de recursos gráficos eficientes, reforzó la idea de que el español era exclusivo para oyentes, disminuyendo el interés de los estudiantes sordos.

Ante esta situación, el propósito de la investigación fue desarrollar un diseño accesible que potenciara la lectoescritura de estos estudiantes mediante la implementación de recursos visuales efectivos. La metodología utilizada, denominada LEXIS, se estructuró en cuatro fases. La fase Collecta implicó la recolección de información a través de entrevistas y observaciones con análisis DOFA. La fase Lumen se dedicó al análisis e interpretación de los datos. En la fase Eureka, se realizó un brainstorming con la técnica SCAMPER para generar ideas y construir prototipos. Finalmente, la fase Eco consistió en la validación de los resultados con docentes y estudiantes, con la aplicación de la cartilla, en la materia de español lo que incluyó la participación activa de la comunidad sorda para asegurar que el material desarrollado fuera pertinente y efectivo para ellos, reconociendo el diseño como un medio para fortalecer la habilidad visual de los estudiantes sordos.

**Palabras Claves:** Cartilla, español, Lengua de Señas Colombianas, Estudiantes Sordos.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

# Reconfiguración social del Síndrome de Down desde la práctica del diseño.

Camila Alejandra Sánchez Insuasti  
Universidad de Nariño  
Sanchezcamila11219@gmail.com

## RESUMEN

Las personas con discapacidad suelen enfrentar obstáculos que dificultan su socialización y la formación de relaciones con los demás. Por ello, resulta fundamental promover su integración y participación plena en la sociedad, superando barreras y garantizando la igualdad de oportunidades. En este sentido, el diseño puede convertirse en una herramienta clave para fortalecer sus habilidades sociales. Así, se reconoce a las personas con síndrome de Down no solo como participantes activos, sino también como facilitadores de aprendizajes colectivos.

En este contexto, el proyecto busca promover la socialización de las personas con discapacidad, sensibilizar tanto a sus familias como a la comunidad en general, y facilitar su adaptación e inclusión en la sociedad. Para ello, se propone la creación de un emprendimiento que posibilite la participación activa en eventos sociales, contribuyendo a eliminar las barreras que dificultan la interacción y la formación de relaciones. De esta manera, se reconoce a las personas con discapacidad como protagonistas y facilitadores del aprendizaje colectivo dentro de la comunidad.

Este proyecto busca generar un cambio de paradigma en las personas que no tienen discapacidad, ya que, a pesar de los avances sociales, todavía persiste la visión de que una persona con discapacidad es “dañada” y necesita ser “arreglada” para poder encajar en la sociedad. Además, confirma que las personas con síndrome de Down y discapacidad cognitiva pueden ser protagonistas de su aprendizaje. Solo necesitan herramientas y oportunidades. Es tiempo de creer en sus capacidades y dejar de verlos como limitados.

**Palabras Claves:** Empatía, Exclusión social, Inclusión social, Síndrome de Down, Sociología de la discapacidad.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.





## El lienzo de los sueños: arte y narrativa para el impulso creativo en estudiantes de quinto grado en la ciudad de Pasto.

Hanna Victoria Legarda Narváz  
Universidad CESMAG  
[hvlegarda.3948@unicesmag.edu.co](mailto:hvlegarda.3948@unicesmag.edu.co)

Mateo Alexander Londoño Samper  
Universidad CESMAG  
[malondono.2882@unicesmag.edu.co](mailto:malondono.2882@unicesmag.edu.co)

### RESUMEN

El presente proyecto surge como respuesta a la pérdida progresiva de la creatividad en los niños, fenómeno acentuado por la influencia de las redes sociales y las inteligencias artificiales, las cuales se han convertido en limitantes para su desarrollo integral. Estas herramientas, al dictar sus acciones y moldear sus personalidades, generan una dependencia tecnológica que reduce su capacidad de autonomía y originalidad.

El objetivo principal de este trabajo es impulsar la capacidad creativa de los estudiantes de quinto grado de la ciudad de Pasto mediante una estrategia de diseño materializada en una pieza educativa editorial. Para alcanzar este propósito, se implementó la metodología “Ruta de los Sueños”, orientada a la interacción directa con los niños a través de talleres prácticos que permiten comprender sus formas de pensar, crear y expresarse.

A partir de esta experiencia, se desarrolló una propuesta editorial que fomenta la autoexploración, la autenticidad y la independencia creativa, guiando a los niños a construir su propia personalidad sin depender de la validación externa. En conjunto, el proyecto busca fortalecer la confianza, la imaginación y la autosuficiencia, promoviendo en cada participante el descubrimiento de su versión más auténtica y creativa frente a los desafíos cotidianos.

**Palabras clave:** Arte, creatividad, diseño editorial, autoconocimiento, niñez.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

# Especies vegetales en la restauración de los bosques andinos de Colombia: un puente entre ciencia y comunidades.

Sofia Nathalia Basante Córdoba  
Universidad de Nariño  
[sofiabasante10@gmail.com](mailto:sofiabasante10@gmail.com)

Susan Esmeralda Cabrera Enriquez  
Universidad de Nariño  
[susanece19@gmail.com](mailto:susanece19@gmail.com)

## RESUMEN

Los bosques andinos en Colombia se han visto afectados principalmente por los procesos de intervención antrópica asociados a la expansión de la frontera agrícola y el aprovechamiento de sus recursos forestales, la implementación de procesos de restauración es clave para mitigar el impacto ambiental sin embargo, para alcanzar un proceso exitoso, se deben integrar los criterios científicos y socioculturales. Este artículo reflexiona sobre el papel de las especies vegetales que han mostrado resultados significativos en la restauración ecológica cuyo reconocimiento por parte de las comunidades permitirá la optimización de los procesos de restauración generando una restauración biocultural. A partir de una revisión sistemática de estudios realizados en ecosistemas andinos entre los 2000 y 3500 msnm, se identificaron quince especies con alto potencial para proyectos de restauración (entre ellas *Myrsine coriacea*, *Alnus acuminata*, *Dodonaea viscosa* y *Quercus humboldtii*) destacadas por características como ser de rápido crecimiento, alta producción de semillas, resistencia y capacidad de generar hábitats favorables para otras especies. Más allá de su valor ecológico, poseen una importancia biocultural pues están ligadas al conocimiento del territorio a prácticas tradicionales, usos locales y saberes ancestrales que incrementan la relevancia de divulgar este conocimiento para fortalecer la identidad de las comunidades y la gestión sostenible del territorio. Se plantea que la restauración biocultural, entendida como la integración de conocimientos científicos y comunitarios, puede convertirse en una forma de innovación social para promover el bienestar colectivo y la conservación de la biodiversidad.

