

La co-creación como proceso de enseñanza y aprendizaje articulado a las realidades contextuales: Caso Pijao- Colombia

*Co-creation as a Teaching-Learning Process Articulated
with Contextual Realities: The Pijao, Colombia Case*



Carlos Alberto Castaño Aguirre
Universidad de San Buenaventura (Colombia)
carlos.castano@usbmed.edu.co
<https://orcid.org/0000-0003-1421-1127>

Resumen: Co-crear como proceso de enseñanza y aprendizaje, desde una perspectiva social, requiere la construcción de un vínculo entre las instituciones educativas y los grupos interesados en mejorar sus condiciones de habitabilidad o dar soluciones a ciertas necesidades acordadas conjuntamente. Lo que conlleva poner a disposición las capacidades y potencialidades de cada una de las partes, para que aunados puedan tener un mayor beneficio y respuestas no consideradas de manera independiente. El objetivo del presente manuscrito es evidenciar la relevancia de la co-creación como proceso pedagógico basado en el contexto, a través de las experiencias durante 5 años y 2 proyectos de investigación en el municipio de Pijao- Colombia. Ambos proyectos encaminados a la puesta en valor y sostenibilidad de las prácticas culturales locales y la construcción de una territorialidad que permita a las nuevas generaciones proyectar un futuro posible en este municipio. Los resultados se relacionan con el potenciar los saberes, oficios y las manifestaciones arquitectónicas tradicionales de una comunidad a través de mediaciones con el co-diseño y la co-creación de contenidos mayoritariamente digitales: páginas web, redes sociales y recorridos virtuales, permitiendo el diálogo de conocimientos académico-

científicos, práctico-contextuales y estético-sensibles. Estos procesos no solo contribuyen a los intereses de las comunidades que habitan en el municipio de Pijao, sino que junto con el uso de contenidos digitales busca fomentar la difusión de unas prácticas locales a otros contextos, superando ciertas barreras de accesibilidad, lo que a su vez puede impulsar el desarrollo económico y turístico de la región.

Palabras clave: Co-creación, contenidos digitales, diálogo de conocimientos, pedagogía de contexto, prácticas culturales tradicionales.

Abstract: Co-creation as a teaching and learning process, from a social perspective, requires the establishment of a connection between educational institutions and groups interested in improving their living conditions or providing solutions to jointly identified needs. This involves harnessing the capabilities and potential of each party, so that together they can derive greater benefits and responses that might not be considered independently. The objective of this manuscript is to highlight the relevance of co-creation as a context-based pedagogical process, through experiences spanning five years and two research projects in the municipality of Pijao, Colombia. Both projects were aimed at valorizing and sustaining local cultural practices and constructing a sense of place that enables new generations to envision a possible future within this municipality.

The outcomes are linked to enhancing the knowledge, crafts, and traditional architectural expressions of a community through mediations involving co-design and co-creation of predominantly digital content: websites, social media, and virtual tours. These mediums facilitate a dialogue between academic-scientific, practical-contextual, and aesthetic-sensitive forms of knowledge. These processes not only serve the interests of the communities residing in the municipality of Pijao, but also, in conjunction with the use of digital content, strive to disseminate local practices to other contexts, transcending certain accessibility barriers. Consequently, this dissemination effort has the potential to drive economic and touristic development in the region.

Keywords: Co-creation, Digital Content, Knowledge Dialogue, Contextual Pedagogy, Traditional Cultural Practices.

Introducción

El municipio de Pijao (Quindío-Colombia), se halla en la cordillera de los Andes y forma parte del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano (PCCC), designado patrimonio mundial por la UNESCO. Lo que lo sitúa como referente

de unas características excepcionales universales, entre las cuales se encuentran su arquitectura y las tradiciones de sus pobladores.

El Patrimonio Mundial es la base sobre la cual la humanidad construye su memoria colectiva y su identidad, es lo que nos hace identificarnos con una cultura, con una lengua, con una forma de vivir concreta. El Patrimonio Mundial es el legado que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y lo que transmitiremos a las generaciones futuras. (UNESCO Etxeam, 2004, p.3)

La ubicación de este municipio, la cual le ha dado su reconocimiento como cordillerano, tiene unas condiciones de difícil accesibilidad física, como lo son su distancia desde la capital del departamento, Armenia, y su limitada infraestructura vial que, entre otras, han sido factores determinantes para conservar su arquitectura y modos de vivir rurales.

Del mismo modo, Pijao forma parte de la red global de *Cittaslow*, sin prisa. Es la primera localidad en América Latina en unirse a esta red debido a su conexión con la naturaleza, sus prácticas autóctonas y la alimentación saludable, proporcionando a sus habitantes una alta calidad de vida. En esta región, todavía se mantienen vivos numerosos conocimientos y ocupaciones tradicionales transmitidos a lo largo de diversas generaciones.

