



# TRIBUTO SOCIAL

*cn*

Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior

VIGILADA MINEDUCACIÓN

LILIANA PATRICIA DURÁN BOBADILLA  
**Editora**

# TRIBUTO SOCIAL

*Recopilación de experiencias significativas realizadas a partir  
de proyectos integradores de aula (PIA) en programas de la  
Escuela de Comunicación y Bellas Artes CUN en 2019*



Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior

VEGLADA MINEUCACIÓN



DIRECCIÓN NACIONAL  
DE INVESTIGACIÓN  
Y EXTENSIÓN

Grupo de investigación  
CODIM



COORDINACIÓN DE  
PUBLICACIONES

707 - Educación, investigación, temas relacionados con las Artes

Editora:

Liliana Patricia Durán Bobadilla

Tributo social

Primera edición, Fondo Editorial CUN, 2020

Clasificación Thema: AGC Catálogos de exposiciones y colecciones específicas

**Título original:** *Tributo social*

© Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

**Cómo citar:** Durán, L. (Ed.). (2020). *Tributo social*. Bogotá: Fondo Editorial CUN.

ISBN (Digital): 978-958-8191-69-0

Primera edición: diciembre 2020

**Autores:** Liliana Patricia Durán Bobadilla, Luisa María Reinoso Rojas, Diana Carolina Bermeo Villa, Diana Paola Angarita Niño, Lidia Esperanza Alvira Gómez, Francisco Javier Buendía Puyo

**Diseño de portada:** Lina Guevara Buitrago

**Diseño y diagramación interna:** Lina Guevara Buitrago

**Corrección de estilo:** Daniela Rojas Galván y Guillermo Andrés Castillo Quintana

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual.

Programas académicos que participan en esta publicación:



## AGRADECIMIENTO

---

La publicación de este libro se hizo posible gracias al apoyo de perfiles académicos en el proceso de estructuración de los proyectos integradores y en la gestión con comunidades que inspiraron los contenidos temáticos y el desarrollo metodológico en las regionales. Se reconoce el liderazgo de los directores de programa en Bogotá y de los coordinadores de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes en Ibagué y Santa Marta. Sus iniciativas invaluable permitieron que Tributo se consolide como el evento de investigación-creación en escenarios sociales y como plataforma para dar a conocer los trabajos de los estudiantes. Por ello, se destaca el aporte de:

Aminta García Ríos,  
Germán Alexander Ruíz Liberato,  
Criseida Ferro Valderrama,  
Olga Lucia Castellanos Marín,  
Andrés López Galeano,  
Holman Giovanni Zamora Muñoz

y del comité organizador conformado por los equipos docentes de cada regional.

# CONTENIDO

|   |    |
|---|----|
| <i>Introducción</i> .....   | 9  |
| <b>SANTA MARTA: HACIA UNA CIUDAD MÁS INCLUSIVA</b> .....  | 13 |
| Antecedentes .....  | 14 |
| ¿Qué es la MUD? .....   | 15 |
| El origen del Tributo CUN y la muestra de diseño MUD 2019A.....   | 18 |
| La ciudad como un espacio de inclusión.....   | 19 |
| Santa Marta: hacia una ciudad más inclusiva.....  | 21 |
| Panorama de la discapacidad en Latinoamérica y Colombia .....   | 23 |
| Metodología del evento MUD 2019.....  | 29 |
| La MUD 2019 .....   | 33 |
| Evaluación y resultados.....  | 45 |
| Conclusiones .....  | 48 |
| Referencias .....   | 49 |
| <b>TRIBUTO: LA OTRA MIRADA DE LA INCLUSIÓN DESDE EL TRABAJO DE<br/>COCREACIÓN CON COMUNIDADES</b> ..... | 55 |
| Contexto de Tributo como evento académico.....  | 56 |
| Antecedentes .....  | 57 |
| Ruta metodológica .....   | 58 |
| Estudio de tendencias.....  | 62 |
| La gamificación, la cocreación y la sostenibilidad como líneas<br>articuladoras del evento .....        | 63 |
| El proceso curatorial en el evento .....  | 66 |
| Proceso de formalización del evento .....   | 67 |



|   |    |
|---|----|
| Convocatoria del comité científico .....                                  | 69 |
| Alianzas estratégicas de espacios para presentar las obras-creación ..... | 73 |
| Resultados .....  | 73 |
| Conclusiones .....  | 78 |
| Referencias .....   | 79 |

**DISEÑO COCREATIVO PARA LA INCLUSIÓN. METODOLOGÍA PIA EN EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO..... 83**

|   |     |
|---|-----|
| Una aproximación al diseño enfocado en las emociones y la transformación social ..... | 84  |
| El <i>pensamiento de diseño</i> como eje metodológico.....                            | 86  |
| El abordaje referencial .....   | 92  |
| Resultados .....  | 95  |
| Conclusiones .....  | 100 |
| Referencias .....   | 100 |

**PRENDAS FUNCIONALES, PIEZAS QUE COMUNICAN, MODA SIN LÍMITES.....103**

|  |     |
|--|-----|
| Diseño como <i>tributo</i> en la dinámica de inclusión social.....   | 104 |
| Investigación por competencias enfocada en el diseño de moda .....   | 105 |
| Estudiantes como gestores de experiencias significativas a partir de proyectos de intervención social..... | 112 |
| Resultados .....   | 114 |
| Conclusiones .....   | 120 |
| Referencias .....  | 122 |

**EL PODER INTEGRADOR DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL .....123**

|  |     |
|--|-----|
| Introducción .....   | 124 |
| Articulación entre la comunicación social y la inclusión: el proceso creativo..... | 125 |
| El asunto de las fases metodológicas.....  | 128 |
| Resultados que incentivan .....  | 131 |
| Conclusiones .....   | 135 |
| Referencias .....  | 136 |

**Anexos.....139**

# INTRODUCCIÓN

## Fomento de la cultura de inclusión en contextos regionales

**T**ributo social es el resultado de un conjunto de experiencias metodológicas en proyectos integradores de aula (PIA) que pretende rendir un homenaje a todas aquellas personas que hacen posible el intercambio de conocimiento en el ámbito académico de las carreras artísticas. Estas integran las comunidades educativas, se benefician con el aporte de jóvenes diseñadores y comunicadores, y son orientadas por equipos docentes capacitados para identificar situaciones en las que es importante el uso de herramientas creativas solucionar las problemáticas sociales propias de los contextos regionales. Así mismo, tales proyectos han permitido crear estrategias de diseño centradas en los usuarios y dedicadas al fomento de la cultura investigativa.

Para ello, este libro adopta como bases fundacionales asuntos entre los que se encuentra la inclusión y recuperación simbólica de contextos regionales para el desarrollo de productos, piezas u obras resultado de la articulación de asignaturas. Se aspira a que el contenido de este texto motive a los jóvenes diseñadores y comunicadores a conformar comunidades creativas encaminadas hacia la apropiación social del conocimiento. De igual forma, también busca integrar a los docentes de las disciplinas mencionadas alrededor de la labor común de identificar metodologías caracterizadas por los diferentes instrumentos de la investigación-creación. De esta manera, se presentan las experiencias realizadas en los programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la Corporación Unificada Nacional de

Educación Superior (CUN), en tres ciudades diferentes: Santa Marta, Bogotá e Ibagué.

Así, se trabajó sobre la temática de la *inclusión* desde la perspectiva del diseño y la comunicación en comunidades creativas. El reto o desafío principal fue aportar al mejoramiento de la calidad de vida de personas con discapacidad. Para ello, se involucraron los programas Diseño Gráfico, Diseño de Modas y Comunicación Social, cuyos estudiantes ubicaron usuarios en su entorno regional para realizar los proyectos PIA durante el 2019.

El principal resultado de los PIA en las tres ciudades fue el logro de una conciencia activa frente a la inclusión por parte de la comunidad desde la realidad local, puesto que subrayaron la importancia de involucrar a los usuarios del contexto regional en el proceso de definición de las problemáticas a trabajar desde la investigación formativa. Esta última es definida en el modelo pedagógico de la CUN (2017):

Permite utilizar la práctica investigativa como sustento elemental del proceso de formación que consolide capacidades y competencias investigativas, es educar para y desde la investigación con una perspectiva teórico-práctica que vincula al estudiante con el proceso mismo de creación de nuevo conocimiento, el desarrollo de habilidades cognitivas orientadas al pensamiento crítico, propositivo y transformativo. (p. 3)

De acuerdo a lo anterior, el primer capítulo, “Santa Marta: hacia una ciudad más inclusiva”, presenta la experiencia académica lograda en dicho contexto regional y describe aquellas comunidades protagonistas en la inspiración y proceso creativo de los proyectos PIA. En este capítulo, la *accesibilidad* se presenta como eje de la experiencia desde el ámbito participativo, lo que abrió un campo de acción para los jóvenes diseñadores al conformar comunidades creativas encaminadas hacia la apropiación social del conocimiento en el enfoque de la investigación-creación. Uno de los principales referentes para el tema de la inclusión es la *Agenda 2030 para el desarrollo sostenible* (Organización de las Naciones Unidas, 2015), texto en el que se destaca que la discapacidad no es un motivo para privar a las personas del acceso a programas de desarrollo y al ejercicio de los derechos humanos. Lo anterior se relaciona con los productos que resultaron de los proyectos



integradores enfocados a generar nuevo conocimiento a partir de procesos creativos funcionales dirigidos hacia una transformación social.

El segundo capítulo, denominado “Tributo: la otra mirada de la inclusión desde el trabajo de cocreación con comunidades, programa de Diseño de Modas, Bogotá”, aborda la temática de la inclusión en la experiencia significativa que permite la cocreación con comunidades y la realización de atuendos como resultado de prácticas artísticas. Así, destaca la importancia de un escenario representativo de la ciudad como es el centro histórico, específicamente el Espacio Odeón, en donde se implementaron procesos de experimentación para encontrar la interdisciplinariedad y aprovechar nuevos espacios para socializar los resultados, más allá de las pasarelas tradicionales. Por ello, en este capítulo se describe la manera que en se presentaron muestras en las salas del Museo de Trajes, el Museo Militar, la Alcaldía de La Candelaria y Neos Moda, con la participación de un destacado comité curatorial que permitió validar la conceptualización de dichos resultados como obras-creación, y verificó la concordancia del proceso metodológico con la participación de comunidades que inspiraran proyectos integradores de aula PIA en dicho programa académico.

Los demás capítulos describen las experiencias centradas en usuarios desde la investigación formativa de proyectos integradores de aula (PIA) en la región del Tolima, en donde se adoptó el eje temático de la inclusión en relación con personas con discapacidad y con aquellos cuidadores que acompañan el día a día de estos actores sociales que inspiraron los proyectos integradores. Por ello, los programas de Diseño Gráfico, Diseño de Modas y Comunicación Social en dicha regional tomaron referentes como el Ministerio de Educación Nacional (2017), cuyo documento señala que en el marco de la diversidad humana se reconoce a estas personas, sus potencialidades y habilidades diferenciales para desarrollarse social, cultural, cognitiva y afectivamente, así como la necesidad de identificar las habilidades y fortalezas que los caracterizan. Asimismo, implementaron la metodología *design thinking* en relación con la innovación en los procesos de investigación. De manera que estos capítulos permitirán evidenciar que “innovar es la capacidad de crear valor para la persona, conseguir entregar esa nueva propuesta de manera clara, directa y sencilla. La única manera es entender al otro, su contexto y sus realidades” (Gasca y Zaragoza, 2014, p. 22).

La exploración de escenarios con visitas de campo y el registro de áreas de oportunidad en la comunidad integraron, a su vez, el testeado de los productos resultado de cada disciplina. Ejemplo de ello fue la presentación en la Feria de Inclusión Cultural Tributo Social, en las ciudades de Ibagué y Santa Marta, en alianza con entidades del sector público y privado.

Esto aportó para exponer las experiencias significativas a través de audiovisuales, revistas impresas y virtuales, páginas web, recursos multimedia, juegos, entre otras herramientas que facilitan su uso desde el diseño inclusivo. Así mismo, por parte del programa Diseño de Modas se presentaron alternativas de vestuario que conjuntaron las competencias adquiridas en las asignaturas de patronaje, confección y exploración de nuevos métodos de elaboración, hecho que permitió una mejor adaptación a las condiciones de vida de los usuarios descritos. Finalmente, el resultado fue posible con la orientación docente en el proceso de formación de los estudiantes y el talento creativo de estos frente a la reflexión de su entorno regional.

## REFERENCIAS

- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Orientaciones generales para la escuela y la familia en la atención educativa a estudiantes con capacidades y talentos excepcionales*. Bogotá: Autor. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-360295\\_foto\\_portada.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-360295_foto_portada.pdf)
- CUN. (2017). *Política general de investigación y creación artística y cultural* [recurso en línea]. Recuperado de <https://cun.edu.co/colaboradores/somos-cun/normatividad/>
- Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia*. Madrid: Editorial Lid.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* [recurso en línea]. Recuperado de [https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1\\_es.pdf](https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf)

# SANTA MARTA:

## hacia una ciudad más inclusiva

*Diana Paola Angarita\**

### RESUMEN

Con el objetivo de exhibir propuestas visuales que reflexionaran sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público y la discapacidad en la ciudad de Santa Marta, el programa de Diseño Gráfico de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Magdalena, forjó una serie de iniciativas para promover el desarrollo hacia una ciudad más inclusiva, de acuerdo con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Así, en este capítulo se presenta la fundamentación teórica y el proceso metodológico del proyecto de investigación “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta”, realizado durante el 2018 y principal soporte para la integración de asignaturas en el 2019. En el marco de este proyecto se organizó un evento artístico de diseño y arte con impacto social que estimuló la articulación entre la academia, el sector externo y la comunidad en la ciudad.

**Palabras clave:** acceso a la información, ciudad, diseño, participación social, responsabilidad social

\* Magíster en Diseño de Experiencia del usuario UNIR. Docente investigadora de la CUN, Colombia. Contacto: [diana\\_angarita@cun.edu.co](mailto:diana_angarita@cun.edu.co). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6775-9981>

## ANTECEDENTES

El proyecto “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018) se inscribe en la *responsabilidad social*, línea de investigación institucional, y en la sublínea de *desarrollo sostenible y responsabilidad social*, con el ánimo de articularse con los axiomas propuestos en el PEC (CUN, 2018). Asimismo, se buscó su reunión con los proyectos integradores de aula (PIA) del programa de Diseño Gráfico de la Escuela del Comunicación y Bellas Artes, durante el periodo comprendido entre febrero y junio del 2019 a través de múltiples miradas y metodologías en el proceso de investigación-creación en el aula, acción cuyos resultados se evidenciaron en un evento de carácter institucional a nivel regional que buscaba promocionar la producción material del estudiantado y la vinculación de la academia con el sector externo y la comunidad local.

El proyecto titulado “La responsabilidad social en el desarrollo y diseño de material didáctico inclusivo en el aula para niños en situación vulnerable en la ciudad de Santa Marta” (2018) dio solución a una necesidad de la comunidad por medio del diseño gráfico, y permitió analizar el aporte de esta disciplina a la responsabilidad social, la innovación académica y la inclusión educativa. Este material interactivo permitió que las poblaciones en el ámbito escolar interactuaran y potenciaron procesos cognitivos, sensoriales e inclusivos. Igualmente, esta iniciativa sentó las bases para el proyecto del año 2019, enfocado en profundizar en el tema desde el diseño, pero con una visión más integradora en la ciudad, lo que dio paso al proyecto “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018).

Los objetivos estratégicos del Plan Integral de Desarrollo 2018-2022 (CUN, 2018) establecieron varios retos, entre los cuales se encontraban la consolidación del relacionamiento con el sector empresarial, las comunidades y gobierno a través de la proyección social y el desarrollo de proyectos especiales, potenciados desde la investigación, que aseguren la capacidad y el adelanto potencial del capital humano de la organización al contribuir a la consecución de los objetivos institucionales. En este sentido, este proyecto alineó e involucró a la academia con los diferentes sectores de la ciudad en

busca de la innovación y el desarrollo de la investigación en la región con participación social.

Desde el PEC (Proyecto Educativo Cunista) se han venido enunciando políticas que propenden por asegurar un mejor entorno y mayor calidad en las condiciones ambientales. En consonancia con estas políticas, el proyecto trabajó con la línea de investigación de la escuela sobre *pedagogía de la comunicación y el diseño*, en el reto de repensar, reflexionar y estudiar las prácticas tradicionales, para pasar a fomentar el interés por el conocimiento a través de la comprensión de los fenómenos sociales y con miras hacia la transformación de la realidad del país y la región con una educación para la autonomía y la creatividad (CUN, 2018).

Los objetivos de la muestra de diseño gráfico fueron, por tanto, exhibir propuestas que reflexionaran sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público en la ciudad y, en general, sobre la temática inclusiva, referida al concepto de discapacidad, a través de la mirada y la reflexión desde el diseño y el arte con el fin de impactar positivamente sobre problemáticas contemporáneas de la ciudad de Santa Marta de modo sustentable, crítico, estético y funcional.

En ese sentido, se organizó un evento que permitiera divulgar los procesos y resultados de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de los Programas de Diseño Gráfico, Diseño de Modas y Comunicación Social, y propiciar espacios de intercambio académico con otros estamentos, además de visibilizar la investigación en diseño en la ciudad y la generación de productos de obra-creación que tuvieran impacto social a través del arte y el diseño.

### ¿QUÉ ES LA MUD?

La Muestra de Diseño Gráfico de la CUN, regional Santa Marta, MUD, es un espacio de intercambio y de exposición del proceso académico y creativo de la investigación desde el aula, así como de los proyectos de aula integradores. Con el pasar de los años, este ha ido evolucionando progresivamente con fuerza como un evento emblemático a cargo del programa del Diseño

Gráfico de la Corporación Unificada Nacional (CUN), sede Santa Marta, al punto de convertirse en un espacio de exposición, promoción y divulgación para el programa a través de la reflexión sobre el contexto social, académico y cultural del entorno.

En este sentido de evolución del evento, el logo de la MUD surge como un proyecto iniciado en 2017, a manera de concurso y liderado por la escuela, en el que participaron los docentes del programa y en cuyo marco se eligió el logo ganador, el mismo que hoy en día se mantiene con ligeros

cambios. El objetivo de la MUD es, por tanto, dar a conocer los trabajos finales de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Unificada Nacional (CUN), sede Santa Marta, y propiciar un espacio de intercambio de experiencias y conocimientos desde esta disciplina.

Figura 1. Logo MUD



Fuente: elaboración propia

Desde sus inicios, la MUD ha abordado diferentes temáticas en cada una de sus versiones, que, en general, plantean la reflexión sobre el diseño gráfico en relación con el contexto sociocultural de la región. Este evento siempre ha contado con un espacio físico abierto al público local, hecho que garantiza el intercambio entre la academia y el sector externo; se trata, pues, de un espacio de promoción

y divulgación de los mejores trabajos académicos del semestre, producidos entre alumnos y docentes como resultados de sus procesos académicos (asignaturas diversas, por ejemplo) y de los proyectos integradores de aula.

Por otra parte, al plantear el ejercicio metodológico de investigación-creación con los diseñadores en formación en torno al concepto de *inclusión* a través de piezas gráficas que permiten una mirada crítica, social e informativa sobre la realidad en que vivimos actualmente, se motiva también la reflexión metodológica del proyecto sobre la triada: creador, creación y espectador.

Por último, cabe agregar que esta muestra se orienta, por tanto, a impactar diferentes públicos que permitan darles continuidad y seguimiento a las próximas versiones del evento: personas interesadas en el diseño gráfico, estudiantes de diseño gráfico y carreras afines (diseño de modas, cine y audiovisuales, artes plásticas, arquitectura), representantes de las empresas samarias en donde la CUN tiene practicantes y el público general, a través de la difusión abierta en redes sociales.

En el año 2019, los proyectos integradores de aula (PIA) se articularon con las siguientes líneas y sublíneas de investigación institucional:

1. Gestión y tecnologías. Con las siguientes sublíneas de investigación:

- a) Mejoramiento de procesos y organizaciones
- b) Apropriación y adaptación de tecnologías

2. Innovación pedagógica. Con las siguientes sublíneas de investigación:

- a) Innovación en procesos pedagógicos
- b) Apropriación y aplicación de TIC en procesos pedagógicos

3. Responsabilidad social.

De igual forma, se relacionaron directamente con las líneas de investigación disciplinar del programa de Diseño Gráfico, correspondientes a:

- 1. Tecnologías, cuerpo y creación
- 2. Pedagogía de la comunicación y el diseño

Por tanto, las temáticas del semestre se reunieron alrededor del concepto de *inclusión* –más específicamente la inclusión física y social–, el tema de la accesibilidad, el diseño universal y la discapacidad en la región. A cada uno de estos ejes se integraron los docentes y alumnos de diferentes semestres con las asignaturas del programa de Diseño Gráfico, sede Santa Marta, así:

- II semestre: Graficadores digitales vectoriales
- II Semestre: Fundamentos de fotografía
- III Semestre: Historia del arte universal
- IV semestre: Diseño editorial y graficadores digitales diagramadores
- V semestre: Comunicación audiovisual (teorías narrativas)
- V semestre: Metodología del diseño
- VII semestre: Diseño publicitario
- VII semestre: Orientación gráfica
- VII semestre: Diseño publicitario

### EL ORIGEN DEL TRIBUTO CUN Y LA MUESTRA DE DISEÑO MUD 2019A

La exposición *Diseño y Arte MUD 2019* parte de la iniciativa de la docente Diana Paola Angarita en el cumplimiento de uno de sus objetivos de la investigación “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018). A través de ella logró consolidar un trabajo en equipo con el colectivo de docentes de la escuela que convirtió posteriormente en un evento de mayor impacto en la promoción de la producción material del estudiantado del programa.

En esta ocasión se visibilizaron, a través del diseño, el arte y la comunicación, los conceptos de *inclusión* y *accesibilidad* en la ciudad. Se buscó, por un lado, mostrar el trabajo de los estudiantes del programa y, por el otro, establecer un paralelo con respecto a lo expresado en la investigación, a través de la participación directa de la comunidad samaria en este evento, que podría interactuar con las diferentes propuestas que reflexionaban sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público y la discapacidad.

Fue importante ensanchar los alcances del evento con el fin de fortalecer la comunidad que integra la Escuela de Comunicación y Bellas Artes –y el programa de Diseño Gráfico en particular–, pues se logró abrir espacios de



intercambio con otras instituciones y comunidades interesadas en el estado del diseño contemporáneo y, desde luego, promover escenarios que permitan comprender el estado del programa de Diseño Gráfico con respecto a la realidad social, cultural, tecnológica y empresarial a nivel nacional e internacional.

En este evento se logró visibilizar el trabajo de los estudiantes de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la CUN, regional Magdalena; revisar el estado actual del currículo a través de piezas gráficas y artísticas, y establecer un paralelo con respecto a lo expresado en la investigación, a través de la organización y participación de actividades que abordaran el tema de la inclusión en la ciudad.

## LA CIUDAD COMO UN ESPACIO DE INCLUSIÓN

Para Correa (2018), las ciudades no son una realidad inamovible: las comunidades deberían percibir la ciudad como un espacio cambiante que puede intervenir, reinventarse y transformarse continuamente, mas no como una realidad que debe ser aceptada. En este sentido, las ciudades se convierten en un escenario de encuentro social y construcción colectiva. Por tanto, el concepto de *ciudad* va más allá de un espacio geográfico; alude también a un espacio político que debería garantizar los derechos humanos básicos a todos sus integrantes.

Aunque adaptar una ciudad a personas en condición de discapacidad supone una gran inversión, son muchos los beneficios que se obtendrían de tal iniciativa, ya que podría convertirse en un espacio disfrutado por todos los ciudadanos de forma equitativa. Las adaptaciones desde el diseño en lo urbano, como el desarrollo de calles y rampas para discapacidad, no solo contribuirán al uso por parte usuarios de sillas de ruedas, sino que favorecerá a adultos mayores y padres con coches de bebés, por ejemplo. El mobiliario urbano y la señalética inclusiva ayudará no solo a personas con discapacidad auditiva o a los invidentes, sino que facilitará la ubicación de personas extranjeras o con discapacidades leves o temporales, lo que conlleva un mayor bienestar social para todos los ciudadanos. Como se

ve, se trata de medidas simples que permiten que todos los residentes de una ciudad puedan aportar y disfrutar de ella. La temática, pues, nos invita a reflexionar sobre el nivel de inclusión o exclusión que posee el espacio público en nuestras ciudades. La idea, desde el diseño, es mejorar la accesibilidad de las ciudades y promover acciones contundentes (Vargas, 2018).

Con base en los aportes de los autores trabajados, se identificaron tres aspectos fundamentales en una ciudad que impactan en la calidad de vida de las personas en condición de discapacidad.

### Aspectos físicos

Estos aspectos permiten que los individuos puedan trasladarse de un lugar a otro en la ciudad; son fundamentales para garantizar los desplazamientos al empleo, los estudios, las actividades de ocio y demás prontitudes propias de la cotidianidad (Hernández, 2004). Por ello, las ciudades deberían estar dotadas con aceras anchas, lisas, con rampas, sin obstáculos que limiten los desplazamientos, ascensores o rampas eléctricas para las estaciones de metro, semáforos sonoros, carteles con información en braille y diseños con imágenes simples de comprender por cualquier usuario.

### Aspectos económicos

Estos aspectos toman en cuenta a las personas en condición de discapacidad en el diseño de espacios, productos del consumo y de oportunidades laborales. Alrededor de estos, tanto el sector público como el privado convergen con el fin de adecuar los puestos de trabajo en lo que refiere a la accesibilidad a los edificios con espacios ideados para este tipo de población, así como con escenarios insonorizados y sin colores disonantes, entre otros, o con puntos de información y señalización simple e intuitiva en los grandes almacenes (López, 2016). Esto no solo facilita la inclusión en el mundo laboral, sino que también los ubica en una escala de consumidores potenciales.

## Aspectos sociales

Es menester promover que todos los ciudadanos compartan los mismos espacios de convivencia en la ciudad bajo condiciones semejantes, pues esto facilita la interrelación y la participación comunitaria (López, 2016). Por ejemplo, que los parques cuenten con un mobiliario accesible de juegos, que existan museos con guías especializados en diversas discapacidades, colegios con educación integral y demás, pero, sobre todo, que los actos sociales propendan por unir y no excluir. Al tener esto en cuenta, se buscó que la MUD 2019 reflexionara sobre los aspectos de inclusión que repercuten en la ciudad, a través de los aportes de los estudiantes de diseño gráfico.