**Palabras Clave:** Bioculturalidad, Bosques andinos, Especies vegetales, Innovación social, Restauración ecológica.

**Temática:** Bioculturalidad y Hábitat.

**Modalidad:** Foro Académico.





## Bioculturalidad, Kilómetro o y Patrimonio Rural: una estrategia para el bienestar territorial.

Alejandro Martínez-Vérez  
Universidad Católica de Ávila  
[alejandromartinezverez@gmail.com](mailto:alejandromartinezverez@gmail.com)

### RESUMEN

El presente artículo de reflexión analiza la convergencia entre el concepto de Kilómetro o en productos agrarios y las nociones de bienestar y patrimonio rural, con el fin de proponer un modelo de desarrollo biocultural aplicado al hábitat rural. A partir de un estudio de literatura científica y normativa europea sobre el Kilómetro o y un análisis de las problemáticas de despoblación, envejecimiento y pérdida de servicios en la ruralidad española, se plantea que el consumo de proximidad no es únicamente una estrategia agroalimentaria sostenible, sino también un vector de reactivación social, cultural y económica. El artículo argumenta que el Kilómetro o refuerza la identidad territorial, la soberanía alimentaria y el patrimonio agrario, al tiempo que promueve prácticas agroecológicas y circuitos cortos de comercialización. Además, se destacan sus aportes al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular los relacionados con acción climática, producción y consumo responsables y comunidades sostenibles.

Se concluye que la integración de Kilómetro o y patrimonio rural constituye un modelo de innovación social biocultural aplicable tanto en Europa como en Latinoamérica, capaz de articular memoria, materia, hábitat y educación en favor de territorios rurales más resilientes y equitativos. Para lograrlo, es indispensable el apoyo de políticas públicas, la participación activa de comunidades rurales y el reconocimiento del valor cultural y ecológico de los sistemas agrarios tradicionales. La propuesta apunta a consolidar territorios vivos donde biodiversidad y cultura coexistan, proyectando futuros rurales sostenibles.

**Palabras Claves:** Agroecología; Bioculturalidad; Kilómetro o; Patrimonio rural; Sostenibilidad.

**Temática:** Bioculturalidad y Hábitat

## Bióspora: un caso de investigación-creación en el contexto biocultural de Pasto, Nariño.

Carlos Andrés Serna Pantoja  
Universidad CESMAG  
[caserna.4299@unicesmag.edu.co](mailto:caserna.4299@unicesmag.edu.co)

Juan Felipe Mestizo Muñoz  
Universidad CESMAG  
[felipemestizo99@gmail.com](mailto:felipemestizo99@gmail.com)

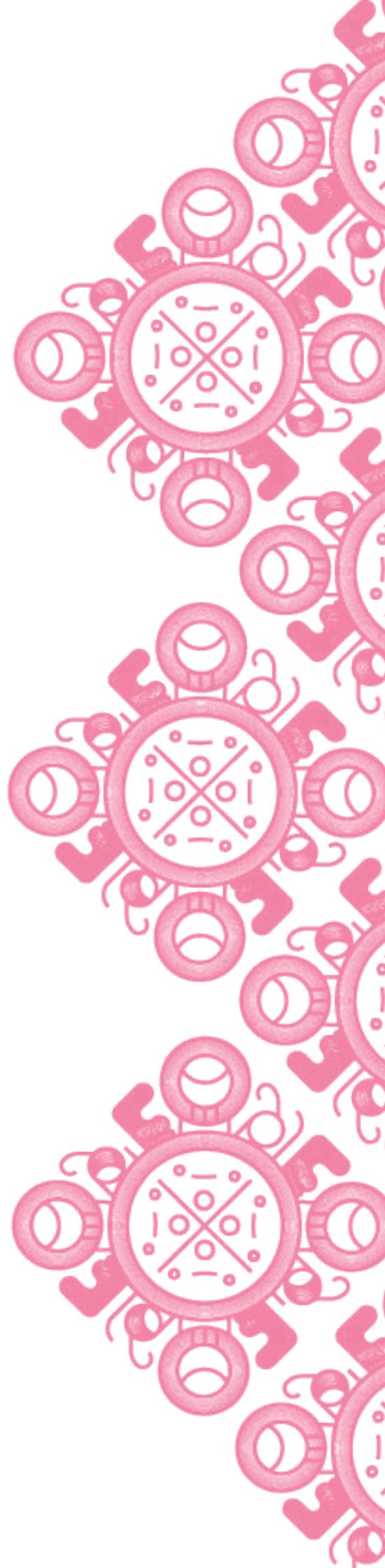
Jesenia Katherine Palma Cortez  
Universidad CESMAG  
[jkpalma.0134@unicesmag.edu.co](mailto:jkpalma.0134@unicesmag.edu.co)

### RESUMEN

Este proyecto propone la creación de una colección de art toys inspirados en la morfología, texturas y simbolismo del reino fungí, con el objetivo de fusionar el arte contemporáneo con la divulgación científica y cultural de la biodiversidad. Desde un enfoque cualitativo e interdisciplinario, la metodología se estructura en tres fases: investigación conceptual (revisión bibliográfica y entrevistas con biólogos y artistas), hibridación estética (bocetaje y talleres creativos) y producción de prototipos mediante modelado e impresión 3D. Los resultados incluyen una serie de piezas que trascienden su valor estético y de coleccionismo para funcionar como herramientas educativas que promuevan la conciencia ambiental. El proyecto se enmarca en el contexto de Pasto (Nariño), integrando saberes ancestrales locales con lenguajes visuales innovadores, contribuyendo así al diseño sostenible y al diálogo intercultural entre la ciencia, el arte y la cultura.