En un contexto soportado en la globalización, surge una inquietud importante acerca de la pérdida de los conocimientos tradicionales y ancestrales en las regiones. Esta preocupación se da debido a varios factores: por una parte, la homogeneización cultural, a medida que las influencias culturales globales se extienden, existe el riesgo de que las culturas locales y tradicionales sean eclipsadas por la práctica dominante. Esto puede llevar a la pérdida de identidad cultural y de los saberes únicos asociados (García-García, 2019).

En esta misma línea se encuentra el desinterés generacional, los más jóvenes pueden encontrar menos atractivos los conocimientos y prácticas tradicionales, en comparación con las opciones contemporáneas. Esto puede resultar en una falta de interés en aprender y continuar con las tradiciones, lo cual, a su vez, acelera su desaparición; ello, está vinculado al acceso limitado de estas prácticas a la educación tradicional, entendiendo que, en algunos casos, las escuelas modernas no brindan educación sobre los saberes tradicionales, dificultando, aún más, su transmisión. Todo ello puede dar lugar a una brecha generacional en términos de conocimientos y habilidades tradicionales (Gómez Rico y Ibarra Vallejos, 2020).

Esta visión moderna de la escuela, vinculada al pensamiento colonial, prioriza los métodos de acercamiento a la realidad desde una perspectiva occidental y científica. De acuerdo con Valladares y Olivé (2015), dicha postura suele reducir los saberes tradicionales a simples formas de entretenimiento, desconociendo que estos constituyen conocimientos con significados profundos, historias territoriales y rituales esenciales para la construcción de identidad y el sentido de pertenencia. Ante esto, se requieren prácticas de teorización e interculturalidad pensadas “desde” y “con” las diversas miradas de los territorios, distanciándose de la racionalidad moderno-colonial propia de la academia tradicional (Walsh, 2013).

Por otra parte, la accesibilidad, la cual es una cualidad de un lugar, objeto o servicio, a modo de representación, que cualquier persona puede llegar a él, sin importar, entre otras, sus condiciones físicas y geográficas. De acuerdo con López (2007):

No se trata de una forma de concebir o diseñar, sino de un modelo de intervención integral que busque la plena accesibilidad, en el que se deben conjugar las estrategias de la Supresión de Barreras y el Diseño para Todos. Este modelo requiere que las actuaciones incidan sobre distintos ámbitos o sectores de forma coherente y coordinada. (p.18)

Una solución integral implica no solo las intervenciones físicas a un lugar (vías, rutas de transporte, infraestructura en general) sino la posibilidad de nuevas estrategias que incluyan los espacios virtuales, como la realidad virtual, realidad aumentada y mixta, apoyadas del uso de las tecnologías y la comunicación. Permitiendo acercar experiencias a un mayor número de personas, rompiendo con cualquier barrera físico- geográfica e incluso consintiendo un mayor detalle de los componentes de esta experiencia, detalles que, en muchos casos, no se podrían lograr a través de una sola visita o contacto.

El uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) permite la difusión de unas características excepcionales consideradas y declaradas patrimonio mundial, declaratoria que implica el tener una importancia cultural o natural, siendo herencia común de la humanidad, por lo tanto, deben ser protegidas, conservadas y sostenidas en el tiempo.

Además de dar a conocer los valores propios del municipio, el uso de herramientas tecnológicas también permite consolidar un turismo más consciente y respetuoso, que busque potenciar estos valores en mejores

condiciones para los habitantes del lugar, a su vez, permita poner el municipio al alcance de las personas con solo tener acceso a internet. Para Cardoso (2006):

El turismo sostenible se concibe como un modelo de desarrollo con énfasis en la economía, pero que al mismo tiempo está basado en la cultura local, recursos naturales y patrimonio cultural, siendo responsabilidad de la gente receptora de turismo y el turista, quienes son los pilares importantes para el desarrollo del turismo en un lugar con vocación turística. (p. 13)

Dentro del ámbito del turismo sostenible emerge una corriente denominada turismo cultural. Esto conlleva el establecimiento de un enfoque turístico responsable, el cual reconoce y respeta los aspectos autóctonos de una comunidad, incluyendo sus tradiciones, conocimientos, oficios y actividades, etc. Esta perspectiva turística se convierte en un elemento clave para fomentar el progreso de las localidades y enriquecer la calidad de vida de quienes las habitan.