### SANTA MARTA: HACIA UNA CIUDAD MÁS INCLUSIVA

Santa Marta es una pequeña ciudad histórica al norte de Colombia, capital del departamento del Magdalena y la primera ciudad fundada en el país. Es un lugar de gran belleza natural que atrae a miles de turistas nacionales y extranjeros cada año, al punto de erigirse como el tercer centro urbano más importante de la región Caribe colombiana. Sin embargo, es una ciudad poco planificada y con serios problemas de movilidad, en especial para las personas en condición de discapacidad, debido a que sus calles son estrechas, el espacio público es reducido, no posee ninguna reglamentación dada por ley, la normativa vial muchas veces se irrespeta y apenas cuenta con señales que faciliten la movilidad y los desplazamientos.

Ante esta realidad, se ha desarrollado una política de intervención del espacio y la recuperación del centro histórico: el PEMP (Plan Especial de Manejo y Protección). Este tiene como objetivo principal renovar y rehabilitar las áreas del Centro Histórico de Santa Marta, al redireccionar su funcionalidad no solo hacia la ambientación de un destino turístico, sino también a generar vivienda sin que se pierda su condición cívica, empresarial, financiera y comercial. En este plan se determinaron tres fases, de las cuales se ha ejecutado hasta este momento solo la primera, sin tener, por ahora, mayor éxito en el diseño y construcción de espacios de accesibilidad universal.

El Plan Especial de Protección del Centro Histórico de Santa Marta, expuesto por Vives (2013), delimita el centro histórico de la siguiente manera:

El perímetro del Centro Histórico comprende el espacio público que conforma y define la Avenida del Ferrocarril desde el cruce de ésta con la Avenida del Fundador hasta el cruce de su prolongación con la Avenida Santa Rita. La Avenida Santa Rita desde el cruce con la Avenida del Ferrocarril hasta la Avenida del Fundador incluyendo los predios frente a esta, situados en el costado sur entre la playa y la carrera 5ª, la Avenida del fundador 'Rodrigo de Bastidas', incluyendo el Camellón 'Rodrigo de Bastidas' y la playa, desde el cruce con la Avenida Santa Rita hasta el cruce con la Avenida del Ferrocarril. (p. 10)

Existen casos de éxito en países latinoamericanos que han sabido integrar el diseño urbanístico, el patrimonio histórico y la accesibilidad para personas con discapacidad. Tal es el caso de Chile, donde esta población específica de la ciudadanía puede encontrar dispositivos de comunicación y ayuda para sus desplazamientos. También el de Buenos Aires, donde se incorporaron rampas en cada una de sus esquinas y la aplicación para móviles BA Accesible, que permite su descarga gratuita en teléfonos y tabletas; esta última fue pensada con la intención de construir colaborativamente un mapa para compartir y conocer lugares que cumplan con ciertas características como braille, audioguías, rampas, etc. Además, esta ciudad cuenta con una playa integrada que recibe a los turistas con sillas anfibia y personal especializado para la atención de personas con movilidad reducida. Igualmente, en países como Brasil, Uruguay o México se están desarrollando estrategias innovadoras que promueven la accesibilidad en las ciudades para hacerlas más inclusivas.

En contraste, Santa Marta aún no posee señalizaciones en alto relieve o diseños sonoros en semáforos para paliar posibles limitaciones visuales del usuario; la situación es muy similar en el resto de ciudades del país. Entre los más de 15 000 turistas que arriban a Santa Marta cada año, aquellos que tienen algún tipo de discapacidad todavía tienen complicaciones cuando desean acceder a sitios de alto valor histórico, natural o cultural. Por ello, aunque el propósito de las legislaciones de inclusión en Colombia está enfocado en que cualquier persona tenga independencia en su movilidad, sola o acompañada, dentro de la ciudad, lo cierto es que en muchos

lugares carecen de estas posibilidades debido al ordenamiento, por lo que resulta indispensable trabajar mancomunadamente para tener una ciudad cada vez más incluyente.

En este sentido, se buscó que la exposición se llevará a cabo en un espacio accesible dentro del contexto local y geográfico, como lo es el centro histórico por su valor patrimonial y cultural para la ciudad. Fue así que se eligió, luego de trámites y gestiones entre la academia y las entidades públicas, el Hospital San Juan de Dios. Se trata de un edificio de estilo republicano que empezó a funcionar en Santa Marta en 1668, tras la crisis de salud sufrida en la época por la demolición del hospital San Sebastián, en 1643. Este hospital fue atendido, en primera instancia, por los religiosos de la orden San Juan de Dios; para 1991 se termina de construir como el nuevo hospital central de Santa Marta. En el año 2002, al ser declarado bien de interés cultural de carácter nacional, se transforma en un centro cultural y académico al que se vincula la Universidad del Magdalena para iniciar el proyecto de desarrollar un museo que permita a los visitantes saber y percibir las diversas narrativas y lecturas sobre la historia, eventos relevantes, lugares y personajes del contexto cotidiano que componen la idiosincrasia regional, a partir de acuerdos e intercambios con las comunidades locales, académicas y científicas. Con todo esto en mente, se seleccionó este espacio para llevar a cabo la muestra.

Actualmente, este lugar se encuentra ubicado en la carrera primera con calle 22 o avenida Santa Rita, donde funcionan el Archivo Histórico del Magdalena Grande, las oficinas de Cultura y Turismo del departamento, la oficina de pasaportes, de gestión del riesgo, de empleo, la oficina de la gestora social, entre otras instituciones.

## PANORAMA DE LA DISCAPACIDAD EN LATINOAMÉRICA Y COLOMBIA

Según datos entregados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (OCDE) (2014), al menos el 12 % de la población, setenta millones de personas aproximadamente, viven con al menos una discapacidad. En la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (ONU, 2015), se dispone de forma clara que la discapacidad no puede convertirse en un motivo o

criterio para privar a las personas al acceso a programas de desarrollo y al ejercicio de los derechos humanos.

Los objetivos de desarrollo sostenible (ods) incluyen siete metas que se refieren en forma contundente a personas con discapacidad y otras seis que se refieren a las personas en situaciones vulnerables, incluidas aquellas con alguna discapacidad. Por su parte, en la *Nueva agenda urbana* (ONU, 2017), los países asistentes a la conferencia se comprometen especialmente a fomentar medidas que favorezcan el acceso equitativo a los espacios públicos, tecnologías, instalaciones, productos y servicios para las personas en condición de discapacidad, tanto en las ciudades como en las áreas rurales.

En Colombia, el informe parcial entregado por el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas Dane, (2018) indica que el 7,2 % de la población manifiesta tener algún tipo de discapacidad (más de tres millones y medio de personas) (INCI, 2019). Según cifras del Dane (2018), actualmente 3 065 361 personas, es decir el 7,1% del total de los colombianos, se encuentran en condición de discapacidad. En cuanto a los turistas que llegan a visitar el país, se calcula que su número aumente: según el informe del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2018), el número era 3,1 millones, es decir un 9 % más que el año anterior.

El proyecto de investigación en Santa Marta condujo a la reflexión sobre los bajos niveles de accesibilidad física en espacios y lugares de interés turístico y cultural, la falta de información del diagnóstico de lugares accesibles en Colombia, la poca implementación de políticas de accesibilidad física en las ciudades y centros históricos, el aumento en el crecimiento de la población con discapacidad a nivel mundial y el envejecimiento, la falta de promoción de la accesibilidad, la responsabilidad social y, por último, la falta de igualdad, de oportunidades, y la lucha contra la discriminación.

Por otra parte, la importancia actual de los conceptos *accesibilidad universal* y *diseño para todos* subyace en integrar la tecnología y la ingeniería hacia el objetivo de que todas las personas en su conjunto, independientemente de su capacidad, puedan acceder a la enseñanza y el aprendizaje, a la cultura y a la generación de conocimiento.

## Accesibilidad

La accesibilidad es un concepto que se refiere a la capacidad que posibilita que cualquier individuo pueda utilizar las obras arquitectónicas, productos y servicios en igualdad de condiciones. También se puede entender como la correlación entre la comunicación, la comprensión y la movilidad, aspectos primordiales de la actividad humana que están sujetos a la limitación como consecuencia de la existencia de barreras (Alonso, 2007). Aunque es claro que la accesibilidad favorece a toda la población en general, siempre va favorecer con mayor fuerza a personas con discapacidades permanentes (sean estas físicas, sensoriales o cognitivas), a la población de adultos mayores y a personas que tengan una discapacidad temporal (Cala, Gascón, y García, 2018).

En este sentido, la accesibilidad abre la posibilidad a la urbe de ser visitada y disfrutada por el mayor número posible de personas, sin distinción de las limitaciones propias de la persona o del contexto de uso (Asís, 2017), proporciona adaptabilidad a las necesidades de cada usuario y se enfoca, por tanto, en un sistema diseñado y desarrollado hacia un mayor número de usuarios.

Otro aspecto en el que impacta la accesibilidad es en el diseño y desarrollo de nuevas tecnologías. Este asunto preocupa cada día más a la empresa pública y privada que busca brindar servicios de calidad y llegar con una comunicación efectiva al mayor número de usuarios para aumentar sus clientes potenciales. Esto se logra a través de procesos colaborativos de conciencia social que benefician principalmente a usuarios con diversos tipos y grados de discapacidad. Desafortunadamente, no todos los actores involucrados lo ven así y algunos tampoco pueden asumir los costes adicionales que conlleva generar productos y servicios accesibles. Por este motivo, es fundamental que las leyes respalden un nivel mínimo de accesibilidad en las TIC para diseñar y desarrollar proyectos que beneficien a todos (Guenaga, Barbier y Eguiluz, 2017). Las personas en condición de discapacidad forman parte de un segmento variado de la población, pero todas tienen en común que precisan de respaldos adicionales a los habituales para gozar plenamente de sus derechos o para participar equitativamente en la

mayoría de condiciones que los ciudadanos poseen para acceder a bienes y servicios, por ejemplo.

En conclusión, la accesibilidad es una cualidad que favorece a todos los ciudadanos, incluso cuando lamentablemente solo se hace visible por su ausencia, lo que permite tomar conciencia de su importancia. De lo anterior se pueden inferir las razones por las que los grupos poblacionales como las personas con discapacidad han sido y siguen siendo los principales perjudicados por la falta de accesibilidad.

## El diseño universal como premisa de creación en los PIA

El concepto de *diseño universal* ha tomado fuerza en los últimos años como parte de las estrategias en pro de una sociedad más inclusiva. Para Estrada (2017), el diseño universal ha sido pensado para todas las personas y persigue la accesibilidad universal. Para garantizar su cometido, utiliza como guía los siete principios del diseño universal promulgados por Ronald L. Mace, que sirven, entre otras cosas, para determinar si las condiciones de los espacios públicos de recreación son adecuadas y si se han configurado como escenarios donde todos tienen derecho a su uso y participación.

Al considerar que el diseño universal abarca varias áreas disciplinares y que un alto número de profesionales se instruirán en los espacios educativos de educación superior, es importante la introducción de conceptos básicos del *diseño para todos* y la investigación en este campo. Como se podrá intuir, son elementos que contribuyen a fortalecer los currículos de carreras universitarias relacionadas con el diseño en general, en ámbitos físicos y virtuales orientados en el futuro a formar parte de todos los planes concernientes a la actividad humana, hecho que, de paso, da cumplimiento a la Resolución del Consejo de Europa al respecto (Estrada, 2017).

La segregación a la cual se enfrentan las personas en condición de discapacidad en los espacios públicos se ve reforzada por los arquitectos y planificadores, quienes en algunos casos no tienen en cuenta la integración de todos los actores sociales que hacen parte de la comunidad. En lugar



de crear lugares de integración y esparcimiento, construyen barreras físicas que imposibilitan el libre acceso a lugares públicos y privados.

Según Ríos (2014), el fenómeno anterior se ha convertido en un problema que nos incumbe a todos, principalmente cuando desde nuestras ocupaciones intervienen hechos, espacios y circunstancias que afectan el entorno social y se evidencia cómo las decisiones arquitectónicas o de diseño pueden excluirse entre sí. Hoy en día, las sociedades se están redefiniendo al tomar como base la inclusión con el fin de integrar a todas las personas en su diversidad.

En este sentido, autores como Tejada y Fernández (2017), Serrano, Jaramillo, Campos y Galindo (2013) y Alonso (2007) proponen, entre otras cosas, que el diseño universal está ligado al diseño del entorno, de los edificios, los servicios, el espacio público, las comunicaciones y el diseño en general, de modo que estos puedan ser aprovechados y utilizados de la manera más autónoma posible por el mayor número de personas de una sociedad, incluidas, por supuesto, las personas con discapacidad y las personas mayores.

A nivel internacional se ve cómo actualmente esta filosofía de diseño ha ido adquiriendo un mayor interés en los principales programas académicos de las instituciones educativas europeas y latinoamericanas. Muchos de ellos han empezado a manejar términos equivalentes que convergen hacia la misma idea de sociedad inclusiva: *diseño para todos*, *diseño inclusivo*, *accesibilidad universal*, *diseño universal*, conceptos connotativos que llevan algunos años en uso y que cada día cobran más interés por parte de los diseñadores y las escuelas de diseño. En todo caso, no está de más decir que su uso y sus significados aún son confusos, quizás por lo presuntuoso de los adjetivos.

Como se ve, el concepto de *diseño inclusivo* es de suma importancia actualmente, por lo que no debería verse como una especialidad o concepto independiente; de hecho, forma parte del diseño porque guarda relación con las personas de manera directa. En términos simples, el diseño inclusivo pretende el desarrollo de productos y servicios que puedan ser usados por el mayor número de usuarios plausibles, al comprender que la población está compuesta por individuos con múltiples habilidades y edades. El problema

muchas veces es que los diseñadores desconocen esas habilidades y deficiencias específicas de los usuarios (User Experience Designers, 2016).

Por tanto, el concepto de *diseño inclusivo o universal* se refiere, en términos generales, a la probabilidad de establecer un diseño que pueda ser usado por toda la población sin importar género, habilidades o cultura. Ahora, también es cierto que no puede desatenderse su carácter ambicioso y utópico, pues existen grupos de usuarios con necesidades y realidades muy específicas y especiales (Mace *et al.*, 1997).

Esta filosofía del diseño bien aplicada en los proyectos de aula y en la producción creativa del diseño gráfico permitirá establecer productos y piezas gráficas realmente inclusivos, con un sentido mayor de la responsabilidad social del diseño y capaces de integrar un mayor número de participantes en su comunicación y diálogo con la sociedad y la academia.

## Diseño centrado en el usuario (DCU) y accesibilidad

Como primera aproximación, el diseño centrado en el usuario (DCU) se puede entender, por un lado, como una filosofía de diseño que cumple con determinadas características, y, por otro lado, como un conjunto de técnicas y métodos aplicados durante el proceso de diseño (Sánchez, 2011). Algunos autores argumentan que el DCU surge en los años ochenta, dirigido al diseño de productos más deseables, útiles y usables, capaces incluso de enriquecer el entendimiento del usuario a través de la evaluación, durante el proceso de diseño de producto (Suárez, Aguilar y Neira, 2017). Aunque las prácticas del DCU son empleadas en cualquier diseño, en la actualidad son altamente usadas en los sistemas digitales. Estas prácticas, a pesar de ser llevadas a cabo por medio de pautas, no emplean reglas fijas e inamovibles, pues varían según el contexto.

Según Ronda (2013), el papel que desempeña el diseñador en el DCU basado en el desarrollo de sistemas digitales debe ser visto como un proceso comunicativo, hecho que lo convierte en un mediador entre las necesidades del usuario y el encargado de ofrecer los productos o servicios. De esta manera, se logra un equilibrio entre emisores y receptores. Por tanto, el DCU

“es un enfoque multidisciplinar para el desarrollo de productos y servicios basados en las necesidades humanas concretas que busca entender mejor al usuario, permitiendo diseñar, evaluar y mejorar las propuestas de diseño” (Suárez, Aguilar y Neira, 2017, p. 217). Si bien es cierto que el DCU está muy ligado a la accesibilidad al mundo digital, en la práctica hace referencia a lo que debería ser el uso ideal de un producto o servicio. Esto se entiende, entonces, como la posibilidad que tiene una empresa de articular, a través del diseño, toda la experiencia que desean transmitir a sus clientes. En relación a la accesibilidad, Montero (2015) asegura que “la experiencia usando un servicio y cómo este es capaz de resolver nuestras necesidades de forma eficiente y fluida, es la que determinará su aceptación social y diferenciación entre competidores” (p. 5).

Es importante tener en cuenta que, a la hora de trabajar la accesibilidad en el diseño, se debería apostar por una accesibilidad completa, es decir, tener en cuenta el diseño, desarrollo y evaluación de los usuarios y de los diferentes niveles y tipos de accesibilidad –por ejemplo, que sean accesibles tanto para usuarios con problemas visuales, como para aquellos con dificultades auditivas, cognitivas o de legibilidad–.

## METODOLOGÍA DEL EVENTO MUD 2019

Las metodologías del tipo cualitativo, cuantitativo o mixtas utilizadas en el desarrollo de los PIA permiten evidenciar diferentes miradas y aproximaciones al problema del diseño en el acto creativo, escenario donde se reflexiona sobre la ciudad como un espacio de integración y accesibilidad, tras tomar como centro el componente humano y experiencial.

Desde el uso de metodologías basadas en la aplicación del método científico, hasta metodologías proyectuales y creativas propias del diseño, como las propuestas por Bruno Munari, Víctor Papanek, Christopher Jones, entre otros, y el uso de técnicas metodológicas basadas en el diseño centrado en el usuario y el diseño universal, cada docente involucrado realizó una aproximación a la temática del evento hacia el desarrollo de proyectos procesuales de la obra-creación como una acción participativa de las

asignaturas involucradas en la muestra, que permitirán reflexionar sobre la epistemología de dichos procesos.

Para comenzar, los participantes orientaron sus propuestas hacia la reflexión en torno al diseño social y las ciudades inclusivas. Este eje se centró en propuestas de diseño que cavilaron sobre la inclusión física, prioritariamente, caso en que el diseño se determina como un recurso para dar respuesta a múltiples necesidades sociales en un trabajo integrado con la comunidad, y para generar productos y servicios más ecuanímenes, accesibles, creativos e innovadores. Así, los participantes dirigieron sus ejercicios por lo menos a uno de los siguientes ejes:

- Diseño social y ciudades inclusivas: el diseño como herramienta que puede generar respuesta a múltiples necesidades sociales dentro de la comunidad, al crear productos y servicios equitativos, accesibles, creativos e innovadores.
- Diseño y ciudades sostenibles: el diseño como instrumento para establecer ciudades sostenibles que respondan a las necesidades humanas y la conservación natural de sus recursos.
- Diseño, ciudad y emprendimiento: el diseño visto desde el enfoque empresarial como una herramienta que impacta el desarrollo socioeconómico de la ciudad en la generación de ventajas competitivas.

A nivel general, la conformación de los proyectos de aula se estableció en las siguientes fases:

Fase 1. Definición y análisis del problema: selección de temática y asignaturas involucradas

Fase 2. Investigación y recopilación de datos

Fase 3. Diseño de piezas para evento

Fase 4. Planificación y metodologías del proyecto

Fase 5. Construcción de piezas finales

Fase 6. Evaluación: curaduría de las obras, medición del impacto en el público y encuestas de evaluación del evento

## Categorías de selección de las obras en la convocatoria

La convocatoria reglamentó las siguientes categorías: trabajos bidimensionales, trabajos tridimensionales y trabajos interactivos.

### *Piezas bidimensionales*

En esta categoría se seleccionaron trabajos bidimensionales con técnicas análogas o digitales que expresaran en su realización la incorporación del diseño inclusivo o reflexionaran sobre el tema de la inclusión y accesibilidad en la ciudad de Santa Marta. Las técnicas incluyen técnicas como fotografía, ilustración (análoga y digital), dibujo, pintura y piezas del diseño, publicidad, obras del arte táctiles, entre otras.

Figura 2. Trabajos bidimensionales I



Figura 3. Trabajos bidimensionales II



Fuente: elaboración propia

Las obras seleccionadas tenían un formato de cuarto de pliego (35 cm x 50 cm) o medio pliego (50 cm x 70 cm), debidamente adecuadas con soporte duro y enmarcadas para exhibirse en caballete y en panel. Los trabajos fueron enviados a la muestra a través de una fotografía de la obra a 150 dpi de resolución en formato jpg, donde se anexaba la ficha de información que incluía una breve reseña de la obra y sus datos técnicos.

### *Piezas tridimensionales*

En esta modalidad participaron trabajos que no excedían los 50 x 50 cm de área. Entre ellos figuraron maquetas, esculturas, planos, mapas hápticos y otros que vinculaban el sentido del tacto en la obra.

Figura 4. Obras tridimensionales



Fuente: elaboración propia

### *Trabajos interactivos*

Esta modalidad permitió el envío de propuestas de arte y diseño interactivos. Para vincularse, el participante debía previamente hacer la solicitud de los requisitos técnicos de su obra. Ejemplos de estos trabajos son instalaciones sonoras, *mapping*, videojuegos, entre otros que involucran el tema de la inclusión o accesibilidad en sus propuestas.

Figura 5. Trabajos interactivos



Fuente: elaboración propia

LA MUD 2019

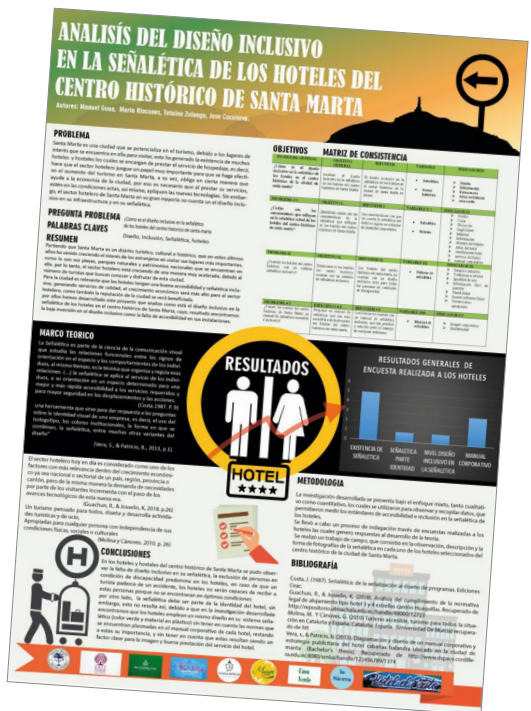
Convocatoria

La convocatoria fue abierta y orientada a estudiantes de arte y diseño de la CUN, docentes, investigadores, semilleros y jóvenes profesionales relacionados al diseño, la arquitectura, artistas visuales o audiovisuales, ilustradores, auto-didactas y profesionales que certifican sus conocimientos a través de sus experiencias profesionales en el área del diseño visual, el arte y la comunicación.

Estuvo abierta entre el mes de abril hasta el mes de mayo del 2019 y fue impulsada a través de redes sociales, afiches, *flyers*, noticias *free press* en la ciudad, entre otros recursos que propendieron por invitar a participar a la comunidad académica con piezas de diseño y arte (ilustraciones, pinturas, fotografías, arte digital, maquetas, piezas gráficas 2D y 3D) que dieran cuenta del proceso investigativo, así como proyectos de investigación académicos que se vincularan a la temática del evento a través de pósters científicos.

El evento contó con un jurado integrado y designado por el comité de Control de Gestión de la exhibición y contó con la participación de docentes del programa de

Figura 6. Póster científico resultado del proceso de investigación en el aula, semillero INCOM



Fuente: elaboración propia

Diseño Gráfico e investigadores de la CUN, regional Magdalena. La convocatoria venció el día 20 de mayo del 2019, fecha en la cual se dio por terminada la selección de piezas finales para la muestra. Se estableció así una reunión de docentes, quienes presentaron las piezas participantes el día 24 de mayo después de ajustar todos los requerimientos de la entrega, tanto digital como física, de acuerdo al reglamento o las bases del envío y los formatos enviados para este (ficha de compromisos, fichas técnicas, foto de la obra y reseña).

Adicionalmente, se difundió la información del evento en la web del semillero de investigación del programa del Diseño Gráfico AINCOM<sup>1</sup>, en donde se facilitó información sobre el evento y los formatos requeridos para los docentes. Los docentes del programa del Diseño Gráfico se vincularon entonces desde sus asignaturas con sus proyectos de aula en un proyecto integrador (PIA) para proponer con sus grupos y proyectos del semestre trabajos relacionados con la temática.

## La temática

En el arte no existe una imagen establecida para algo específico (Sainz, 2012): el sonido puede permitir al oyente imaginar el lugar del que se está hablando, incluso al punto de llevarlo a imaginar el espacio construido a través del sonido. Los olores pueden dibujar y transportar imágenes y memorias: puede haber un olor para un color y un color para cada olor. El arte conforma un espacio de encuentro y participación social que parte de la expresión y el desarrollo personal. Permite a las personas trascender barreras y dificultades físicas, relacionales y comunicativas, así como transmitir socialmente, de manera eficaz, situaciones injustas o alternativas.

La exposición artística estuvo pensada bajo el criterio del diseño para todos y, por lo tanto, para el disfrute de todas las personas. Por tal motivo, la exhibición fue acompañada de talleres de sensibilización y señalética inclusiva: por ejemplo, las fichas técnicas adaptadas para personas con discapacidad visual fueron uno de los elementos utilizados durante la exhibición y con

1 El semillero cuenta con el sitio web <https://cunsemilleros.wixsite.com/aincom>



los que se buscó garantizar que la muestra estuviera realmente al alcance de todo el público.

Respecto del recinto exposición –situado en el centro histórico de la ciudad, popular por su trascendencia histórica y cultural, y abierto a todo público–, se buscó que dispusiera de una buena accesibilidad física y también sensorial para lograr que los espectadores pudieran aproximarse al conocimiento que se transmite a través de este tipo de actividades culturales.

En la exposición se abordó el diseño desde lo experiencial y sensorial al involucrar en el desarrollo y sus piezas finales obras que involucraran todos los sentidos, es decir, que la exposición se compusiera de obras para ver, oler, probar, oír o tocar. Con respecto a la señalética, las fichas técnicas y reseñas que acompañaron cada creación artística fueron traducidas en braille y se contó también con otras ayudas visuales, audiovisuales y de guías de lengua de señas para que las personas con discapacidad física pudieran identificar e interactuar con las obras.

## Curaduría

Los trabajos se seleccionaron bajo curaduría de expertos de diseño y similares (1 externo y 2 internos), cuya labora fue evaluar las propuestas enviadas. Después de este proceso, se seleccionaron 40 piezas para exhibir entre las más de 150 obras recibidas, las cuales fueron realizadas, en su gran mayoría, por estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior (CUN), regional Magdalena, como parte de su formación durante el periodo académico 2019A.

La intención última del evento fue visibilizar la accesibilidad y la inclusión desde la visión local como un tema de investigación en la ciudad que debe ser asumido por la academia y su labor social en el marco de la formación de los futuros profesionales de diseño gráfico en estos tiempos. A través de las piezas seleccionadas, se invitó a una reflexión en comunidad sobre Santa Marta como una ciudad realmente para *todos*.

