

- Análisis del impacto de la estrategia.
- Apropiación tanto de las herramientas como de la metodología para la realización de publicidad y marketing digital.

## Conclusiones

La conclusión a la que se llega con esta propuesta es que la misma, permite generar una alternativa publicitaria como solución para las MIPYMES en Cauca, iniciativa que hoy por hoy es muy pertinente dado la situación de pandemia y reactivación económica que vivimos por el COVID 19.

## Referencias

- ANDI. (2020). *Balance 2020 y perspectiva 2021*. Recuperado de, [http://www.andi.com.co/Uploads/Balance%202020%20y%20perspectivas%202021\\_637471684751039075.pdf](http://www.andi.com.co/Uploads/Balance%202020%20y%20perspectivas%202021_637471684751039075.pdf).
- Camara de Comercio de Cauca. (7 de 5 de 2021). *www.cccauca.org.co*. Recuperado de <https://www.cccauca.org.co/informacion-economica/indicador-mensual-de-actividad-economica-para-el-cauca#:~:text=El%20IMAE%20Cauca%20estima%20que,por%20estacionalidad%20y%20efecto%20calendario>.
- PNUD. (31 de 3 de 2021). *www.co.undp.org*. Recuperado de <https://www.co.undp.org/content/colombia/es/home/-sabias-que-/un-ano-de-pandemia-impacto-socioeconomico-de-la-covid-19-en-col.html>

**Resumo:** Como resultado da pandemia, atualmente as MPMEs devem enfrentar a concorrência com multinacionais ou empresas locais fortes nos mercados. Esta proposta busca a criação de um centro de consultoria de marketing digital para a reativação econômica das MPMEs em Cauca-Colômbia, através dos estudantes da Tecnoacademia, como uma alternativa inovadora para sua reativação.

**Palavras chave:** MPMEs - COVID-19 - Marketing digital - reativação econômica.

**Abstract:** As a result of the pandemic, currently MSMEs must face competition with multinationals or local companies strong in the markets. This proposal seeks the creation of a digital marketing consulting center for the economic reactivation of MSMEs in Cauca-Colombia, through the students of Tecnoacademia, as an innovative alternative for the reactivation of MSMEs.

**Keywords:** MSMEs - COVID-19 - Digital marketing - economic reactivation.

**(\* Camilo Andrés Andrade Ojeda:** diseñador gráfico facilitador de la línea de marketing digital en la Tecnoacademia del SENA. **Luis Daniel Muñoz Chávez, Natalia Santanilla Tirado, Emerson Leandro Muñoz, Karol Tatiana Cerón y Valeria Isabel Jiménez Agredo:** estudiantes de diversas instituciones de educación básica y media que son aprendices del curso de marketing digital en la Tecnoacademia del SENA en la ciudad de Popayán, Colombia.

## Corporalidad, herramienta para contribuir a la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño

Actas de Diseño (2022, octubre),  
Vol. 41, pp. 279-282. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: febrero 2022  
Versión final: octubre 2022

Grace Mateus (\*)

**Resumen:** Se presentan los resultados de la investigación desarrollada en la Maestría en Diseño en la Universidad Nacional de Colombia para identificar cómo se pueden implementar estrategias mediadas por la corporalidad para contribuir a la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño. Para lograrlo se caracterizó el significado del término creatividad en dos programas de Diseño Industrial de universidades colombianas, se indagaron estrategias mediadas por la corporalidad en asignaturas de taller, con los hallazgos obtenidos se desarrolló un taller mediado por la corporalidad con estudiantes de diseño para validar el aporte de la corporalidad en la creación de resultados creativos.

**Palabras claves:** Corporalidad – creatividad – diseño – didáctica – enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 282]

## Introducción

El proyecto de investigación se lleva a cabo dentro de los estudios académicos de la Maestría en Diseño en la Universidad Nacional de Colombia con el propósito de identificar cómo se pueden implementar estrategias

mediadas por la corporalidad para contribuir a la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño. La investigación es desarrollada bajo una metodología de orden cualitativo, implementando el estudio de caso en dos programas de diseño industrial de dos instituciones

educativas en la ciudad de Bogotá, Colombia, entre los años 2012 a 2016.