Ahora bien, la protección del legado cultural de un territorio ya sea de ámbito nacional, local o, como es el caso del PCCC, con una declaratoria mundial, es responsabilidad y compromiso no solo de las administraciones públicas, sino también de los habitantes y visitantes. Sin embargo, un primer objetivo es conocer cuáles son los elementos que se valoran de un lugar y sus características, para así poder plantear estrategias en favor de su difusión, conservación, protección y sostenibilidad. Este objetivo es tan relevante, que algunos autores han planteado un área de estudio denominada educación patrimonial para contribuir a la formación de una ciudadanía socioculturalmente comprometida, para Cuenca (2014):

Se considera educación patrimonial el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto en los ámbitos formal, no formal e informal, en los que interactúan gran cantidad de variables y elementos (instituciones, profesorado, monitores, alumnado, público, contexto, etc.), con el objetivo de obtener la formación y capacitación de los individuos en las competencias patrimoniales necesarias para formar parte de una colectividad y miembros activos de la sociedad. (p.85)

El hablar de educación conlleva abordar temas de didáctica, los métodos y técnicas para facilitar la enseñanza y aprendizaje de las particularidades de los territorios; asimismo, la definición de estrategias para

conseguir que los conocimientos sean transmitidos de manera más eficaz a unos sujetos, con el fin de ser más conscientes y sensibles del valor socio-cultural de sus prácticas culturales tradicionales. De acuerdo con lo planteado por Sánchez (2016):

Las premisas empleadas por la didáctica del Patrimonio para los procesos de sensibilización son: conocer para comprender, comprender para valorar; valorar para cuidar, cuidar para conservar, conservar para transmitir. Procesos de sensibilización, que son el fin último de la educación patrimonial. (p. 115)

Queda en evidencia una necesidad de innovación en didácticas del patrimonio y en la sensibilización de los actores del territorio; por un lado, de educadores, gestores y otros agentes culturales e investigadores en el uso de metodologías y técnicas más cercanas a las nuevas generaciones, las cuales serán las encargadas de mantener estos valores heredados; por el otro, a los habitantes en general, en tener una mayor conciencia de sus territorios. Estos nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje deberán incorporar las TIC, la innovación en recursos pedagógicos, el uso de diferentes medios o herramientas de interpretación patrimonial y la formación de los educadores.

Partiendo de lo anterior, los procesos de co-creación entendidos como una:

alternativa de vinculación de las comunidades a procesos de transferencia de información y conocimiento (...) que parte del supuesto de que las personas no quieren que se les impongan productos y soluciones, sino que esperan ser vinculados de manera activa a su diseño (...). (Atuesta Venegas et al., 2016, p. 279)

Permiten un involucramiento de los diferentes actores (investigadores, estudiantes, habitantes e instituciones) en la identificación y puesta en valor de las prácticas culturales tradicionales, propias de un territorio, lo cual conlleva no solo a la contribución que hacen proyectos como los abordados en este texto, sino también a generar procesos de enseñanza y aprendizaje desde una pedagogía de contexto; esta, llena de sentido y experiencia el proceso pedagógico a partir de un relacionamiento directo con un territorio, así como la comprensión de las necesidades y condiciones de los sujetos que los constituyen.

Aspectos Metodológicos

El presente manuscrito presenta los resultados generales de dos investigaciones realizadas en el municipio de Pijao- Quindío: *Herramientas digitales en tres dimensiones para la recreación de edificaciones con valor patrimonial*, ejecutada en el 2018, y *Narrativas transmedia como estrategia para la visibilización y sostenibilidad de los saberes de las mujeres rurales del municipio de Pijao-Quindío*, en el 2022.

Ambos proyectos se soportan en una metodología de co-creación con comunidades, en la que se vinculan actores de múltiples procedencias, pero con fines comunes, en sus diferentes etapas: la identificación de la problemática, sus posibles soluciones, el diseño metodológico, la producción de información, la interpretación de resultados y la diseminación de estos con las comunidades interesadas. Articulando lo denominado como la cuádruple hélice: gobierno (Alcaldía municipal de Pijao), academia (Universidad y el Servicio Nacional de Aprendizaje- SENA), sector privado (empresarios del municipio) y sociedad (Asociación de Juntas de Acción Comunal y colectivos culturales).

Igualmente, en los 2 procesos se acude a la generación de contenidos digitales, que permiten configurar dispositivos de documentación y, a su vez pedagógicos, con la finalidad de poner en valor y sostener unas prácticas culturales locales, así como la construcción de una territorialidad que promueva en las nuevas generaciones proyectar un futuro posible en este municipio.

Respecto a los protocolos que configuran los acuerdos entre los actores involucrados, la academia se asume como mediadora de conversaciones con facilidad de aportar a las realidades contextuales en las que está inmersa. En este marco, los dispositivos de documentación se configuran en mesas de diálogo y la sostenibilidad reside en la participación activa de las personas vinculadas.

En ambos proyectos, los contenidos digitales fueron co-creados por integrantes de la comunidad, quienes asumieron la administración y divulgación de las plataformas web. Asimismo, el uso de plataformas abiertas, que no generan costos económicos eventuales, facilitó el mantenimiento de estos recursos en el tiempo. Cabe resaltar que, tanto las personas como las experiencias documentadas, se vincularon de manera voluntaria, como parte de sus contribuciones a las organizaciones sociales a las que pertenecen, bajo un modelo donde el proyecto no generaba recursos económicos directos para ninguno de los actores.