**Palabras Claves:** Art toys, reino fungí, hibridación estética, bioculturalidad, educación ambiental.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación





## Diseño gráfico orientado al cuidado durante el periodo menstrual en niñas y jóvenes con síndrome de Down.

Oscar Efraín Nazate Guerrero  
Maestría en Diseño para la Innovación Social, Universidad de Nariño  
onazate@gmail.com

### RESUMEN

El presente artículo de caso se fundamenta en una investigación orientada al diseño gráfico de un producto interactivo para el cuidado menstrual en niñas y jóvenes con síndrome de Down (SD) de la Fundación CREAARTE en Pasto. El problema central identificado es la limitada preparación de esta población para asumir de manera autónoma y positiva el proceso menstrual, situación que se ve agravada por barreras socioculturales, tabúes, sobreprotección familiar y la falta de materiales educativos accesibles diseñados desde un enfoque visual, práctico y comprensivo. El objetivo principal consistió en fortalecer las prácticas de cuidado menstrual mediante una propuesta educativa que transforme las condiciones sociales, familiares y pedagógicas que limitan la autonomía de las niñas y adolescentes con SD. En cuanto a la metodología, se desarrolló el prototipo diegético “Mi Luna”, resultado de un proceso exploratorio y participativo con niñas y jóvenes, que incluyó varias etapas destinadas a comprender sus necesidades, percepciones y formas de aprendizaje frente al periodo menstrual. Este recurso narrativo se fundamentó en experiencias reales, garantizando un enfoque inclusivo y respetuoso, con el fin de acercar la comunicación y ampliar el acceso a herramientas de apoyo en la fundación. La investigación, enmarcada en un enfoque de investigación-acción, plantea como reto central: ¿cómo fortalecer las prácticas de cuidado menstrual en niñas con SD a través de una propuesta educativa transformadora? Los resultados parciales, derivados de entrevistas a cuidadoras y de una guía-taller aplicada, evidencian la necesidad de estrategias didácticas claras para la enseñanza y apoyo en este tema. En conclusión, el diseño gráfico de un producto interactivo representa una herramienta eficaz para promover el autocuidado menstrual desde una perspectiva integral, centrada en la persona, que articule educación emocional, reconocimiento corporal y acompañamiento familiar.

**Palabras Claves:** Síndrome de Down, cuidado, periodo menstrual, niñas, didáctica.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación.

# Estudio sobre la Experiencia Integral del Usuario de Materiales Didácticos Móviles para la Promoción y Prevención en Salud Mental.

Patricia Tartacovsky  
Universidad Nacional de Rosario, Universidad de Mendoza (Argentina)  
[patricia.tartacovsky@um.edu.ar](mailto:patricia.tartacovsky@um.edu.ar)

## RESUMEN

Esta investigación fue realizada como proyecto final, en el marco de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina<sup>11</sup>.

Se parte de la necesidad de crear nuevos recursos que contribuyan a reducir la brecha existente entre la alta prevalencia de trastornos mentales y la escasez de recursos profesionales para dar asistencia a los mismos, considerando, asimismo, la eficacia de la psicoeducación para la promoción y prevención en salud mental y la utilidad de los dispositivos móviles como mediadores pedagógicos de estos procesos.

De este modo, la investigación se ha centrado en construir conocimiento sobre la experiencia integral de los potenciales usuarios de materiales didácticos móviles destinados a la promoción y prevención en salud mental, que favorezca la vivencia de experiencias de aprendizaje significativas tendientes al bienestar y calidad de vida de los usuarios y sus comunidades.

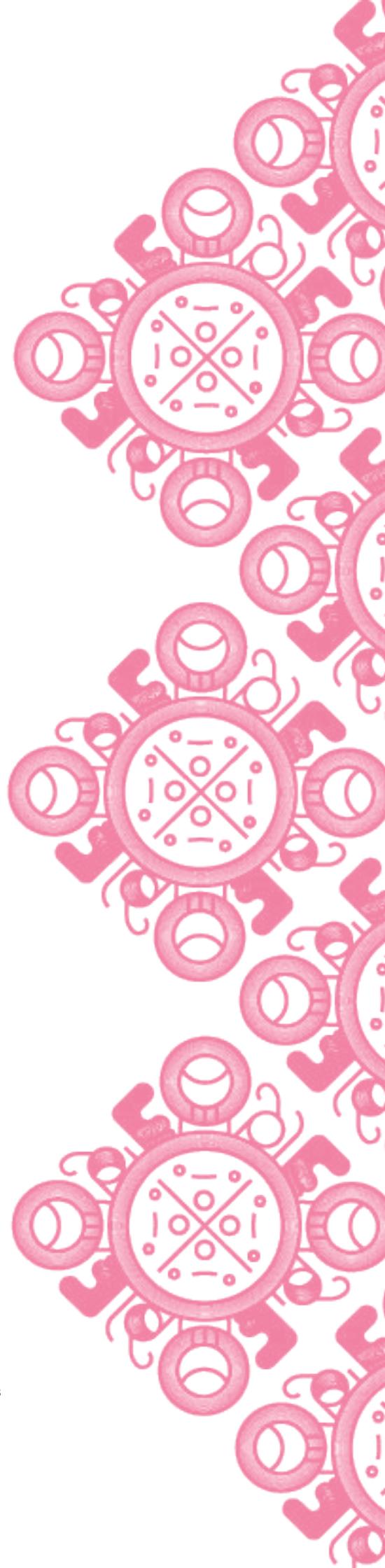
Se realizó un estudio de caso instrumental con enfoque cualitativo sobre PTSD Coach, aplicación móvil destinada a la psicoeducación sobre el Trastorno por Estrés Postraumático, incluyendo la evaluación de la interacción humano-computadora en sus distintos aspectos, la revisión de los criterios de experiencia integral del usuario de este tipo de materiales, elaborados en base a la investigación teórica inicial y la administración de un cuestionario cualitativo a potenciales usuarios de la app.

A partir de los resultados de esta investigación, se ha diseñado una aplicación móvil destinada a la enseñanza-aprendizaje de Primeros Auxilios Psicológicos, de la cual se presenta el prototipo en desarrollo.