### Marco referencial

Se constituyen como referentes teóricos autores de las disciplinas del diseño y las artes que implementan la corporalidad en el trabajo con estudiantes y que hubieran logrado resultados creativos en sus propuestas. El primer referente es el trabajo desarrollado en la Escuela de la Bauhaus por el docente Oskar Schlemmer, en el ballet triádico. En el Ballet, Schlemmer se interesó por promover la generación de movimientos corporales en los estudiantes como insumos en la creación de una propuesta. Schlemmer afirmaba “partimos de la situación corporal, de la existencia, del caminar (...) del saltar” (Schlemmer, 1987, pp. 112). En el ballet los estudiantes empleaban su propio cuerpo para generar una propuesta de creación, involucrando elementos como el vestuario, escenografías, sonidos y recorridos en un espacio físico. Propuesta que si bien tuvo influencia movimientos propios del ballet implicó una transformación, la creación de nuevos movimientos, espacios imaginarios y personajes en una puesta en escena.

Se identifica además a la diseñadora holandesa Sietske Klooster quien transforma un movimiento corporal en un insumo hacia la génesis de ideas en el proceso creativo. La diseñadora promueve en los estudiantes la experimentación de movimientos, así como aprovechar la riqueza expresiva de los mismos al momento de diseñar (Hummels, Overbeeke, & Klooster, 2007). La aplicación de estas recomendaciones se evidencia en la exploración que la diseñadora realiza de los movimientos de sus brazos al acercar y alejar las flores en la creación de un florero, convirtiendo los movimientos en protagonistas de su propuesta de diseño. (Klooster & Overbeeke, 2005). Se encuentra en la bailarina y coreógrafa alemana Pina Bausch su enfoque por impulsar en los bailarines el reconocimiento de aspectos que los hacen únicos. La siguiente frase expresada por una de sus bailarinas al recordarla “tu fragilidad es también tu fuerza” (Wenders, 2011) permiten notar el interés de Bausch por promover en ellos el descubrimiento de sí mismos y la exteriorización de su ser. En las obras de Bausch se podía apreciar el valor que se le otorgaba a la exploración y a la mezcla de diferentes componentes, integraba a las escenas elementos físicos (rocas, agua, tierra, hojas, sillas y mesas por donde los bailarines podían subir, agacharse, caminar, nadar) con el sentimiento (la emoción, risas, gritos, sollozos, suspiros) propios del teatro, fusionando la danza con el teatro.

### Metodología

La investigación se enmarca dentro un enfoque cualitativo. Bajo el cual se busca interpretar los fenómenos a la luz del significado que las personas le otorgan, reconociendo y dando valor a las concepciones, opiniones y comportamientos del individuo con el objetivo de reflexionar y construir una visión del objeto de cono-

cimiento. (Vasilachis, 2006). Se llevó a cabo el estudio de caso en dos programas de diseño industrial de dos universidades bogotanas consideradas pioneras de la enseñanza profesional del diseño industrial en Colombia: las universidades Nacional de Colombia y Jorge Tadeo Lozano. (Buitrago Trujillo, 2010; Gutiérrez & Angulo, 2014; Unimedios, 2015).

El estudio comprendió el desarrollo de las siguientes actividades: revisión de los proyectos educativos de los programas de diseño industrial vigentes para los años 2012 a 2016 (Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013; Universidad Nacional de Colombia, 2015) el desarrollo de entrevistas semi-estructuradas (a algunos estudiantes, docentes, directores y egresados de los programas de diseño objeto de estudio) se revisaron los contenidos programáticos de las asignaturas de taller de diseño, se realizó trabajo de campo en una asignatura de diseño por programa donde se hubiese implementado el abordaje de la corporalidad entre los años 2012 a 2016 y se llevó a cabo un taller de exploración creación mediado por la corporalidad con estudiantes de diseño industrial.

Para el análisis de la información se diseñaron instrumentos como: mapas conceptuales, cuadros de síntesis de información, cuadros relacionales, cuadros comparativos y diagramas de flujo, que facilitaron la lectura, interpretación y reflexión de los resultados.