Tal como lo plantean Rivas et al. (2022), la academia y las comunidades pueden concebirse como parte de una misma realidad, cuyo propósito compartido genera acciones concretas constitutivas de procesos educativos e investigativos. Esta relación no se asume desde la disputa por responsabilidades individuales, por el contrario, se integra en un proyecto común como una unidad indivisible.

A partir de estas experiencias, se amplía la discusión sobre los procesos de co-creación, la pedagogía basada en el contexto, los recursos transmedia y la sostenibilidad de las prácticas culturales tradicionales en los territorios.

Proceso metodológico en el proyecto: Herramientas digitales en tres dimensiones para la recreación de edificaciones con valor patrimonial

Es una investigación práctica aplicada de tipo cualitativa, la cual busca hacer reconocimiento de las características de la arquitectura de un lugar y el impacto de las herramientas digitales en tres dimensiones para la recreación de edificaciones con valor patrimonial en el municipio de Pijao, Quindío, como estrategia de sostenibilidad de dichas características. Según Vargas (2009):

La investigación aplicada o práctica se caracteriza por la forma en que analiza la realidad social y aplica sus descubrimientos en la mejora de estrategias y actuaciones concretas, en el desarrollo y mejoramiento de éstas, lo que, además, permite desarrollar la creatividad e innovar. (p. 158)

La investigación tiene tres momentos: el momento 1, levantamientos arquitectónicos de edificaciones con valor patrimonial en el municipio de Pijao, Quindío; momento 2, la digitalización en tres dimensiones y publicación on-line de las edificaciones con valor patrimonial del municipio de Pijao, Quindío; y momento 3, las apreciaciones de las instituciones de Pijao sobre el uso de las herramientas digitales 3D para la educación en patrimonio.

Los protocolos de los instrumentos de recolección de la información fueron el uso del levantamiento arquitectónico (planimetrías en planta y alzado, esquemas, detalles de carpintería, cielorrasos), el uso del software especializado en tres dimensiones 3D Max estudio (Autodesk), como

herramienta de digitalización y de la plataforma de WIX para la publicación de los resultados on-line. Para el último momento se realizó una entrevista semiestructurada con los representantes de las instituciones a cargo del cuidado del patrimonio en el municipio de Pijao, Quindío.

Cabe resaltar que las 28 edificaciones estudiadas formaban parte de un preinventario de Bienes de Interés Cultural (BIC) del municipio. Este registro contaba con la validación tanto de la administración local como de diversos colectivos encargados de la protección y el sostenimiento de las prácticas culturales y tradicionales de la región.

Proceso metodológico en el proyecto: Narrativas transmedia como estrategia para la visibilización y sostenibilidad de los saberes de las mujeres rurales del municipio de Pijao-Quindío

En el lente de una metodología de investigación + creación se desarrolló un trabajo colaborativo con Asocomunales Pijao, quien permitió el acercamiento y vinculación de las mujeres rurales del municipio. Se participó en procedimientos teórico-prácticos que involucraron el empleo de enfoques creativos (como la narrativa transmedia), análisis reflexivos fenomenológicos que forman parte activa del proceso creativo, y la implementación de una variedad de enfoques y pautas para interpretar las situaciones reales. (Silva-Cañaveral, 2016).

Se adoptaron elementos de la investigación cualitativa bajo un enfoque histórico-hermenéutico. Como señala López Parra (2001), “la hermenéutica implica, como enfoque de investigación, una labor a través de la cual el investigador busca comprender e interpretar un fenómeno o realidad en un contexto concreto” (p. 82). Esta postura permite reconocer la construcción social y la realidad generada por la población de manera local y endógena, partiendo de sus experiencias cotidianas.

Para el desarrollo del proyecto, se definieron los siguientes componentes de participación:

- Co-creadoras: 12 mujeres rurales, responsables de unidades de producción local.
- Co-creación: Desarrollo de una narrativa transmedia orientada a la sostenibilidad y visibilización de las labores y oficios tradicionales en el municipio de Pijao.

La secuencia comenzó con intercambios entre los miembros del equipo de investigación y Asocomunales, durante los cuales se eligieron a las mujeres participantes que tenían conocimientos y habilidades específicas relevantes a esta región. Se llevó a cabo una observación activa con estas mujeres, empleando un diario de campo para documentar la experiencia. Después, se llevaron a cabo conversaciones en forma de entrevistas semi estructuradas. La información obtenida fue organizada usando una matriz analítica de resultados y representada visualmente en forma de diagramas en una bitácora.

Después de completar la fase de generación de datos, se idearon y ejecutaron los canales, estilos y enfoques de las narrativas transmedia para capturarlos, mediante la creación de materiales, en diversas plataformas en línea. Esto se hizo reconociendo que, en la actualidad, el uso de estas plataformas digitales tiene un alcance más amplio en comparación con métodos analógicos tradicionales.