**Palabras clave:** Experiencia de usuario (UX); primeros auxilios psicológicos; psicoeducación móvil.

**Temática:** Bioculturalidad y Educación

11. Proyecto final de Maestría realizado por la autora, bajo la dirección del Dr. Carlos Andrés Córdoba-Cely y la codirección de la Mg. Analía Martínez Fittipaldi.



**SABIC**  
SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN

**CONIIS**  
2º CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN SOCIAL

# PROYECTOS

## RED LATINOAMERICANA DE DISEÑO Y ALIMENTO (REDLADA)

DISEÑO PARA LA BIOCULTURALIDAD  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

## Food Morphology: la forma importa.

Pedro Reissig  
Universidad de Buenos Aires, Argentina  
preissig@gmail.com

### RESUMEN

Consideramos que la forma de la comida y del comer, y nuestra interacción con ella, podrían mejorarse en varios aspectos, en distintos sentidos y escalas: a nivel doméstico y personal, a escala gastronómica comercial, y también a nivel social y productivo, desde lo artesanal hasta lo industrial. Los aportes potenciales de nuevas morfologías alimentarias pueden darse de distintas maneras, considerando aspectos que atiendan a sensibilidades y lógicas culturales y tecnológicas, abordando lo ergonómico, lo funcional y también lo simbólico. Estas mejoras se pueden dar en las diferentes instancias del ciclo alimentario, desde la producción, la transformación y la distribución, hasta la adquisición y la apropiación del alimento o comida. Dado el gran potencial que tiene la investigación proyectual para desarrollar esta nueva área de especialización de morfología alimentaria, se propone un marco de referencia para poder abordarlo sistemáticamente, basado en comprender a los atributos morfológicos de los alimentos, y como estos interactúan entre sí. Si bien existe la idea de que los alimentos diseñados pueden ser mejorados desde una comprensión morfológica, hasta que no se plantee y explicita con métodos e instrumentos específicos, seguirá en la conciencia colectiva como un potencial por explorar. Aquí daremos unos primeros pasos hacia su comprensión y abordaje sistémico y sistemático.

**Palabras Claves:** Alimentos, Atributos, Diseño, Función, Morfología.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.





## La Talbina: Diseño Biocultural y la Maestría de la Fermentación Natural Andina.

Margéliz Astrid Ramírez Hernández  
TuaTua Academia Sostenible Táchira, Venezuela  
[tuatuaacademia@gmail.com](mailto:tuatuaacademia@gmail.com)

### RESUMEN

La Talbina, la masa madre dulce y autóctona del Táchira en Venezuela, es un caso ejemplar de diseño biocultural en las prácticas alimentarias. Su existencia se debe a la interacción íntima entre un saber tradicional y el territorio.

La combinación de la Panela en alta concentración y las condiciones del microclima tachirense actúan como un filtro selectivo natural. Este proceso aprovecha cepas microbianas (levaduras y Bacterias Lácticas) con características osmotolerantes, ya existentes en la naturaleza. Esta estructura funcional modula su metabolismo, creando un perfil de sabor único (notas acarameladas y alcohólicas, no ácidas) que es característico de los Panes Tachirenses, tan apreciados en Venezuela y el Norte de Santander en Colombia.

La Talbina es un archivo biocultural vivo. Su acción sobre el pan, mejorando la digestibilidad y la seguridad alimentaria, y su dependencia biológica del entorno natural, hacen de la investigación una necesidad urgente de ser documentada para preservar estos saberes tradicionales y su riqueza microbiana.

**Palabras Claves:** Talbina, Bioculturalidad, Fermentación, Diseño, Andina.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

## Experiencias Alimentarias Significativas.

Malena Pasin  
Universidad Nacional de Rosario, Argentina  
[malena.pasin@gmail.com](mailto:malena.pasin@gmail.com)

### RESUMEN

La práctica del diseño constituye un capital estratégico para las prácticas generales del habitar, ya que las decisiones del diseñador instituyen procesos de semiosis en la relación entre usuario y mundo de los objetos. Por otra parte, los límites entre los procesos del diseño y las experiencias alimentarias resultan borrosos, en tanto la práctica alimentaria es un fenómeno ubicuo en la reproducción del sujeto en todas sus escalas de desarrollo y el diseño se presenta como la operatoria práctico-simbólica en que se estabilizan los sistemas auto-regulados. Las prácticas alimentarias se inscriben en esa creación de nuevos significados, improntando de manera directa en los territorios y en las cotidianidades. Si una práctica se torna significativa para quien la actúa, es relevante comprender cuál es la variable y valor de lo significativo de la experiencia, para reformular mejoras o eventualmente, mantener tradiciones a conciencia.

Entonces, dada la importancia de esta práctica, es pertinente observar el vínculo entre estas dos prácticas, a fin de comprender sus formas, modelos e implicancias futuras. Presentamos aquí los primeros avances hacia la conceptualización de la noción heurística de Experiencia Alimentaria Significativa a través de la observación, ordenamiento y análisis del trabajo práctico realizado sobre este eje por alumnos de UNR/DyCA 2024 y 2025.

**Palabras Claves:** Diseño, Alimentos, Experiencia Alimentaria, Capital Estratégico, Transversalidad.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.



## Saborgrafía; prácticas de Diseño, Arte y Ciencia en las Plazas de Mercado de Colombia.

Hernán Darío Castaño Castrillón  
Instituto Tecnológico Metropolitano ITM -  
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano Medellín/  
Bogotá, Colombia  
[hernancastano@itm.edu.co](mailto:hernancastano@itm.edu.co)

### RESUMEN

Aquí se presenta el concepto de Saborgrafías como una práctica con enfoque interdisciplinar que cartografía la memoria gustativa y las diversidades bioculturales mediante visualizaciones, relatos y experiencias situadas entre el ser humano, el alimento y su entorno.

Con base en el trabajo doctoral desarrollado en la Plaza José María Villa (Medellín) y en estudios comparados en otros mercados, integramos etnografía situada, procesos de co-creación con vendedoras y cocineros, y el prototipado de saborgrafías—cartografías sensibles que articulan patrones, ingredientes y prácticas. Metodológicamente, combinamos observación participante, cartografías afectivas, análisis de sistemas alimentarios y experimentación gastronómica didáctica.