### Resultados

En la investigación se identificaron características de un resultado creativo en los programas de Diseño Industrial de las universidades objeto de estudio. Un resultado creativo se identifica como lo diferente a lo convencional (a lo que ya existe o se ha visto) que contrasta, llama la atención y produce asombro. Además de ser impredecible. Diferentes resultados se pueden considerar creativos, en la universidad Nacional se habla que pueden ser aquellos que brindan la solución a un problema, ideado principalmente para ser elaborado en serie, dentro de una industria. Por su parte, en la universidad Jorge Tadeo Lozano se identificó que el resultado creativo no se centra de forma particular en brindar una solución a un problema, la finalidad del proyecto u oportunidad de intervención se puede encontrar en el proceso de diseño. Respecto a las estrategias mediadas por la corporalidad que contribuyen a la generación de resultados creativos se identifica a la exploración de movimientos corporales y el reconocimiento de una parte del cuerpo en particular. Cada una de estas estrategias puede tener diferentes posibilidades de elección frente a la etapa de su implementación en el proceso de diseño (cuando el proyecto se encuentra en marcha para ampliar el abanico de posibilidades de creación o en el inicio del proyecto) al espacio físico (un salón de clase, un auditorio o el aire libre) el tiempo de su abordaje (en una sesión de clase, en algunas sesiones en particular o durante el transcurso del semestre académico).

La estrategia de explorar con los movimientos corporales se puede utilizar también como un medio para exteriorizar y comunicar un mensaje en proyectos que no se

encaminan al diseño de productos de forma industrial, sino que comprenden la presentación ante un público como propuesta de creación. Los movimientos corporales pueden ser espontáneos por parte de los estudiantes o sugeridos por el docente con el fin de que el estudiante explore posibilidades de creación antes no previstas.

En la diseñadora Klooster se encuentra que dependiendo de la propuesta a diseñar emplea materiales u objetos relacionados, por ejemplo para el diseño de un florero, la diseñadora hace uso de flores que acerca y aleja con sus manos a su cuerpo experimentando con los movimientos y la ubicación de las flores para definir la forma del florero. En la asignatura de taller del programa de diseño de la universidad Jorge Tadeo Lozano se encontró que el docente impulsaba a los estudiantes a experimentar con los movimientos corporales para nutrir el proceso de diseño que estaban llevando a cabo, destinando tres sesiones de la asignatura para implementar la corporalidad. La estrategia del docente consistía en invitar a los estudiantes a llevar pliegos de papel y materiales para la clase sin decirles cómo trabajar con ellos, para que los estudiantes venciendo el miedo a no saber qué hacer empezaran a experimentar con su cuerpo y con trazos en el papel para posteriormente explorar con las formas generadas posibilidades de creación antes no previstas. Llegando así a obtener nuevas alternativas frente a la forma, tamaño o manipulación en la propuesta que están llevando a cabo. El abordaje de la corporalidad puede partir también de la identificación de particularidades del estudiante, como en el caso del taller desarrollado en la investigación, donde se toma como referencia el reconocimiento de una parte del cuerpo que los estudiantes considerarán única, como una herramienta hacia la generación de resultados creativos. Partir de la identificación de particularidades contribuyó en la generación de diversas composiciones gráficas que resultaron impredecibles, no resultaba fácil deducir de qué parte del cuerpo los estudiantes se habían basado, llevando a pensar ¿cómo llegaron a ese resultado? en otras palabras derivando en un resultado creativo.

Cuando se implementó el reconocimiento de una parte del cuerpo se formularon diferentes preguntas sobre esa parte del cuerpo en particular para que el estudiante tuviera múltiples opciones de elección por la cual decantarse como origen. El interés del abordaje se centró en la génesis de ideas hacia la creación de una composición gráfica.

Adicionalmente, se descubrieron las siguientes estrategias que al ser implementadas de manera conjunta con el abordaje de la corporalidad contribuyen a la generación de resultados creativos: como mantener la incertidumbre en los estudiantes frente al proceso que se va a desarrollar y frente al resultado, para que resulte impredecible. También, evitar brindarles respuestas sobre qué hacer en determinadas fases del desarrollo de las propuestas de diseño, para incentivar en ellos la toma de decisiones personales y la experimentación. También motivarlos a realizar lo que sienten, dejando de lado pensar qué dirán los demás, la preocupación de no saber qué hacer o cuál será el resultado final. Justamente, en el taller algunos estudiantes realizaron acciones espontáneas como recostarse sobre el papel, quitarse los zapatos y estar en medias para sentirse con mayor libertad, hechos como

rasgar el papel (en búsqueda por lograr tridimensionalidad) y soplar el ecolín para realizar una distribución diferente de la pintura en el papel aportaron a la creación de propuestas fuera de lo convencional.