Figura 7. Proceso de curaduría de las obras y docentes en curaduría de las obras



Fuente: elaboración propia

Los criterios de selección tuvieron en cuenta la calidad del producto presentado, la relación con la temática del evento y la investigación procesual de las obras a cargo de los alumnos de las asignaturas de los docentes involucrados en este proyecto integrador. Las piezas seleccionadas debían tener un formato de tamaño tabloide (33 x 44 cm), autoadherible para el formato bidimensional, debidamente adecuadas con soporte duro MDF y estar listas para colgar.

## Promoción y divulgación

Para este evento se realizaron varias piezas publicitarias con la colaboración de estudiantes y docentes, con el fin de promover e informar en las redes sociales sobre el marco del evento de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes. Paralelo a esto, la docente Diana Angarita se encargó de enviar cartas de invitación a entidades del sector externo que podrían estar interesadas en vincularse al evento por su compromiso con el tema de inclusión en Santa Marta.



Figura 8. Pieza publicitaria para redes sociales

Figura 9. Pieza publicitaria para redes sociales



Fuente: elaboración propia

También se diseñaron piezas promocionales y la señalética para el sitio de la exhibición con la participación del equipo y de los alumnos desde las asignaturas de señalética.

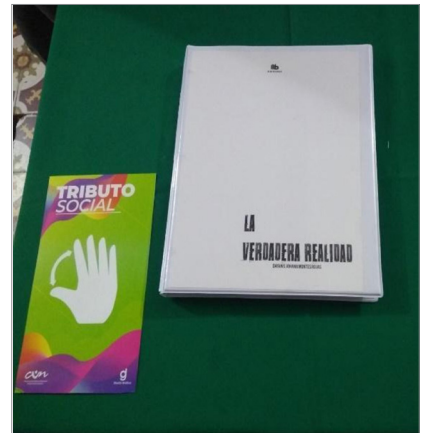
**Figura 10.** Piezas publicitarias del evento



**Figura 11.** Piezas publicitarias del evento (banner)



**Figura 12.** Piezas promocionales impresas y señalética del evento



**Figura 13.** Piezas promocionales impresas y señalética del evento

Fuente: elaboración propia

Por último, se hizo la promoción del evento en redes sociales y medios de comunicación.

Figura 14. Evento en redes sociales y medios de comunicación



Figura 15. Notas de prensa Opinión Caribe



Figura 16. Pantallazo notas de prensa Hoy Diario del Magdalena

Fuente: elaboración propia

El evento contó con la presencia de entidades externas que participaron como invitadas especiales en la muestra por su característica labor social y educativa alrededor de la inclusión en la ciudad. Se logró establecer un acercamiento positivo de apoyo e intercambio con cada una de ellas en el proyecto llevado a cabo en pro de favorecer el diálogo institucional.

Tabla 1. Listado de invitados especiales y curador del arte invitado

| NOMBRE ENTIDAD                                      | PERSONA CONTACTO                                | CORREO ELECTRÓNICO   |
|---|---|--|
| Fundación de Rehabilitación Integral                | Angelica Zamora (directora ejecutiva)           | fundacionderehabilitacionintegral@gmail.com                                      |
| Club Paralímpico                                    | Miguel Montes Cantillo                          | mmontes1981@gmail.com<br>clubvoleibolsierranevada@outlook.com                    |
| Infotep   | Mildred Ospina Pacheco (coordinadora académica) | mildredospinap@infotep.hvg.edu.co  |
| Fundación María Luisa                               | Directora                                       | contactenos@fundacionmarialuisa.org  |
| Fundación Alegra                                    | Alexandra Granados                              | alegracoaching@gmail.com   |
| Oficina de Desarrollo Estudiantil Unimagdalena      | Luis Quintero Botello                           | inclusion@unimagdalena.edu.co  |
| Medio de comunicación digital: La Hoja sin Tinta    |   | contacto@lahojasintinta.com  |
| PCD distrital                                       | Álvaro Iglesias                                 | discapacidadesantamarta@gmail.com  |
| Asociación de Invidentes del Magdalena (Asoinvigag) | Carlos Alberto Cabas                            | asoinvimag@hotmail.com,<br>carbertocabas@hotmail.com                             |
| As Inclusion (ONG)                                  | Rubén Martínez (director)                       | ongasinclusion@gmail.com   |
| Gobierno y Gestión Pública                          | Armando Escobar Gil (concejál)                  | Facebook y Whatsapp  |
| Curador de arte                                     | Javier Mejía                                    | javiermejia1969@gmail.com<br>Twitter: @javiermejiatwt<br>Web: www.javiermejia.co |

Fuente: elaboración propia



Fuente: elaboración propia

Figura 17. Carta de invitación a entidades en la ciudad ejemplo

El 31 de mayo del 2019, día del evento, se contó con la presencia de los medios como estrategia de comunicación para visibilizarlo. Desde las 8:00 a. m. hasta las 8:00 p. m., hora de finalización del evento, los docentes del programa de Diseño Gráfico y el equipo de estudiantes partícipes organizaron el montaje de las piezas en los paneles expositivos y la colocación de fichas técnicas.

Figura 18. Montaje de obras en el lugar



Fuente: elaboración propia

Figura 19. Montaje de libros y audiovisuales



Figura 20. Alumnos frente a sus trabajos de dibujo con relieve en braille

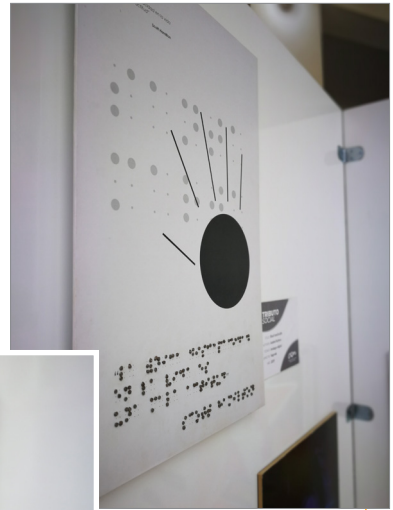


Figura 21. Detalle obras táctiles en braille



Figura 22. Detalle obras táctiles en braille



**Figura 23.** Foto detalle visita guiada con intérprete de señas



**Figura 24.** Foto detalle visita guiada con intérprete de señas



**Fuente:** elaboración propia

**Figura 25.** Foto apertura del evento



**Figura 26.** Foto apertura del evento



**Fuente:** elaboración propia

La apertura del evento estuvo a cargo del grupo musical Sonativo. Luego, el director regional, Carlos Sánchez, dirigió unas palabras al público, alocución que contó con una intérprete de señas invitada de la Alcaldía de Santa Marta, Neifer Monsalve, quien brindó su colaboración durante el evento. Más adelante, la presentación estuvo a cargo del alumno de comunicación social Jorge Mario Murillo, quien además pertenece al semillero de investigación AINCOM del programa de Diseño Gráfico.

**Figura 27.** Fotos de la exposición *Tributo social MUD 2019*



**Figura 28.** Fotos de la exposición *Tributo social MUD 2019*



**Figura 29.** Fotos del montaje de las obras en el lugar en los paneles y cubos expositivos

Fuente: elaboración propia

## EVALUACIÓN Y RESULTADOS

### Procesos de formación de las asignaturas

El balance es positivo en los procesos de formación, ya que se logró articular adecuadamente las asignaturas del programa con la creación de piezas gráficas por parte de los estudiantes. En especial, esto contribuyó a desarrollar el pensamiento complejo, hecho evidente en los modos como el alumno enfrenta de diversas maneras los problemas y desafíos de la vida cotidiana para darles solución, al valerse del análisis, la síntesis y la evaluación de información. Dichos procesos posibilitan la adquisición del conocimientos, habilidades y actitudes apoyados en la investigación; en otras palabras, adquirir capacidad para explorar, aprender y abordar, por sí mismos, problemas y tareas que potencialicen su aprendizaje.

En este sentido, se puede afirmar que el resultado fue positivo, ya que facilitó las actividades del aprendizaje de las asignaturas; cumplió con los objetivos formativos previstos; generó un aprendizaje significativo, reflexivo y crítico en un ambiente de cordialidad, respeto, tolerancia, responsabilidad, humildad y colaboración entre los integrantes del grupo; elevó la motivación del estudiante por las actividades del programa, y mejoró su rendimiento académico del semestre.

Por tanto, se logró integrar con éxito en un proyecto común varias asignaturas del programa de Diseño Gráfico que tienen en cuenta los diferentes semestres y ciclos propedéuticos de formación, pues las asignaturas que se vincularon al proyecto tuvieron en cuenta el desarrollo de competencias desde la investigación, la fundamentación teórica y las metodologías del diseño, hasta la producción técnica y tecnológica en una argumentación final crítica. Este hecho contribuyó significativamente a mejorar y visibilizar los procesos técnicos, tecnológicos y profesionales de los discentes, quienes se dieron a la tarea de crear productos de impacto para la comunidad y ponen de manifiesto la responsabilidad social de la academia en la formación a los futuros profesionales.

En conclusión, a través de este proyecto integrador de aula, los docentes generaron un proceso de reflexión que suscitó cambios en las concepciones de la enseñanza tradicional, porque movilizaron, de manera integrada y constante, la motivación, la acción práctica con los estudiantes, la observación de posibilidades y dificultades, la revisión de resultados y la aplicación autónoma de propuestas aceptadas como válidas dentro de una realidad contextual.

## Impacto en la comunidad

La buena comunicación y el trabajo en equipo entre docentes, estudiantes y administrativos permitió conseguir un resultado positivo final que logró la integración de todos los programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes que apoyaron el evento. Por otra parte, el impacto en la comunidad fue positivo, puesto que, gracias a la gestión adelantada por los docentes del programa, se realizaron acercamientos con entidades externas para futuros proyectos sociales y con medios de comunicación locales que se difundieron la información del evento.

Los alumnos, como partícipes del proceso del evento y como expositores, son responsables de gran parte del éxito de este evento. En su participación en este evento se observó una mayor motivación y apropiación de la identidad institucional, lo que se traduce en un estímulo específico para sus estudios actuales que mengua la deserción y contribuye también en su visibilización como futuros profesionales.

Por otra parte, el evento contó con gran afluencia de personas, hecho evidenciado en las listas de asistencia del público y el alcance de su difusión en los medios sociales, que logró organizarse de acuerdo a los tiempos establecidos en la programación. Esto invita a mejorar todavía más la preparación de próximos eventos en términos de tiempos, planeación y generación de estrategias colaborativas, como puede ser contar con un equipo fijo de alumnos que se vincule a este tipo de eventos en labores de apoyo a docentes y de coordinación. Con esto, sin duda, se podría garantizar un mayor alcance e impacto.

## Aportes y desarrollos para la Escuela de Comunicación y Bellas Artes

Como se comentó anteriormente, el evento contó con un proceso curatorial de selección de obras a cargo de la planta de docentes y de los organizadores del evento. En el resultado de la muestra se evidencia un balance general muy positivo, puesto que se recibieron un número considerable de obras por parte de los alumnos para ser evaluadas, proceso en el que el cuerpo docente participó activamente tanto en la producción de las piezas como en la selección.

Los procesos en las asignaturas generaron productos de impacto social que hacen manifiesta la responsabilidad social de la academia en la formación de los futuros profesionales. Se logró, además, adquirir para el programa una serie de paneles expositivos y cubos de exhibición, lo que permitirá exhibir de forma constante los trabajos realizados por los alumnos de la regional en otros eventos y darles mayor visibilidad profesional en futuros eventos.

Por otro lado, la implementación del proyecto de aula en el marco del modelo pedagógico CUN, como estrategia didáctica y de formulación, planeación, ejecución y sistematización, impacta no solo en los estudiantes, sino también en las familias, docentes y comunidad educativa. Podemos decir que es una propuesta de cambio y transformación para el desarrollo de competencias convivenciales y ciudadanas. En este sentido, se abre la posibilidad para la academia de ser pioneros en la enseñanza a nivel curricular de buenas prácticas del diseño, al enseñar desde el currículo los principios del diseño universal, su aplicación en productos gráficos de comunicación, así como la consideración del factor humano en cada proyecto de diseño.

Así mismo, este proyecto permitió la exploración y abrió el camino a la generación de soluciones en el área de conocimiento relacionada con el diseño de propuestas comunicativas para personas con necesidades de rehabilitación. Sus búsquedas en diferentes medios, tanto tecnológicos como análogos, dan testimonio de ello, así como los productos finales que pueden ser comprobados en prototipos técnicos, funcionales, formales y estéticos.

Por otra parte, la generación de aportes desde la perspectiva de una sostenibilidad ambiental, relacionada con la posibilidad de mejorar el factor humano desde el diseño y la comunicación, abre la posibilidad de insertar a personas con discapacidad y permite que este tipo de población sea más independiente, productiva y que se incorpore en las dinámicas sociales desde la academia.

En conclusión, la generación y el desarrollo de proyectos de investigación en el aula que tengan en cuenta conceptos como la inclusión y el diseño universal demuestran la pertinencia del programa de Diseño Gráfico como disciplina base para el mejoramiento de las condiciones laborales y de vida tanto de la población con discapacidad, como del conjunto general de la población.

## CONCLUSIONES

El desarrollo de eventos culturales y artísticos fortalece el programa de Diseño Gráfico y genera visibilidad en la ciudad, lo que, a su vez, contribuye a la captación de nuevos estudiantes. Por otra parte, motiva a los estudiantes a participar en esta clase de eventos e incrementa la calidad de sus productos a través de metodologías proyectuales que se evidencian en los proyectos del aula dirigidos hacia la investigación y creación.

El diseño inclusivo se proyecta más allá de la accesibilidad, pues considera las capacidades y necesidades de la mayoría de las personas tanto como sea posible. La hipótesis de fondo que plantea el diseño inclusivo es que, además de las discapacidades permanentes, existen discapacidades cambiantes, algunas temporales o situacionales que nos afectan a todos en mayor o menor medida. De esta manera, es posible afirmar que el mayor objetivo del diseño inclusivo es crear una sociedad más justa, accesible e igualitaria.

Los profesionales del diseño tienen que comprender la importancia de integrar a toda la sociedad fuera de los proyectos que desarrollan y de tener siempre presentes realidades como el envejecimiento de la población mundial o la necesidad de un desarrollo sostenible. Al seguir los principios del

diseño universal en la metodología de los PIA es posible generar productos gráficos con mayor usabilidad e impacto. Articular las asignaturas hacia la producción de diseños inclusivos genera el desarrollo de competencias en el alumno que los hacen capaces de reflexionar sobre el papel del diseño en la sociedad y la responsabilidad social.

El evento demostró que los programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes pueden trabajar articulados en la consolidación de otros de mayor impacto local desde sus áreas disciplinares. Así mismo, la reflexión sobre esta experiencia deja muchas enseñanzas sobre el tiempo que conlleva organizar un evento de este tipo en todas sus etapas, consolidar un cronograma adecuado y explicar la responsabilidad que recae en todo el cuerpo docente.

Por último, promover la apropiación de la investigación-creación y de los eventos por parte de los estudiantes genera que los productos finales tengan mayor calidad y compromiso de su parte, y que proyecten desde la academia un ejemplo de responsabilidad social.

## REFERENCIAS

- Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *Trans. Revista de Traductología*, 11, 15-30. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/download/3095/2859>
- Asís, R. de. (2017). De nuevo sobre la accesibilidad: diseño, medidas, ajustes, apoyos y asistencia. *Colección Working Papers: El tiempo de los derechos. HURI-AGE*, 4, 3-19. Recuperado de <https://redtiempodelosderechos.files.wordpress.com/2015/01/wp-4-17.pdf>
- Cala, G., Gascón, M. y García, M. (2018). Discapacidad y accesibilidad universal. La unión perfecta. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 3, 44-62. Recuperado de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/3591>

- Correa, L. (2018). Derecho a la ciudad y “Group Homes”: fomentar la inclusión social de personas con discapacidad intelectual. *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 11(21). Recuperado de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cvu11-21.rcgh>
- CUN. (2018). *Proyecto Educativo Cunista (PEC)*. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Bogotá [recurso en línea]. Recuperado de <https://cun.edu.co/wp-content/uploads/PEC.pdf>
- Dane (2018). Sistema Nacional de Discapacidad [sitio web]. Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/files/censo2018/informacion-tecnica/cnpv-2018-presentacion-3ra-entrega.pdf>
- Estrada, R. (2017). Pensar y diseñar en plural. Los siete principios del diseño universal. *Revista Digital Universitaria*, 18(4). recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num4/art30/>
- Guenaga, M., Barbier, A. y Eguiluz, A. (2007). La accesibilidad y las tecnologías en la información y la comunicación. *Trans. Revista de Traductología*, 11, 155-169. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3104>
- Hernández, Á. (2004). Las personas con discapacidad: su calidad de vida y la de su entorno. *Aquichan*, 4(1), 60-65. Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-59972004000100008](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-59972004000100008)
- INCI. (2019). *Según el Dane, el 7,2 % de los colombianos tiene alguna discapacidad* [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.inci.gov.co/blog/segun-el-dane-el-72-de-los-colombianos-tiene-alguna-discapacidad>
- López, F. (2016). *La accesibilidad en evolución: la adaptación persona-entorno y su aplicación al medio residencial en España y Europa* (tesis de doctorado). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/166087>



- Mace, R., Jones, M., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., Connel, R. y Vanderheiden, G. (1997). *The Principles of Universal Design* [recurso en línea]. Recuperado de [https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about\\_ud/udprinciplestext.htm](https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm)
- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (2018). *MinCit avanza en inclusión y accesibilidad del turismo en el país* [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.mincit.gov.co/getattachment/estudios-economicos/estadisticas-e-informes/informes-de-turismo/2018/oe-vt-turismo-2018-28-03-2019.pdf.aspx>
- Montero, Y. (2015). Experiencia de usuario: principios y métodos. *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*, 9. Recuperado de [https://yusef.es/Experiencia\\_de\\_Usuario.pdf](https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf)
- OCDE y Cepal (2014). *Perspectivas económicas de América Latina 2014. Logística y competitividad para el desarrollo* [recurso en línea]. Recuperado de [https://repositorio.Cepal.org/bitstream/handle/11362/1504/LCG2575\\_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.Cepal.org/bitstream/handle/11362/1504/LCG2575_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- ONU. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* [recurso en línea]. Recuperado de [https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1\\_es.pdf](https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf)
- ONU. (2017). *Nueva agenda urbana*. Quito: Naciones Unidas. Recuperado de <http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Spanish.pdf>
- Ríos, J. (2014). Condiciones de inclusión de la discapacidad frente a las barreras arquitectónicas, el reto a la inclusión. *UGCiencia*, 19, 31-44. Recuperado de <http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/171>
- Ronda, R. (2013). Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. *No Solo Usabilidad*, 12. Recuperado de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>

- Sainz, R. (2012). *La autorreferencialidad en el arte (1970-2011). El papel de la fotografía, el vídeo y el cine domésticos* (tesis de doctorado). Universidad de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158611>
- Sánchez, J. (2011). En busca del diseño centrado en el usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta. *No Solo Usabilidad*, 10. Recuperado de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>
- Santa Marta Guía Histórica (2013). *Hospital San Juan de Dios Antiguo*. [entrada de blog]. Recuperado de <http://santamartaguia.blogspot.com/2013/09/hospital-san-juan-de-dios-antiguo.html>
- Serrano, M., Jaramillo, L., Campos, C. y Galindo, N. (2013). Instrumento para evaluación de la accesibilidad con criterios de diseño universal. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 2(39), 143-151. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/432>
- Suárez, M., Aguilar, J. y Neira, C. (2017). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario (DCU), adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 12(19), 215-236. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6302030.pdf>
- Tejada, A. y Fernández, M. (2017). El espacio público accesible como elemento de integración social. Aplicación en zonas costeras e islas. *Études Caribéennes*, 36. Recuperado de <https://journals.openedition.org/etudescaribeennes/10752>
- User Experience Designers. (2016). *¿Qué es el diseño inclusivo?* [recurso en línea]. Recuperado de <http://www.uxd.cl/2011/12/articulos/experiencia-de-usuario/%C2%BFque-es-el-diseno-inclusivo/>
- Vargas, A. (2018). La accesibilidad universal y el patrimonio histórico. La Catedral de Jaén. *Revista Científica sobre Accesibilidad Universal la Ciudad Accesible*, 4(2), 189-226. Recuperado de: <http://riberdis.cedd.net/handle/11181/5475>

Vives, L. (2013). *Análisis de la renovación urbana como estrategia de recuperación del Centro Histórico de Santa Marta. Estudio de Caso: Plan Especial de Protección del Centro Histórico del Distrito Turístico, Cultura e Histórico de Santa Marta. Periodo 2000-2011* (tesis de doctorado). Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/4749>

## TRIBUTO:

# la otra mirada de la inclusión desde el trabajo de cocreación con comunidades

*Lidia Esperanza Alvirra Gómez\* / Francisco Javier Buendía Puyo\*\**

### RESUMEN

El siguiente capítulo evidencia el trabajo desarrollado por medio de proyectos integradores de aula (PIA) en el programa de Diseño de Modas de la CUN, regional Bogotá, que vincula a los estudiantes con las comunidades en un trabajo de cocreación, y potencia y reconoce la labor, los saberes y las necesidades de los grupos sociales. Toma la *sostenibilidad* y la *gamificación* como ejes articuladores de la reflexión y establece como ruta por cada ciclo una temática investigativa, una metodología y unas herramientas, necesarias para el desarrollo de las propuestas en los diferentes semestres. Esto permite que Tributo se consolide como el evento de investigación-creación más importante del programa, se convierta en una plataforma de visibilización y socialización de los procesos investigativos ejecutados durante el año 2019, y sitúe la práctica creativa e investigativa en un evento certificado por un comité científico que avala todos sus requerimientos de calidad y existencia.

**Palabras clave:** cocreación, comunidad, juego educativo, moda

\* Diseñadora de modas. Magíster en Neuropsicología y Educación. Investigadora del Programa de Diseño de Modas de la CUN. Es miembro del grupo de investigación CODIM.

\*\* Maestro en Artes Plásticas y Visuales. Magíster en Creación, Producción y Difusión. Investigador del programa de Diseño de Modas de la CUN. Miembro del grupo de investigación CODIM.

## CONTEXTO DE TRIBUTO COMO EVENTO ACADÉMICO

Cada semestre, el programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) organiza un evento académico para hacer visibles los procesos creativos, los productos y procesos creados por los estudiantes de todos los semestres y su labor de inclusión con el trabajo de cocreación en comunidades. Su quinta versión se fundamentó en la realización de una exposición como producto de procesos de obra-creación en el Espacio Odeón principalmente, ubicado en el centro histórico de Bogotá, que se propuso como un escenario de creación artística contemporánea para hacer visibles proyectos de experimentación interdisciplinarios e investigativos, y generar nuevas nociones acerca de los alcances de la práctica artística. Para el programa, el sentido de este ejercicio es dar un giro a la difusión de la creación del atuendo, con el fin de que actividades como estas trasciendan los espacios tradicionales donde se realizan y difunden, tales como pasarelas, festivales y espacios de moda.

Así mismo, se realizaron muestras en otros espacios de Bogotá, como las salas del Museo de Trajes, el Museo Militar, la Alcaldía de La Candelaria y Neos Moda, con el objetivo de visibilizar la variedad de productos resultantes de las investigaciones que se gestan al interior del programa y formular un cúmulo de trabajos contemplados en el modelo de Colciencias, que respondan a la obra-creación como procesos de investigación en la categoría de productos de diseño: “bocetos, diseños, esquemas, artefactos, producto textil, instalaciones y fotografías” (Colciencias, 2016, pp. 29-31) entre otros, los cuales hasta la fecha se llevan a cabo pero no se presentaron en las anteriores versiones de Tributo.

Con la conformación de la Mesa de Artes, Arquitectura y Diseño (2013 al 2015), y que en el último año en mención hizo parte del modelo de medición de Colciencias (Colciencias, 2016), se abrió la oportunidad para los programas de las escuelas de bellas artes de sustentar las propuestas investigativas y su materialización en un escenario académico investigativo. Por ello, en el periodo 2019B se inició la formalización de la propuesta de proyectos integradores de aulas (PIA) desde el programa Diseño de Modas de la regional Bogotá de la CUN, con el fin de realizar una puesta en escena

donde se presentan diversas tipologías de productos obra-creación, resultados de los cuestionamientos que surgen al interior de las aulas de clases y que son una clara evidencia de la producción investigativa en el programa (Colciencias, 2016).

## ANTECEDENTES

El programa Diseño de Modas, en pro del mejoramiento institucional, cuenta con el proceso de autoevaluación y la aprobación del Ministerio de Educación Nacional de la nueva malla curricular 5030, que entró a funcionar en el primer semestre del 2019. Se trata de una ventana a la proyección del diseño en los próximos años y cómo se plantea desde el programa para el fortalecimiento de la línea disciplinar en creación y diseño. Por esta razón, pasan de ser asignaturas de tres créditos a tener ocho créditos en primer semestre y desde segundo a noveno seis créditos por cada una, con el fin de darle una mayor preponderancia al desarrollo técnico de los procesos de los estudiantes. Adicionalmente, el programa se encuentra en la apuesta institucional de acreditación; para esto realiza el proceso de autoevaluación que conlleva el fortalecimiento de los puntos en los que identifica debilidades y, en paralelo, continúa con el desarrollo de los aspectos positivos para alcanzar la cultura de calidad acordada por el Consejo Nacional de Acreditación (CNA), que la define de la siguiente manera: la calidad “es el esfuerzo continuo de las instituciones para cumplir en forma responsable con las exigencias propias de las funciones sustantivas (docencia, investigación, proyección social) y de la cooperación internacional” (CNA, 2006, p. 8).

Es así como Tributo desde su inicio, en el segundo semestre del año 2017, comenzó una indagación significativa sobre las relaciones que se dan entre moda, culturas ancestrales y los grupos sociales con los que se hace co-creación. Con esta iniciativa fomenta otras maneras de ser inclusivos que tienen en cuenta las comunidades y sus saberes al hacer moda, así como sus conocimientos en el tejido, el bordado y los textiles naturales, elementos fundamentales de sostenibilidad que convergen con la investigación de nuestras culturas tradicionales y con la importancia que reviste para la sociedad actual su reconocimiento desde la participación estudiantil, la

conjunción con los PIA, el acompañamiento docente y el acercamiento a las necesidades de las comunidades.

Es importante nombrar que el documento guía para el desarrollo de los proyectos integradores de aula se construye al inicio de cada semestre por el Comité de Diseño, que tiene en cuenta las temáticas acordadas con el Comité Curricular del Programa y cuya razón principal es la de actualizar las necesidades de las comunidades. Este ejercicio se realiza a partir de un trabajo de cocreación e indagación de las macrotendencias consultadas en la plataforma digital Worth Global Style Network (WGSN), que reúne los estudios a nivel global del comportamiento de los consumidores y del estilo de vida de las principales ciudades del mundo (WGSN, 2020); no en vano, se trata de la principal herramienta en tendencias de consumo y diseño.