Los resultados incluyen matrices de cobertura cultural-ambiental, piezas visuales y una caja de herramientas aplicable a educación, diseño y políticas de salvaguardia.

#### Nuestra contribución se sintetiza en:

- (i) un lenguaje común DAC para leer los mercados como ecosistemas vivos;
- (ii) dispositivos de mediación que activan memoria, cuidado y sostenibilidad;
- (iii) lineamientos replicables para la innovación social y patrimonial en contextos locales.

La investigación se concluye (o se reinicia) con una demostración gustativa que muestra cómo una saborgrafía se cocina y se narra (del mapa al bocado) convocando sentidos, saberes, territorios y futuros, desde una construcción teórica con clara aplicabilidad práctica.

**Palabras Claves:** Plazas de Mercado; Saborgrafía; Cartografía; Diseño; Gastronomía.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

## Food Design en la educación virtual: innovación, bioculturalidad y co-creación en el curso Arquitectura de Producto Alimenticio – UNAD.

Jairo Arley Coral Paredes  
Universidad Nacional a Distancia, Pasto Colombia  
[jairo.coral@unad.edu.co](mailto:jairo.coral@unad.edu.co)

### RESUMEN

El curso Arquitectura de Producto Alimenticio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, se ha consolidado como un espacio pedagógico innovador donde convergen diseño, alimentos y bioculturalidad. Desde una metodología activa y colaborativa, los estudiantes desarrollan proyectos que exploran posibilidades morfológicas, funcionales y simbólicas de los alimentos, integrando saberes tradicionales, creatividad situada e inteligencia artificial como herramienta de apoyo en los procesos de ideación y prototipado.

La experiencia docente ha permitido vincular prácticas alimentarias propias de distintos territorios colombianos, promoviendo una reflexión crítica sobre identidad cultural, sostenibilidad y circuitos cortos de comercialización. A través de talleres, laboratorios virtuales y proyectos de investigación-creación, se han generado propuestas de productos alimenticios innovadores, empaques sensibles al contexto y narrativas visuales coherentes con el patrimonio gastronómico regional.

Esta participación busca compartir los aprendizajes derivados de la enseñanza virtual en diseño de alimentos, resaltando el potencial del enfoque biocultural en procesos formativos y su impacto en la construcción de comunidades de práctica que articulan academia, territorio y cultura alimentaria.

**Palabras Claves:** Food Design, Bioculturalidad, Innovación pedagógica, Cultura alimentaria, Inteligencia artificial.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.





## El diseño como mediador sensorial de memorias y culturas alimentarias.

Salomé Orrego López  
Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM Medellín, Colombia  
[orregolopezsalome@gmail.com](mailto:orregolopezsalome@gmail.com)

### RESUMEN

La alimentación no solo responde a una necesidad biológica: es un lenguaje que conecta territorios, emociones y memorias. En este sentido, el diseño se plantea como mediador sensorial capaz de resignificar nuestra relación con los alimentos, transformando lo cotidiano en un puente cultural.

Desde el semillero Diseño, alimentos y paisajes, he explorado este cruce a través de tres líneas: los monólogos poéticos, donde cada alimento se convierte en un personaje cargado de metáforas y emociones; el filminuto narrativo, que aborda la psicología de la alimentación y las memorias gustativas negativas que generan rechazos duraderos; y el podcast “Una vida a cucharadas”, que entrelaza ciencia, arte, diseño y humor para explorar objetos y paisajes culinarios.

La propuesta busca compartir cómo estos ejercicios creativos invitan a redescubrir lo que comemos y cómo lo comemos, proponiendo una reconciliación con los sabores, pero también con las historias y culturas que los habitan. El diseño, en esta visión, se convierte en traductor de sensibilidades: un puente entre saberes, sabores y memorias colectivas.

**Palabras Claves:** Diseño, alimentación, memoria gustativa, cultura, sensorialidad.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

# Como puede el food design transformar la percepción del chocolate venezolano en el mundo.

Gianny López  
Instituto de Diseño de Caracas, Venezuela  
[giannylopez240@gmail.com](mailto:giannylopez240@gmail.com)

## RESUMEN

Como diseñadora industrial, he tenido el privilegio de fusionar mi pasión por el diseño con la riqueza del cacao venezolano. A través de charlas y exposiciones, buscamos celebrar nuestra identidad cultural y demostrar cómo la innovación educativa puede transformar la percepción del chocolate y abrir nuevas oportunidades globales.

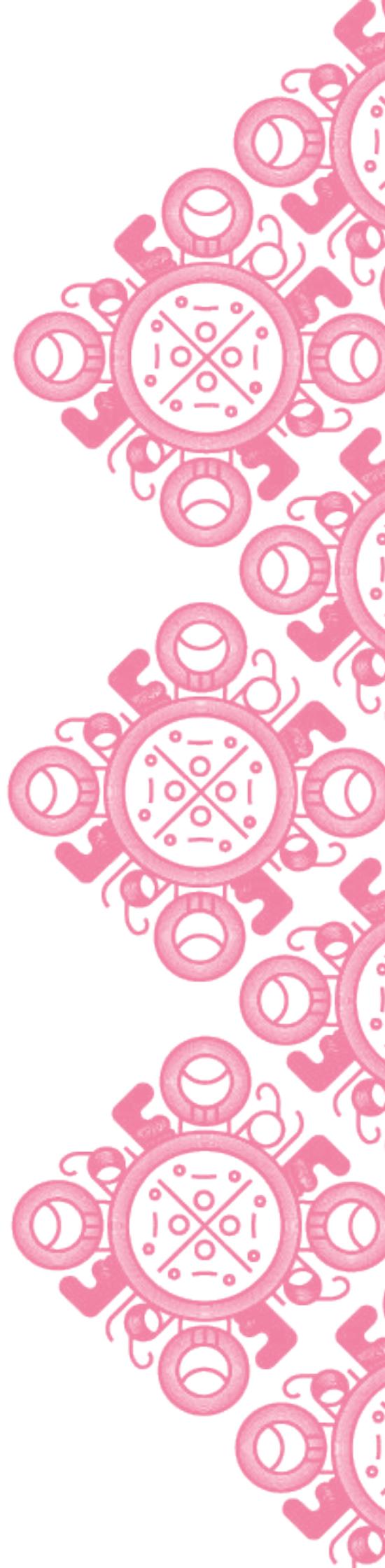
Para lograrlo, trabajé con estudiantes del Instituto de Diseño de Caracas. Bajo mi guianza, aplicamos una metodología profunda para crear un nuevo formato de chocolate que va más allá de la materia prima; cuenta una historia a través del diseño. Este proyecto fue integral: diseñamos no solo la marca y el empaque, sino también el molde del chocolate y la experiencia alimentaria completa.

