
Resumen: La investigación desarrollada en el Programa de Diseño Visual de la Fundación Universitaria Compensar explora metodologías innovadoras para abordar problemáticas en diversas comunidades de Colombia. A través del proyecto Educalab, un laboratorio educativo de multimedia experimental, se integraron enfoques de *Design Thinking*, antropología visual, fenomenología y sociología, la IAP (investigación, acción y participación), lo etnográfico, el análisis del discurso crítico multimodal, el análisis de datos y la apropiación tecnológica (multimedia experimental) para adaptar herramientas metodológicas a contextos específicos. El objetivo principal fue experimentar y probar la efectividad de estas metodologías en la solución de desafíos comunitarios.

Educalab se implementó en territorios rurales y urbanos, donde se trabajó con tecnologías digitales y colaborativas, como video cartas, arte postal y radionovelas, facilitando la interacción entre estudiantes y comunidades. Algunos de los casos más destacados fue la intervención en una parte del territorio de Boyacá y en proyectos de conservación ambiental como el Festival del Jaguar, realizado en San José del Guaviare en el Guaviare, y el trabajo con las comunidades urbanas del Barrio Moravia en Medellín, Colombia.

El resultado clave del proyecto fue la creación de un *toolkit* impreso, que incluye tarjetas con sugerencias metodológicas para fomentar el diálogo y la colaboración en las comunidades. Este enfoque permitió fortalecer la memoria territorial, promover el análisis crítico y desarrollar procesos de co-creación multimedial. Este estudio subraya la importancia de la investigación-creación en diseño como una herramienta para generar impacto social y fortalecer el vínculo entre academia y comunidades.

Palabras clave: Investigación-creación - Diseño Visual - Metodologías experimentales - Co-creación multimedial - *Toolkit* metodológico - Impacto social

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 240-241]

⁽¹⁾ **Arcadio Alexander Aldana Rincón** es Diseñador Gráfico profesional, Magíster en Estudios Artísticos y Artista Visual. Docente e Investigador en campos de memoria histórica, artes y diseño, participante de coloquios y congresos Latinoamericanos. Miembro de la Red de investigadores en diseño del Instituto de Diseño de la Universidad de Palermo en Argentina.

(2) **Alejandro Araque Mendoza** es Artista plástico con énfasis en Nuevos medios y magíster en Comunicación y Medios, Especialista en laboratorios de medios para comunicación alternativa, arte contemporáneo y creación cultural, promoviendo educación hacker, cultura libre y diálogo transdisciplinar en contextos rurales y urbanos con baja oferta artística y educativa.

(3) **Erinson Fernando González Santos** es Diseñador gráfico con énfasis en diseño editorial, magíster en Comunicación y Medios y candidato a doctor en Ciencias Humanas y Sociales. Con se especializa en diseño editorial y comunicación corporativa. Coordina el Observatorio Nacional de Procesos de Memoria (ONALME) y estudia temas como conflicto armado, violencia política y estéticas urbanas desde la gráfica como herramienta social.

Desarrollo

La Fundación Universitaria Compensar, ubicada en Bogotá, Colombia, en su Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación tiene el programa académico de Diseño Visual, el cual opera bajo la línea de investigación denominada “Diseño, gestión y comunicación”. Este programa es uno de los pocos en Colombia que aborda estudios relacionados con un campo de conocimiento emergente, el cual se configura como una disciplina contemporánea surgida a partir de debates y reflexiones sobre las transformaciones culturales y técnicas que sustentan la comunicación gráfica y el diseño en general. Su rol es esencial en la actualidad, ya que abarca tanto las posibilidades comunicativas análogas como digitales, promoviendo un diálogo más amplio y transdisciplinario.