### RUTA METODOLÓGICA

Para esta quinta versión, se construyó el documento base con los lineamientos para los diferentes semestres en el PIA. Se sustentó bajo la denominación de “Tributo latinoamericano” para darle una ruta conceptual y metodológica al trabajo de los estudiantes que contenga las nociones de investigación-creación. De igual manera, se establecieron los ejes temáticos de gamificación, cocreación (inclusivo con las comunidades de las que se reciben aportes a la hora de crear) y sostenibilidad como líneas articuladoras del evento y del desarrollo teórico de las propuestas creativas. Estas últimas describen, por cada semestre, los procesos de levantamiento de información, referentes visuales y técnicas para conducir a los estudiantes paso a paso en el proceso de elaboración de sus productos.

Así entonces, para cada ciclo propedéutico se resolvió la organización de la siguiente manera:

Tabla 1. Ciclo técnico

| CICLO   | METODOLOGÍA APLICADA         | SEMESTRE         | TEMÁTICAS  |
|---------|------------------------------|------------------|--|
| Técnico | Experimentación y cocreación | Primer semestre  | Artistas e ilustradores latinoamericanos de la Bauhaus |
| Técnico | Experimentación y cocreación | Segundo semestre | Arquitectura patrimonial en Colombia                   |
| Técnico | Experimentación y cocreación | Tercer semestre  | Mitos y leyendas colombianos                           |
| Técnico | Experimentación y cocreación | Cuarto semestre  | El valor histórico del indumento militar               |

Fuente: elaboración propia

Para el ciclo técnico, la experimentación y la cocreación fueron seleccionados como ejes para desarrollar los procesos creativos de los estudiantes. Se apropió el trabajo con comunidades como una forma de inclusión: con la fundación Ámanos Adopta se trabajó la línea de tiempo con perritos y con la Universidad de Boyacá (programa de Modas) se desarrolló el tema de memoria y territorio a partir del bordado, ya que la estructura conceptual y pedagógica de las asignaturas de este ciclo propicia la interacción y la producción de formas estéticas, resultado de los ejercicios de percepción y creación.

El enfoque conceptual para el primer semestre es: artistas e ilustradores latinoamericanos de la Bauhaus. Estos se presentan como los insumos orientativos para desarrollar los productos de la colección y como el incentivo para que el estudiante, durante su proceso de experimentación, encuentre, reconozca y apropie los conceptos con la guía de su docente, y haga una lectura constante de su propio contexto. Para esto se maneja la siguiente estructura:



- Contextualiza al estudiante en los contenidos: orienta en el proceso de investigación de fuentes visuales, estéticas, posibilidades pedagógicas, didácticas y acercamiento al objeto de estudio.
- Reflexiona y organiza los contenidos con relación al contexto: se orienta al estudiante luego de definir el tema a investigar para suscitar en él un proceso de indagación en el que defina sus intereses en la comprensión del diseño de sus piezas y su quehacer cotidiano.
- Rutas para pensamiento reflexivo: se realizan salidas de campo y debates de aula para propiciar la observación de procesos de creación que asocien la información visual y los datos claves, para transformar esas interpretaciones en posibilidades dentro de su proceso creativo.
- Ejercicios prácticos: luego de recopilar la información, se trabaja en actividades prácticas para transformar los conceptos en formas y elementos tangibles, resultados de las interpretaciones que el estudiante hace de su entorno (López *et al.*, 2019). En esta fase se desarrollan las propuestas creativas para los productos que se presentan en Tributo.

Tabla 2. Ciclo tecnológico

| CICLO       | METODOLOGÍA APLICADA            | SEMESTRE        | TEMÁTICAS                         |
|-------------|---------------------------------|-----------------|-----------------------------------|
| Tecnológico | copiar + combinar + transformar | Quinto semestre | Biodiversidad (orquídeas andinas) |
| Tecnológico | copiar + combinar + transformar | Sexto semestre  | Joyería y piedras preciosas       |

Fuente: elaboración propia

El proceso de creación de los productos en el ciclo tecnológico se establece a partir de los siguientes elementos fundamentales:

- Todo es un remix: parte de la premisa de que todo es copia de algo; así, entonces, toma los fundamentos del remix (copiar + combinar + transformar) e incluye la “ecuación experimental VIEC” que

corresponde al volumen, intervención textil, estructura y concepto de la propia experiencia creativa del estudiante.

- Exploración visual: resultado de la investigación y el levantamiento de fuentes visuales que culminan en la producción de una maqueta tridimensional.
- Diseño interactivo: comprende la etapa de prueba, análisis, depuración y prototipado, que incluye la bocetación, intervención textil y maqueta del indumento. Además, una producción sonora que se conecte de manera sensitiva con el atuendo (López *et al.*, 2019).

**Tabla 3.** Ciclo profesional

| CICLO       | METODOLOGÍA APLICADA                    | SEMESTRE                 | TEMÁTICAS                         |
|-------------|---|--------------------------|-----------------------------------|
| Profesional | VIEC (ecuación moda experimental)       | Séptimo semestre         | Rituales y religión               |
| Profesional | Conceptualizar-trans-formar-reconstruir | Octavo y noveno semestre | Ferias y fiestas latinoamericanas |

**Fuente:** elaboración propia

El ciclo profesional del proceso se denomina *diseño*. Parte de la investigación para obtener información que luego se transforma en conceptos y estos, a su vez, pasan a ser formas y signos. Además, los estudiantes interactúan con grupos sociales para que los procesos de diseño den respuesta a sus necesidades con un trabajo de cocreación que, según Said-Valbuena (2019), potencia el proceso creativo. La didáctica hace parte de las formas de orientar al estudiante y apropiar el conocimiento, mientras que el manejo de prendas de segunda mano para deconstruir y customizar cumple una función importante en este proceso de materialización de artefactos, escenografías y exposiciones, entre otros resultados del proceso.

## ESTUDIO DE TENDENCIAS

Se basa en el uso de la herramienta WGSN, a saber, la plataforma más importante de estudio de tendencias a nivel global frente a los estilos de vida de los consumidores en las principales ciudades del mundo.

Figura 1. PIA 2019 B



Fuente: elaboración propia

La anterior es la portada de la guía visual construida para dar línea por semestre en los proyectos PIA 2019B. Este documento contiene orientaciones, referentes y vídeos para consulta de los docentes y estudiantes con fines académicos.

## LA GAMIFICACIÓN, LA COCREACIÓN Y LA SOSTENIBILIDAD COMO LÍNEAS ARTICULADORAS DEL EVENTO

Durante los últimos años, el programa Diseño de Modas ha apostado al trabajo de la sostenibilidad por ser una necesidad palpable en los entornos sociales. La cocreación con grupos de estudio, al unir los aspectos creativos, genera procesos de inclusión con otras comunidades y sus saberes. Por su parte, la gamificación, en su condición interdisciplinaria, genera nuevas maneras de conocimiento en el desarrollo de los proyectos de aula. Estas tres líneas de trabajo son el eje que articula el desarrollo de Tributo.

### Gamificación

De acuerdo con el proceso de inicio de la nueva malla curricular (5030) en el programa –que potencia las asignaturas de creación del ciclo técnico y tecnológico, y de diseño en el profesional–, se establecen para las materias actividades enfocadas en el uso de elementos didácticos y retos conceptuales que lleven al estudiante a espacios más significativos en su proceso de formación. Con la tecnología, la gamificación viene ganando espacios en los entornos educativos, ya que se basa en estrategias didácticas desarrolladas a partir de juegos, retos, puntos e interacciones que permiten un conocimiento mucho más orgánico para los estudiantes.

De la misma manera, la participación docente es fundamental, ya que entabla un diálogo más horizontal con el proceso de aprendizaje. En ese sentido, por ejemplo, las docentes Cielo Lizarazo y Lorena Muñoz produjeron una serie de cartas interactivas que ponen en conjunción conceptos propios de la moda: siluetas, armonías de color, principios básicos de diseño y figuras geométricas. A partir de estas se realizan actividades en las que el estudiante tiene el reto de elegir una característica de cada carta para motivarlo a crear nuevas posibilidades de acuerdo al proceso de aula y unirlo a los conceptos establecidos en ella para afianzar su imaginación y capacidad de resolver problemas relacionados con el campo estético de estudio. Esto quiere decir que la gamificación en la educación propicia espacios de retroalimentación para los estudiantes e incrementa las relaciones entre pares y

grupos de trabajo, porque motiva constantemente la participación de los alumnos en las clases por medio de herramientas cercanas al aprendizaje a través del juego, pues, además de las construcciones técnicas propias, involucra el uso de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades (Conchillo, 2017).

## Cocreación

La cocreación se propone como el segundo eje temático destacado en Tributo, ya que permite al estudiante indagar sobre perfiles del consumidor para luego implementarlos en el proceso de creación de las necesidades, gustos y estilos de vida de los usuarios. Dicho ejercicio propicia que los proyectos de diseño generen productos y procesos de manera asertiva para los distintos públicos, pues su prioridad se concentra en los aportes de los grupos sociales para los cuales está pensado y para quienes finalmente se diseña. Este proceso de cocreación radica en la importancia que se les da a las comunidades con quienes se trabaja y en su perspectiva inclusiva, que valora sus aportes en el proceso de creación y reconoce sus saberes. Lo anterior quiere decir que el conocimiento de los públicos no es aislado la dimensión creativa, sino, más bien, el resultado de las acciones conjuntas encaminadas al mejoramiento de las propuestas de diseño desde diversos enfoques, intereses e incluso disciplinas, ya que determinan el acto creativo en una implicación de inserción en el mercado (Pralhad y Ramaswamy, 2004) y reconocen las prácticas colaborativas son fundamentales para las artes.

Para los estudiantes de diseño de modas, esto, a su vez, refiere una familiaridad con los sujetos participantes en su área de estudio y suscita en ellos la necesidad de documentarse y recoger información valiosa para que los procesos de ideación de sus productos sean cada vez más estructurados y afines al nivel de formación que se encuentren cursando, según el ciclo propedéutico (técnico, tecnólogo o profesional). Paulatinamente, los encuentros se fortalecen y los estudiantes comprenden la importancia de interactuar con las comunidades, lo que permite que sus proyectos se abran a nuevas nociones de interacción con diversos contextos y que, como resultado, las propuestas desarrolladas en cocreación entre diseñadores y grupos

objetivos sean más pertinentes a las necesidades y demandas de dichos grupos sociales.

Para Nanclares (2014), la cocreación es el resultado de una técnica que surge a partir de la identificación de las problemáticas o necesidades de las personas a las que se proyecta el proceso, producto o servicio, en la cual intervienen en todos los casos tanto los consumidores-usuarios como el mercado y cuyo fin es el aporte de recursos que cumplan con lo que esperan los compradores. Esta también es entendida como un proceso creativo entre una organización y un grupo de personas, en el que el diseñador potencia los procesos de innovación, que pueden ser cambios incrementales o de fondo, para beneficio de ambas partes (Morales, 2013). En la última década, los proyectos de cocreación han tenido mayor impacto social, por ello, las personas vinculadas a ellos tienen la posibilidad de hacer parte de las soluciones y los productos que responden a sus necesidades –no solo individuales, sino de la comunidad–. Por su parte, las grandes empresas se están vinculando con sus clientes u otros emprendedores a través de las plataformas digitales para generar cambios significativos e innovaciones a estas iniciativas (Gaviria, 25 de julio de 2019).

## Sostenibilidad

El tercer eje propuesto es la sostenibilidad, el cual se ha venido investigando desde el año 2014 en el programa Diseño de Modas y del que se han obtenido insumos importantes, entre ellos, una exposición de trajes de novia en material reutilizado en el año 2015 y diversos talleres con comunidades de Tunjuelito y Usaquén, basados en los proyectos PIA. También se ha contribuido en la elaboración de los vestidos para la señorita Colombia en el Concurso Internacional Miss Earth de Egipto en el año 2016 y en otros procesos que se documentan en el libro *Moda sostenible: retos del siglo XXI en la enseñanza aprendizaje* (2018).

Adicional a eso, se han publicado capítulos de libros en los años 2016, “Estuarios”, “Semiótica la pasión del conocimiento”, y 2017, “Miradas, lenguajes y perspectivas semióticas”, basados en actividades propias del programa con el fin de lograr que la investigación en sostenibilidad llegue a ser un

fundamento preponderante en los ejes orientativos de la moda. Dichos avances en investigación condujeron al programa en 2019 a obtener una patente que se basa en la realización de prendas sobre el cuerpo sin producir residuos contaminantes, lo que significa que este tipo de acciones repercuten en la importancia de implementar el concepto de sostenibilidad en la moda, asunto que se ha convertido en un tema transversal de interés para los docentes y en un aliciente para la participación activa de los estudiantes del programa.

Así mismo, el enfoque investigativo de la sostenibilidad se inserta en las necesidades mundiales que requieren hacer de esta una tendencia fundamental para los procesos creativos, definido desde las mismas agendas gubernamentales con la declaración de los objetivos del desarrollo sostenible (ODS), que se basan en la importancia de su implementación en los diversos territorios nacionales para hacer parte de los objetivos de trabajo del Ministerio del Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible (MinAmbiente, 2020) y, por último, en la conformación de la institución propiamente dicha para crear axiomas de responsabilidad social. Dicho lo anterior, el tema de la sostenibilidad en el programa se aborda desde la concepción misma de la creación y el diseño de propuestas enfocadas en el desarrollo de prototipos de uso responsable y con eficiencia de materiales, que incluyan modelos de reutilización, deconstrucción y customización, y que contemplen la posterior comercialización de la prenda con estrategias y empaques ecoamigables, hasta llegar al desuso de las prendas, justo pago a las personas que participan en su elaboración. En este ejercicio confluyen el trabajo y reconocimiento de la labor de las comunidades artesanales, de las que el estudiante recibe formación en diversas maneras para aprender a ser responsable socialmente (Zuluaga y Alvira, 2018).

### EL PROCESO CURATORIAL EN EL EVENTO

El proceso curatorial del evento se desarrolló gracias al trabajo conjunto de los docentes con los estudiantes, y en coherencia con las líneas de investigación y temáticas propias del PIA de cada uno de los semestres. En otras palabras, se trata de un logro producido por la conjunción participativa de todos los actores que hacen parte del proceso creativo porque comprende

tanto la pluralidad de acercamientos a la creación, como la particularidad del individuo en su experiencia artística y su postura (Nogúe-Font, 2020).

Así entonces, en primer lugar, los ejes orientativos propuestos por el docente son reformulados en el espacio de aula, antes de generar el contexto general que hará parte de la obra. De lo anterior se infiere que bajo los tres ejes orientativos para el evento se construye una participación dialógica entre los resultados de las creaciones realizadas y aquello que se quiere transmitir al público, pues se comprende que solamente en este sentido el objeto estético tiene relación con el contexto (Dardel, 2019).

Los ejes de sostenibilidad, gamificación y cocreación son la razón curatorial, puesto que no se piensan de manera separada, sino conjunta en el proceso de creación. Esto garantiza la coherencia entre los materiales utilizados para la elaboración de las piezas, la relación con el proceso que surgió desde el aula, las didácticas y reformulaciones pedagógicas desarrolladas durante el semestre, y finalmente la aplicabilidad e instauración en unas lógicas de mercado.

## PROCESO DE FORMALIZACIÓN DEL EVENTO

La formalización de Tributo es importante porque lo instauro como el evento de investigación-creación del programa de Diseño de Modas. Para ello se sigue una serie de pasos fundamentales para registrar los PIA y constituir el comité científico cualificado para el evento ante la Dirección Nacional de Investigaciones de la CUN. Allí se consolida no solamente una base de referentes visuales, sino una estructura metodológica y teórica para el desarrollo integral de los estudiantes en todos los semestres que confluye con la participación activa de los docentes de las asignaturas de Creación y Diseño y su quehacer pedagógico. Así entonces, se validan los procesos de investigación que se gestan en las aulas lideradas por la dirección del programa y por los docentes.

En la tabla 4 se observa el registro de los PIA, diligenciada por cada grupo de trabajo y conformada por los docentes que integran el proyecto. Esta recoge la información de los desarrollos de aula para lograr los objetivos



propuestos en las distintas asignaturas y evidenciar la recolección de una serie de recursos pedagógicos que se consolidan en un nuevo entregable, denominado “Catálogo de la obra” (desarrollado a profundidad más adelante), “requisito de existencia” ante MinCiencias para obtener los soportes de las obras y su validación como elementos de obra-creación ante la Dirección Nacional de Investigaciones (DNI).

Tabla 4. Ejemplo de registro de proyectos ante la DNI

| ÍTEM | NOMBRE DEL PROYECTO INTEGRADOR | ASIGNATURAS QUE INTEGRAN  | OBJETIVOS DEL PROYECTO  |
|------|--------------------------------|---|---|
| 1    | Pet project                    | Historia del traje universal<br>Taller de Producción 2<br>Taller creativo 2 | Construir una línea de tiempo de historia narrada desde la indumentaria para mascotas.  |
| 2    | Ensamble 2.0                   | Creación básica<br>Fundamentación textil<br>Taller básico de producción     | Incentivar, por medio del ensamble modular, el desarrollo de la capacidad creadora en estudiantes de primer semestre y promover estrategias diversas de gestión del diseño y experimentación con variados materiales y texturas volumétricas. |
| 3    | Atavíos                        | Taller creativo I<br>Desarrollo e intervención textil                       | Incentivar el desarrollo de accesorios que implementan diferentes técnicas de intervención, experimentación y manipulación textil inspiradas en la relación que existe entre la triada: feminismo, arquitectura y moda.                       |
| 4    | Cosmovisiones infantiles       | Taller de producción 2<br>Taller creativo 2                                 | Desarrollar la capacidad de investigación para el diseño de una colección para público infantil que articule la temática de mitos y leyendas en la cultura latinoamericana, con el universo formal.   |

Fuente: elaboración propia

## CONVOCATORIA DEL COMITÉ CIENTÍFICO

Para la conformación del comité científico se determinan los criterios específicos para los respectivos evaluadores. Estos corresponden a necesidades propias de la modalidad del programa y se basan en su experticia en el campo de estudio. Dispuesto así, deben ser expertos vinculados a la disciplina de las artes o el diseño y pertenecer a organizaciones o instituciones que trabajan en el campo del diseño o las artes.

El comité científico es conformado por cuatro personas:

- Regina Parra. Directora del programa Diseño de Modas de la Fundación Universitaria Autónoma de Colombia (FUAC).
- Christian Camilo Caicedo. Docente de la Fundación Universitaria del Área Andina, programa de Diseño de Modas.
- Claudia Patricia Zuluaga García. Representante de la Red de Comunicación, Innovación y Diseño (RedCid).
- Lina Bermejo. Representante para Colombia de Mola Hub Internacional de diseñadores, emprendedores y moda sostenible para Latinoamérica.

La invitación para ser parte del comité se consolida a través de carta enviada desde la dirección del programa, ante la cual el miembro del comité hace el reenvío con la aprobación mediante firma de la aceptación al evento como jurado experto. Al aceptar de manera libre el par científico, asume las responsabilidades que corresponden a la labor.

### Funciones del comité científico

La existencia del comité científico es fundamental para darle validez al evento propuesto. Los jurados deben cumplir con las siguientes funciones:

- Dar fe de la existencia del evento de investigación.
- Contribuir a la socialización y visibilización del evento.

- Participar activamente en las reuniones convocadas por el comité organizador.
- Aportar en la construcción de los criterios de evaluación de las obras presentadas en el evento.
- Evaluar las obras presentadas en el evento de acuerdo a los criterios del instrumento de valoración de las obras.
- Participar en la reunión de cierre, donde se hace el proceso de autoevaluación y retroalimentación de las obras y del evento en general para buscar los aspectos a mejorar en el siguiente (Barrientos, 2016).

## Diseño del instrumento de valoración de las obras

Dentro de los criterios establecidos en el instrumento de valoración de las obras propuestas se determinaron los siguientes lineamientos —es preciso tener en cuenta que el evento se realizó en un espacio físico—:

- Pertinencia de la pieza: si esta es de obra-creación y pertenece a un proyecto PIA o de un investigador.
- Ficha técnica y registro fotográfico: esta información estaba determinada por el comité curatorial (dimensiones, técnica, año y fotografía).
- Metodología: si la obra-creación presenta un desarrollo claro y coherente con los métodos relacionados a la creación artística.
- Propuesta de intervención museográfica: reflexión sobre el emplazamiento de la obra-creación.
- Discusión y argumentos: presenta un aporte al evento Tributo y se articula con las otras piezas.
- Tipo de pieza de obra-creación: esta es la tipología del producto (fotografía, instalación, obra tridimensional, bitácora, escenografía, obra de carácter bidimensional).

En la figura 2 se puede observar el instrumento.

Figura 2. Instrumento de valoración de las obras

| Instrumento de valoración de obra creación<br>versión 10/2019 |   | Cumpie | no cumpie | Cumpie parcialmente | Observaciones |
|---|---|--------|-----------|---------------------|---------------|
| Título de la obra creación:                                   |   |        |           |                     |               |
| Autores:  |   |        |           |                     |               |
|   | CRITERIO  |        |           |                     |               |
| Pertinencia de la pieza                                       | La pieza de obra-creación pertenece a un proyecto de investigación o PIA y el autor cuenta con CVIAC.   |        |           |                     |               |
| Ficha técnica y registro fotográfico                          | La pieza de obra-creación tiene una ficha técnica donde se especifica: Dimensiones, técnica, año de creación de la pieza y cuenta con registro fotográfico.                                       |        |           |                     |               |
| Metodología   | La pieza de obra-creación presenta una metodología de desarrollo clara y coherente que usa como métodos procesos de elaboración artística. (bitácora, u otro documento de validación del proceso) |        |           |                     |               |
| Circulación   | El proyecto de investigación al cual pertenece la pieza de obra-creación, ha participado en otros escenarios de socialización.  |        |           |                     |               |
| Propuesta de intervención museográfica                        | El la pieza de obra-creación cuenta con una reflexión sobre el emplazamiento de la misma en el escenario de exhibición.   |        |           |                     |               |
|   | La pieza de obra-creación representa una aporte significativo a la  |        |           |                     |               |

Fuente: elaboración propia

Por último, el instrumento tiene un apartado en donde los evaluadores realizan sus observaciones con relación a la exposición, materiales y todo lo tocante a la obra que no se encuentre en los criterios de valoración.

## Diseño de catálogo

Para el proceso de certificación de la obra y poder sustentar su existencia ante MinCiencias, se realiza un catálogo de obra que consta de los siguientes apartados, según solicitud de la Coordinación Técnica de Investigaciones de la institución: título de la obra, introducción, metodología y herramientas que se emplean, definición de línea del evento (gamificación sostenibilidad y cocreación), montaje, descripción de la obra, autores e imágenes.

Figura 3. Diseño de catálogo

El diseño del catálogo responde a los requerimientos de existencia de la obra misma porque ¿cómo se puede evidenciar la exposición de una obra en un evento académico sin un documento que dé fe de su existencia? Entonces, surge el catálogo como el documento que valida la presentación de la obra.



Fuente: elaboración propia

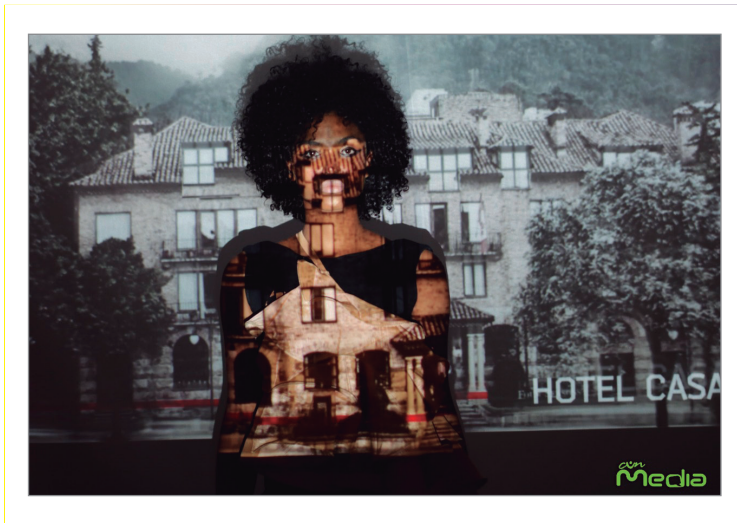


Figura 4. Imagen de obra en catálogo

Fuente: elaboración propia

## ALIANZAS ESTRATÉGICAS DE ESPACIOS PARA PRESENTAR LAS OBRAS-CREACIÓN

El evento de Tributo se presentó en el Espacio Odeón. Se escogió como centro de encuentro principal por tratarse de una locación que recoge las nuevas prácticas artísticas en relación al arte y su transversalidad. Adicionalmente, también hubo obras expuestas en otros lugares, como la Alcaldía de La Candelaria, la Sala de la Victoria del Museo Militar, el Museo del Traje y el espacio comercial Neos Moda, todos ellos, sitios estratégicos para darle mayor visibilidad al evento.

## RESULTADOS

Tributo, en su quinta versión, se constituye como el evento de investigación-creación que presenta los resultados de los PIA del programa de Diseño de Modas de la regional de Bogotá, fundamentado en tres líneas principales: construcción, gamificación, cocreación y sostenibilidad. Durante su desarrollo se fomenta el trabajo colaborativo de los estudiantes desde el primer al último semestre para potenciar no solo sus competencias disciplinares, sino todas aquellas transversales y comunicativas, y las necesidades propias del campo de estudio, como la relación con medios y espacios expositivos.

En esta versión de Tributo, la inclusión se evidencia en el trabajo con comunidades como la Fundación Amanos Adopta, que vinculó un grupo de perritos que habían sido abandonados en la calle, y con el proyecto “Memoria y territorio”, que se une a partir de las prácticas del bordado, entre otras. Durante el evento se presentaron diez proyectos PIA, más la participación de doce invitados externos. A continuación, se relacionan los proyectos PIA presentados en el evento Tributo 2019B con los resultados de algunos de los procesos creativos de los estudiantes.