Esta inmersión total nos permitió transformar la barra simple en una obra de arte comestible. Al presentar estos productos, enviamos un mensaje claro: el chocolate venezolano tiene un lugar en el escenario global. Nuestro objetivo es que la gente reconozca la calidad inigualable de nuestro cacao y el diseño innovador que lo acompaña.

El mundo está listo para descubrir nuestra dulce identidad.

**Palabras Claves:** Chocolate venezolano, identidad, diseño industrial.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.





## La técnica de envoltura en los pasteles tachirenses: posibles influencias italianas en la culinaria andina venezolana.

Luis Fernando Salgado  
TUA TUA Académia Sostenible, San Cristobal, Venezuela  
[drлуissalgado@gmail.com](mailto:drлуissalgado@gmail.com)

### RESUMEN

La presente investigación aborda el posible vínculo técnico y cultural entre la elaboración de los pasteles tachirenses, ícono gastronómico de los Andes venezolanos, y las técnicas tradicionales italianas de preparación de pasta rellena, como los ravioli.

A través de un análisis histórico, se examina la inmigración italiana hacia la región de San Cristóbal, Táchira, desde finales del siglo XIX y durante el siglo XX, periodo en el cual se consolidaron intercambios socioculturales que pudieron influir en las prácticas culinarias locales. El estudio se sustenta en la revisión documental, entrevistas a productores tradicionales y el análisis comparativo de procesos de elaboración (amasado, relleno, sellado y cocción). Se busca identificar coincidencias morfológicas y técnicas que revelen procesos de hibridación gastronómica y transferencia cultural. Más allá de la coincidencia formal entre ambos productos, se plantea que el pastel tachirenses representa una adaptación local de técnicas universales de “envolver y sellar” alimentos, reconfiguradas por el entorno, los ingredientes y la memoria culinaria regional. Este enfoque contribuye a la comprensión del mestizaje alimentario en Venezuela y a la valoración del pastel tachirenses como un patrimonio gastronómico vivo, resultado del diálogo entre culturas migrantes y tradiciones andinas.

**Palabras Claves:** Gastronomía andina, Inmigración italiana, Pastel tachirenses, Hibridación cultural, Patrimonio culinario.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

## Récord-idos en Red: Buenos DyAs siempre.

Andrés Sicard Currea  
Universidad Nacional de Colombia, RedLaDA, Bogotá Colombia  
[asicardc@gmail.com](mailto:asicardc@gmail.com)

### RESUMEN

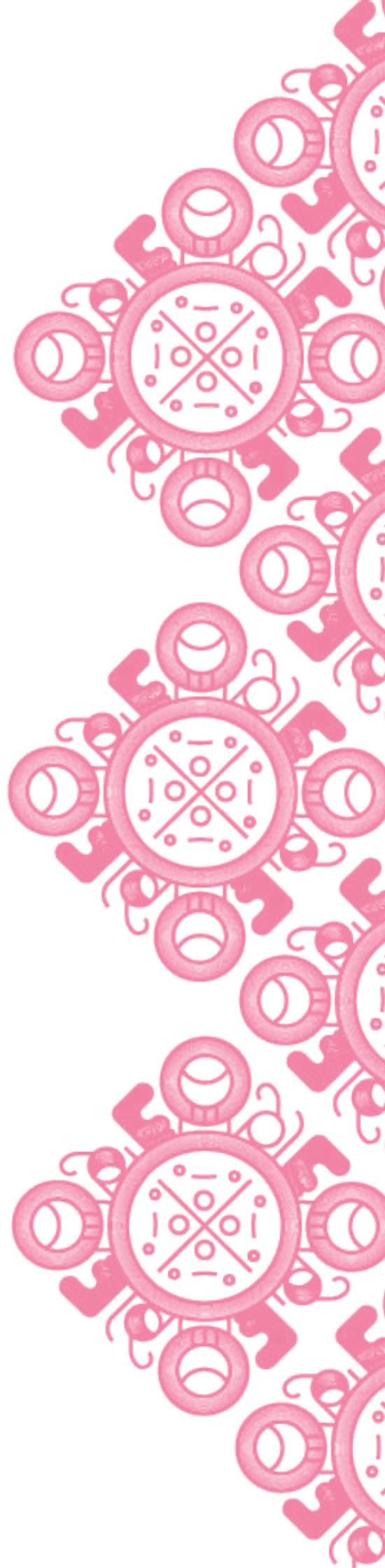
Récard-idos en Red: Buenos DyAs siempre” es una memoria viva de los encuentros, afectos y aprendizajes gestados en la Red Latinoamericana de Diseño y Alimentos (RedLaDA). Este ejercicio reflexiona sobre cómo los buenos DyAs —Diseño y Alimentos— se tejen como prácticas cotidianas de co-cuidado, documentación sensible y creación colectiva. Más que un registro, este proyecto propone un récard-ido: una forma de recordar andando, de hacer memoria en movimiento, reconociendo los gestos, palabras, imágenes y sabores que han nutrido los caminos compartidos entre comunidades, docentes, estudiantes y sabedoras de territorio.

La presentación comparte fragmentos de esta memoria-red en clave poética y visual, como una constelación de experiencias que han contribuido a consolidar la transdisciplina del Diseño y Alimentos en América Latina. “Buenos DyAs siempre” es también una celebración del hacer-junto, del encuentro como práctica política y del alimento como tecnología viva de comunión y resistencia.

Desde la sistematización afectiva de las juntanzas hasta la creación de materiales gráficos, esta propuesta busca visibilizar el valor de documentar para cuidar, de recordar para seguir creando, y de mantener los vínculos que alimentan la vida.