En la búsqueda por descubrir de qué manera se pueden implementar estrategias mediadas por la corporalidad para contribuir a la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño se llega a la construcción de una definición del término corporalidad entendido en la investigación como la identificación de la presencia del cuerpo, otorgando valor a particularidades, a movimientos corporales, sensaciones, gestos, emociones, sentimientos, expresiones, experiencias y habilidades. Esta definición de corporalidad abarca el cuerpo físico y lo trasciende, mira hacia adentro.

Esta noción de corporalidad desde la disciplina del diseño propuesta en la investigación viene a posibilitar en los estudiantes abrir su mirada al reconocimiento de particularidades, habilidades y experiencias que los hacen únicos, otorgándoles un significado, convirtiéndolos en herramientas al momento de diseñar.

## Conclusiones

Se puede hacer uso de diferentes estrategias mediadas por la corporalidad para contribuir a la generación de resultados creativos por parte de los estudiantes, en los casos de estudio, se identificaron dos: la exploración de movimientos corporales y el reconocimiento de una particularidad (abordada en el taller). Las dos estrategias tienen en común el interés por favorecer en el estudiante el reconocimiento de sí mismos.

Los estudiantes al implementar la corporalidad pueden descubrir aspectos que pueden pasar desapercibidos en su cotidianidad, como un movimiento corporal, su sonrisa, una sensación, un gesto, una habilidad (aspectos que hacen parte de sí) transformándolos en un insumo en sus procesos de creación de proyectos.

La concepción de corporalidad de cada persona, de cada estudiante, de cada docente, de cada institución es particular, así como la manera de hacerla presente también. El abordaje propuesto en la investigación de la corporalidad favorece el reconocimiento de particularidades, de características personales, repercutiendo de manera positiva en el estudiante al identificar cualidades propias de su ser. Cada docente decide los recursos, materiales y espacios físicos que va emplear en el abordaje de la corporalidad, pudiendo seleccionar un salón de clases, los pasillos de la universidad, un auditorio, la zona verde. Esta variedad de espacios encontrada en la investigación se convierte en una invitación a explorar diferentes lugares de trabajo. Incluso aspectos como cambiar la disposición de sillas y mesas de la forma habitual en la que se ubican favoreció que los estudiantes (que realizaron el taller de exploración-creación) trabajaran en el suelo, ubicando su cuerpo en diferentes posiciones, permitiéndoles explorar y experimentar con los movimientos de su cuerpo al realizar su composición.

La estrategia implementada en el taller de hacer pensar a los estudiantes en una parte del cuerpo única, el hecho

de brindarles la oportunidad de ubicarse como desearan en el salón de clases (por lo cual tomaron la iniciativa de trabajar en el suelo) condujo a que realizarán trazos con libertad, materializando en formas, en movimientos sobre el papel lo que llegaba a cada una de sus mentes, expresando lo que sentían (que provenía de su individualidad, de reconocer sus habilidades, sus experiencias, afectos o emociones) dándoles forma en cada una de las creaciones elaboradas.

#### Referencias bibliográficas

- Buitrago Trujillo, J. C. (2010). *La Profesionalización Académica del Diseño Industrial en Colombia; Reflexiones en Función de la Construcción del Objeto de Estudio*. Actas de Diseño No9. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo, 9, 64–71. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/273915212\\_La\\_profesionalizacion\\_academica\\_del\\_Diseño\\_en\\_Colombia\\_Reflexiones\\_en\\_funcion\\_de\\_la\\_construccion\\_del\\_objeto\\_de\\_estudio](https://www.researchgate.net/publication/273915212_La_profesionalizacion_academica_del_Diseño_en_Colombia_Reflexiones_en_funcion_de_la_construccion_del_objeto_de_estudio)
- Gutiérrez, A., & Angulo, C. (2014, December). *Cuatro Décadas del Diseño Industrial Tadeísta. Imaginarios 6, 6, 1–37*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/320187477\\_Cuatro\\_Décadas\\_de\\_Diseño\\_Industrial\\_Tadeista\\_1974-2014](https://www.researchgate.net/publication/320187477_Cuatro_Décadas_de_Diseño_Industrial_Tadeista_1974-2014)
- Hummels, C., Overbeeke, K. C. J., & Klooster, S. (2007). *Move to get moved: A search for methods, tools and knowledge to design for expressive and rich movement-based interaction*. *Personal and Ubiquitous Computing*, 11(8), 677–690. <https://doi.org/10.1007/s00779-006-0135-y>
- Klooster, S., & Overbeeke, K. C. J. (2005). *Designing products as an integral part of Choreography of Interaction: the product's form as an integral part of movement. Proceedings of the 1st European Workshop on Design and Semantics of Form and Movement*. Retrieved from <https://mafiadoc.com/designing-products-as-an-integral-part-of-59f0713c1723ddaf5f8ec16e.html>
- Schlemmer, O. (1987). *Escritos sobre arte: pintura, teatro, danza, cartas y diarios* (PAIDOS IBE). Barcelona.
- Unimedios. (2015). *Pioneros del saber: Gabriel Bernal primera generación de docentes del diseño industrial en la universidad Nacional*. Retrieved from <http://unradio.unal.edu.co/nc/detalle/cat/pioneros-del-saber/article/gabriel-bernal-primera-generacion-de-docentes-del-diseno-industrial-en-la-universidad-nacional.html>
- Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2013). *Proyecto Educativo del programa académico de Diseño Industrial UJTL (PEPA)*. Bogotá. Retrieved from [https://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field\\_attached\\_file/proyecto\\_educativo\\_del\\_programa\\_de\\_diseno\\_industrial\\_2013.pdf](https://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/proyecto_educativo_del_programa_de_diseno_industrial_2013.pdf)
- Universidad Nacional de Colombia. (2015). *Proyecto Educativo de Programa (PEP)*. Bogotá. Retrieved from [http://www.pregrado.unal.edu.co/docs/pep/pep\\_2\\_32.pdf](http://www.pregrado.unal.edu.co/docs/pep/pep_2_32.pdf)
- Vasilachis, I. (2006). La investigación cualitativa. In Gedisa (Ed.), *Estrategias de Investigación Cualitativa* (pp. 23–60). Barcelona. Retrieved from <http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/Estrategias-de-la-investigacion-cualitativa-1.pdf>
- Wenders, W. (2011). Pina. Alemania. Co-production Alemania-Francia-Reino Unido: BiM Distribuzione.

**Resumo:** Os resultados da pesquisa desenvolvida no Mestrado em Design da Universidade Nacional da Colômbia são apresentados a fim de identificar como estratégias mediadas pela corporeidade podem ser implementadas para contribuir para a geração de resultados criativos nos estudantes de design. Para conseguir isso, o significado do termo criatividade foi caracterizado em dois programas de Desenho Industrial em universidades colombianas, estratégias mediadas pela corporeidade em temas de oficina foram investigadas, e com os resultados obtidos, uma oficina mediada pela corporeidade foi desenvolvida com estudantes de desenho para validar a contribuição da corporeidade na criação de resultados criativos.

**Palavras chave:** Corporeidade - criatividade - design - didática - ensino.

**Abstract:** The results of the research developed in the Master's Degree in Design at the Universidad Nacional de Colombia are presented in order to identify how strategies mediated by corporeality can be implemented to contribute to the generation of creative results in design students. To achieve this, the meaning of the term creativity in two Industrial Design programs of Colombian universities was characterized, strategies mediated by corporeality in workshop subjects were investigated, and with the findings obtained, a workshop mediated by corporeality was developed with design students to validate the contribution of corporeality in the creation of creative results.

**Keywords:** Corporeality - creativity - design - didactics - teaching.

(\*) **Grace Mateus:** Magíster en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, Diseñadora Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Docente universitaria, investigadora, tallerista y asesora de proyectos de investigación a nivel de pregrado y posgrado. Desde el año 2012 ha investigado sobre estrategias didácticas para potenciar la creatividad en estudiantes, lo que la llevó a realizar su tesis de grado de Maestría sobre el uso de la corporalidad como herramienta hacia la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño. Sus líneas de investigación se centran en la creatividad aplicada a la disciplina del diseño, la corporalidad y la didáctica.