Tabla 5. Proyectos PIA por semestres. programa de Diseño de Modas (Bogotá)

| IMAGEN REPRESENTATIVA   | NOMBRE DEL PROYECTO  | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|---|--|--|
|     | <p><b>Pet project</b></p> <p>Fundación Ámanos adopta</p> <p>Estudiantes tercer semestre</p> <p>Línea de tiempo de indumentaria para mascotas. Exposición en la Alcaldía de La Candelaria</p> | <p>Historia del traje universal</p> <p>Taller de producción 2</p> <p>Taller creativo 2</p> |
|   | <p><b>Ensamble 2.0</b></p> <p>Estudiantes de primer semestre</p> <p>Muestras de capas sin costuras realizadas por módulos</p> <p>Espacio Odeón</p>   | <p>Creación básica</p> <p>Fundamentación textil</p> <p>Taller básico de producción</p>     |
|  | <p><b>Atavíos</b></p> <p>Estudiantes de segundo semestre</p> <p>Desarrollo de accesorios femeninos, tejidos, cuero y corte a láser</p> <p>Espacio Odeón</p>                                  | <p>Taller creativo I</p> <p>Desarrollo e intervención textil</p>                           |

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

| IMAGEN REPRESENTATIVA  | NOMBRE DEL PROYECTO  | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|--|--|--|
|   | <p><b>Cosmovisiones infantiles</b></p> <p>Comunidad incluida (niños, consumidores)</p> <p>Estudiantes de tercer semestre</p> <p>Escenografía, muestra fotográfica y presentación de atuendos infantiles</p> <p>Espacio Odeón</p> | <p>Taller de producción 2</p> <p>Taller creativo 2</p>   |
|   | <p><b>Moda de la Bauhaus (básico)</b></p> <p>Estudiantes de primer semestre</p> <p>Escenografía, <i>mapping</i> sobre los atuendos, escenografía y atuendos</p> <p>Espacio Odeón</p>   | <p>Creación básica</p> <p>Fundamentación textil</p> <p>Taller básico de producción</p>                 |
|  | <p><b>Arquitectura patrimonial del vestido y feminismo (femenino)</b></p> <p>Estudiantes de segundo semestre</p> <p>Escenografía, vídeos, e indumentaria femenina</p> <p>Espacio Odeón</p>                                       | <p>Taller creativo 1</p> <p>Taller de producción 1</p> <p>Intervención textil</p> <p>Plano técnico</p> |

Fuente: elaboración propia



Tabla 7. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

| IMAGEN REPRESENTATIVA  | NOMBRE DEL PROYECTO   | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|--|---|--|
|    | <p><b>Piedras preciosas</b><br/>(<i>beach wear</i>)</p> <p>Estudiantes de sexto semestre</p> <p>Trajes de baño</p> <p>Espacio Odeón</p>                     | <p>Patronaje femenino</p> <p>Laboratorio de <i>beach wear</i></p> <p>Diseño de <i>beach wear</i></p> <p>Ilustración de <i>beach wear</i></p> |
|  | <p><b>Arquitectura patrimonial del vestido (artes escénicas)</b></p> <p>Estudiantes de noveno semestre</p> <p>Muestra indumentaria</p> <p>Espacio Odeón</p> | <p>Vestuario de artes escénicas</p> <p>Visual merchandising</p>  |

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

| IMAGEN REPRESENTATIVA   | NOMBRE DEL PROYECTO   | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|---|---|--|
|   | <p><b>Biodiversidad orquídeas (Alta moda)</b></p> <p>Estudiantes de quinto semestre</p> <p>Exposición de trajes a mitad de escala en el Museo de Trajes y muestras de atuendos</p> <p>Espacio Odeón</p>                                       | <p>Patronaje alta moda</p> <p>Laboratorio alta moda</p> <p>Diseño alta moda</p> <p>Ilustración alta moda</p> |
|  | <p><b>Militares Quee (Masculino)</b></p> <p>Comunidad, incluida modelos del común, tallas promedio</p> <p>Estudiantes de cuarto semestre Performance en Espacio Odeón</p> <p>Toma de fotografías y desfile en espacio comercial Neos Moda</p> | <p>Diseño masculino</p> <p>Patronaje masculino</p> <p>Intervención textil</p>                                |

Fuente: elaboración propia

El impacto se evidencia en la visita al evento de Tributo por parte de 800 personas que estuvieron en las exposiciones en el Museo Militar, el Museo del Traje, así como en el performance que se realizó en el centro comercial Neos Moda, y los 418 estudiantes participantes en los proyectos.

## CONCLUSIONES

El evento de Tributo 2019B es el primero de investigación-creación que se formaliza en el programa de Diseño de Modas de la institución. Es relevante porque visibiliza los procesos de investigación que se realizan al interior del aula y permite que sean valorados por un comité científico, lo que les proporciona una retroalimentación, así como la posibilidad de una autoevaluación que fortalezca los planes de mejora frente al siguiente evento de esta categoría.

Las líneas del evento, gamificación, sostenibilidad y cocreación, son ejes fundamentales en el desarrollo de los PIA y un soporte importante frente a las decisiones de diseño, puesta en escena y consolidación de las obras-creación. La gamificación facilita herramientas para el trabajo de los proyectos; la sostenibilidad orienta las ideas en el trabajo con comunidades artesanales y la optimización de recursos; la cocreación articula el trabajo con grupos sociales, docentes, diseñadores, estudiantes, artesanos y potenciales consumidores. En esta última línea se da el proceso de inclusión, pues atiende los conocimientos de otros colectivos, crea en conjunto y toma en cuenta otras comunidades, como la fundación de mascotas abandonadas y el grupo de la Universidad de Boyacá. Con estas se borda y expone una obra, el grupo de niños que participa como *cliente* porque ayuda a su proceso de diseño en cocreación y modela los atuendos (como se observa en la fotografía), y el grupo de modelos *reales*, que son personas del común con estatura alta promedio, lo que permite que participen en pasarela, fotografía y performance.

Las metodologías para trabajar los PIA se dividen por niveles de formación con el fin de fortalecer los procesos creativos, desarrollar el pensamiento reflexivo y argumentativo, y establecer una ruta para el desarrollo del proyecto y la formación de los estudiantes de diseño de modas de la institución; a mayor nivel de estudio, se emplean metodologías que complejizan los procesos cognoscitivos.

Por último, formalizar el evento de Tributo de investigación-creación abre la oportunidad para que los estudiantes tengan un espacio de socialización de las diversas obras que se desarrollan al interior del aula en sus procesos

de formación investigativa. Por su parte, los docentes tienen la posibilidad de tener un comité externo que evalúa y retroalimenta. Finalmente, los invitados externos aportan otras experiencias y conocimientos que nutren el sistema compuesto por estudiantes, docentes, visitantes y el evento en general.

## REFERENCIAS

- Barrientos, M. (2016). *Manual de protocolo para la realización de eventos académicos en Contáctica Comunicaciones* (tesis de grado). Corporación Universitaria Lasallista, Bogotá, Colombia. Recuperado de [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1794/1/Manual\\_protocolo\\_eventos\\_academicos\\_Contactica.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1794/1/Manual_protocolo_eventos_academicos_Contactica.pdf)
- Conchillo, M. (2017). *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación* (tesis de maestría). Universidad de Almería, Almería, España. Recuperado de [http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002\\_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dardel, M. (2019). Espacio y paisaje como criterios curatoriales en el Museo a Cielo Abierto de Valparaíso. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, 31(3), 557-571. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/61328/4564456551400>
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias). (2016). *Guía para el reconocimiento y medición de grupos de investigación e investigadores*. Bogotá: Colciencias. Recuperado de [https://minciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor\\_files/guia-reconocimiento-y-medicion-de-grupos-e-Investigadores.pdf](https://minciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/guia-reconocimiento-y-medicion-de-grupos-e-Investigadores.pdf)
- Gaviria, D. (25 de julio de 2019). Co-creación entre emprendedores y grandes empresas: el nuevo modelo de innovación. *Revista Dinero*. Recuperado de <https://www.dinero.com/opinion/columnistas/articulo/co-creacion-entre-emprendedores-y-grandes-empresas--el-nuevo-modelo-de-innovacion-por-diana-gaviria/274802>

- López, A., Muñoz, L., Lizarazo, C., Bolívar, J., Alfonzo, D. y Rincón, A. (2019). *Tributo Latinoamericano. Temas de investigación programa Diseño de Modas* [documento de trabajo]. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1AFZhfP4Ux8kcmsdx9S1ZL1CIDIUlr-MTB>
- Ministerio del Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible. (2020). Objetivos y funciones [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.minambiente.gov.co/index.php/ministerio/objetivos-y-funciones>
- Morales, H. (2013). Co-creación: ¿diálogo activo entre organizaciones y comunidades de interés? En *Memorias del Congreso Internacional de Ciencias Sociales Universidad Pontificia Bolivariana* (pp. 405-406). Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Lina\\_Aguirre-Jaramillo/publication/281972359\\_Mas\\_informacion\\_mas\\_conocimiento\\_Asuntos\\_en\\_discusion\\_sobre\\_creacion\\_y\\_compartir\\_en\\_linea\\_en\\_la\\_web\\_social/links/5600332808ae07629e5287bb/Mas-informacion-mas-conocimiento-Asuntos-en-discusion-sobre-creacion-y-compartir-en-linea-en-la-web-social.pdf#page=405](https://www.researchgate.net/profile/Lina_Aguirre-Jaramillo/publication/281972359_Mas_informacion_mas_conocimiento_Asuntos_en_discusion_sobre_creacion_y_compartir_en_linea_en_la_web_social/links/5600332808ae07629e5287bb/Mas-informacion-mas-conocimiento-Asuntos-en-discusion-sobre-creacion-y-compartir-en-linea-en-la-web-social.pdf#page=405)
- Nanclares, R. (2014). Cocreación: una propuesta para la recolección, sistematización y análisis de la información en la investigación cualitativa. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 11(1), 11-24. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/823/82331500005.pdf>
- Nogué-Font, A. (2020). Indagaciones sobre los procesos de creación artística desde la práctica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 535-552. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/66018/4564456553111>
- Prahalad, C. y Ramaswamy, V. (2004). *The Future of Competition* [recurso en línea]. Recuperado de [http://books.google.com.co/books?id=-GO8wefdWmLIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onep](http://books.google.com.co/books?id=-GO8wefdWmLIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onep)

- Said-Valbuena, W. (2019). Prefigurar, co-crear, entretejer. Diseño, creatividad, interculturalidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(1), 111-129. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/59369/4564456548627>
- Sistema Nacional de Acreditación y Consejo Nacional de Acreditación. (2006). *Guía para la renovación de acreditación de programas académicos de pregrado*. Bogotá: CNA. Recuperado de [https://www.cna.gov.co/1741/articles-186376\\_guia\\_5.pdf](https://www.cna.gov.co/1741/articles-186376_guia_5.pdf)
- Worth Global Style Network (WGSN). (2020). *Fashion. El líder mundial en pronósticos de tendencias de moda* [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.wgsn.com/es/#!/page/fashion>
- Zuluaga, P. y Alvira, L. (2018). *Moda sostenible: retos del siglo XXI en la enseñanza aprendizaje*. Bogotá: Corporación Unificada Nacional de Educación superior (CUN).

# DISEÑO COCREATIVO PARA LA INCLUSIÓN.

## Metodología PIA en el programa de Diseño Gráfico

Liliana Patricia Durán B.\*

### RESUMEN

Este capítulo se centra en la experiencia de jóvenes diseñadores y docentes en el marco de la inclusión social, con respecto a la formulación y el desarrollo de proyectos enfocados a brindar una mejor calidad de vida a la población con discapacidad. Por ello, sitúa el diseño gráfico como parte del desarrollo cultural, dado que permite la creación de productos de comunicación y la exploración de mensajes a través experiencias significativas que benefician al usuario desde la empatía y la narrativa, que se convierte en el hilo conductor del proceso creativo, para culminar en un evento participativo que difunde las propuestas hacia un impacto regional.

**Palabras clave:** creatividad, cultura, diseño, interacción social, investigación

\* Docente de investigación en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Tolima. Diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia. Contacto: liliana\_duran@cun.edu.co

## UNA APROXIMACIÓN AL DISEÑO ENFOCADO EN LAS EMOCIONES Y LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

De acuerdo a Sanders y Stappers (2008), en las últimas décadas ha aumentado el uso del enfoque en diseño cocreativo debido a que ya no solo se diseñan productos sino también experiencias para las personas, comunidades y culturas que están conectadas e informadas al respecto de variados temas sociales. Este hecho hace relevante su participación en el proceso de diseño, pues brindar datos cualitativos en busca de un diseño emotivo, interactivo y que aporte a la transformación de escenarios dentro del espacio cultural. Para ello, los diseñadores desarrollan habilidades enfocadas en facilitar la interpretación, que toman como punto de partida los procesos cognitivos que permiten la empatía con los usuarios y hacer un análisis del contexto para definir los proyectos, valorar las ideas de los integrantes de un equipo y dar paso a la construcción de prototipos que hagan uso de las herramientas adquiridas en su formación disciplinar.

Esto implica utilizar la investigación a través del diseño. Herrera (2010) presenta un recuento de esta última que inicia con el concepto definido por Keyson y Bruns (2009): proceso en que el prototipo se convierte en el instrumento de investigación al explorar nuevas posibilidades creativas en las que la teoría y la práctica se logran articular alrededor del usuario como eje de toda experiencia. Por otra parte, comenta que este tipo de investigación utiliza procesos sistemáticos en los que la metodología proyectual permite la personalización de productos, como es el caso del diseño pensado para la inclusión en el ámbito descrito en el presente capítulo, para el que las experiencias de vida de los usuarios son fundamentales dentro de la metodología, pues se ampara en la cocreación para lograr un mejor resultado del proyecto.

Es importante enfocar los avances de los autores mencionados con el contexto abordado frente a las problemáticas sociales en relación a la población en situación de discapacidad, al tener en cuenta que son un nuevo desafío para los jóvenes diseñadores, “la cultura como sistema de valores para la apropiación de conocimientos, la cooperación, el trabajo colaborativo, las



comunidades de práctica, el emprendimiento social y la inclusión” (Gómez *et al.*, 2019, p. 20). Estos últimos son aspectos determinantes para la responsabilidad y el desarrollo sostenible que hoy en día responden a las necesidades en un nivel global.

De esta manera, se tomó como base la pregunta: ¿cuáles son los productos de diseño gráfico que permiten brindar una mejor calidad de vida a la población en situación de discapacidad en la región del Tolima? También se hizo énfasis en la observación del entorno en el que los diseñadores gráficos en formación se encargaron de idear y desarrollar productos de comunicación con dicho propósito, exaltar las habilidades y destrezas de usuarios determinados, integrar a los docentes y la comunidad de cuidadores, motivar a la reflexión y proyectar futuros posibles hacia una información asertiva frente a la problemática encontrada.

Ahora bien, actualmente la investigación en el campo del diseño en Colombia se puede realizar en el marco de la investigación-creación si se considera que los productos resultado de los proyectos integradores de aula (PIA) reflejan casos de estudio que se enmarcan en la generación de nuevo conocimiento para la disciplina del diseño en la región del Tolima. Esto impacta en procesos cualitativos de acuerdo a la experiencia de las personas que participan en los proyectos. En ese sentido, Ballesteros y Beltrán (2018) han aportado que este tipo de investigación colabora con el ámbito académico desde las instituciones, pues proporciona el soporte documental que puede ser registrado en bitácoras y verificado con un público definido, en concordancia con la experiencia de los individuos y la manera en que los resultados contribuirían a una creación.

Por todo lo anterior, el presente capítulo evidenciará el proceso metodológico llevado a cabo en el programa Diseño Gráfico de la CUN, regional Tolima. Se espera que los resultados puedan impactar no solo en el ámbito académico, sino también en futuros proyectos para la región.

## EL PENSAMIENTO DE DISEÑO COMO EJE METODOLÓGICO

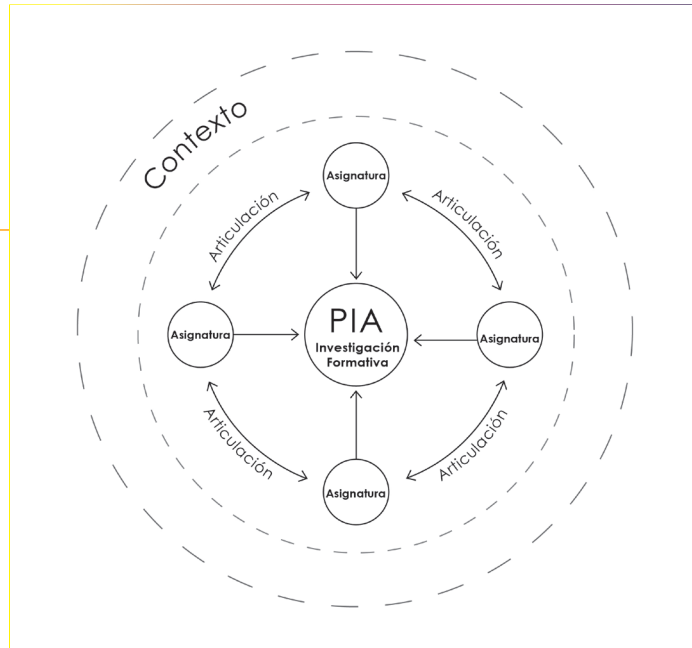
Para la disciplina del diseño existen herramientas que permiten organizar sus proyectos a través del pensamiento de diseño o *design thinking*. Definir el proyecto implica establecer un marco de trabajo; esto es equivalente a mapear para reconocer el problema de diseño, es decir, determinar hasta dónde podemos llegar estableciendo límites. Recopilar información o explorar implica verificar fuentes de consulta (primarias, secundarias) para así identificar cuál será el desafío o reto de diseño. Durante el proceso investigativo se construyen prototipos a partir de la bocetación y experimentación digital o análoga; luego de esta fase de construcción se testea hasta lograr el resultado.

De acuerdo a lo anterior, se estableció una metodología proyectual (Castellanos y Rodríguez, 2016) que comprendió fases de diagnóstico, planeación, desarrollo y evaluación. Con base en el antecedente investigativo de estos referentes, se integraron herramientas creativas *designpedia* (Gasca y Zaragoza, 2014), de manera que dichas fases se transformaron al contexto de mapeo, exploración, construcción de prototipo y test. En cada paso se tiene en cuenta la empatía con el usuario y su contexto para realizar un constante proceso de revisión de las ideas acorde al diagnóstico preliminar y que busque el sentido cocreativo.

Con esto en mente, se realizaron encuentros de profundización durante el semestre, a manera de estrategias pedagógicas para el fomento de la ciencia, tecnología e innovación (CTeI), tanto para el mapeo y definición de problema para el proyecto PIA, como para hacer énfasis en el prototipado y testeo de los productos realizados a lo largo del proceso creativo.

## Énfasis en investigación formativa en el campo de la investigación creación

**Figura 1.**  
Funcionamiento  
de proyecto  
integrador de aula



Fuente: elaboración propia

Un aspecto relevante fue la preparación del proyecto por parte de los estudiantes, quienes integraron el componente investigativo motivados por el acompañamiento docente en las asignaturas de diseño en el contexto del PIA. En ese sentido, cada estudiante asumió el papel de investigador al tener un objeto de conocimiento relacionado al eje central descrito en la introducción del presente capítulo. Vale la pena mencionar en este punto el aporte realizado por Létourneau (2009), enfocado en la delimitación de un tema en un primer momento y que tiene en cuenta que “la elección del tema depende de los focos de interés, de la cultura personal y de los interrogantes del investigador” (p. 186). Así, se invitó a ubicar lecturas preliminares para situar el tema en un contexto social y explorar contenidos pertenecientes al campo de la salud, al campo de la estadística y la normatividad relacionada con las situaciones de discapacidad en la región.

## Descripción de fases en el proceso creativo

La inquietud investigativa y el interés de cada estudiante permitió definir el tema a trabajar de manera proyectual en 3 fases: documentación para lograr el abordaje conceptual de los proyectos, seguido por la representación de ideas hacia el prototipado y finalmente el testeo de los productos antes de su presentación.

### La documentación

La documentación fue registrada paso a paso en la bitácora de cada estudiante, conformada no solo por la revisión de literatura, sino, más allá de esto, por los destacados referentes a nivel visual que tuvieron en cuenta contenidos hallados en fuentes secundarias a partir de videos, galerías de imágenes de tipo fotográfico e ilustrado. Así mismo, cada aspecto analizado permitió la interpretación a través de mapas visuales para lograr delimitar el tema y tener claros los elementos en la investigación.

**Figura 2.** Invitación al encuentro de profundización para conocer herramientas designpedia como: mapas de empatía, persona, juego de rol, mapa de experiencia de usuario, *in-out*, análogos y antílogos

Así, se realizaron encuentros de profundización integrados a la estrategia denominada “Laboratorio de innovación en diseño y comunicación”. Este último brinda durante el primer corte académico un taller para los estudiantes y docentes enfocado en estudiar las herramientas *designpedia* (Gasca y Zaragoza, 2014) que, además, aborda el mapeo de la problemática, la exploración de referentes y el reconocimiento del valor de los mapas de empatía –en el sentido de analizar el contexto de los usuarios, sus gustos, motivaciones, acciones y pensamientos frente a la temática orientadora de los PIA–.

Paralelamente, la documentación se seleccionó en relación a las áreas de

Encuentros de Profundización

Taller de herramientas creativas  
FASE DE MAPEO Y EXPLORACIÓN  
para definir tu proyecto PIA

Ven a conocer las herramientas que utilizan los creativos de Agencias de Innovación a partir de los métodos del Diseño a nivel global, para definir de una manera asertiva tu proyecto PIA.

- Taller de Diseño 5
- Jueves 21 de Feb.
- 16:30 a 18:00



\* Requerires traer al Taller: Post-It de colores, hojas blancas para esquematizar tus ideas, lápices y marcadores.



Comisión Unificada Nacional de Educación Superior  
VILLAS MARIATEGUI



Laboratorio de Innovación en Diseño y Comunicación CIN



FACULTAD DE INGENIERÍA Y CALIDAD

conocimiento del diseño y de acuerdo a las competencias de cada estudiante según su nivel de formación: técnico, tecnólogo o profesional. Esto invitó a conocer ejemplos de carácter análogo para los primeros semestres relacionados con el concepto de la lúdica y las discapacidades de tipo cognitivo, visual y físico principalmente.

En el caso de los semestres en los que las herramientas de *software* se integran a las artes gráficas, se realizó la conceptualización en función de generar piezas de información y se atendió una de las principales problemáticas frente al tema: la desinformación. Esta acción invitó a los estudiantes a explorar posibilidades compositivas para crear contenidos inspirados en personas con discapacidad mental y auditiva, y para profundizar en las demás. Así, en el primer corte académico, los estudiantes presentaron el anteproyecto integrado por cinco aspectos fundamentales:

**Tabla 1.** Aspectos a tener en cuenta para estructurar un anteproyecto

|   |
|---|
| ¿Qué? Temática seleccionada en relación a una problemática en el contexto regional. Se describió a su vez la relación con el diseño gráfico |
| ¿Quién? A qué personas o usuarios se dirigía el proyecto  |
| ¿Cómo? Propuesta para dar solución con el diseño  |
| Descripción de integración de asignaturas   |
| Referentes del proyecto   |

**Fuente:** elaboración propia

### ***La representación***

Esta se vio reflejada en la exploración de posibilidades creativas desde la bocetación y prototipos rápidos, hasta la culminación de prototipos avanzados, presentados tanto a docentes como a usuarios para recibir opiniones concernientes a la funcionalidad de los productos esperados:

Tabla 2. Clasificación de prototipos en la formación de los diseñadores

| TIPO DE PROTOTIPOS   | CARACTERÍSTICAS  |
|--|--|
| Desde el proceso análogo al uso de <i>software</i> de diseño | Correspondientes al trabajo inicialmente realizado a mano. Desde objetos hechos con materiales y experimentación de técnicas como el caso del diseño básico, ilustración, carteles tipográficos, empaques, en otras que evolucionan con el uso de <i>softwares</i> para lograr un resultado con el apoyo de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.   |
| Desde las artes gráficas                                     | Aquellos productos que requieren pruebas relacionadas con las artes gráficas, como el caso de las publicaciones editoriales y todo tipo de piezas publicitarias. Esto requiere de un proceso de digitalización de elementos de diseño para pasar a la preparación de archivos impresos, según sea el producto gráfico a verificar: pruebas de color, legibilidad tipográfica, tamaños, acabados gráficos entre otros aspectos. |
| Prototipos digitales   | Aquellos que se visualizan en pantalla o se pueden proyectar en diferentes escenarios con el uso de las TIC, como el caso de diseños web, comunicación audiovisual, animación, diseño de interfaces, narrativa digital, entre otros.   |

Fuente: elaboración propia

Figura 3. Presentación de prototipo en segundo corte académico



Fuente: elaboración propia

Antes de realizar esta actividad de socialización, los estudiantes se prepararon de manera argumentativa por medio de un *video pitch* que en un máximo de tres minutos pudiera dar cuenta de los aspectos conceptuales de sus proyectos, su nombre creativo y de la integración de asignaturas. La retroalimentación motivó a la comunidad a compartir experiencias significativas relativas al manejo de técnicas, el uso de principios de diseño y la importancia de la comunicación que tuvieron en cuenta el grupo objetivo para cada proyecto.

### *El Testeo*

Finalmente, la fase de testeo de los prototipos en los contextos a implementar se logró realizar por parte de cada estudiante al integrar a los usuarios reales y buscar las opiniones para evolucionar los productos de diseño antes de su resultado final. Para ello, se realizó un segundo encuentro de profundización basado en mesas de entrenamiento:

**Figura 4.** Invitación y participación al encuentro de profundización para conocer herramientas *designpedia* como: test de usuarios, matriz de hipótesis y sesión de cocreación



Fuente: elaboración propia

Todo lo anterior evidenció la relación de la investigación formativa del diseño con aspectos centrados en procesos creativos desde un nivel académico. Por ello, vale la pena destacar que Ballesteros y Beltrán (2018) señalan que en las disciplinas artísticas se presenta un conocimiento práctico que está orientado hacia la experiencia y se vale de los hechos sociales para aportar al mejoramiento de la situación de usuarios determinados, a lo que se suman aspectos cognitivo-afectivos acordes a las emociones que los productos del diseño pueden generar. Al respecto, es importante destacar que “comunicar en el contexto del gestor de diseño tiene que ver con aptitudes de escucha y de diálogo” (Castellanos y Rodríguez, 2016, p. 150), idea dentro de la cual, la palabra *gestión* se refiere al desarrollo integral del proyecto.