**Palabras Claves:** Diseño y alimentos/ DyAs, Gestión de conocimiento, Agencia de redes, Memorias alimentadoras, Sabidurías de los cocuidados.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.



## CApTAR el terruño.

Diana Moreno  
Universidad San Buenaventura, Cali Colombia  
[sambumbe.cocina@gmail.com](mailto:sambumbe.cocina@gmail.com)

### RESUMEN

CApTar el terruño es un proyecto pedagógico de investigación-creación que invita a degustar envueltos tradicionales de diferentes regiones de Colombia. Una experiencia para reconocer en cada hoja y masa la memoria de los paisajes que nos rodean.

“Se nos volvió paisaje” una preparación que condensa la identidad culinaria colombiana, los envueltos, alimentos preparados con las hojas de las plantas endémicas que protegen, aromatizan y sostienen el alimento. Sin embargo, la expansión de los productos ultraprocesados y empaquetados amenaza seriamente su diversidad, desplazando prácticas, saberes y sabores.

Las generaciones jóvenes y la primera infancia crecen cada vez más desconectadas de la despensa del territorio. La uniformidad de sabores reemplaza los aromas y texturas de una masa cocida en hojas, y con ello se debilita la memoria viva que cada bocado despierta.

Envolver es también preservar un paisaje biocultural: cada pliegue, cada nudo, cada gesto artesanal constituye un lenguaje en riesgo de desaparecer.

Los envueltos, protagonistas de esta experiencia, nos invitan a hacer una pausa, restablecer la relación con nuestros paisajes alimentarios, reconocer la artesanía de las manos que los crean y celebrar la identidad colectiva que nos sostiene.

**Palabras Clave:** Diseño y alimentos, Biocultura, Etnobotánica, Innovación, Diversidad culinaria.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

# El mercado popular como escenario para la preservación de las cocinas y otros saberes tradicionales en el continente americano.

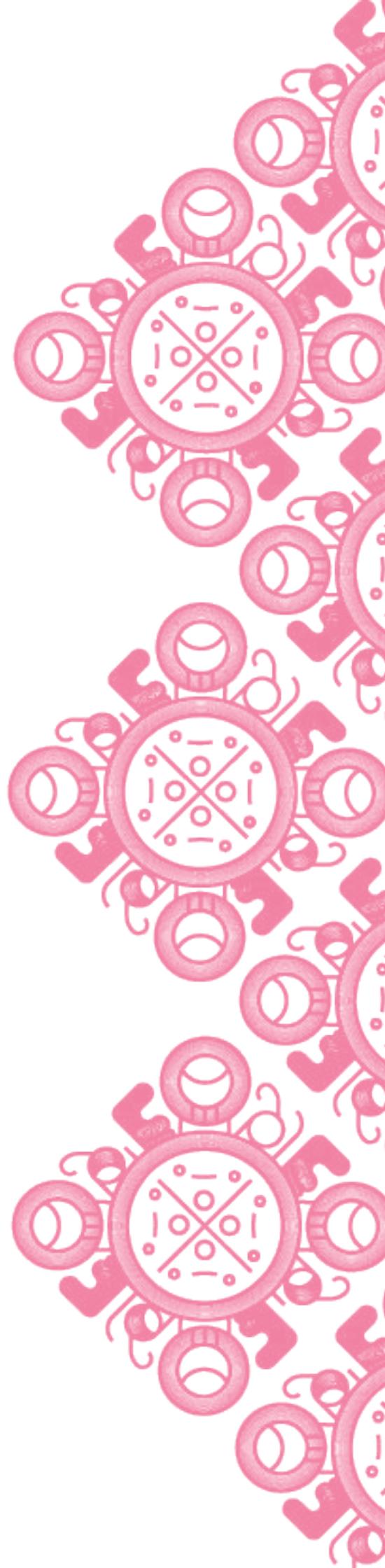
Rafael Ángel-Bravo  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Cali, Colombia  
[rafael.angel@aunarcali.edu.co](mailto:rafael.angel@aunarcali.edu.co)

## RESUMEN

A través del continente americano, en contextos rurales y urbanos, los mercados populares, también conocidos como plazas de mercado, mercados centrales, mercados campesinos o mercados de agricultores, entre otras denominaciones, trascienden su función original, estrictamente orientada al intercambio comercial de productos y servicios, para convertirse en escenarios que favorecen y acogen el intercambio de saberes de carácter popular, tradicional y ancestral, dentro de los cuales, se favorece la preservación de diversas expresiones del folklore demosófico, incluyendo una amplia variedad de expresiones, en cuanto a productos y preparaciones, vinculados a las cocinas tradicionales, representativas de los pueblos, territorios y culturas. A través de un extenso ejercicio de exploración y registro fotográfico, en mercados de Estados Unidos, Panamá, Colombia y Ecuador, se desarrolla este proyecto de investigación y creación, en el que la imagen fotográfica asume una doble función, como instrumento de creación visual y como herramienta documental, permitiendo la construcción de un extenso archivo gráfico, sobre el cual se desarrolla una propuesta taxonómica, al igual que una serie de reflexiones en torno a unos procesos multiculturales e interculturales, relacionados con la migración, el mestizaje, la hibridación cultural y el sincretismo de saberes y creencias, materializados en productos, expresiones y espacios.

**Palabras Clave:** Alimento, cultura, folklore, identidad, patrimonio cultural.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.





## Diseño y emprendimientos de la ESS: el alimento como eje de aprendizaje colaborativo.

Daniel Emilio Bergara Obiol  
[danielbergara@gmail.com](mailto:danielbergara@gmail.com)

Florencia Vivas Berdia

Luciana Mazzarelli Caprile

Lucía Amado Barranteguy

Escuela Universitaria Centro de Diseño / FADU / Udelar,  
Montevideo - Uruguay

### RESUMEN

Se presenta la experiencia del Espacio de Formación Integral Diseño y Economía Social y Solidaria (EFI DyESS) de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), reflejando su experiencia a través del curso optativo Diseño y emprendimientos de la ESS (coDyEESS), proyecto que busca formar a futuros profesionales en temas vinculados al Pensamiento de Diseño, los Sistemas Tecnológicos Sociales y la ESS. El curso propone desarrollar espacios de trabajo conjunto entre emprendimientos y estudiantes, para la actualización de soluciones a problemas vinculados con el alimento, con un enfoque sistémico, poniendo en valor el Diseño para la Vida. A lo largo del proceso, se construye un recorrido de elaboración conjunta que analiza las trayectorias y dinámicas sociotécnicas de los sujetos emprendedores, reconociendo los hitos que constituyen su ser y hacer, tanto en lo productivo (visible) como en lo reproductivo (no visible). El ejercicio converge en la búsqueda de una solución u oportunidad de actuación. Se busca incentivar a los estudiantes a recorrer otros espacios de aprendizaje y acercar la universidad al territorio, a los sujetos, quiénes tienen la capacidad y el derecho a participar activamente en la construcción del conocimiento y su utilización.