Resultados

Resultados proyecto: Herramientas digitales en tres dimensiones para la recreación de edificaciones con valor patrimonial

Levantamiento arquitectónico

El levantamiento arquitectónico permitió reconocer los valores físico-estéticos de la arquitectura propia del municipio de Pijao, su estructura funcional, formal y espacial. Se identificó que aún se conservan las distribuciones originales de la arquitectura de la llamada colonización antioqueña, tales como la configuración en L, U y O, (ver en la figura 1); el uso de bahareque como sistema constructivo en las casas estudiadas es predominante, con tan solo algunas intervenciones en otros materiales; y una riqueza en detalles como:

Escalera plegable que permite el acceso directo desde la entrada principal hasta el solar o patio posterior; el uso de pequeños balcones en los sectores del parque fundacional, evidencian modificaciones posteriores a la construcción en bahareque, pero representan una época

siguiente de bonanza cafetera; detalles de carpintería en puertas y ventanas, que en su mayoría son en composiciones y líneas puras (rectángulos, cuadros); cielo rasos decorados en maderas, igualmente con composiciones lineales y puras, pero con contraste en color.

En esta misma línea, la imitación en las fachadas de materiales como el ladrillo, que en la época eran muy costosos y no llegaban hasta el municipio de Pijao; la firma de un constructor en la fachada de la vivienda y la inclusión de la fecha de construcción (1983), lo cual es un elemento estético muy particular; la conexión de las habitaciones entre ellas mismas, evidenciando una manera distinta de relaciones de intimidad y control; y detalles decorativos en algunas viviendas que le dan un carácter particular, como es el ejemplo de las antorchas que coronan los marcos de las puertas o los detalles de las conchas en los marcos de otra de las casas.

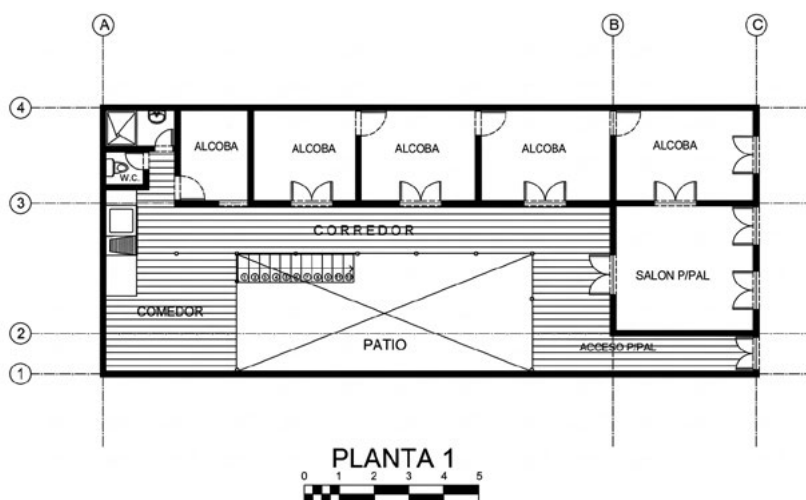


Figura 1. Casa B-003 estructura forma en U, Pijao- Quindío

Nota. Imagen tomada de Castaño y García, (2019).

El estudio detallado de las formas, ornamentos, colorimetría, carpintería, materialidad, etc. del bien o edificación de trabajo hace posible que la representación digital, en tres dimensiones, sea más veraz y comunique, de una manera precisa, las características por las cuales este es reconocido y valorado. Esta actividad involucra tanto el contacto y reconocimiento del cuerpo como el uso de herramientas digitales para su dibujo en dos dimensiones.

Digitalización en tres dimensiones

Las plataformas en 3 dimensiones permiten una mejor comprensión de la edificación de estudio, ya que estas buscan simular la experiencia de un observador, dando características de profundidad y manejo de sombras, las cuales recrean una realidad mucho más sencilla de asimilar para el observador, en comparación a los formatos en 2 dimensiones. Se evidencia que el uso de herramientas digitales potencia el estudio de la edificación y construye una realidad virtual, asemejándose a la experiencia de estar en el lugar (ver figura 2).



Figura 2. Casa Carrera 5ta, Pijao- Quindío

Nota. Imagen tomada de Castaño y García (2018).

La conectividad es clave en estos procesos, ya que posibilita el llegar a lugares antes no pensados, compartir información y articular la infraestructura digital y tecnológica. El lograr acceder desde un dispositivo móvil, TV, computador, etc. permite la difusión de las particularidades de un territorio, a tal manera que, a través de un enlace e internet, puede hacerse un acercamiento e inmersión a otros lugares y prácticas culturales.

Estas nuevas posibilidades de accesibilidad benefician al estudio del patrimonio, al turismo y a procesos identitarios, permitiendo, en un mundo conectado, reconocer a este municipio como único y auténtico. Los cuales hoy tienen un valor importante dentro de las economías de los países, dinamizando las actividades productivas de las comunidades en beneficio de su calidad de vida.

Apreciaciones de los actores del municipio

La producción gráfica, como el levantamiento arquitectónico y las recreaciones en tres dimensiones de las edificaciones con valor patrimonial, tiene utilidad siempre y cuando esté articulada a una estrategia de comunicación y sostenibilidad del patrimonio, ya sea on-line u off-line. De acuerdo con entrevistas:

Considero que las herramientas de visualización en 3D, al igual que todas las herramientas digitales, no son más que eso, herramientas. En tal sentido, si no existe un propósito claro, ninguna herramienta digital podrá ofrecer por sí misma las prestaciones requeridas para impulsar una idea. (Experto en herramientas digitales, comunicación personal, mayo 16 de 2019)

La anterior evidencia las herramientas digitales como unas facilitadoras en el entendimiento de un cuerpo o edificio, sin embargo, requiere de la voluntad y el trabajo articulado de los actores del territorio para su sostenibilidad, así como otros tipos de estrategias de difusión transmedial para llegar cada vez a más públicos y ser atractivo para estos, en lo que la co-creación juega un papel clave.

La educación ha sido impactada y repensada desde que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se han considerado de gran relevancia en el mundo; estos procesos de aprendizaje no se desligan del cómo reconocemos y valoramos nuestro patrimonio. De acuerdo con testimonios:

Ahora estamos en la era tecnológica, en la era de los datos, y considero que la educación girara hacia este tipo de herramientas digitales, generando también un fácil acceso, una accesibilidad mayor; antes lo hacíamos con libros y existían las bibliotecas y otros sitios para buscar la información, ahora todos la podemos tener a la mano. Considero también se facilita el quehacer cultural, ya que las personas que visitan el municipio todas tienen un

teléfono celular y con él pueden conocer el municipio de manera ambiental, patrimonialmente; para mí es una herramienta fácil, efectiva y sobre todo genera en las personas una sensación diferente al momento de ver el patrimonio. (Director casa de la cultura Pijao, comunicación personal, mayo 21 de 2019)

De esta manera, se puede comprender como tanto la educación, como el turismo y la cultura, han sido escenarios de cambio e influencia por las herramientas digitales. Actualmente tenemos otras formas de entender un lugar, de moverse en él, de la relación con los territorios y quienes los habitan, lo digital ha facilitado los procesos y han logrado que hoy por hoy las nuevas generaciones depende más de dispositivos y conexión, normalizando su uso y siendo necesario en la cotidianidad de todos.

Las herramientas digitales, el uso de plataformas en tres dimensiones y el internet son útiles para todos. Se emplea para la enseñanza de nuestros niños, sobre las ventajas con las que cuenta su territorio, en el caso de la página web de recorridos en 3D de Pijao; para la administración municipal es útil porque es información de insumo para presentar proyectos que salvaguarden el patrimonio; y como atrayente turístico, porque si las personas ingresan a esta plataforma digital y pueden acceder a este tipo de información, seguramente querrán visitar estos lugares. (Líder certificación en turismo sostenible de Pijao, comunicación personal, mayo 21 de 2019)

La inclusión de la administración municipal como ente dinamizador en la difusión, conservación, protección y sostenibilidad del patrimonio es necesaria, ya que esta puede articular sinergias en pro del territorio, del turismo y de la educación; como ya se había mencionado, la herramienta digital por sí sola no tendría un impacto sino es usada dentro de una estrategia donde se aborden diferentes acciones y medios, con el fin claro de consolidar unas características y valores particulares del municipio.

Resultados proyecto: Narrativas transmedia como estrategia para la visibilización y sostenibilidad de los saberes de las mujeres rurales del municipio de Pijao-Quindío

El proyecto se organiza utilizando una página web como el centro de la estrategia, ya que es allí donde se reunieron todos los contenidos e información creados en diferentes plataformas como YouTube, Instagram y

Spotify. Los módulos educativos, que abarcan desde los procedimientos de cultivo y utilización de distintas plantas medicinales hasta la creación de un jardín casero ecológico, fueron compartidos en la plataforma YouTube.

Las imágenes capturadas durante las visitas al municipio y a las mujeres tanto en sus actividades como en sus conocimientos específicos, fueron publicadas en Instagram. En Spotify, se encuentra una serie de podcasts titulada “*Retratos de un Pueblo sin Prisa*”, compuesta por 6 episodios: *Sanar a través de las plantas*, *Encontrar alegría en lo que se realiza*, *Conexión con la naturaleza*, *La importancia de servir para vivir*, *Un viaje de sabores* y *Apreciar el arte de vivir bien*.

Estrategia transmedia

Algunos de los elementos fundamentales, recolectados como base para la propuesta, incluían la narración de historias mediante diversos canales, el aprovechamiento de las capacidades únicas de cada uno de estos medios y sus modos de funcionamiento, la completitud en el proceso de producción y la formación de una red interconectada de personajes y eventos (Scolari, 2013). Para ejecutar esta estrategia, se emplearon varias plataformas con el propósito de enlazar con distintas audiencias y lograr una convergencia más amplia. La producción constó de:

Página web: tiene tres enfoques, la sensibilización, la enseñanza y la promoción. Igualmente, articula las demás plataformas y permite la recolección y producción de nuevos contenidos.

Redes sociales: se usaron Instagram, YouTube, SoundCloud y Spotify, potenciando la imagen, el video y el contenido de audio respectivamente.

Eventos en el municipio: permitiendo nuevos diálogos con respecto a los saberes tradicionales y la vinculación de otras mujeres.

Contenido del curso

El contenido más amplio dentro del sitio web pertenece al curso, en tanto su objetivo es que los visitantes no solo interactúen con él, sino que compartan relatos acerca de sus propias tradiciones y las de sus familias. El itinerario se compone de seis módulos, los cuales abarcan diversos temas, como las tres categorías de plantas: comestibles, ornamentales y aromáticas. Se explica el concepto de un huerto biológico casero, desde

el diseño y la construcción de su estructura con distintos materiales y elementos reciclados.

Además, se aborda la siembra de las plantas, los cuidados necesarios, sus características y beneficios. Por último, se enseña cómo elaborar abonos, herbicidas y pesticidas orgánicos, creando así un programa completo para el cultivo natural en el hogar. Es relevante destacar que la decisión de desarrollar este curso sobre el conocimiento de las plantas surgió de las conversaciones llevadas a cabo con Asocomunales Pijao. En estas se evaluaron aspectos como la disponibilidad de tiempo, la receptividad a los medios digitales, las posibilidades de contenido y la mayor visibilidad en la comunidad.

Discusión y Conclusiones

Fomentar los conocimientos, habilidades y expresiones estético-formales arraigadas en una comunidad, a través de la colaboración entre el co-diseño y la co-creación de contenidos mayormente digitales, trasciende objetivos meramente económicos. Aunque ciertamente contribuye a la promoción de los productos y servicios locales, esta iniciativa abarca un alcance más amplio. Conforme señalan Valladares y Olivé (2015), los saberes ancestrales han estado estrechamente ligados a la conexión con el entorno y al fortalecimiento de la inclusión social. No obstante, también podrían desempeñar un papel en la conservación del medio ambiente y en la enriquecedora variedad de prácticas culturales propias de un lugar.

Las habilidades de las mujeres en zonas rurales se fundamentan en una relación equitativa con la naturaleza y en prácticas agrícolas, medicinales y culinarias únicas que resultan beneficiosas tanto para la salud como para el bienestar comunitario. Estas destrezas se presentan como una alternativa al modelo de desarrollo predominante, lo que, en términos de Escobar (2014), se asocia a la posibilidad de pensar un mundo significativamente distinto al construido por las formas dominantes del desarrollo euro-moderno. En este horizonte, se reconoce la diferencia radical de la existencia, la pluriversalidad, y los entramados comunitarios que transforman el mundo y lo transicionan hacia modos de vida divergentes.

Desde otra perspectiva, el acercamiento a la comunidad desde la óptica de la co-creación facilita una interacción horizontal y justa entre los distintos actores involucrados, con el propósito de fomentar la

participación comunitaria tanto en la toma de decisiones como en la generación de nuevos saberes. Mediante este enfoque, se logra introducir dinamismo a las experiencias de todos los participantes, entrelazando el conocimiento académico con las tradiciones y sabiduría locales, dando lugar a un diálogo enriquecedor que nutre el proceso de investigación y el ejercicio pedagógico.

Es resaltable la oportunidad que tienen los territorios con el uso de las herramientas digitales y el transmedia en la sostenibilidad de las prácticas culturales tradicionales, así como de los valores asignados a un contexto; por un lado, puede ser vinculado como material pedagógico en instituciones educativas, aportando a procesos de construcción de territorialidad mediante medios interactivos y cercanos a las generaciones más jóvenes. Por otra parte, el fortalecimiento del sector turismo, desde la difusión y promoción de un destino, hasta el permitir a quien visita conocer de manera más amplia las condiciones de un lugar.

Ahora bien, los beneficios no solo están dados para las comunidades y las instituciones en los territorios, también, como ejercicio de co-creación, hay un fuerte aporte a los procesos pedagógicos basados en el contexto y en inmersiones, por parte de las instituciones de educación superior, en lugares donde pueden contribuir desde sus prácticas de enseñanza y aprendizaje, ambientes de aprendizaje expandidos.

La generación de aprendizaje significativo en los estudiantes es un objetivo fundamental en la educación. Para lograrlo, es esencial considerar el contexto en el que se desarrolla el proceso educativo; este incluye no solo el entorno físico y cultural donde se encuentran los estudiantes, sino también sus experiencias previas, sus intereses y sus necesidades individuales (De la Ossa Cárdenas et al., 2019).

Al considerar dispositivos pedagógicos basados en el contexto, los educadores pueden diseñar estrategias que aprovechen los elementos y saberes del entorno de los estudiantes, con el fin de enriquecer y hacer más significativos los procesos de enseñanza-aprendizaje. La clave es adaptar estas estrategias según las necesidades y características de los estudiantes y su comunidad, creando un ambiente de aprendizaje en el que los conocimientos adquieran relevancia y utilidad para su vida cotidiana y futura.

Finalmente, el proceso de co-creación con los habitantes del municipio, fomenta la interacción y el intercambio de conocimientos entre académicos y miembros de la comunidad local. En este, se establece un

diálogo abierto y respetuoso donde se reconocen y valoran los diferentes saberes y perspectivas de ambas partes. Este tipo de interacción enriquece la experiencia de todos los involucrados al permitirles aprender unos de otros y co-construir soluciones y proyectos que sean relevantes y beneficiosos para la comunidad.

Referencias

- Atuesta Venegas, M. del R., Ceballos Moncada, A. F., & Gómez Alvis, R. (2016). Co-creación como metodología para la apropiación social de la ciencia y la tecnología (ascyt) del recurso agua. Caso Urabá-Antioqueño-Colombia. *El Ágora USB*, 16(1), 277–286. <https://doi.org/10.21500/16578031.2176>
- Cardoso, C. (2006). Turismo Sostenible: una revisión conceptual aplicada. *El Periplo Sustentable*, (11), 5– 21. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1934/193420679001>
- Castaño, C. & García, I. (2018). Conjunto arquitectónico carrera 5ta. Colombia: Pijao, donde llegan las garzas. <https://pijaoquindio.wixsite.com/recorrido/casa-19>
- Castaño, C. & García, I. (2019). Pijao, conjuntos arquitectónicos con valor histórico y patrimonial. [Figura]. <https://hdl.handle.net/11404/5337>
- Cuenca, J., (2014). El papel del patrimonio en los centros educativos: hacia la socialización patrimonial. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (19), pp. 76-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4725269>
- De La Ossa Cárdena, K, Díaz Pérez, J, Zuñiga Navarro, W y Reinel Hoyos, M. (2019). *El contexto como recurso pedagógico generador de aprendizaje significativo* [Tesis de Maestría]. Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/11318>
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Universidad Autónoma Latinoamericana UNAULA. https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/libreria_cm_archivos/pdf_460.pdf
- García García, J. J. (2019). Paisaje, lugar y territorio: conceptualizaciones para recuperar el genius-loci. *Revista Ciudades, Estados y Política*, 6(3), 17–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/cep.v6n3.84045>
- Gómez Rico, L., & Ibarra Vallejos, I. (2020). Educación a Escala Humana desde artes, oficios y saberes locales en São Gonçalo Beira Rio Sao (Brasil) y el programa Trawun (Chile). *Polis, Revista Latinoamericana*, 56, 54–71. <https://doi.org/10.32735/So718-6568/2020-N56-1522>

- López, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *TRANS: revista de traductología*, (11), 15- 30. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/159154>
- López Parra, H. (2001) *Investigación cualitativa y participativa un enfoque histórico-hermenéutico y crítico-social en psicología y educación ambiental*. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Rivas, J., Márquez, M., Calvo, P. & Martagón, V. (2022). Relación comunidad y escuela: una propuesta contrahegemónica desde la universidad. *Revista Izquierdas*, (51), 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8361344>
- Sánchez, A. (2016). *Memoria, identidad y comunidad: evaluación de programas de educación patrimonial en la Comunidad de Madrid* [Tesis doctoral]. Universidad de Valladolid, Valladolid, España. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/16789>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Centro Libros PAPF, S.L.U. <https://acortar.link/k2zqjA>
- Silva-Cañaveral, S. J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista De Investigación, Desarrollo E Innovación*, 7(1), 49-61. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>
- UNESCO Etxea. (2004). *La UNESCO y el Patrimonio Mundial*. <http://www.unesco-etxea.org/dokumentuak/UNESCOPatrimonio.pdf>
- Valladares, L., & Olivé, L. (2015). ¿Qué son los conocimientos tradicionales? Apuntes epistemológicos para la interculturalidad. *Cultura y Representaciones Sociales*, 10(19), 61-101. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102015000200003&lng=es&nrm=iso
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33 (1), 155-165. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44015082010>
- Walsh, C. (2013). Introducción. Lo pedagógico y lo decolonial: Entretejiendo caminos. En C. Walsh (ed.), *Pedagogías decoloniales. Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir. Tomo I* (pp. 23-68). Ediciones Abya-Yala.