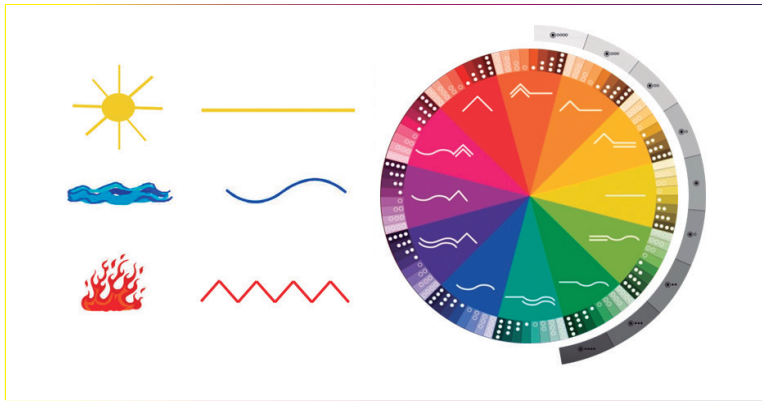
## EL ABORDAJE REFERENCIAL

### De los principios de diseño y la teoría del color al universo mediático

Uno de los antecedentes presentados por estudiantes de diseño en su exploración referencial es el sistema Constanz (2015), un material didáctico que permite el aprendizaje del color en personas con discapacidad visual, quienes, por medio del lenguaje táctil, pueden tener acceso a estos contenidos temáticos y de relevancia en cuanto a percepción y significado, lo que hace de él un lenguaje universal que permite una dinámica participativa en comunidades desde temprana edad. En la figura 7, se puede apreciar cómo elementos de diseño básico como el punto y la línea se integran a la teoría del color al tomar como base los colores primarios en relación a signos de tipo índice como el sol (rayos luminosos, color amarillo), el agua (movimiento, color azul, ondas), el fuego (fuerza, dinamismo, color rojo, zigzag). En conjunto dan como resultado un sistema de códigos cromáticos para la comunicación que incluye el blanco en forma de círculo vacío y el negro como punto relleno, con lo que se logra el principio de gradación.



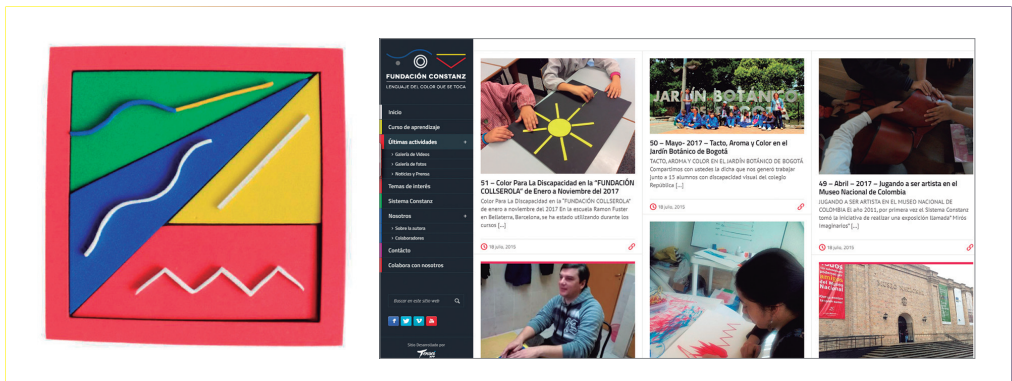
Figura 5. Códigos que forman parte de un sistema de significados universales



Fuente: Sistema Constanz (2015)

Este referente integra piezas de diseño que van desde juegos análogos hasta cartillas digitales, videos, animaciones presentadas en la página web. A su vez, utiliza hipervínculos a redes sociales para conocer de manera mediática un producto potencial que integra áreas de formación, y utiliza teoría y práctica. Todo lo anterior se acompaña de una identidad corporativa inspirada en la creatividad de la directora Constanza Bonilla, a partir del proyecto “Lenguaje del color para personas con discapacidad visual”, al que ha llamado “Sistema Constanz”.

Figura 6. Didáctica en materiales pensados para generar una experiencia en los usuarios



Fuente: Sistema Constanz (2015)

## Creación y transformación social

Por otra parte, se encontró la Fundación Todos Podemos Ayudar (2019), con más de diez años de experiencia en el apoyo a personas con discapacidad física, visual, cognitiva y auditiva. Esta utiliza el concepto de accesibilidad y brinda soluciones de diseño de productos con materiales reutilizables para favorecer las situaciones cotidianas de dicha población. Esta fundación ha evolucionado para llegar a múltiples audiencias a través de contenidos digitales propuestos por el youtuber Felipe Betancur:

**Figura 7.** Felipe Betancur y la Fundación Todos Podemos Ayudar, Colombia



Fuente: Ayudas para Todos (2019)

Este perfil inspiró a los estudiantes a crear equipos de trabajo para diseñar una propuesta multimedia que apoyara a la fundación, siguiera la dinámica de Tributo Social desde el diseño gráfico y proyectara futuros posibles para el contexto regional en el Tolima, al utilizar temáticas enfocadas en adaptaciones caseras de productos a bajo costo. De igual forma, este referente

impactó en propuestas de diseño de interfaces para aplicaciones para accesibilidad, productos editoriales y contenidos educativos.

Lo mencionado anteriormente es una muestra de la importancia de analizar antecedentes de investigación relacionados con la problemática identificada, tanto por la definición de un *qué* (el contenido, la historia que contar) y ver reflejado un *cómo* (la narrativa o forma de contarlo). Fue así como la temática de inclusión dio a conocer experiencias enfocadas en destacar habilidades y destrezas en pro de una mejor calidad de vida y de un desarrollo sociocultural que inicia desde la reflexión de cada estudiante, hasta encontrar elementos en común con otros compañeros y generar la posibilidad de trabajo colaborativo, hecho que convierte el aprendizaje de diseño en una nueva forma de impactar en las audiencias.

## RESULTADOS

La metodología descrita llevó a la comunidad académica de la CUN regional Tolima a construir una alianza estratégica con la Gobernación del Tolima. Esta acción brindó la posibilidad de visibilizar los proyectos PIA en la en la Feria de Inclusión Cultural Tributo Social, integrada a los propósitos de mejoramiento de las situaciones sociales contemporáneas y el impacto de la academia en la innovación y el cambio. Por ello, se entregaron reconocimientos a los proyectos que alcanzaron las competencias al evidenciar el proceso creativo en las fases descritas en este capítulo. Se presentan a continuación 11 de los 50 proyectos seleccionados con el objetivo de ejemplificar las características de articulación de asignaturas, el enfoque del proyecto, la población beneficiada y el producto final:

Tabla 3. Ejemplo de proyectos que recibieron reconocimiento por parte de la Gobernación del Tolima

| IMAGEN REPRESENTATIVA   | NOMBRE DEL PROYECTO  | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|---|--|--|
|  <p>“Que Rada sea un lenguaje”<br/>— “Felix Bango”</p> <p><b>CUBIKHAP</b><br/>CUBIKHAP es un juego matemático, es decir, es un juego de lógica, de pensamiento y de memoria.<br/>El juego cubika del CUBIKHAP es un juego matemático con 3 tipos de cubos.<br/>El juego de cubika es un juego, también es un juego de lógica, de pensamiento y de memoria.<br/>El juego de cubika es un juego, también es un juego de lógica, de pensamiento y de memoria.</p> | <p><b>Cubikhap</b></p> <p>Por: Estefanía Granada</p> <p><i>Beneficiarios:</i> Personas con discapacidad cognitiva</p>  | <p>Diseño básico</p> <p>Esquemática</p> <p>Teoría de la forma</p> <p>Cultura visual</p>  |
|  <p><b>BOUNDLESS</b></p>  | <p><b>Boundless: transporte inclusivo</b></p> <p>Por: Leonardo Molina</p> <p><i>Beneficiarios:</i> personas con discapacidad física</p>  | <p>Diseño tipográfico</p> <p>Graficadores vectoriales</p> <p>Dibujo</p> <p>Teoría del color</p>  |
|  <p><b>DATLETIS</b></p> <p>No hay barreras para hacer lo que nos gusta y si las hay vamos a sacarlas del camino.</p>  | <p><b>Datletis:</b></p> <p>“No hay barreras para hacer lo que nos gusta y si las hay vamos a sacarlas del camino”</p> <p>Por: Lilia Rodríguez</p> <p><i>Beneficiarios:</i> sociedad en general, cultura de inclusión</p> | <p>Diseño de imagen corporativa</p> <p>Edición de imagen digital</p> <p>Teorías de la comunicación</p> <p>Sistemas de reproducción e impresión</p> |



**Revista Somos**

Por: Diego Lozano

*Beneficiarios:* personas con movilidad reducida por causa de poliomielitis. Sociedad en general para estar informada

Diseño editorial  
Graficadores digitales - diagramadores  
Teoría del diseño  
Preprensa



**Bobli - Divertida educación**

Por: Juan David Osorio

*Beneficiarios:* población infantil con discapacidad física por causa de espina dorsal bífida.

Diseño de empaques  
Diseño web  
Metodología del diseño  
Comunicación visual  
Ilustración I  
Foto diseño



**Juego: Al poder**

Por: Paula Barreto

*Beneficiarios:* población infantil con discapacidad auditiva

Diseño de empaques  
Diseño web  
Metodología del diseño  
Comunicación visual  
Ilustración I  
Foto diseño



### Guerreros de corazón

Por: Natalia Villanueva,  
Laura Bonilla y Álvaro  
Andrés Díaz

*Beneficiarios:* comunidad  
de la Liga de Discapaci-  
tados del Tolima

Comunicación  
audiovisual

Diseño de orienta-  
ción gráfica

Diseño de  
empaques

Metodología del  
diseño

Diseño de publica-  
ciones periódicas



### Loving design no limits

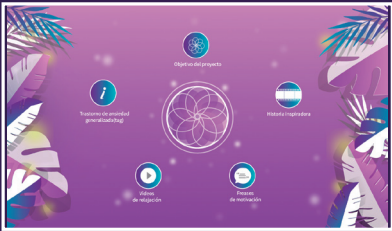
Por: Rafael Cárdenas

*Beneficiarios:* personas  
con discapacidad auditiva  
por causa de hipoacusia.  
Cultura de inclusión

Comunicación  
Audiovisual

Diseño de publica-  
ciones periódicas

Diseño de por-  
tfolio (enfocado  
en dirección de  
fotografía y medios  
audiovisuales)



### Vive en armonía

Por: Laura Sofía Díaz

*Beneficiarios:* personas  
con discapacidad mental  
por causa de trastorno  
de ansiedad generalizada  
(TAG)

Gráficos en  
movimiento

Multimedia

Semiótica



### Escuchar

Por: Ancízar Cruz  
Cubides

*Beneficiarios:* personas  
con discapacidad auditiva  
y sociedad en general.  
Cultura de inclusión

Diseño de portafolio

Diseño de publica-  
ciones periódicas



### Inclúyeme

Por: Mariana Camila Vargas, Valentina Torres y Santiago Lopera

*Beneficiarios:* personas con discapacidad física, auditiva y cognitiva. Sociedad en general. Cultura de inclusión

Narrativa en nuevos medios

Semiótica

Diseño de publicaciones editoriales

Contexto de la imagen contemporánea

Fuente: elaboración propia

El impacto de los proyectos se reflejó en una nueva actitud por parte de 180 estudiantes del diseño gráfico y el equipo de 8 docentes, dirigidos por la coordinadora de programa. Alcanzó una asistencia de 200 asistentes a la feria, entre ellos, líderes de organizaciones beneficiadas con el PIA Tributo Social.

Figura 8. Imágenes de la Feria de Inclusión Cultural Tributo Social



Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIONES

La viabilidad de los proyectos se refleja en su soporte investigativo, enfocado en los procesos específicos del campo de las artes y que considera usuarios potenciales. El impacto alcanza nuevos ámbitos académicos en los que actualmente se desarrollan estudios desde las ciencias humanas en relación al diseño como factor de innovación: “acciones sistémicas de diseño se requieren para mejorar las interacciones desde la complejidad de lo local con perspectiva global” (Gómez *et al.*, 2019, p. 20). Esta reflexión se enmarca en la evolución de una disciplina que, desde su origen, ha estado asociada a los hechos sociales, otorga significados desde las formas plásticas, persuade, comunica, informa y tiene la posibilidad de modificar comportamientos en pro de una nueva cultura de valores al seguir la experiencia de individuos que retroalimentan cada fase del proceso creativo. Por otra parte, surgen oportunidades de emprendimiento para implementar los proyectos PIA en nuevos escenarios regionales en donde el diseño gráfico beneficia las comunidades hacia una apropiación social. Es así como las industrias creativas y culturales impulsan una economía desde el patrimonio, las creaciones funcionales en relación a nuevos medios, servicios de información y recursos de imagen y artes gráficas que se integran en un desarrollo sostenible. Así, las experiencias de aprendizaje recolectadas en este documento proyectan futuros posibles para la región y para las nuevas generaciones de diseñadores que se forman en un pensamiento crítico hacia la gestión del diseño.

## REFERENCIAS

- Ayudas para Todos. (17 de enero del 2019). *Testimonio Felipe Betancur Fundación Todos Podemos Ayudar Colombia* [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SBFBUPZ7lxo>
- Ballesteros, M. y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque. Recuperado de <https://unbosque.edu.co/sites/default/files/2018-09/Investigar%20creando.pdf>



- Castellanos, A. y Rodríguez, F. (2016). La gestión proyectual del diseño: aportes desde la comunicación, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Revista Kepes*, 14, 141-176. Recuperado de DOI: 10.17151/kepes.2016.13.14.7
- Fundación Todos Podemos Ayudar. (2019). *Hacer lo mismo de una forma diferente* [recurso en línea]. Recuperado de <https://todospodemosayudar.com/>
- Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: LID.
- Gómez, A., Valbuena, W., Medina, J., Cardona, F., Ocampo, B. y Beltrán, C. (2019). *Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) desde la perspectiva cultural, el diseño y la cocreación*. Memorias del XVI Foro Académico Diseño y Creación, 18º Festival Internacional de la Imagen. Universidad de Caldas, Manizales.
- Herrera, M. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad*, 9. Recuperado de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)
- Keyson, D. y Bruns, M. (2009). *Empirical Research through Design*. Proceedings of the International Association of Societies of Design Research Conference (pp. 4548-4557). Recuperado de <https://pure.tue.nl/ws/portalfiles/portal/3675277/372273160165749.pdf>
- Létourneau, J. (2009). *La caja de herramientas del joven investigador. Guía de iniciación al trabajo intelectual*. Medellín: La Carreta Editores.
- Sanders, E. y Stappers, P. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. Recuperado de <http://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sistema Constanz. (2015). *Material didáctico sistema Constanz. Lenguaje del color que se toca* [recurso en línea]. Recuperado de <http://www.sistemaconstanz.com/>

# PRENDAS FUNCIONALES,

piezas que comunican, moda sin límites

*Luisa María Reinoso Rojas\**

## RESUMEN

La moda atraviesa varias dinámicas: ha acompañado acontecimientos sociales y ayuda a comunicar y otorga nuevos códigos y significados mediante prendas de vestir. Así, en este capítulo se conocerá la experiencia realizada durante el semestre 2019A, en el programa de Diseño de Modas en la ciudad de Ibagué, en el que se decidió crear colecciones para responder ante las discapacidades físicas, visuales y cognitivas. En el proceso metodológico participó la Liga de Discapacidad Física del Tolima, con la comunidad de deportistas de alto rendimiento en el área de natación. De igual forma, se contemplaron las discapacidades mentales con una comunidad de psicólogos y pacientes con trastorno de ansiedad generalizada.

**Palabras clave:** diseño, moda, conceptualización, creación cultural, educación artística.

\* Docente de Investigación en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Tolima. Diseñadora de Moda de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) y magíster en Imagen y Relaciones Públicas de la Universidad Madero, México. Contacto: [luisa\\_reinoso@cun.edu.co](mailto:luisa_reinoso@cun.edu.co) [lu.reinosoro@gmail.com](mailto:lu.reinosoro@gmail.com)

## DISEÑO COMO TRIBUTOS EN LA DINÁMICA DE INCLUSIÓN SOCIAL

Desde el diseño de moda o indumentaria se encuentran referentes importantes en desarrollo de prendas pensadas en la inclusión. Por ejemplo, Jácome (2014), con su tesis titulada “Diseño de indumentaria deportiva paralímpica de alto desempeño para categoría de baloncesto dirigida a la selección de Santo Domingo de los Tsáchilas” de la Universidad Tecnológica Equinoccial busca establecer, mediante el patronaje y desarrollo de moldes para la indumentaria, estrategias que suplan la necesidad de forma ergonómica, así como encontrar prendas cargadas de aplicación adecuada de color e inspiradas en las últimas tendencias de moda. En ese sentido, Villacrés (2018) menciona que

las personas con discapacidad requieren de prendas de vestir que estén diseñadas a la moda actual, ya que son parte de la sociedad y también deben de reclamar por su apariencia, durante muchos años ha acogido mucha fuerza, el generar ropa adaptada para sujetos discapacitados en otras regiones del mundo. (p. 22)

De acuerdo a lo anterior, Tributo Social permite que en los proyectos integradores de aula se pueda destinar una serie de parámetros a la búsqueda del trabajo en equipo y la sinergia con las habilidades aprendidas en clase, como se muestra a continuación:

Figura 1. Punto de partida PIA Tributo Social



## INVESTIGACIÓN POR COMPETENCIAS ENFOCADA EN EL DISEÑO DE MODA

Existen varias metodologías aplicadas al estudio de las competencias a diferentes áreas del saber. Para el desarrollo de este proyecto, encontramos aquellas que están centradas en el usuario como punto de partida, un ejemplo claro de *design thinking* (Gasca y Zarazozá, 2014), pues sigue la ruta de empatizar, definir, idear, prototipar y probar. Sin embargo, se establece también el contexto que aborda la comunidad académica de la CUN en el programa diseño de modas, en tres ciclos académicos o –como son bien conocidos– ciclos propedéuticos (técnico, tecnólogo y profesional), divididos y diferenciados por los niveles de competencia que se adquieren al ir avanzando en cada uno de ellos. Dichas competencias abordan desde la mirada institucional una serie de elementos y herramientas investigativas que, una vez exploradas, probadas y aplicadas, enriquecen sustancialmente los procesos en el aula.

Desde la definición de los planes de estudio institucionales se identifican las asignaturas que representan los núcleos integradores problémicos (NIP) que permiten agrupar, propiciar y establecer un aprendizaje basado en problemas. De este modo se generan nuevos espacios para la creación del conocimiento, siendo el punto cero para el desarrollo de los proyectos integradores de aula (PIA), que integran a los estudiantes creativos como actor fundamental de la sociedad y así difundir su ejercicio académico, al fortalecer valores y pensamientos individuales, para ser transformados en acciones y actitudes frente a las problemáticas de su contexto social.

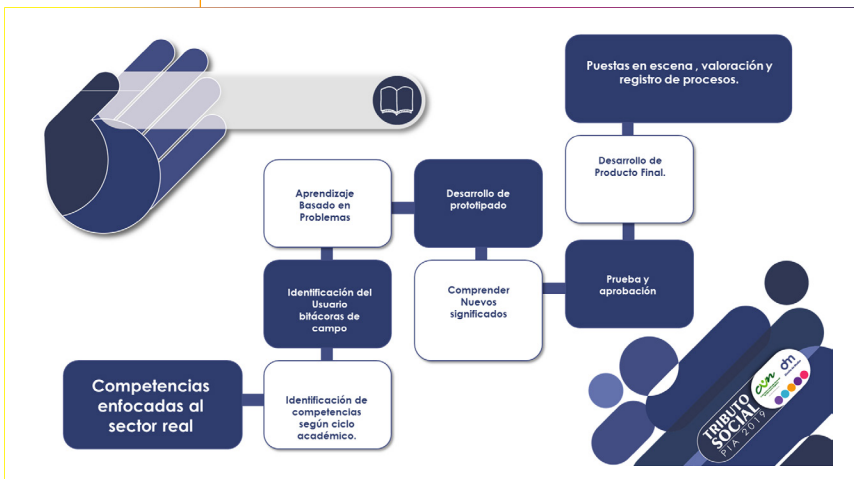
Definir el proyecto implica una ruta de acciones en el enfoque de la investigación-creación, definida por Bonilla *et al.* (2019) como una investigación artística, basada en la experiencia, que permite integrar comunidades en los procesos metodológicos. Esto tiene impacto en productos u objetos derivados de la investigación, lo que puede ser valorado desde un nivel cualitativo y puede impactar en el desarrollo cultural.

En ese contexto, el presente capítulo se enfoca en la experiencia significativa de creación de colecciones de moda con referentes locales, se diseña un método que encamina a el estudiante para recopilar la información necesaria mediante las herramientas de investigación, como la bitácora de

campo que posteriormente constituyen la base del ejercicio proyectual. En este sentido se realizan reuniones periódicas con el equipo docente para establecer una ruta de acción a ejecutarse durante el Tributo Social.

## Énfasis en investigación por competencias enfocado a soluciones del sector real

Figura 2. Metodología del proyecto integrador de aula



Fuente: elaboración propia

En ese sentido, cada estudiante asume la función de mediador o solucionador frente al grupo de usuarios o comunidad determinada para su proceso, como indica MinEducación (2017). En el *Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026* se encuentra la importancia de impulsar la investigación enfocada en el desarrollo a partir de herramientas novedosas y tecnológicas, que mejoren el acceso a los bancos de información y el conocimiento en poblaciones con características diversas. Esto permite que los docentes contemplen en sus currículos una perspectiva de inclusión, en aras de fomentar la interculturalidad, los aspectos creativos para la innovación, el enfoque de emprendimiento y la interdisciplinariedad hacia una conciencia ambiental que estimule el pensamiento crítico a partir de la investigación y el desarrollo de competencias ciudadanas.

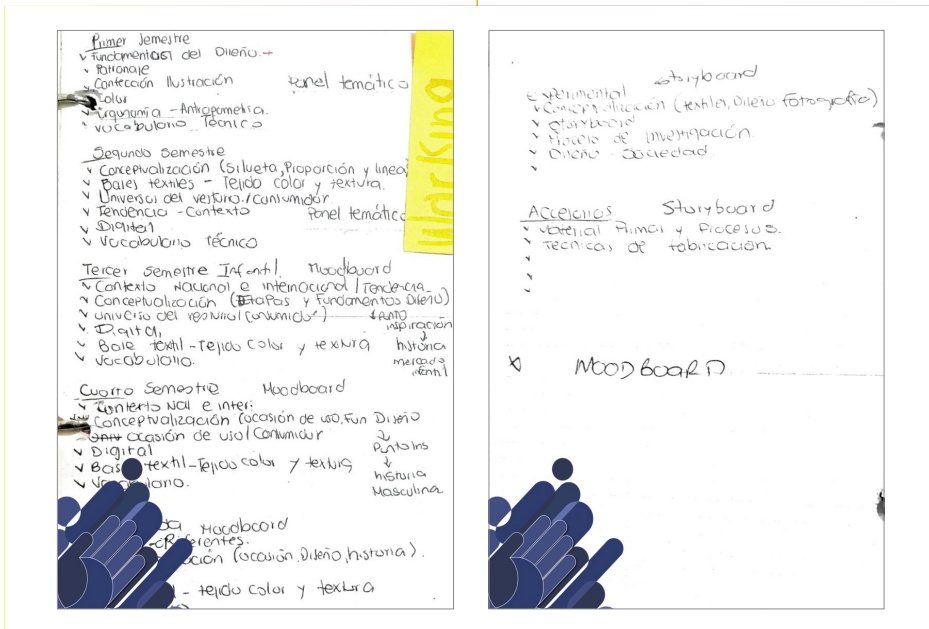
## Descripción de fases en el proceso creativo

### Identificación de la competencia

Este proceso fue desarrollado por el equipo docente, que se dio a la tarea de pensar en la particularidad de cada ciclo propedéutico y se apoyó el uso de herramientas como los paneles temáticos, que permiten descomponer los fundamentos del diseño y alinearlos para hacer una aplicación a las formas, detalles y siluetas para moda. De este modo, se aclara que estas últimas se podrán implementar en el desarrollo de la propuesta.

Así, se realizaron encuentros con el equipo de trabajo docente para desarrollar una revisión de syllabus académicos por parte del equipo de docentes, al establecer un listado de asignaturas que desarrollan y maximizan la competencia encontrada en la asignatura NIP o líder del PIA, adaptadas a la propuesta de Tributo Social y al contexto.

Figura 3. Documento de trabajo para la identificación de competencias



Asimismo, el estudiante reúne una serie de herramientas en torno a cómo abordar a este usuario, mientras responde a la pregunta por cómo desarrollar diseño de indumentaria, pensado en las necesidades y deseos de los usuarios en condición de discapacidad. Se orienta a los estudiantes a explorar la investigación primaria en la que, como menciona Mbonu (2014), se destacan los materiales que puede crear el diseñador; por ello, menciona como ejemplo los bocetos, fotografías, toma de materiales, entre otros.

Es ahora cuando el estudiante debe explorar la mejor manera de recopilar esta información relevante para su desarrollo, para lo que se sugiere el uso de una bitácora de campo. Esta servirá como documento para identificar el problema a resolver, así como su registro. Posteriormente, se obtiene la información para la creación de los tableros de inspiración. En ese sentido, se integran los significados de los valores estéticos y corporales (Bañuelos, 2005), al respecto de la influencia de la moda en un importante cambio social.



Fuente: elaboración propia

Figura 4. Trabajo de campo, acercamiento a las comunidades

## *Nuevos significados*

La exploración y la creatividad permiten que el estudiante pueda remitirse a otras fuentes de información y procesos similares a su camino de búsqueda. En este punto se tendrán diversos elementos de construcción: las competencias adquiridas en el desarrollo de sus asignaturas, las conclusiones de la interacción con el usuario y el material de casos similares al que intenta resolver. Con esta información nace un nuevo significado y se inicia el proceso de construcción del prototipo acompañado del diálogo que integra las narrativas del diseño. Además de ello, se suma la resolución del problema establecido, que el estudiante deberá socializar por medio de un video tipo pechakucha, esto es, presentar una narrativa respecto de un tema determinado (en este caso la solución) con un máximo de 20 diapositivas, cada una de 20 segundos.

Figura 5. Pechakucha



**PECHAKUCHA** 

Como primera etapa de conceptualización y proceso de evidencia en el desarrollo de la colección, el estudiante debe generar un video tipo Pechakucha, en la cual (para el PIA 2019) está contemplado en 3 diapositivas con 20 segundos cada 1.

1. Punto de Inspiración
2. Tendencia
3. Mercado (necesidades)

**TRIBUTU SOCIAL**  
PIA 2019

em  
2019

Fuente: elaboración propia



En este punto puede repetirse la acción de nuevos significados, puesto que la construcción del boceto al prototipado puede traer consigo una serie de incidencias que refutan la anterior propuesta. En esta etapa el uso de algunos materiales y el comportamiento al mezclarlos pueden mostrar funcionalidades inapropiadas al fin destinado. El contexto local también puede afectar el proceso pues se podría ser necesario reemplazar materiales al no ser encontrados en el panorama de oferta del sector; o porque el método empleado, que busca brindar una alternativa, se constituye en una complejidad desde ejes de patronaje y confección, que deben ser ajustadas para que cumpla la necesidad del usuario.