**Palabras Clave:** Pensamiento de Diseño, Economía Social y Solidaria, Diseño para la Vida, Territorio, Sostenibilidad.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

# La semilla del diseño. Frutos del diálogo intercultural que visibilizan la cultura del cuidado en el territorio de Ipiales y el Pueblo de los Pastos.

María Fernanda Chamorro R.  
Espacio Quinde y Ecovida Nariño, Pasto, Colombia  
[mafechamo@gmail.com](mailto:mafechamo@gmail.com)

## RESUMEN

Re+evolución es llegar a centros comerciales, parques y centros culturales con la apuesta de vivir la memoria ancestral: volver a la chagra, la semilla nativa, la tulpa y la guanga, para recordar que el campo y la ciudad no están lejos y que hoy más que nunca urge cambiar radicalmente nuestras prácticas de consumo, bien sea por salud, cuidado ambiental o re+unirnos como comunidad.

No se estudia diseño para destruir sino para preservar no solo la integridad de las personas sino también de todo lo que nos rodea. Tal vez a muchas no nos lo enseñaron así tan claro en la academia, pero el co+razón va guiando a donde debemos caminar en coherencia entre el ser y el hacer y es la apuesta permanente del saber originario.

Los saberes ancestrales, la ética, la corresponsabilidad, la cultura del cuidado e incluso la ecología integral deberían ser material de estudio en los entornos educativos superiores, para así contar con profesionales que compartan conciencia desde la concepción creativa, el proceso productivo y su ciclo de vida; así como contar de forma más inclusiva con mujeres, niños, creencias culturales que promuevan la vida y que, entre tanto más, nos permitan cooperativamente creSer junto a la naturaleza.

Hoy, los espacios de escucha mutua son vitales para coaprenderNOS y avivar la tulpa o el fuego convocante de cada persona. Conversar para escuchar y comprender como primer paso a un proceso dialógico revolucionario y pacíficamente emancipado desde el futuro inmediato que, visto desde la cosmogonía del Pueblo de los Pastos y otras cosmogonías, es ver hacia adelante siempre sin olvidar la memoria de la cultura que nos compone.





Aquí se ha encontrado respuesta a la cultura del cuidado desde la comunicación con lo social, la capacidad de resolver problemas complejos y la atención presente del diseño a cuestiones de los territorios donde perviven los diseñadores con las diferentes realidades contemporáneas.

**Palabras Clave:** Chagra, Diálogo Intercultural, Ipiales, Pueblo de los Pastos.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.

## Cocinas que dialogan: encuentros bioculturales en el Chaco paraguayo

Rosa López  
Raíces Vivas, Chaco Central, Paraguay  
[rosa\\_19py@hotmail.com](mailto:rosa_19py@hotmail.com)

### RESUMEN

En el corazón del Chaco paraguayo, la cocina es un lenguaje vivo que entrelaza memoria, tierra y comunidad. Sabores del Chaco, una iniciativa de Raíces Vivas, en colaboración con otras organizaciones y colectivos, nace de ese encuentro entre lo visible y lo invisible: las manos que siembran, las semillas que viajan, los aromas que cuentan quiénes somos.

El proyecto se teje a través de talleres, recorridos y encuentros compartidos, donde cocineras, jóvenes e investigadores dialogan con el territorio. Allí, cada receta se convierte en un relato, cada ingrediente en una historia que resiste el olvido. Del intercambio de semillas y saberes surge un recetario comunitario “Sabores del Chaco: un legado culinario por descubrir”, más que una guía es un mapa afectivo que celebra la diversidad biocultural del Chaco.

Desde el diseño entendemos la cocina como un acto creativo y político, donde se mezclan los colores de la tierra, las voces ancestrales y la imaginación de un futuro posible. Sabores del Chaco invita a mirar, escuchar y probar con respeto, reconociendo en el alimento una forma de crear, cuidar y permanecer.

**Palabras Clave:** Chaco, Raíces Vivas, Memoria.

**Temática:** Diseño, Alimentos y Bioculturalidad.



**SABIC**  
SALÓN BIENAL DE  
INVESTIGACIÓN CREACIÓN

**CONIIS**  
2º CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN SOCIAL

## Organizadores



Universidad de Nariño  
COLOMBIA

**ai**

Universidad de Nariño  
ACREDITADA EN ALTA CALIDAD  
HABILITACIÓN INVISO - 18240 11 DE 2015



Gobernación de  
**NARIÑO**

Secretaría TIC  
Subsecretaría  
de Innovación

**cisna**  
Centro de Innovación  
Social de Nariño



Maestría en Diseño  
para la Innovación Social  
Universidad de Nariño



invertimos en el talento de los colombianos



Universidad  
**Mariana**  
FUNDADA EN 1962 POR EL PAPA PABLO VI



Acreditada en  
**Alta Calidad**  
EN EL CENTRO DE INVESTIGACIONES  
Y MAESTRÍAS EN DISEÑO SOCIAL



**UniCatólica del Sur**  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA DEL SUR  
100 Años

## Aliados



**facartes**



**facartes**  
Universidad de Nariño

Centro Cultural  
**PALATINO**  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO



**Diseño**

**CAP** **di**  
Centro de Investigación y Producción en Diseño e Innovación

RED LATINOAMERICANA  
de DISEÑO y ALIMENTOS



ALCALDÍA DE PASTO

SECRETARÍA DE  
DESARROLLO  
ECONÓMICO

DISEÑO PARA LA BIOCULTURALIDAD  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO