

Entender las motivaciones sociales, comerciales, institucionales y legislativas para la implementación del desarrollo sustentable.

Entender el concepto de diseño sustentable y su existencia en un contexto industrial y comercial.

Tener conocimiento de las presiones de la industria en términos de la integración del diseño sustentable en sus procesos.

Referencias bibliográficas: Crul, M. y Dielh, J. (2007): *Diseño para la sostenibilidad. Un enfoque práctico para economías en desarrollo*. Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. Universidad Tecnológica de Delft.

Delors, J. (1996): *La educación encierra un tesoro*. Francia: UNESCO. Recuperado de: http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590so.pdf#xml=//http://www.unesco.org/ulis/cgi-bin/ulis.pl?database=&set=00575C41F4_0_91&hits_rec=1&hits_lng=spa (Fecha de consulta 21 marzo 2022)

Mallén, I. & Barraza, L y Ceja, M (2009). La educación para la sustentabilidad: análisis y perspectiva a partir de la experiencia de dos sistemas de bachillerato en comunidades rurales mexicana en Revista *El periplo sustentable*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Moraes, M. (2010): Transdisciplinariedad y educación en *Rizoma Freireano*, Vol. 6, UCB/DF/Brasil. Recuperado de: <http://www.rizoma-freireano.org/articles-0606/transdisciplinariedad-y-educacion-maria-candida-moraes> (Fecha de consulta 21 marzo 2022)

Pérez, E., Moya, A., Curcu, A. (2013): Transdisciplinariedad y educación en *Educere*, vol. 17, núm. 56, enero-abril, 2013, pp. 15-26, Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela.

Victoria, R., Santamaría, A., y Rubio, M.A. (2013): Diseño Sustentable, experiencias y reflexiones sobre su enseñanza en *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Abstract: It is intended to reflect on the importance of Design and Sustainability Education, to promote its incorporation in a transversal way in educational institutions, since as educators, more than ever, one must be aware of current problems, remembering that there is an ecosystemic interdependence between human beings, the environment and thought, as well as between the subject and the context, between the educator and the educated, between being, knowing, doing and living and coexisting.

Keywords: Sustainable design— Sustainability— Transversality— Education.

Resumo: O objetivo é refletir sobre a importância da Educação em Design e Sustentabilidade para promover sua incorporação de maneira transversal nas instituições educacionais, pois, como educadores, mais do que nunca, devemos estar cientes dos problemas atuais, lembrando que existe uma interdependência ecossistêmica entre os seres humanos, o meio ambiente e o pensamento, bem como entre o sujeito e o contexto, entre o educador e o educando, entre o ser, o conhecer, o fazer, o viver e o conviver.

Palavras-chave: Design sustentável — Sustentabilidade — Transversalidade — Educação.

(*) Laura Silvia Iñigo Dehud: Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana. Licenciatura en Cinematografía por el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México. Especialidad en Dirección de Cine de Animación por el Instituto Estatal de Cinematografía de Moscú, Rusia. Maestría en Educación y Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la UAEM. Es Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad del Programa Nacional de Posgrados de Calidad de CONACyT. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores SNI.

El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal

Paola Banderas y Felipe Trávez (*)

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 67-71. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

Resumen: El presente artículo comparte los resultados de la aplicación del diseño participativo en experiencias académicas, empresariales y del estado para la innovación artesanal, basado en la economía de intercambio y participación, como una poderosa manera de tejer vínculos, reconocer saberes e incentivar la cooperación en lugar de la competencia.

Palabras clave: Metodología – participación – diseño – innovación – artesanía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

Desarrollo

La artesanía en Ecuador ha tenido que buscar continuamente caminos para su difusión y permanencia. Uno de los problemas más frecuentes en las comunidades artesanales es la escasa continuidad de los procesos creativos y productivos, lo que da como consecuencia la falta de innovación en sus productos.

Desde esta perspectiva, es importante generar espacios que brinden posibilidades para mantener, fortalecer y proyectar los procesos artesanales e incluso, prepararlos para las nuevas realidades manteniendo vivos los saberes ancestrales.

Una metodología es el modelo participativo, aplicado para vincular la artesanía con el diseño desde los ámbitos académicos, empresariales y de estado, ha sido una alternativa con efectos positivos. Entre ellos podemos nombrar: el incremento de valores en los productos, la diferenciación en la oferta del mercado, la capacitación constante y la potenciación de conocimientos y saberes de los actores.

Para los fines de este artículo, se utiliza la palabra *conocimiento* como: «entendimiento, inteligencia, razón natural» (RAE, 2022), y el término *saberes como*: «*conocimientos que han sido cultivados durante generaciones y que ha evolucionado en base a la experimentación constante sin cambiar por efectos de las mutaciones sociales*» (Oxford Languages, 2022).

La co-creación se fundamenta en la colaboración que es una característica propia del ser humano como ser social. Definida por Wilches (2019, p.85) como «un proceso colaborativo para crear valor que cuenta con la participación de actores internos y externos, con el propósito de obtener beneficios en común», se ha venido empleando en los últimos años dentro de los tres ámbitos señalados -académico, empresarial y estatal- de los cuales se presenta el proceso metodológico de la participación aplicado a distintos espacios y los respectivos resultados de dichas experiencias.

En lo académico, uno de los esfuerzos es acercar a los estudiantes a la realidad de las comunidades del país y enriquecer su proceso de enseñanza aprendizaje con el manejo de materiales y técnicas que se complementan desde distintas fuentes. Adicionalmente, es importante demostrar a las comunidades las ventajas en innovación que la disciplina del diseño puede aportar a su actividad, siempre desde la horizontalidad, la predisposición de compartir y potenciar el conocimiento de los actores generando una economía de intercambio.

El diseño participativo al ser aplicado como una metodología constituye una manera de alcanzar uno o varios objetivos y entendida como estrategia permite crear experiencias valiosas con clientes, usuarios, trabajadores y demás participantes. Aplicado durante el segundo semestre del año 2020 con la comuna indígena Kitu Kara de Llano Grande a través de la agrupación de bordadoras Sara Sisa y el estudiante Edison Pazmiño, se desarrolla un proyecto cooperativo denominado Jatún, donde se logra vincular varios actores de distintos contextos para potenciar sus conocimientos, generar empatía, innovación y empoderamiento de las mujeres indígenas mediante su bordado, reconocido el 14 de mayo del 2021 por el Minis-

terio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, otorgándoles la certificación como Patrimonio Cultural Inmaterial a la manifestación por sus “Bordados Tradicionales en las Comunas de Calderón- Quito”. (INPCEcuador, 2021) La metodología de diseño participativo para el desarrollo del proyecto Jatún se emplea en cuatro etapas que se ligan a unidades y temporalidades de la malla curricular del nivel formativo. En la primera se da el acercamiento a la cotidianidad de la comunidad donde se aplican técnicas y herramientas participativas para encontrar el sentido de la investigación, promover el diálogo y la reflexión. La segunda es la definición participativa del proyecto de diseño a partir de una organización de equipo desde las fortalezas de cada integrante, el respeto a los distintos saberes, los alcances del proyecto, especificando los recursos y las personas responsables de manera consensuada. La tercera es el acercamiento al diseño desde la conceptualización, el desarrollo, proceso de evaluación y la ejecución de los productos de diseño participativo. Finalmente, la etapa de validación y comunicación, donde se testea y retroalimenta el producto, se desarrolla la documentación técnica y se concluye con la comunicación del proyecto.

Mediante este proceso cooperativo, se configura una luminaria que innova en el material, el proceso y el bordado, pues aplica las puntadas de la comuna indígena a un objeto que por primera vez es de otro material que no es el textil, prototipado en madera laminada doblada que previamente pasa por un proceso de perforado en láser. Esta investigación conlleva una capacitación de los implicados, un debate interesante sobre los límites de lo que es costumbre o tradición vinculada a la manera de hacer las cosas como se han venido haciendo por décadas, el experimentar formatos y materiales distintos, creación y estructuración de retículas para mantener los tipos de puntadas en el bordado, entre otras que promueven un crecimiento en lo personal y una evolución de la artesanía tradicional.

Cada etapa del proceso se lleva a cabo entre todos los implicados y logra como resultado fundamental de la actividad el intercambio de conocimiento, saberes y experiencias que es el valor aplicado al producto. Si bien en el caso de la asignatura de Taller de Diseño Participativo, los actores provienen de la academia (estudiantes y docentes de quinto nivel de la Carrera de Productos) y de la comunidad (artesanos que van vinculándose cada semestre del cronograma académico y con miras de una relación prolongada), en varios casos también se vinculan profesionales especializados en áreas relacionadas a la temática del proyecto, desarrollando en el estudiante capacidades para el trabajo interdisciplinario. Es un ejercicio realizado con las personas y para las personas que, como resultado de un proceso académico ligado a la realidad local, conlleva el aprendizaje de los objetivos establecidos para la asignatura:

- Reconocer las particularidades individuales, sociales y culturales de un territorio.
- Resolver problemas de diseño desde la conceptualización hasta la proyección sostenible de un producto en un contexto socio cultural.

- Adquirir actitudes y compromisos de servicio a la comunidad, en un aprendizaje permanente e integral.
- Integrar la interdisciplinariedad en el proceso de formulación de objetivos y soluciones colectivas.
- Aplicar metodologías de participación a proyectos de diseño para grupos sociales vulnerables.

El segundo ámbito es empresarial, donde se presenta el proyecto de jabones artesanales “Musap” para proteger la selva amazónica con la comunidad de Tuutinentza.

El proyecto Musap, esencias de la selva, establece la necesidad de construir un sistema de comunicación para un emprendimiento comunitario de jabones artesanales desarrollados por la comunidad *Shuar* en la Amazonía ecuatoriana.

Según la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, CONAIE (2014) el pueblo de nacionalidad *Shuar* es el más numeroso en la Amazonía ecuatoriana y tiene presencia incluso en Perú. La población de Tuutinentza, donde se ejecuta el proyecto, se encuentra muy cerca de la frontera de estos dos países, siendo parte de una de las zonas con mayor nivel de deforestación por lo que se pretende encontrar alternativas sostenibles para la conservación del bosque.

Musap posee conexiones complejas donde se generan redes de trabajo continuo. Esto quiere decir que se consideran diferentes actores para la construcción de un producto participativo. En este caso, se identifica a la comunidad como los beneficiarios, la fundación Pachamama como los gestores, los profesionales como los ejecutores y el mercado como el grupo objetivo. La multi participación genera una multi relación que enriquece el resultado. En estos espacios, la construcción de este proceso, considera un área de ejecución que cuida por sobre todo la identidad de la comunidad, promociona los productos y, pertenece a un entorno cargado de signos y símbolos, vinculando el desarrollo social con un propósito comercial para el progreso económico.

Entonces, por un lado, el diseño participativo resulta una metodología apropiada para abordar temas sociales y comunitarios pues utiliza herramientas de inclusión y horizontalidad con el fin de que todos los actores tengan una participación activa, pues, “un proceso inclusivo no hace distinción entre creativos y no creativo, entre ellos y nosotros, sino que hace sentir bienvenido a cualquiera que se una al trabajo” (Masferrer, 2019, p. 21-22).

Aplicar herramientas participativas para la obtención de datos y utilizar el juego como un factor inclusivo, establece una metodología cíclica que considera 4 etapas: conocer, crear, comunicar y compartir. En cada una de estas etapas se obtienen resultados específicos que sirven para la generación de los productos finales. Es importante que el modelo participativo sea replicable, que utilice leguajes comunes y tenga herramientas accesibles (Masferrer, 2019), para que la comunidad adquiera autonomía y comparta los conocimientos con otros actores y otros participantes de la comunidad y así, puedan reflejarse diferentes puntos de vista.

Por otro lado, la aplicación del diseño estratégico aporta con el planteamiento de objetivos claros, la definición de un público objetivo y la consideración de componentes

comerciales y económicos del proyecto, como lo menciona Leiro (2008):

El término “estratégico” como adjetivo del diseño enfatiza la necesidad de definir los objetivos específicos y significativos del producto y del proyecto, concentrando en los mismos los recursos disponibles de la empresa y los atributos prioritarios requeridos por la sociedad y el mercado. En la definición de los objetivos estratégicos se tendrán en cuenta, además, las posibles tendencias de evolución de las variables económicas, sociales y culturales. (p. 161)

Cada una de estas dos metodologías cumplen propósitos particulares, pero, al ser un proyecto dinámico se consiguió la interacción continua, demostrando que los procesos participativos pueden interactuar con otros procesos de creación e investigación y; sobre todo que los participantes, al vincularse con el proceso, pueden identificarse con los resultados.

En tercer lugar, se analiza el papel del estado para apoyar la alianza entre Artesanía y Diseño. Desde 2008 en Ecuador, se promueve un sistema de apoyo para el desarrollo de proyectos culturales. En sus inicios el Ministerio de Cultura y Patrimonio estuvo a cargo de la asignación de estos recursos, a los que se les denomina: *Ecuador, Territorio de las Artes y la Creatividad, como consta en el informe de Fondos Concursables y Festivales* (Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2016).

El proyecto «Ecuador, Territorio de las Artes y la Creatividad» constituye la plataforma de apoyo público más relevante a nivel nacional para el desarrollo y financiamiento de proyectos artísticos y culturales desde el año 2008. Esta iniciativa ha trabajado con dos líneas fundamentales de fomento: festivales culturales y fondos concursables para la realización de proyectos, a través de las cuales se ha garantizado el acceso de los artistas, gestores y promotores culturales a recursos públicos de apoyo para el financiamiento y desarrollo de sus iniciativas. (Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2016)

Bajo la dinámica de fondos concursables, el 2016 el proyecto *Manos de Colores, Artesanías del Ecuador* fue acreedor de un fondo no reembolsable para trabajar con 12 comunidades artesanales del país.

El proceso inició con una etapa de curaduría interna en la que se seleccionan a las comunidades artesanales considerando parámetros básicos:

- Que sea una comunidad artesanal que trabaje con técnicas artesanales tradicionales.
- Que cuenten con un sistema de organización en la que pertenezcan varias personas para ampliar el número de beneficiarios y promover la generación de conocimiento.
- Que las beneficiarias sean mayoritariamente mujeres para promover la equidad de oportunidades.
- Que pertenezcan a diferentes regiones del país para promover la diversidad cultural de Ecuador.

Posteriormente, a través de talleres participativos se establecieron las necesidades, problemáticas y metas de cada comunidad, y dependiendo de cada una de ellas, se programaron las herramientas y acciones para el desarrollo de los proyectos particulares.

Estos talleres tuvieron como resultado la creación de productos que vinculan el diseño y la artesanía, visibilizando a las artesanas y artesanos creadores y abriendo espacios para la comercialización en diferentes puntos del país.

Con el tiempo, el proyecto Manos de Colores fue beneficiado con otros fondos concursables, que pasaron a ser gestionados por el IFCI, Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, para trabajar con nuevas comunidades, o fortalecer y perfeccionar los resultados obtenidos previamente con comunidades anteriores.

El Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI) es una entidad pública, encargada del Incrementar el fomento de creación, producción, innovación, investigación, promoción, circulación y exhibición artística y cultural ecuatoriano a nivel nacional e internacional, adscrita al Ministerio de Cultura y Patrimonio. (IFCI, 2022)

Las líneas de fomento se han diversificado para ampliar el ámbito de aplicación en las siguientes áreas:

- Gestión de Fomento Cinematográfico y Audiovisual
- Gestión de Fomento Musical
- Gestión de Fomento a las Artes Vivas y Escénicas
- Gestión de Fomento de Artes Plásticas, Artes Visuales y Artesanías
- Gestión de Fomento Literario y Editorial (IFCI, 2022)

Hasta el momento, *Manos de Colores* ha trabajado con 16 comunidades artesanales de todo el país en proyectos de diferente alcance y magnitud y ha promovido la creación de otros proyectos similares como *Local Sapiens* - fundado por los autores del presente artículo – que acaba de ser acreedor de fondos para trabajar con 2 comunidades artesanales de la provincia de Imbabura, una de talla en madera y otra de orfebrería para generar líneas de productos a través de la co-creación.

En las bases de esta última convocatoria, se promovía el uso de metodologías participativas, demostrando la importancia que el estado tiene actualmente para la aplicación de estas herramientas de creación.

Estas experiencias obtenidas en los ámbitos, académico, empresarial y estatal, dejan reflexiones positivas de diversos actores en torno a los procesos presentados, enfatizando la relevancia de reemplazar las metodologías clásicas por métodos para vincular, dialogar y actuar con la gente, con el objetivo de crear y fortalecer economías de la participación a través de redes de cooperación.

- El proceso participativo se puede aplicar en distintos ámbitos y vincular diferentes fuentes. Puede partir de pequeñas agrupaciones familiares o de trabajo, hasta ser promovidas por instituciones privadas o públicas y en cualquier caso permiten la generación de redes de acción que son expansivas, pues el aprendizaje y las experiencias se contagian y se replican. Esa reflexión en la

acción es promotora de una innovación en la co-creación de la artesanía.

- El enfoque de cooperar en lugar de competir permite una posición favorable para la búsqueda del bien común que construye una economía de intercambio y de participación, donde el recurso principal es el conocimiento y los saberes construyendo la innovación desde las distintas miradas y enfocadas a distintos públicos, abriendo cabida a la neo artesanía como un medio sostenible que mueve la economía de países cuya ventaja competitiva a nivel mundial es la identidad en contraposición a la producción industrial.

- El diseño participativo como metodología es capaz de promover distintos tipos de innovación en diversos niveles aportando a la producción artesanal no solo desde lo tangible, sino también en lo intangible evolucionando el pensamiento paso previo a la obra.

- Mantener la continuidad en el proceso es fundamental para incrementar el diálogo, la reflexión en la acción participativa, mejorar procesos (creativos o productivos), abrir nuevos caminos y concretar en la innovación artesanal.

- La metodología, debe considerar componentes semióticos, sociales, económicos y ecológicos, para enmarcar los proyectos dentro del desarrollo sostenible. Para vincular estas áreas.

Referencias bibliográficas

Libros

- Leiro, R (2008). *Diseño: Estrategia y gestión*. Ediciones Infinito
- Masferrer, A (2019). *Diseño de Procesos creativos, Metodologías para idear y co-crear en* equipo. Editorial Gustavo Gili.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio (2016). Informe de Fondos Concursables y Festivales.
- Subsecretaría de Artes y Creatividad. Autor del informe: Cristian Jiménez.

Páginas web

- Facebook.com (23defebrero2021) Mención_Proyecto 5to nivel DISEÑO PARTICIPATIVO <https://www.facebook.com/somosdiseñoPUCE> <https://fb.watch/dTB8LHqxb/>
- Instituto de Fomento a la creatividad y la Innovación (s.f) Dirección de Fomento de las Artes Plásticas, las Artes Visuales y la Artesanía <http://www.creatividad.gob.ec/> <https://convocatoriascreatividad.gob.ec/>
- Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador. (14 de julio de 2014). Shuar. <https://conaie.org/2014/07/19/shuar/>
- Oxford Languages. (s.f.). Saberes. En Oxford Languages and Google. Recuperado el 25 junio 2022, de https://www.google.com/search?q=definicion+de+saberes&rlz=1C5CHFA_enEC970EC973&oq=definicion+de+saberes&aqs=chrome..69i57j0i512l9.3482j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Real Academia Española. (s.f.). Conocimiento. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 12 junio 2022, de <https://dle.rae.es/conocimiento>
- Wilches, D. (2019). Aportes de la co-creación para la innovación y las relaciones con clientes. <http://www.scielo.org.co/>. <http://doi.org/10.14349/sumneg/2020.V11.N24.A9>

Twitter

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Ecuador.[@INPCEcuador]. (13demayode2021) «Bordados Tradicionales en las Comunas de Calderón Quito», como Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador. <https://twitter.com/INPCEcuador/status/1393010031658995717?s=08>

Resumo: O presente artigo compartilha os resultados da aplicação do design participativo em experiências acadêmicas, empresariais e governamentais para a inovação artesanal, com base na economia de troca e participação, como uma forma poderosa de tecer laços, reconhecer conhecimentos e incentivar a cooperação em vez da competição.

Palavras-chave: Metodología – participação – design – inovação – artesanato.

Abstract: This article shares the results of applying participatory design in academic, business, and government experiences for artisanal innovation, based on the economy of exchange and participation, as a powerful way to forge links, recognize knowledge, and encourage cooperation rather than competition.

Keywords: Methodology – participation – design – innovation – craftsmanship.

(*) Banderas, Paola. Diseñadora por la PUCE Quito. Máster en Desarrollo de Proyectos de Innovación y Producto por la Universidad de León, España. Ha realizado capacitaciones enfocadas principalmente en docencia, internacionalización y diseño participativo. Es cofundadora de “LOCAL”, un proyecto que vincula diseño con artesanía, utilizando diseño estratégico y diseño participativo con el fin de rescatar y visualizar la identidad y cultura de Ecuador. Ha participado como diseñadora en varios proyectos donde se ha involucrado con la creación de materiales, desarrollo de procesos productivos, impulso a emprendimientos y diseño textil. Ha exhibido y vendido sus productos a nivel nacional e internacional en tiendas, galerías y salones de diseño. Ha sido ponente de sus procesos de investigación en el V Encuentro de Políticas Públicas en Guayaquil y en el V Seminario Internacional de Vanguardias del Diseño, México. Es miembro fundador de la Cámara de Diseño del Ecuador de la cual fue secretaria. Ha sido docente en varias universidades entre ellas la PUCE desde 2009, donde ha desarrollado colaborativamente varios proyectos como la creación de la Tecnología Superior en Calzado y Marroquinería de PUCE TEC. Amante de la naturaleza, los procesos manuales, las fiestas tradicionales, la danza y la diversidad cultural.