Figura 6. Presentación de prototipo en segundo corte académico



Fuente: elaboración propia

### *Producto final*

Finalmente, los creativos vinculados al proceso inician el desarrollo del producto final, fase que convoca una serie de encuentros para producir condiciones óptimas, desde diferentes saberes (docentes, usuarios y profesionales del medio), y así aprobar la culminación total del atuendo. A su vez, en este punto las particularidades de cada ciclo propedéutico retoman importancia, pues el estudiante debe ponerlas en práctica dado que este ejercicio es una aproximación a ejercicios identificados como investigación-creación,

cuyo ideal es tener un registro de procesos, técnicas y análisis de resultados que den lugar a discusiones en la comunidad académica y sean la base de posteriores avances sobre los logrados con la intervención y la experiencia significativa.

Aquí se encuentran tres particularidades:

Ciclo técnico: patronistas con conocimientos y uso de herramientas tecnológicas que el medio utiliza, como optitex y audaces.

Ciclo tecnológico: gestor de la producción industrial de vestuario, orientado a procesos productivos de calidad.

Ciclo profesional: creativo de moda. Este perfil se orienta al desarrollo industrial y empresarial, teniendo en cuenta tendencias globales, locales de uso y la comercialización de la moda.

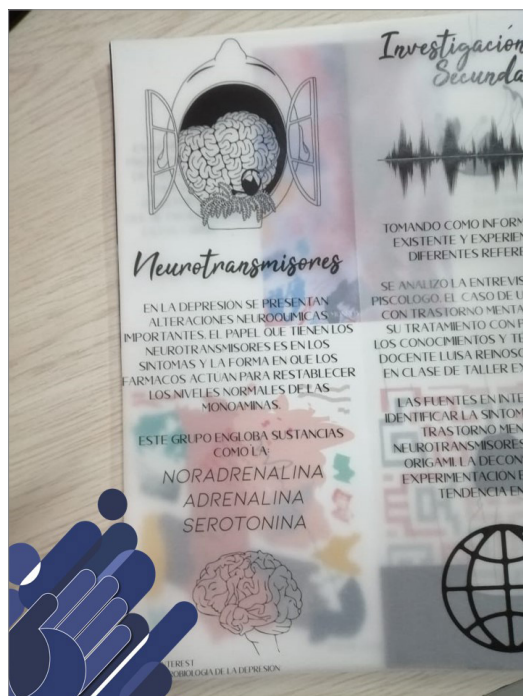


**Figura 7.** Particularidad creativo de moda

**Fuente:** Natalia Monroy (creativa)

Como se puede ver en las figuras 7 y 8, la particularidad de *creativo de moda* es destacada desde la concepción de un portafolio final que integra elementos de posterior uso empresarial. Este último reúne una serie de experiencias significativas escritas por los estudiantes de este ciclo, con lo que se apoya la competencia específica para el registro de bitácora, y se resalta cada uno de los procesos de investigación, así como las herramientas de recolección aplicadas para lograr los resultados allí plasmados, para finalmente diferenciar las competencias adquiridas en un ciclo propedéutico de las de otro.

Figura 8. Particularidad creativo de moda



Fuente: Natalia Monroy (creativa)

## ESTUDIANTES COMO GESTORES DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS A PARTIR DE PROYECTOS DE INTERVENCIÓN SOCIAL

Durante el desarrollo de proyectos académicos como *Encierro*, *ponerse en los zapatos del otro*, de la creativa Marah Lucia Tovar Ortiz, se da un proceso de investigación definido y apoyado por la asignatura Taller experimental de moda. En esta se desarrollaron una serie de experimentaciones textiles y de materiales involucrados con la indumentaria. Estos se convirtieron en elementos claves como lo son las texturas, sensaciones y apariencias que pueden ser relacionados con los síntomas de la ansiedad y trasladados a un concepto moda, al trazar un equilibrio entre las propuestas enmarcadas dentro de la moda experimental enfocada al arte. Esta se usa como un mecanismo pragmático de la sociedad para visibilizar estados de ánimo, incluyendo las sensaciones relacionadas con los trastornos mentales, para crear una relación estrecha entre el arte y la moda como una manera de expresión de los sentimientos colectivos, destinados al Tributo Social.

Identificar la competencia que desarrolla la capacidad para investigar, fundamentar y documentar procesos creativos relaciona a los estudiantes con una metodología de aprendizaje que impulsa al trabajo colaborativo y de campo. Con ello se logró, para el caso de este proyecto, contar de primera mano con pacientes que padecen algún trastorno emocional; su particularidad fue que en la mayoría de casos eran amigos y familiares cercanos. A través de sus historias, se logra un intercambio de conocimiento empírico acerca de cómo es llevar un trastorno emocional. Estas se acompañan con el apoyo profesional por parte del psicólogo vinculado a la institución para, posteriormente, contrastar con bases científicas y educativas sobre la enfermedad.

Por otra parte, las experiencias significativas se caracterizan por desarrollarse en conjunto y ser de enseñanza y aprendizaje. Durante el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta un caso de vida familiar para trasladar los padecimientos del paciente con ansiedad generalizada y depresión a elementos de moda experimental enfocada al arte, es decir aquellas piezas de indumentaria que se crean para captar la atención y crear diferentes puntos de vista de quien la observa, lo que produce nuevos significados en los que transformamos lo intangible en tangible.

En el ejercicio de las competencias que exige un proceso creativo se extraen elementos gráficos que representen sentimientos relacionados con el trastorno. El resultado es una colección que resalta, mediante el actuar y las texturas, los sentimientos y padecimientos de las personas con depresión y ansiedad. Este hecho representa para nosotros como diseñadores un elemento crucial en el intercambio de experiencias y el uso de la moda como elemento comunicador, que usa cuerpos humanos como transporte de piezas expresivas y artísticas. Aquí se destaca la combinación de materiales inusuales propios de la moda experimental –como el plástico– que permiten el toque de realismo. Una muestra de ello es que estos se empañaban luego de que el calor y sudor humano se encontraran frente a frente, lo que se convirtió en un ejercicio protagónico, ya que durante los episodios crónicos las personas sienten que no pueden respirar, como si se encontraran en un encierro. En ese sentido, la moda está sujeta a valores más comerciales que el arte plástico; sin embargo, se evidencia su carácter emocional y de acercamiento a los usuarios, que logra erigirla como arte.

## RESULTADOS

El cambio de usuarios e individuos como eje central para el desarrollo de alternativas en pro del mejoramiento de la calidad de vida o comunicación de sentimientos y emociones permitió que el programa de Diseño de Modas llevara a cabo la pasarela Tributo Social, en la que hubo una diversidad de actores involucrados, entre ellos varios participantes de los PIA. Esta pasarela tuvo lugar en el Teatro Tolima y contó con aproximadamente 700 asistentes, entre ellos y como invitados especiales, comunidades de personas en condición de discapacidad que aportaron su talento en danza, música y baile para acompañar la pasarela.

Durante la pasarela los estudiantes demostraron sus habilidades para responder a las diversas necesidades de esta comunidad y las convirtieron en parte de la solución, a través de prendas de vestir divididas en dos categorías con enfoque narrativo y comunicativo.

Tabla 1. Proyectos de creación funcional

| CREACIONES FUNCIONALES PENSADAS EN LA DISCAPACIDAD   |  |
|--|--|
| Asignatura líder del PIA   | Propuesta  |
|  <p><b>DISEÑO FEMENINO</b></p> <p><b>Objetivo:</b><br/>Implementar conceptos de mercado para suplir necesidades. Generando propuestas femeninas que parten de una tendencia específica y de elementos del diseño, cuya base permitan el estado de prendas formales para la mujer.</p> <p><b>Mercado Objetivo</b><br/><b>Bases Textiles:</b> Naturales</p> <p><b>Producto:</b> Abrigos, Chaquetas, Pantalón, Entero, Capas</p> <p><b>Asignatura Líder:</b> Diseño Mercado Femenino</p> <p><small>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CAJAMA</small></p> | Creaciones funcionales para la discapacidad visual |
|  <p><b>DISEÑO MASCULINO</b></p> <p><b>Objetivo:</b><br/>Implementar conceptos del mercado masculino según la investigación, el análisis del consumidor y elementos de diseño para la propuesta de colección.</p> <p><b>Mercado Objetivo</b><br/><b>Bases Textiles:</b> Mezclas</p> <p><b>Producto:</b> Camisa, Pantalón, Chaqueta, Bermudas, Chalecos y sus variantes.</p> <p><b>Asignatura Líder:</b> Diseño Mercado Masculino.</p> <p><small>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CAJAMA</small></p>  | Creaciones funcionales para discapacidad física    |



**DISEÑO INFANTIL**

**Objetivo:**  
Implementar conceptos del mercado infantil con características didácticas en su creación, generando atuendos con los componentes idóneos para la edad correspondiente.

**Mercado Objetivo**  
**Bases Textiles:** Algodón

**Producto:** Abrigos, Chaquetas, Pantalón, Falda, Bata, Entero, Capas, Chalecos, Camisó, Busto, Busto.

**Asignatura Líder:** Diseño Mercado Infantil



Creaciones funcionales usuarios síndrome de Down



**DISEÑO ALTA MODA**

**Objetivo:**  
Desarrollar una colección que contenga elementos de patronaje y confección propios de alta moda, haciendo uso de la investigación, la tendencia, el referente visual y conceptual para este mercado.

**Mercado Objetivo**  
**Bases Textiles:** Mezclas

**Producto:** Vestidos Cuello y novia.

**Asignatura Líder:** Diseño Mercado de Alta Moda.



Creaciones funcionales para discapacidad física



**DISEÑO BEACH AND UNDERWEAR**

**Objetivo:**  
Crear una colección de prendas íntimas, beach o sport, teniendo deportistas de alto rendimiento y las características textiles a cual está dirigido el producto.

**Mercado Objetivo**  
**Bases Textiles:**

**Producto:** Vestidos Bata, Ponfó, Bustier, Boxer, Sport, etc.

**Asignatura Líder:** Diseño Mercado de Alta Moda.



Creaciones funcionales para deportistas de alto rendimiento con discapacidad física

Fuente: elaboración propia

Dichas prendas fueron reinterpretadas desde los trastornos mentales, ejercicio que se desarrolló en las asignaturas:

Tabla 2. Proyectos de narrativas

| CREACIONES FUNCIONALES PENSADAS EN LA DISCAPACIDAD   |  |
|--|--|
| Asignatura líder del PIA   | Propuesta  |
|  <p><b>TALLER EXPERIMENTAL</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Desarrollar nuevos conceptos y posibilidades a partir de la experimentación en la moda, con la utilización de todo tipo de materiales e información que dará soporte para proponer nuevas soluciones que principalmente desarrollaron la investigación y creatividad de los estudiantes.</p> <p><b>Mercado Objetivo:</b> Bases Textiles: Mezclas<br/><b>Producto:</b> Atuendo libre.<br/><b>Asignatura Líder:</b> Diseño Mercado de Alta Moda.</p> <p>TRIBUTOS SOCIAL con dm</p> | Prendas de vestir con enfoque narrativo y comunicativo desde los trastornos mentales |
|  <p><b>TALLER DE ACCESORIOS</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Generar propuestas de accesorios, basadas en las necesidades y comportamientos de un mercado objetivo y reconocer materiales idóneos para cada uno de ellos.</p> <p><b>Mercado Objetivo:</b> Bases Textiles: Producto: Bolsos, Cazaño. (Atuendo básico)<br/><b>Asignatura Líder:</b> Diseño Mercado de Alta Moda.</p> <p>TRIBUTOS SOCIAL con dm</p>  | Accesorios con enfoque narrativo y comunicativo desde los trastornos mentales        |

Fuente: elaboración propia

A continuación, se muestran 10 de los 95 proyectos presentados para destacar las características de articulación de asignaturas, el enfoque del proyecto, la población beneficiada y el producto final:

**Tabla 3.** Proyectos presentados durante la Pasarela de Inclusión de la Gobernación del Tolima

| IMAGEN REPRESENTATIVA   | NOMBRE DEL PROYECTO  | ASIGNATURAS DISCIPLINARES  |
|---|--|--|
|    | <p><b>Zoa</b></p> <p><i>Por:</i> Daniela Justinico</p> <p><i>Beneficiarios:</i> discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento</p> | <p>Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i></p> |
|   | <p><b>Zoa</b></p> <p><i>Por:</i> Samuel Serna</p> <p><i>Beneficiarios:</i> discapacidad física, deportistas de alto rendimiento</p>      | <p>Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i></p> |
|  | <p><b>Zoa</b></p> <p><i>Por:</i> Irmí Moreno</p> <p><i>Beneficiarios:</i> discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento</p>       | <p>Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i></p> |





### Metamorfosis

*Por:* Nancy Ospina

*Beneficiarios:* discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento

Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina



### Metamorfosis

*Por:* Karol Campo

*Beneficiarios:* discapacidad física

Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina



### Metamorfosis

*Por:* Milena Nieto

*Beneficiarios:* discapacidad física.

Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina




### Burbu

*Por:* Cristian Cifuentes

*Beneficiarios:* discapacidad física

Diseño, patronaje y confección infantil; figurín digital e historia del traje

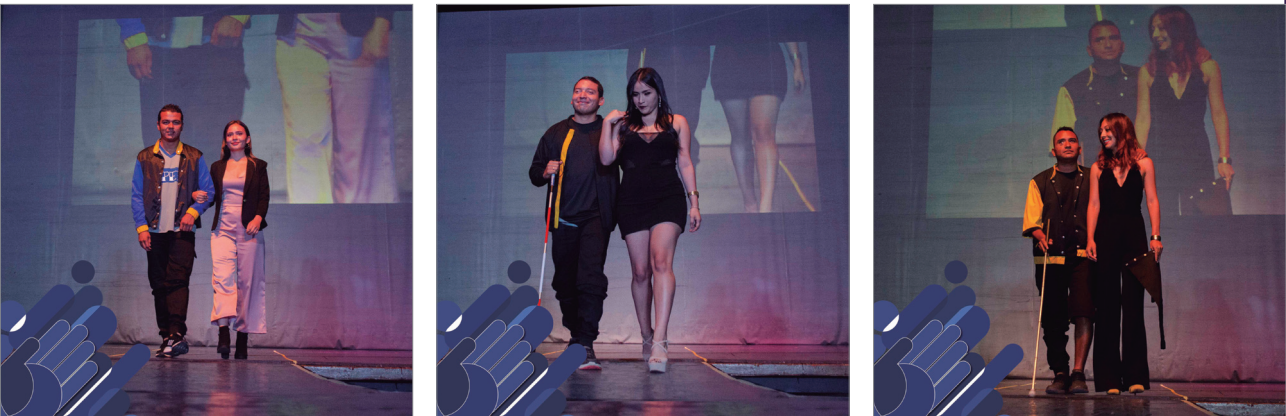
|   |                        |   |
|---|------------------------|---|
|    | <p><b>Encierro</b></p> | <p>Taller experi-<br/>mental de moda,<br/>portafolio digital y<br/>taller de accesorios</p> |
|    | <p><b>Liberina</b></p> | <p>Taller experi-<br/>mental de moda, portafolio<br/>digital y taller de<br/>accesorios</p> |
|  | <p><b>Ansie</b></p>    | <p>Taller experi-<br/>mental de moda,<br/>portafolio digital y<br/>taller de accesorios</p> |

**Fuente:** elaboración propia con el apoyo de RH Cine

Durante este proceso se vio reflejado un ejercicio de integración de tres programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes, mediante el proyecto denominado *Ímpetu*. Los integrantes de este proyecto son las estudiantes Natalia Arce, Stefanía Barrera y Angélica Florido del programa

Diseño de Moda; el estudiante David Garibello del programa de comunicación social y el estudiante Felipe Sterling del programa de Diseño Gráfico. Este proyecto buscó ofrecer soluciones desde indumentaria funcional y a la vez con un alto componente de diseño y materiales, generar un espacio digital con accesibilidad para personas con discapacidad visual; una revista física con páginas en braille; desde la parte gráfica descomponiendo *Ímpetu*, “Somos personas como tú”, y un manual corporativo de soporte que establezca una visión empresarial para el proyecto.

Figura 9. Alianza interdisciplinaria grupo Ímpetu



Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIONES

Establecer proyectos de esta magnitud, en los que los estudiantes destinan el aprender a desaprender, permite que las competencias adquiridas en la academia sean puestas a disposición de una comunidad diferente a la que siempre se tiene proyectada. De igual manera, los soportes investigativos desarrollados por los estudiantes y los creativos se abordan desde el trabajo de campo, pues integran las condiciones diferenciales de nuevos usuarios.

Este conocimiento hace que se desarrollen estrategias que, una vez terminados los procesos académicos, puedan proyectarse como oportunidades de nuevos mercados, factibles a convertirse en emprendimientos creativos.

El diseño de inclusión despierta cada vez más el interés de los estudiantes, puesto que el hecho de desarrollar las habilidades en cada una de las clases impulsa el mejoramiento de la calidad de vida de una comunidad y requiere de más destreza, habilidades comunicativas, empatía y creatividad. Así, el diseño de inclusión se convierte en un reto que trasciende los límites académicos. Además, dados los nuevos modelos de pensamiento adquiridos por los estudiantes, los docentes deben responder activamente a resolver ejercicios salidos de la cotidianidad del aula para integrarse a procesos más cercanos a un ejercicio de laboratorio creativo, al hacer apuestas aún más profundas en cuanto a referentes, metodologías y aplicación de saberes.

Finalmente, la aplicación de competencias, acorde a los ciclos propedéuticos de cada estudiante, permite que se establezca mayor cercanía entre los docentes de un mismo programa, con lo que se logra una mayor comunicación, evidenciada semana a semana en un objetivo concreto. Así mismo, esta estrategia permite conocer a profundidad cada uno de los proyectos y requiere que el docente pueda ahondar mucho más en el conocimiento del usuario, para crear una adecuada relación y así volver a este último el protagonista para la solución de ABP. De igual manera, estrechación dota de validez a los procesos de nuevos significados de los productos y aporta experiencias en la intervención social.

## REFERENCIAS

- Bañuelos, C. (2005). *La influencia de la moda en el cambio social de los valores estéticos y corporales*. España: Centro de Estudios Andaluces. Recuperado de <http://www.centrodeestudiosandaluces.es/?mod=actividades&ida=2&idm=&id=343&cat=1>
- Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, C., Hernández, O., Niño, A. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Kepes*, 16(20), 673-704. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.20.24>
- Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: Editorial Lid.
- Jácome, K. (2014). *Diseño de indumentaria deportiva paralímpica de alto desempeño para categoría de baloncesto dirigida a la selección de Santo Domingo de los Tsáchilas* (trabajo de grado). Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. Recuperado de <https://docplayer.es/68917725-Diseno-de-indumentaria-deportiva-para-olimpica-de-alto-desempeno-para-categoria-de-baloncesto-dirigida-a-la-seleccion-de-santo-domingo-de-los-tsachilas.html>
- Mbonu, E. (2014). *Diseño de moda, creatividad e investigación*. Madrid: Promopress.
- Ministerio de Educación. (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026: El camino hacia la calidad y la equidad*. Recuperado de [http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL\\_ISBN%20web.pdf](http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf)
- Villacrés, M. (2018). *Diseño de indumentaria para basquetbolistas con discapacidad motriz, en extremidades inferiores* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28756>

# EL PODER INTEGRADOR

## de la comunicación social

*Diana Carolina Bermeo Villa\**

### RESUMEN

Los proyectos integradores de aula (PIA) son aliados en el desarrollo de iniciativas de investigación puesto que permiten el fortalecimiento académico de sus participantes. En este capítulo se describe el proceso que se llevó a cabo desde el programa de comunicación social de la CUN, regional Tolima, a partir del eje dinamizador *inclusión social*. De este se deriva el proyecto “Un síndrome llamado amor”, que involucra a la población infantil de la Fundación Fraternal Síndrome Contenta, comunidad que permitió el curso del trabajo de estudiantes y docentes del programa. Dicha empresa obedece a la articulación de dos grandes áreas en su campo: la redacción periodística y la comunicación organizacional; lo anterior, se consolida con las fases provenientes del enfoque de investigación-acción participativa. El resultado fue la implementación de un proyecto articulado y responsable que impactó de manera especial a la comunidad en general. Esta es una experiencia de sistematización.

**Palabras clave:** cambio social, comunicación, interacción social, investigación, periodismo

\* Docente de investigación en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Tolima. Licenciada en Lengua Castellana y magíster en Educación de la Universidad del Tolima, Colombia. Contacto: [diana\\_bermeov@cun.edu.co](mailto:diana_bermeov@cun.edu.co)

## INTRODUCCIÓN

Todas las profesiones tienen una responsabilidad social con su entorno. La comunicación social no puede ser la excepción, en especial por el carácter humanístico que lleva inmerso: la misión que tiene de impactar al ser humano como individuo y como ser que pertenece a una comunidad en la que construye sus ideales y proyecto de vida.

En ese sentido, la academia debe formentar una visión integradora, que promueva la equidad y la creación de condiciones necesarias para que todos los participantes de las comunidades de aprendizaje –sin importar su condición física o cognitiva– accedan al conocimiento, desarrollen sus competencias y sean reconocidos como seres capaces de cumplir sus propios retos. “Educar en la diferencia supone una actitud de valoración positiva hacia la comunicación e interacción entre personas diferentes, y hacia la comprensión de lo diverso” (Leiva, 2013, p. 2). Para esto es necesario adaptar los ambientes, tanto físicos como emocionales, cambiar las percepciones equivocadas que los futuros profesionales tienen al respecto y trabajar de manera conjunta con el acompañamiento de la comunidad educativa.

En ese orden de ideas, desde la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la CUN, regional Tolima, se propuso para el semestre 2019A el proyecto Tributo Social, que rinde homenaje a la población con capacidades diferentes, no deficientes, pues, como lo afirma Leiva (2013), “la desigualdad surge cuando se institucionalizan las diferencias como deficiencias, y es este etiquetado de deficiencia el que justifica la exclusión” (p. 6). Estas personas han demostrado múltiples habilidades en todos los campos del saber y las profesiones y se convierten en un ejemplo para aquellos que aún encuentran limitaciones para desarrollar sus proyectos.

De este modo, desde el programa de Comunicación se desarrolló el eje de la *inclusión social* en los proyectos integradores de aula (PIA) de los estudiantes adscritos a los programas académicos que acoge esta dependencia, a partir de las asignaturas de Comunicación organizacional y Taller de redacción periodística. Así se hizo posible la creación de un proyecto que tuvo como eje central el trabajo en torno a la interacción con personas en este tipo de condiciones. La pregunta central del proyecto fue: ¿de qué

manera la comunicación social se convierte en una herramienta poderosa para la inclusión?

En consecuencia, desde el acercamiento al contexto, los futuros comunicadores sociales idearon actividades que permitieran la inclusión en las diferentes áreas de formación del periodismo, tales como la radio, prensa, televisión, entre otras. El enfoque seleccionado fue la investigación-acción participativa, pues la intención siempre fue la de *transformar* la percepción que se tiene de este tipo de población con respecto a sus capacidades y destrezas.

Teniendo en cuenta las anteriores consideraciones, se presenta en este capítulo el proceso que se llevó a cabo para la consecución de los ideales planteados en el proyecto que demuestra el impacto de la comunicación social en la población con capacidades diferentes, lo que la hace una herramienta poderosa.

## ARTICULACIÓN ENTRE LA COMUNICACIÓN SOCIAL Y LA INCLUSIÓN: EL PROCESO CREATIVO

A partir de las ideas motivadoras, fluye el proceso de articulación entre la comunicación social y la inclusión. Dado su énfasis humanizador, este programa académico tiene la facilidad de conectarse con las formas diferentes de *incluirse* dentro de una sociedad. De ahí que entre quienes estudian este campo del conocimiento surge la intención de ayudar a los demás seres, de aportar desde su talento o área de formación. Como lo afirma Ramírez (2017), “la inclusión varía de acuerdo con los entornos y épocas de la historia; sin embargo, en común se encuentra el deseo de mejorar cada día la sociedad” (p. 215).

Ahora bien, en términos de educación, el Foro Educativo y el Ministerio de Educación Nacional (2007) definen la inclusión en el ámbito educativo desde los roles que cada actor del sistema debe desempeñar en función de ella y la presentan como: “el concepto por el cual se reconoce el derecho que tenemos los niños, las niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, a una



educación de calidad, que considere y respete nuestras diferentes capacidades y necesidades educativas, costumbres, etnia, idioma, discapacidad, edad, etc.” (p. 8). Esta definición permite acercar a los estudiantes a la verdadera esencia de la inclusión: aceptar al otro como ser diverso y respetar sus diferencias. Así, el panorama se observa, analiza y reflexiona desde otro punto de vista.

De acuerdo a lo anterior, se considera necesario crear un cambio de mentalidad desde la escolaridad y las formas en que nos educan en torno a esa diversidad de seres con los que nos relacionamos a diario. Es importante que, a partir de la comunicación como proceso, se evidencien nuevas formas de actuar e interactuar. Como lo plantea Juan José Leiva (2013), “educar en la diferencia supone una actitud de valoración positiva hacia la comunicación e interacción entre personas diferentes, y hacia la comprensión de lo diverso como un factor de aprendizaje positivo y necesario en las actuales organizaciones escolares” (p. 3).

**Figura 1.** La docente Nelsy Cifuentes en el proceso creativo



**Fuente:** elaboración propia

El proceso creativo para consolidar el proyecto no fue tarea fácil. Se empezó con una lluvia de ideas con respecto al tipo de comunidad que se quería impactar, las actividades a realizar y, por supuesto, los objetivos y fines que se cumplirían con esta empresa, así como también los posibles núcleos programáticos con los que se conectarían los saberes en su proceso de formación. En ese contexto, las docentes Esperanza Aguilar y Nelsy Cifuentes, en su preocupación por potenciar las relaciones interdisciplinarias entre las asignaturas a su cargo, a saber,

Comunicación comunitaria, Periodismo especializado, Taller de prensa y Taller de redacción, identificaron una convergencia entre la *comunicación organizacional* y la *redacción periodística*. Esa conexión la transmitieron a los estudiantes con diferentes perspectivas, de modo que ellos delimitaran la información y estructuraran su proyecto a partir de sus focos de interés y por medio del trabajo conjunto y dialógico entre docentes y estudiantes. Esta es una de las premisas primordiales para la aplicación de los proyectos integradores de aula. Según Hewitt (2007):

Que se potencialicen y dinamicen los procesos de enseñanza aprendizaje y, permitan que el ambiente educativo se convierta en un contexto de construcción de saberes con respeto por la diversidad, el reconocimiento del otro y la acción colectiva del bien común. (p. 236)

Siguiendo esa línea, la metodología del proyecto tuvo un enfoque cualitativo, por su carácter descriptivo y de acercamiento al contexto. Según Latorre, Rincón y Arnal (1997), “esta orientación metodológica tiene como objeto la comprensión del complejo mundo de la experiencia humana: [cómo] las personas viven, experimentan, interpretan y construyen significados del mundo social” (p. 197).

De acuerdo a lo anterior, se establecieron las siguientes fases de investigación: encuentro con el entorno y diagnóstico, planeación y diseño, desarrollo e implementación, evaluación y cierre. El desarrollo de cada una de estas fases implicó todo un proceso de interdisciplinariedad que permitió el desarrollo de las habilidades de los estudiantes para la integración e implementación de los conocimientos necesarios. Por esta razón es importante destacar la dedicación y el esfuerzo que los estudiantes le imprimieron a la consecución de su PIA. En ese sentido, se evidencia: “la habilidad del estudiante para buscar información, integrarla y ponerla al servicio de un ejercicio de investigación y de la capacidad para interpretar el saber específico de su propia disciplina con una proyección hacia lo integrado del saber” (Hewitt, 2007, p. 237).

## EL ASUNTO DE LAS FASES METODOLÓGICAS

El interés de los estudiantes hacia los temas del Tributo Social y la *inclusión* siempre fue permanente, quizá por su formación y el contacto que ya se había generado desde otros espacios académicos, teniendo en cuenta que desde la proyección social de la corporación se ha impactado a las comunidades. Así, para el encuentro con el entorno y diagnóstico, los estudiantes comenzaron por definir la comunidad objeto de impacto. Entre sus diferentes opciones, se inclinaron por la población infantil con síndrome de Down, en específico por la Fundación Fraternal Síndrome Contenta, una pequeña comunidad que trabaja a diario por la inclusión de estos infantes en el mundo real, acompañados de sus padres de familia.

Una de las condiciones para tal selección consistió en la necesidad de la fundación por desempeñarse en ese campo y, por otra parte, que les permitiera a los estudiantes realizar talleres aplicativos en los que lograran practicar su talento y demostraran que la comunicación social es una herramienta poderosa para la inclusión. De este modo se conjugan la integración de una comunidad que desea incluirse en los procesos académicos y formativos y un equipo de estudiantes que deben asumir el rol de integradores, para así comprender cómo trabajar con la comunidad.

Lo anterior viene a lugar porque todo ser humano se encuentra incluido en un grupo social o comunidad y esa condición le permite ser parte del mundo como individuo, pero también como ser que se debe a una sociedad. En ese sentido, Barrigan (1981) habla de la comunicación comunitaria o medios comunitarios, para referirse a esa “programación destinada específicamente a determinados grupos, por ejemplo, los étnicos o los minoritarios o los que tienen necesidades o intereses especiales” (p. 7).

Luego, en la etapa de planeación y diseño, los estudiantes y docentes se encontraron con la primera dificultad: estructurar las ideas; así que se comenzó con la titulación del proyecto: “Un síndrome llamado amor”. Luego, diseñaron estrategias de comunicación con las que se integrarían a esta comunidad (tanto padres como hijos) con los medios de comunicación de radio y prensa. Enseguida, pensaron en que el producto final recogiera todo el proyecto. Finalmente, se decidieron por la realización de una revista

que se enriquecería con los conocimientos adquiridos en las asignaturas de redacción y en la práctica que permitió esta implementación.

**Figura 2.** Estudiantes del programa de Comunicación Social CUN, regional Tolima, y algunos integrantes de la población objeto de estudio



**Fuente:** elaboración propia

Después, se inició el desarrollo e implementación, al poner en práctica los conocimientos adquiridos y con el uso de talleres para que esta comunidad se integrara a la sociedad y viera en ella múltiples oportunidades de ser desde la comunicación social. Para tal efecto, estudiantes y docentes hicieron uso de los medios de comunicación como la radio y prensa, desde donde se obtuvo el potencial más grande de la comunidad invitada. En este sentido, la implementación del PIA permitió a los estudiantes investigar sobre el mundo de esta población: sus necesidades, condiciones, maneras de entrar en contacto, entre otros requisitos que, al momento de poner en marcha el proyecto, fueron indispensables para el acercamiento, pues no es tarea fácil tratar el contexto y ambiente de esta comunidad.

**Figura 3.** Docente Esperanza Aguilar desarrollando actividades de integración con la población objeto de estudio en la Feria de la Inclusión que propuso la Escuela de Comunicación y Bellas Artes



Fuente: elaboración propia

Para el momento de la evaluación y cierre del proyecto, cada uno de los estudiantes involucrados en el proceso sintió la necesidad, propia de la comunicación comunitaria, de expresar los momentos de mayor sensibilidad que este proyecto, gestado desde la academia, tiene en la sociedad. Esto porque en un taller de radio, uno de los asistentes de la comunidad objeto de estudio, que nunca había pronunciado palabra en su historia de vida, logró expresarse por el deseo de aprender y de manifestar que también era capaz de ser un comunicador social.

Con relación a esto, Fernández y Gordon (1999) hablan de la comunicación interpersonal dependiente de las situaciones; de ahí que el medio social la determine

y propicie el intercambio de mensajes, pues las situaciones de comunicación hacen que los medios sean utilizados en beneficio de las comunidades. Es por esta razón que los estudiantes del programa de Comunicación Social presentaron una actitud de cambio y transformación, luego del proceso vivido, que fue posible gracias a la investigación, al acercamiento con el contexto y a la facultad de observación. Esto se demostró en el interés de los estudiantes por hacer de esta labor un proceso consciente que los llevó a la elaboración de instrumentos formales de investigación como encuestas y entrevistas, motivadas por ese acercamiento que tuvieron en la etapa inicial y mediante las que les fue posible encontrar las herramientas necesarias para la planeación.

Asimismo, el tiempo y el espacio de la comunicación determinan la dinámica de manera específica. Por ende, los resultados que se analicen dentro de una comunidad deberán tener en cuenta la relación tiempo-espacio y situación, porque: “para pensar un mensaje hay que tener en cuenta el contexto social y cultural en el que se trabaja” (Rodríguez, Obregón y Vega, 2002, p. 10). Pero esto no quiere decir que la comunicación comunitaria deba desarrollarse en su contexto o deberse exclusivamente a él. La comunicación se debe a los sistemas culturales y estos no deben limitarse a la reducida esfera de su problemática; al contrario, se trata de encontrar herramientas comunicativas que faciliten el acceso al conocimiento, al mejoramiento continuo y a la expansión social. Ahora bien, es función de la comunicación social permitir la participación del individuo. Entonces la comunicación para el cambio social debe, como lo afirma Chaparro (2015),

promover las esencias de un repensar nuestro modo antinatural de hacer las cosas, una reformulación de los pensamientos que hemos estado dando como válidos y transmitiendo en nuestras escuelas y centros de enseñanza. Es necesario construir una sociedad de ciudadanos y ciudadanas competentes antes que competitivos. (p. 49)

Con respecto a lo anterior, la comunicación debe implicar un cambio social, aún más cuando el foco se dirige hacia grupos o comunidades que han sido excluidos o no presentan las condiciones necesarias para una participación activa en la sociedad. Es importante que se le otorgue a este tipo de población un empoderamiento y que, en el campo de la comunicación social, se vaya más allá de la recepción instrumental de la información, que tengan las competencias necesarias para forjar un carácter crítico que los lleve a una verdadera transformación.

## RESULTADOS QUE INCENTIVAN

De la planeación y el diseño para determinar de qué manera la comunicación social se convierte en una herramienta poderosa para la inclusión, surgieron las siguientes estrategias.

## Taller “Contando cuentos”

Los estudiantes hicieron la planeación de un taller que, en primera instancia, hizo de ellos, moderadores; lo que alegró a esta población, pues se sentían interactuando con locutores del mundo real, además de que facilitó la comunicación entre los participantes. Para llegar al desarrollo de este taller, los investigadores en formación recurrieron a los resultados que les arrojó el instrumento de entrevista semiestructurada, en el que se indicaba que esta población presenta problemas de comportamiento impulsivo y deficiencia en la capacidad de discernimiento; por lo tanto, las tareas a realizar debían ser motivadoras en torno al uso de los medios de comunicación.

**Figura 4.** Taller “Contando cuentos” con estudiantes del programa de Comunicación Social y la población objeto de estudio (niños y jóvenes con síndrome de Down y sus padres)



**Fuente:** elaboración propia

El desarrollo de este taller permitió que la radio se convirtiera en un elemento fundamental de integración, por su esencia de proyección y su carácter de misterio, pues no es necesario conocer al locutor para enamorarse de su voz y de sus maneras de abordar la información. Por este motivo, la

investigación logra su objetivo, pues estos jóvenes perdieron el miedo a expresarse teniendo en cuenta que, detrás del micrófono y de la radio, no importa el aspecto físico, ni social; sólo la manera como se relate la noticia. Esto facilitó la comodidad de los invitados.

### Taller “Pasa la pelota”

Consistía en actuar como presentador de televisión, considerando las condiciones dadas al inicio, de tal modo que quienes asumían los roles de entrevistador y entrevistado desarrollaran las habilidades de los invitados, con lo que se sintieron integrados gracias a los medios de comunicación y sus posibilidades integradoras. Para llegar al diseño de esta actividad, los comunicadores en formación se remitieron al instrumento de la entrevista semiestructurada a los padres de familia de esta comunidad, con lo que determinaron sus intereses en relación a los temas que se desarrollan en los medios de comunicación. Una forma de integrar y de incluir es escuchar.

**Figura 5.** Momento de taller, de entrar en contacto con la población objeto de estudio



Fuente: elaboración propia



## Feria de la Inclusión. Tributo Social: día de tienda

Para la planeación de esta estrategia de inclusión, los futuros comunicadores sociales tuvieron en cuenta el contacto inicial en los demás talleres, de tal modo que la observación se convirtió en herramienta fundamental de esta investigación, a partir de las reflexiones conjuntas en el equipo de estudiantes. De ese ejercicio, se determinó la tendencia de estos jóvenes a sentir agrado por el dinero y el desarrollo de la independencia al manejar el suyo propio. Así, se hizo necesaria la elaboración de un dinero de simulación para que estos, a su vez, logran adquirir sus beneficios; otra manera de sentirse útil y comprender que también son capaces de surgir y desempeñarse en la sociedad como cualquier persona del común. Sus formas de comunicarse de manera respetuosa, de fomentar los valores y de prestar un servicio que se les remunera de igual modo que los demás.

Cabe resaltar que esta feria fue una idea del profesorado de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes, quienes junto con sus aliados estratégicos hicieron posible el evento y, por supuesto, un cambio en la percepción

social desde la implementación de propuestas que le apuestan a la construcción de sociedad.

**Figura 6.** Feria de la inclusión. Una iniciativa de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes



Es importante aclarar que durante el proceso de investigación los estudiantes asistieron a capacitaciones en las que, de manera científica y vivencial, les hablaban de la condición síndrome de Down. Así, los estudiantes entraban en contacto con la realidad y ese encuentro sociocultural fue determinante para el desarrollo de las estrategias que se consolidaron en talleres, a través de los que lograron aplicar sus

conocimientos y además dieron paso a la integración de una comunidad que día a día lucha por integrarse a la sociedad.

**Figura 7.** Capacitación por parte del Bienestar Familiar en temas de los derechos de las personas en situación de discapacidad



Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIONES

La comunicación social es una fuente de recursos valiosos mediante los que se pueden desarrollar procesos de inclusión serios a comunidades que así lo ameriten. De este modo, se hace necesaria la intervención de los profesionales en el sentido del manejo de los medios de comunicación como facilitadores de la información, pero también como motivación para el trabajo de campo, en especial, en calidad de herramientas para fomentar la capacidad de expresión de la humanidad.

Asimismo, la investigación que se llevó a cabo, además de permitir la integración de la población objeto de estudio con los medios de comunicación, también fortaleció las competencias de los comunicadores en formación, pues se convirtieron en tutores de los jóvenes que presentaban esta condición y experimentaron el papel de investigadores, con el que adquirieron competencias que solo la investigación, por medio de los PIA, les puede brindar.

En ese sentido, el trabajo que desarrollaron las docentes tutoras tuvo impacto en los componentes comunitario y de redacción, pues todas las actividades realizadas en el marco de las estrategias de inclusión fueron socializadas en revistas que los mismos estudiantes diseñaron y redactaron. La interdisciplinariedad y la capacidad de establecer relaciones como parte de los procesos lógicos son características especiales de los PIA, que permiten visualizar a la investigación como un medio para la transformación social.

## REFERENCIAS

- Berrigan, F. (1981). *La comunicación comunitaria. Cometido de los medios de comunicación comunitaria en el desarrollo*. París: Unesco.
- Chaparro, M. (2015). *Claves para repensar los medios y el mundo que habitamos*. Bogotá: Ediciones desde Abajo.
- Foro Educativo y Ministerio de Educación Nacional de Perú. (2007). *La inclusión en la educación ¿Cómo hacerla realidad?* Lima: Raúl Peña S. A. C. Recuperado de <https://dds.cepal.org/redesoc/publicacion?id=530>
- Hewitt, N. (2007). El proyecto integrador: una estrategia pedagógica para lograr la integración y socialización del conocimiento. *Psychología. Avances de la disciplina*, 1(1), 235-240. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297224869006.pdf>

- Latorre, A., Rincón, D. y Arnal, A. (1997). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Hurtado Ediciones.
- Leiva, J. (2013). De la integración a la inclusión: evolución y cambio en la mentalidad del alumnado universitario de educación especial en un contexto universitario español. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(3), 1-27. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44729878025.pdf>
- Ramírez, W. (2017). La inclusión: una historia de exclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 30, 211-230. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n30/0121-053X-clin-30-00211.pdf>

# ANEXOS

## ANEXO 1. Capítulo 5. Instrumento de la entrevista aplicada

### Encuesta de adaptación familiar con hijos con síndrome de Down (entre 0 y 15 años)

Tener un hijo o hija con una discapacidad intelectual, y en concreto síndrome de Down, supone un shock inicial para las familias que no siempre saben cómo enfrentar esta nueva realidad. La presente encuesta que solicitamos nos conteste, pretende comprender la capacidad de adaptación de los padres y madres de niños y niñas con síndrome de Down entre 0 y 6 años a su nueva situación familiar. Son muchos los nuevos retos que van a tener que afrontar en la crianza de su hijo (a) y en su representación ante una sociedad no siempre sensibilizada con la diferencia. Creemos que es de gran importancia conocer esta realidad para poder articular, en el futuro más cercano, medidas que permitan mejorar la calidad de vida de las familias

#### ¿Cómo contestar la encuesta?

La mejor manera de contestarla es hacerlo de una sola vez. A primera vista puede parecer extenso, pero es fácil de diligenciar. Tenga en cuenta que:

1. La persona que contesta debe ser la madre o el padre del niño/a con síndrome de Down (sólo un progenitor por familia).

2. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Lo que nos interesa es su experiencia.
3. No se esfuerce en pensar mucho en cada pregunta, su primera respuesta es casi siempre la mejor.
4. Su cuestionario es anónimo, por lo que los datos se tratarán con las máximas garantías de confidencialidad y solo serán usados con fines de investigación.
5. Procure no dejar ninguna pregunta sin contestar.

**En primer lugar, le solicitamos algunos datos de identificación de la persona que responde el cuestionario**

P1. Señale su relación con el niño o niña con síndrome de Down. Padre/  
Madre

P2. Indique su edad: \_\_\_\_\_

P3. Marque la casilla que se corresponda con su estado civil actual: Soltero  
/a \_\_\_ Casado/a \_\_\_ Pareja de Hecho \_\_\_ Separado/a \_\_\_ Divorciado/a \_\_\_  
Viudo/a \_\_\_

P4. ¿Vive usted en pareja? Sí \_\_\_ No \_\_\_

P4.A. ¿Cuántos años lleva conviviendo con su pareja actual? \_\_\_\_\_

P5. ¿Cuál es su nivel de estudios? Sin estudios \_\_\_ Primarios \_\_\_ Secun-  
darios \_\_\_ Universitarios medios \_\_\_ Universitarios superiores \_\_\_

P6. ¿Cuál es su ocupación? \_\_\_\_\_

P7. Su situación laboral en la actualidad es: En activo \_\_\_ Desempleado  
\_\_\_ En excedencia \_\_\_ De baja por enfermedad \_\_\_ Otra \_\_\_

P7.A. Indique cuál \_\_\_\_\_

### A continuación, queremos recoger datos sobre su familia

P8. ¿En qué población reside su familia? \_\_\_\_\_

P9. Indique la provincia de residencia \_\_\_\_\_

P10. Señale de la siguiente tipología de familia, la que se corresponde con la suya:

Biparental (ambos padres conviven con sus hijos) \_\_\_\_\_ Monoparental (sólo uno de los progenitores convive con los hijos) \_\_\_\_\_ Extensa (conviven la pareja con los hijos y otros familiares) \_\_\_\_\_ Otro, cuál \_\_\_\_\_

P11. Los ingresos netos mensuales de su familia son de: Menos de \$600 \_\_\_\_\_ Entre \$600 y \$1.200 \_\_\_\_\_ Entre \$1.200 y 1.800 \_\_\_\_\_ Entre \$1.800 y 2.400 \_\_\_\_\_ Entre \$2400 y \$3600 \_\_\_\_\_ Más de \$3600 \_\_\_\_\_

P12. ¿Cuántos hijos tiene (incluyendo al niño/a con síndrome de Down)?  
\_\_\_\_\_

P13. ¿Qué lugar ocupa el niño/a con síndrome de Down respecto a sus hermanos? \_\_\_\_\_

P14. Su hijo con Síndrome de Down es un hijo: Biológico \_\_\_\_\_ Adoptado \_\_\_\_\_

P15. ¿Cuándo recibieron el diagnóstico de síndrome de Down de su hijo/a? Antes de su nacimiento (Prenatal) \_\_\_\_\_ Después de su nacimiento (Postnatal) \_\_\_\_\_

### En primer lugar, le solicitamos algunos datos de identificación de la persona que responde la encuesta. A continuación, queremos recoger datos sobre su familia

P16. ¿Qué profesional les dio la noticia del diagnóstico? Médico/a \_\_\_\_\_ Enfermero/a \_\_\_\_\_ Psicólogo/a \_\_\_\_\_ Trabajador/a social \_\_\_\_\_ Otro \_\_\_\_\_

P16.A. Indique cuál: \_\_\_\_\_

P17. Si pudiera destacar un profesional que le marcó o impactó a usted en los primeros momentos este sería (señale sólo 1) Médico/a \_\_\_\_ Enfermero/a \_\_\_\_ Psicólogo/a \_\_\_\_ Trabajador/a Social \_\_\_\_ Ninguno \_\_\_\_ Otro \_\_\_\_

P17.A. Indique cuál: \_\_\_\_\_

P17.B. La acogida recibida por este profesional considera que fue: Totalmente inadecuada \_\_\_\_ Inadecuada \_\_\_\_ Indiferente \_\_\_\_ Adecuada \_\_\_\_ Totalmente adecuada \_\_\_\_

P17.C. La orientación recibida por este profesional considera que fue: Totalmente inadecuada \_\_\_\_ Inadecuada \_\_\_\_ Indiferente \_\_\_\_ Adecuada \_\_\_\_ Totalmente adecuada \_\_\_\_

P18. Tras el diagnóstico, ¿acudió a alguna entidad (asociación, fundación, etc.) relacionada con el síndrome de Down? Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

En caso afirmativo, valore algunos aspectos de la atención recibida:

P18.A. La acogida que le dispensaron fue: Totalmente inadecuada \_\_\_\_ Inadecuada \_\_\_\_ Indiferente \_\_\_\_ Adecuada \_\_\_\_ Totalmente adecuada \_\_\_\_

P18.B. La información que le transmitieron: Totalmente inadecuada \_\_\_\_ Inadecuada \_\_\_\_ Indiferente \_\_\_\_ Adecuada \_\_\_\_ Totalmente adecuada \_\_\_\_

P18.C. El apoyo y acompañamiento ofrecido: Totalmente inadecuada \_\_\_\_ Inadecuada \_\_\_\_ Indiferente \_\_\_\_ Adecuada \_\_\_\_ Totalmente adecuada \_\_\_\_

P19. Antes del nacimiento de su hijo/a ¿había tenido relación con personas con discapacidad intelectual? No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_

En caso afirmativo, indique cuál era su relación con estas personas (puede marcar varias opciones)

P19.A. Familiar \_\_\_\_ P19.B. Amigo \_\_\_\_ P19.C. Vecino \_\_\_\_ P19.D. Otro/s

P19.d. Indique cuál o cuáles \_\_\_\_\_

P20. ¿Tiene usted formación en el área de la discapacidad intelectual? Sí \_\_\_\_ No. \_\_\_\_



P20.A. Si su respuesta ha sido afirmativa, dicha formación la realizó: Antes de nacer su hijo/a con síndrome de Down \_\_\_\_ Después de nacer su hijo/a con síndrome de Down \_\_\_\_

P21. ¿Conoce a otras familias con hijos con síndrome de Down? Sí \_\_\_\_  
No \_\_\_\_

P22. ¿Se ha asociado a alguna entidad relacionada con la discapacidad intelectual (asociación, fundación, ONG)? No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_

P23. ¿Participa activamente en algún grupo que trabaje a favor de las personas con discapacidad intelectual? No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_ En caso afirmativo, indique cómo es esa participación (puede marcar varias opciones):

P23.A. Usuario de actividades (grupo de padres, carreras deportivas, etc.)

P23.B. Promotor (miembro de la junta directiva o de algún grupo gestor de la entidad)

P23.C. Otro \_\_\_\_ P23.c. Indique cuál \_\_\_\_\_

### **A continuación, le vamos a pedir información sobre su hijo o hija con síndrome de Down**

P24. ¿Cuál es el sexo de su hijo/a con síndrome de Down? Mujer \_\_\_\_  
Varón \_\_\_\_

P25. ¿En qué año nació? \_\_\_\_\_

P26. En el momento de nacer, su hijo/a ¿presentaba algún tipo de problema de salud asociado al síndrome de Down? No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_ En el caso de presentar problemas de salud al nacer, señale cuáles: Hipotonía muscular \_\_\_\_ Cardiopatía \_\_\_\_ Problema pulmonar o respiratorio \_\_\_\_ Problemas digestivos y/o metabólicos \_\_\_\_ Pérdida auditiva \_\_\_\_ Problema de visión \_\_\_\_ Problemas de la glándula tiroides \_\_\_\_ Otro/s \_\_\_\_ Indique cuál o cuáles: \_\_\_\_\_

P27. ¿Ha tenido que hospitalizar a su hijo/a con síndrome de Down en algún momento? No  Sí

P27.A. Si ha requerido hospitalizaciones indique cuántas \_\_\_\_\_

P28. ¿Considera que su hijo/a con síndrome de Down necesita un seguimiento médico muy frecuente (superior al de cualquier otro niño/a)? No  Sí

P29. En la actualidad, ¿su hijo/a está escolarizado? Sí  No

P29.A. En caso afirmativo señale la opción que se corresponda con su escolarización actual: Escuela Infantil Colegio Educación Ordinaria: Colegio de Educación Especial:  Público  Privado  Concertado:  Concertado Privada  Concertado Público . Otro \_\_\_\_\_ cuál \_\_\_\_\_

P29.B. A la hora de decidir el modo de escolarización de su hijo/a, ¿ha recibido algún tipo de asesoramiento profesional? No  Sí

### **A continuación, le vamos a pedir información sobre su hijo o hija con síndrome de Down**

P30. ¿Qué profesional le ha ofrecido el asesoramiento? (puede marcar varias opciones)

P30.A. Trabajador Social  Educador  Orientador  Psicólogo   
Otro  cuál: \_\_\_\_\_

P30.B. Teniendo en cuenta sus expectativas, considera que el asesoramiento recibido ha sido: Totalmente inadecuado  Inadecuado  Indiferente   
 Adecuado  Totalmente adecuado

P31. ¿Lleva a su hijo/a a algún servicio de estimulación/atención temprana? Sí  No

En caso afirmativo,

P31.A. ¿Qué edad tenía cuando comenzó? \_\_\_\_\_ ¿A qué tipo de centro acude con su hijo/a a estimulación? (si acude a varios puede marcar varias opciones): Centro público  (centro base)  Centro privado

concertado (con plaza pública) \_\_\_\_ Hospital \_\_\_\_ Centro privado \_\_\_\_  
Otro Indique cuál: \_\_\_\_\_

P31.B. ¿Qué tipo de sesiones terapéuticas de atención temprana ha recibido y/o recibe en la actualidad su hijo/a? (Puede marcar varias opciones)  
Fisioterapia \_\_\_\_ Estimulación sensorio-motriz \_\_\_\_ Logopedia \_\_\_\_  
Terapia Ocupacional \_\_\_\_ Atención Psicológica \_\_\_\_ Psicomotricidad \_\_\_\_  
Estimulación Integral (sesiones donde se trabaja globalmente todos los aspectos del menor) \_\_\_\_ Otro cuál: \_\_\_\_\_

P32 ¿Tiene su hijo/a reconocido el grado de discapacidad? Sí \_\_ No \_\_

P32.A En caso afirmativo, que grado (porcentaje) le han reconocido?  
\_\_\_\_\_

P33 ¿Percibe usted la prestación por hijo a cargo? Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

P34 ¿Ha solicitado usted la valoración de la situación de Dependencia de su hijo/a con síndrome de Down? No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_

P34.A. En caso afirmativo, ¿le han reconocido algún nivel de dependencia?  
No \_\_\_\_ Sí \_\_\_\_ Está en trámite \_\_\_\_

P34.B. En caso afirmativo, ¿qué grado de dependencia le han reconocido?  
Grado I \_\_\_\_ Grado II \_\_\_\_ Grado III \_\_\_\_

P34.C. Si tiene reconocido algún grado de dependencia, ¿percibe algún tipo de prestación económica? No \_\_ Sí \_\_ Está en trámite \_\_\_\_\_

¡Gracias por colaborar en esta investigación!

# TRIBUTOSOCIAL

**T**ributo social es el resultado de un conjunto de experiencias metodológicas en proyectos integradores de aula (PIA) que pretende rendir un homenaje a todas aquellas personas que hacen posible el intercambio de conocimiento en el ámbito académico de las carreras artísticas. Estas integran las comunidades educativas, se benefician con el aporte de jóvenes diseñadores y comunicadores, y son orientadas por equipos docentes capacitados para identificar situaciones en las que es importante el uso de herramientas creativas solucionar las problemáticas sociales propias de los contextos regionales. Así mismo, tales proyectos han permitido crear estrategias de diseño centradas en los usuarios y dedicadas al fomento de la cultura investigativa.

  
Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior

VIGILADA MINEDUCACIÓN



COORDINACIÓN DE  
PUBLICACIONES



DIRECCIÓN NACIONAL  
DE INVESTIGACIÓN  
Y EXTENSIÓN