En este contexto, el Diseño Visual se dedica al estudio, análisis y producción de imágenes en varios de los soportes posibles, como su estado fijo, como la comunicación móvil, digital y ambiental. Además, se enfoca en la exploración de tecnologías y nuevos medios que amplían la representación visual en todas sus dimensiones. Por lo tanto, las tendencias emergentes en este campo disciplinar son diversas que emplean múltiples herramientas y enfoques metodológicos para la producción del Diseño. La investigación dentro del Programa de Diseño Visual se caracteriza por su naturaleza multidisciplinaria y por la capacidad de integrar diversas metodologías que van más allá de la producción tradicional de artículos o libros como resultados de proyectos de investigación. Aunque estas formas convencionales de divulgación científica son fundamentales para la consolidación y difusión del conocimiento, la investigación en diseño explora nuevas formas de creación y comunicación del saber, basadas en un ejercicio reflexivo y en la construcción de procesos de investigación-creación.

La investigación en la Fundación Universitaria Compensar se centra en el desarrollo de actividades de ciencia, tecnología e innovación, adoptando un enfoque aplicado. Estas actividades están orientadas a generar soluciones pertinentes para el sector productivo, organizaciones y comunidades, siempre en escucha activa de sus necesidades, las cuales constituyen el pilar del relacionamiento entre la universidad y la empresa (Fundación Uni-

versitaria Compensar, 2024). Esta dinámica activa los distintos escenarios de investigación aplicada, tanto por parte de los grupos de investigación como en el ámbito de la investigación formativa, fomentando el pensamiento crítico y analítico a través del aprendizaje activo, la progresividad y el vínculo con el sector externo.

Los docentes investigadores del Programa de Diseño Visual de la Fundación Universitaria Compensar, en Bogotá, Colombia, llevan alrededor de 4 años de investigación, desarrollando diversos proyectos generando aportes significativos al campo del diseño visual. Un ejemplo de esto es el proyecto de investigación titulado Educalab Experimenta “Laboratorios educativos de multimedia experimental”, una investigación que se llevó a cabo durante un período de aproximadamente dos años.

Este proyecto tuvo como premisa poner a prueba los estándares de creación en diseño y áreas afines así como en general las Ciencias Sociales como una estrategia para experimentar y probar metodologías en diversas comunidades. Durante el proceso de investigación, se exploraron y adaptaron herramientas metodológicas como el pensamiento diseño, la antropología visual, la fenomenología y otras metodologías de las ciencias sociales. A través de una mezcla de estas herramientas, se lograron probar soluciones metodológicas para enfrentar diversas problemáticas presentes en las comunidades.

En el desarrollo de este proyecto, se plantearon preguntas fundamentales que se constituyeron en desafíos conceptuales, metodológicos y procedimentales. Un aspecto primario consistía en tomar definiciones claras sobre el concepto de laboratorio y el tipo de creación que se realizaría en él. Entender cuáles son las dificultades metodológicas que surgen y qué aportes se generan, no solo para la academia, sino también para las comunidades sociales involucradas. Teniendo en cuenta siempre que uno de los objetivos principales fue fortalecer la memoria cultural e histórica de los territorios, promoviendo el análisis crítico tanto en el espacio académico como en la comunidad, así como el fomentar la co-creación y producción multimedial. Estas acciones buscaron ayudar a preservar la identidad y las dinámicas rurales y urbanas de diversas regiones de Colombia como grupos escolares urbanos de la ciudad de Bogotá, organizaciones campesinas del Valle de Tenza en el departamento de Boyacá, líderes comunales urbanos en la ciudad de Medellín y comunidades rurales apartadas en el departamento del Guaviare.

Este enfoque metodológico también ha permitido generar intercambios entre territorios en Colombia, México y Brasil, así como participantes de la Semana del Diseño en la Universidad de Palermo, abriendo diálogos y reflexiones sobre el hacer.

Acciones de los laboratorios mediales

La estrategia adoptada desde el inicio del proyecto implicó la evaluación de diversas metodologías propias del Diseño, así como de áreas afines, como las Artes y las Ciencias Sociales. Este enfoque tenía como objetivo general comprender cómo abordar problemas desde los multi medios en sus distintas formas comunicativas, además de cartografiar los resultados y las reacciones de comunidades y grupos en diversos contextos geográficos,

culturales y políticos. De esta manera, hubo relacionamiento en cuatro principales grupos tanto urbanos como rurales.

a. Organización Campesina Ecovaral, Valle de Tenza, Boyacá

En uno de los espacios más significativos que se trabajó, fue con las comunidades campesinas en el suroriente del departamento de Boyacá, a más de 170 kilómetros de Bogotá, donde las tecnologías virtuales y la etnografía digital jugaron un papel clave para superar las barreras geográficas y recoger materiales como fotografías y audios.

Se forjaron conexiones estratégicas con la organización campesina “Ecovaral” para fomentar el intercambio de conocimientos y prácticas a través de experiencias compartidas. En este proceso, participaron estudiantes y docentes en trabajo conjunto.

Al mismo tiempo, la revisión y la deconstrucción de la metodología generaron espacios para encuentros dialogados que abordaron los desafíos del diseño multimedia. Este trabajo se desarrolló en varios contextos enfocados principalmente en prácticas de diseño relacional, y en el uso de recursos, estrategias y herramientas como en el intercambio de video cartas y conocimientos para la generación de prototipos, lo que fortaleció las dinámicas autogestionadas de creación multimedia por parte de los alumnos y participantes de la comunidad en trabajos conjuntos.

La dinámica del proyecto permitió la elaboración del *corpus* investigativo, donde los registros audiovisuales, encuentros virtuales y laboratorios aportaron elementos valiosos para la creación de metodologías flexibles, lo que invitó a reconsiderar enfoques pedagógicos y la relación entre el diseño participativo y la creación multimedia.

Este trabajo ofreció la oportunidad de reflexionar en profundidad sobre aspectos esenciales como la conservación de la flora y fauna, así como la memoria cultural local, abordada desde diversas manifestaciones como la gastronomía tradicional, las prácticas musicales y literarias, y el fortalecimiento del sentido de pertenencia hacia la región. Estas reflexiones se desarrollaron y potenciaron dentro de los espacios académicos de Multimedia Experimental, Intervención Espacial y Señalética, disciplinas que brindaron un marco metodológico y conceptual para integrar la creatividad y la conciencia ambiental en las propuestas. Un resultado destacado de este proceso fue la conceptualización y desarrollo del Ecodomo Sensorial, un proyecto innovador que buscó sensibilizar a los participantes sobre la interrelación entre los elementos naturales y culturales de la región, utilizando tecnologías multimediales y recursos interactivos. Este proyecto no solo representó una síntesis de los aprendizajes adquiridos, sino que también obtuvo reconocimiento como propuesta finalista en el Bogotá Lab Crea, un prestigioso evento de laboratorios de creación apoyado por las industrias culturales del país (Ver Figura 1).



Figura 1

El Ecodomo Sensorial destacó por su enfoque interdisciplinario, integrando diseño visual, narrativa sensorial y prácticas colaborativas que promovieron el diálogo entre comunidades y actores culturales. Este reconocimiento refuerza la relevancia de unir el diseño y la pedagogía para abordar desafíos ambientales y culturales, consolidando un modelo replicable para futuros proyectos que busquen impactar de manera positiva a las comunidades y su entorno.

b. Trabajo con líderes comunitarios del Barrio Moravia, Medellín

En el contexto histórico del Barrio Moravia, Medellín, un lugar que pasó de ser un asentamiento informal sobre el basurero municipal a un referente de transformación social, se exploraron estrategias para resolver problemas relacionados con la tecnología social y la preservación de la cultura y el medio ambiente por medio de dispositivos virtuales que permitieron acercar comunidades como la universitaria en Bogotá y la del barrio en particular. En este marco, se llevaron a cabo proyectos que involucraron la creación de dispositivos educativos y pedagógicos colaborativos, como video cartas, arte postal, radionovelas y entrevistas. Estas herramientas permitieron a los estudiantes interactuar directamente con la comunidad, reconociendo sus dinámicas, desafíos y potencial creativo (*Ver Figura 2*).

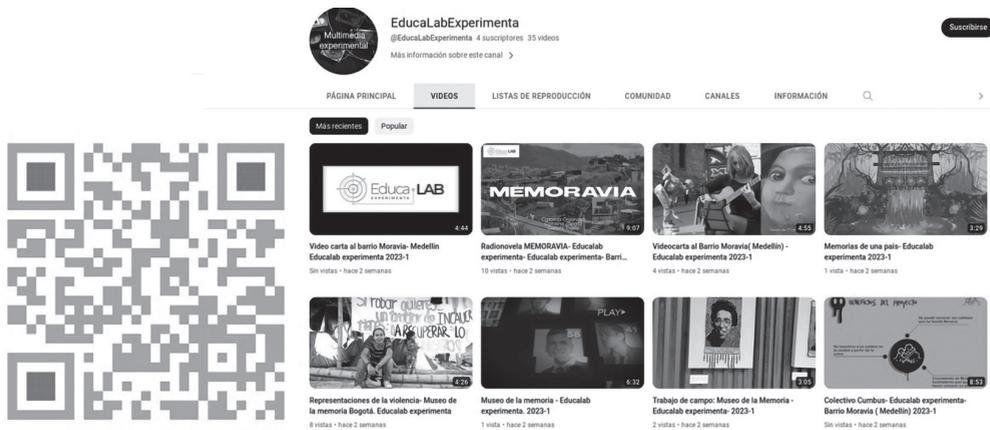


Figura 2

El enfoque etnográfico virtual y la inmersión en el territorio de Moravia fueron fundamentales para abordar las complejidades sociales del barrio. Gracias a procesos de apropiación tecnológica y colaboración con líderes sociales locales, productores y artistas, se desarrollaron materiales didácticos que destacaron las luchas comunitarias, el patrimonio cultural y el empoderamiento social. Esto permitió que los habitantes del barrio no solo fueran receptores de las propuestas, sino también cocreadores de las narrativas y soluciones, reflejando su rol protagónico en la transformación de su realidad.

En este contexto, los estudiantes propusieron iniciativas como la creación de radionovelas y productos audiovisuales que incorporaran las historias de los habitantes de Moravia. Estas producciones buscaban mostrar de otra forma sus experiencias y consolidar un espacio de aprendizaje mutuo, donde la comunidad pudiera participar activamente en las decisiones y validación de los proyectos. La colaboración con líderes comunitarios facilitó la aprobación y prueba de estas propuestas, integrando el conocimiento teórico y práctico desarrollado desde el aula con la realidad social de Moravia. Este enfoque fortaleció las dinámicas pedagógicas y creativas, permitiendo evaluar las acciones comunicativas en un entorno auténtico y cargado de significado histórico y cultural.

c. El Festival del Jaguar, Vereda el Edén del Tigre, San Vicente del Cagúan

Otro ejemplo relevante es el proyecto centrado en la preservación del jaguar, en una zona con problemáticas sociales y ambientales complejas, donde se generaron herramientas pedagógicas desde el diseño para ayudar a las comunidades a enfrentar estos desafíos.

En la etapa final del proyecto, se gestionó la creación de espacios para implementar laboratorios creativos de diseño visual en las Sabanas del Yarí, con el propósito de involucrar

a jóvenes campesinos en actividades relacionadas con la conservación del jaguar y la reconciliación con la naturaleza. Esta iniciativa, enmarcada dentro del programa *Amazónica Sostenible para la Paz* del PNUD, buscó fortalecer el diseño participativo mediante metodologías innovadoras en los ámbitos artístico, social y pedagógico. La intervención se llevó a cabo en la región del Yará, abarcando los municipios de La Macarena (Meta) y San Vicente del Caguán (Caquetá), donde las comunidades campesinas e instituciones educativas lideraron una agenda de conservación, utilizando al jaguar como símbolo de reconciliación con la naturaleza y la protección ambiental.

Los objetivos del encuentro incluyeron la integración de las experiencias del proyecto *Educalab Experimenta* en los laboratorios de diseño visual desarrollados en la vereda El Edén del Tigre, ubicada en el área rural de San Vicente del Caguán. Adicionalmente, se llevó a cabo un laboratorio de prototipado y testeo en colaboración con docentes del territorio interesados en la preservación del jaguar y el cuidado del entorno natural. Estas actividades se diseñaron de forma participativa y pedagógica, coincidiendo con la celebración del tercer Festival del Jaguar, un evento organizado en colaboración con ASECADY y la Institución Educativa Rural (IER) San José de Caquetania (*Ver Figura 3*).



Figura 3

Entre los logros más destacados se encuentra la implementación de laboratorios creativos de diseño visual, que contaron con la participación activa de 14 docentes locales. Además, se divulgaron trabajos realizados por estudiantes de diseño visual enfocados en la preservación del jaguar, y se diseñaron actividades pedagógicas que se llevaron a cabo en la sede educativa de la vereda El Edén del Tigre. Para garantizar el éxito del proyecto, se coordinó una agenda conjunta con ASECADY y la IER San José de Caquetania, permitiendo que estas actividades se desarrollaran entre el 6 y el 10 de noviembre de 2023 con una asistencia

superior a los 300 participantes, entre la comunidad de la zona rural, y los estudiantes de la Ucompensar, en una exhibición simultánea de los resultados desde Bogotá y San Vicente del Cagúan.

En el marco del Tercer Festival del Jaguar, las prácticas investigativas y las actividades de prototipado resaltaron la relevancia del diseño en los procesos de conservación ambiental. La creación de materiales didácticos no solo contribuyó a la protección del jaguar como especie emblema, sino que también subrayó el impacto del diseño situado en la generación de soluciones creativas y sostenibles con un profundo enfoque social y educativo.

Finalmente, estas experiencias han permitido a los estudiantes y docentes comprender mejor la complejidad social de los territorios con los que interactúan, y cómo el diseño visual puede contribuir a la creación de soluciones colaborativas y sostenibles (Ver Tabla 1).

Tabla 1

	Total Participantes	Estudiantes Ucompensar	Estudiantes externos nacionales	Estudiantes externos internacionales	Docentes internacionales	Empresarios	Comunidad general
PIC 2023-2		30	0	0	0	20	100
PIC 2023-1		52	20	0	0	4	
PIC 2022-2		60	3	20	3	8	
Fase 1	107						
Fase 2	77						
Fase 3	158						

En los proyectos de aula orientados a la realización del PIC (Proyecto Integrador por Competencias de la UCompensar), se integraron el *Design Thinking*, la resolución de proyectos de Bruno Munari y la investigación social como bases metodológicas. Durante las muestras finales donde se exhiben los resultados finales tanto a la comunidad académica como a los empresarios y organizaciones denominada Semana de la Innovación, se aplicaron herramientas de análisis propias de la Antropología Visual, promoviendo enfoques creativos para el desarrollo de ideas. Asimismo, en los laboratorios realizados con los grupos entre estudiantes y docentes en alianza con la Universidad Jesuita de Guadalajara en ciudad de México, se experimentó con productos audiovisuales y textuales en formatos asincrónicos, combinados con diálogos interculturales y colaborativos. De forma paralela, se participó en eventos nacionales como el Lab Bogotá CREA, con empresarios y académicos de la ciudad de Bogotá y la industria audiovisual, se estructuraron cinco sesiones híbridas que integraron las metodologías previamente mencionadas junto con herramientas de enfoques ágiles como Scrum y Lean Startup, ampliando el marco de análisis y la capacidad de

adaptación en contextos de innovación y emprendimiento logrando llegar con resultados impactantes como finalistas.

Metodología mixta aplicada

La participación activa de estudiantes, docentes y miembros de la comunidad en los procesos de investigación y diseño es un elemento clave para garantizar enfoques inclusivos y diversos en la creación de soluciones. Este modelo colaborativo permite abordar problemáticas desde diferentes perspectivas, promoviendo la generación de propuestas más efectivas y ajustadas a las necesidades específicas de cada contexto.

La implementación de metodologías flexibles y adaptadas a las características de cada territorio o comunidad es fundamental para asegurar la pertinencia de las propuestas. Estas metodologías consideran las realidades sociales, culturales y ambientales, lo que permite diseñar estrategias ajustadas a las necesidades locales. Asimismo, el reconocimiento y la integración de los saberes locales y las experiencias de los participantes fortalecen la relevancia de los procesos y los resultados obtenidos.

El uso de un enfoque interdisciplinario, que combina elementos de diseño, comunicación, tecnología, antropología y sociología, favorece una comprensión integral de los problemas y facilita la creación de soluciones innovadoras. Estos proyectos no se limitan al ámbito teórico, sino que buscan generar impactos tangibles, como la creación de materiales educativos, el fortalecimiento del tejido social y la preservación de la memoria local, contribuyendo al desarrollo de las comunidades involucradas.

Modelos, técnicas y herramientas

El proyecto se desarrolla como un laboratorio híbrido y experimental, caracterizado por su flexibilidad metodológica y su capacidad para adaptarse a diversos contextos. Este enfoque polivalente y expandido permite integrar procesos presenciales y virtuales, favoreciendo un trabajo de campo comparativo que amplía las posibilidades de análisis y aplicación.

Entre sus componentes principales se destaca la apropiación tecnológica, el bocetaje y el diseño relacional, los cuales facilitan la interacción y la creación colaborativa. A través de metodologías como la etnografía virtual, las entrevistas, el análisis de discurso y el uso de bitácoras y laboratorios de creación, se busca generar un marco reflexivo y práctico para explorar dinámicas sociales y culturales. Estas herramientas metodológicas contribuyen a la construcción de conocimientos colectivos y promueven la innovación en los procesos creativos.

El dispositivo multimedial se plantea como un pretexto para la co-creación y el aprendizaje entre pares, integrando elementos como la cartografía social en formatos atemporales, asincrónicos y deslocalizados. Este enfoque fomenta la participación activa, la cultura libre y el intercambio de saberes, consolidándose como un espacio para la construcción cola-

borativa y el fortalecimiento de comunidades desde una perspectiva interdisciplinaria y transformadora.

En general, se caracteriza por la integración de diversas prácticas y enfoques en un entorno flexible y adaptable combinando métodos tradicionales con tecnologías emergentes y técnicas innovadoras para abordar los desafíos del diseño visual en contextos virtuales y presenciales, promoviendo la co-creación y el aprendizaje colaborativo (*Ver Tabla 2*).

Tabla 2

Enfoques y herramientas	Investigación creación
	Diseño relacional
	Etnografía Virtual
	Co-Creación
	Cultura Libre
	Metodología Híbrida
	Metodología Experimental
	Bitácora de Creación
	Observación
	Pedagogía Experiencial

Es esencial adaptar los métodos de investigación y diseño a las características y necesidades particulares de cada territorio o comunidad para lograr soluciones específicas y efectivas.

En esta aproximación y exploración de territorios diversos, reconocemos el valor de los conocimientos locales y las experiencias de los participantes, lo cual enriquece las propuestas y aumenta su pertinencia para las comunidades involucradas. Se ha implementado un enfoque interdisciplinario que integra elementos de diseño, comunicación, tecnología, antropología y sociología, con el objetivo de lograr una comprensión profunda y holística de los problemas abordados y de proponer soluciones completas y coherentes.

Dispositivos de acción metodológica

En este ecosistema productivo, los resultados de las pruebas permitieron analizar los resultados de creación y establecer nuevas rutas de análisis, de manera gradual a medida que se implementaban y evaluaban diversas herramientas y enfoques metodológicos. Este proceso continuo de prueba y error permitió una depuración constante de las propuestas iniciales, lo que facilitó la identificación de las soluciones más efectivas y pertinentes para los objetivos del proyecto. Como resultado de este trabajo iterativo, se obtuvieron dos productos clave que marcaron aspectos importantes en el desarrollo del proyecto. La primera de ellas surgió a partir de una colaboración directa con los estudiantes, en la cual se involucraron activamente en la generación de ideas dentro del aula de clase, brindando una perspectiva diversa e innovadora sobre el problema de generar un producto que permitiera empoderar a las comunidades y ayudar a construir su propio sistema comunicativo como lo fue para el Festival del Jaguar en lo rural.

La segunda conclusión, más consolidada, fue el producto final del diseño del proyecto, el cual integró los aprendizajes adquiridos a lo largo del proceso y dio forma a una solución integral que respondió de manera efectiva a las necesidades planteadas desde el inicio. Ambos resultados, aunque nacidos de contextos diferentes, se complementaron y enriquecieron mutuamente, evidenciando la importancia de la colaboración y la experimentación en el desarrollo de soluciones creativas y funcionales.

En el primer producto se diseñó un dispositivo educativo transmedial denominado “Caja Viajera” que integró múltiples medios, tales como video, imágenes estáticas, paisajes sonoros, interactividad y plataformas web, con el objetivo de ofrecer una experiencia educativa rica y estimulante para un público diverso, incluyendo universidades, colegios, estudiantes, docentes e investigadores involucrados en el proyecto *Educalab Experimenta*. Este dispositivo fue creado para responder a las necesidades específicas de cada comunidad, actuando como una herramienta versátil que fomentó la creatividad y facilitó la incubación de proyectos innovadores. Además, se generaron espacios de colaboración transdisciplinaria y cocreativa, promoviendo la integración y cooperación entre los distintos actores involucrados en el desarrollo de proyectos multimediales experimentales, aplicables a diferentes contextos educativos y comunitarios.

El dispositivo se diseñó con el objetivo principal de fomentar el juego, el diálogo y la participación cocreativa en el proceso de resolución de productos comunicativos que fueran relevantes para cada comunidad. A través de esta herramienta, se promovió una interacción dinámica entre estudiantes, docentes, investigadores y miembros de las comunidades, creando un espacio colaborativo que no solo estimuló la creatividad, sino que también fomentó el pensamiento crítico. El contenido de la caja incluye manuales de construcción con elementos reciclados para videoproyectores, creación de estampación sobre tela, y juegos de mesa inspirados en el Jaguar. Este enfoque metodológico permitió que las soluciones generadas fueran innovadoras, contextualizadas y adaptadas a las particularidades de cada entorno, respetando las necesidades y características específicas de las comunidades involucradas.

La implementación y el diseño de la Caja Viajera no solo se centró en la producción de soluciones, sino que también se dedicó a promover el diálogo intercultural, un espacio fun-

damental para el intercambio de saberes y experiencias entre diversas culturas. Este proceso de intercambio no solo favoreció una mayor comprensión mutua, sino que también permitió la valoración de la diversidad cultural, reconociendo la riqueza de perspectivas que cada comunidad aporta. Al facilitar este diálogo, se contribuyó a una mayor cohesión social y un fortalecimiento del sentido de pertenencia de los participantes (Ver Figura 4).



Figura 4

El uso del dispositivo educativo transmedial generó, en una primera instancia, una fuerte motivación para la participación cocreativa activa, lo cual fue un factor esencial para empoderar a las comunidades involucradas. Al integrarlas en los procesos de creación y resolución de productos comunicativos, se les otorgó un rol protagónico en la construcción de su propia narrativa, lo que permitió que se sintieran directamente involucradas en el diseño de soluciones que reflejaban sus realidades y necesidades. Este enfoque, que puso énfasis en la colaboración y la co-creación, no solo promovió la autogestión y la autonomía de los participantes, sino que también contribuyó al fortalecimiento de sus capacidades y saberes locales, elevando su confianza y valoración dentro de su propio contexto. El empoderamiento de las comunidades a través de la participación activa no solo les brindó un espacio para expresarse, sino que también les permitió desempeñar un papel transformador en la solución de problemas comunicacionales relevantes. Este proceso de

involucramiento directo con las herramientas y los productos creados les otorgó un sentido de agencia, al reconocer que sus aportes eran fundamentales en la construcción de respuestas efectivas y adaptadas a las necesidades locales. Como resultado, las comunidades se convirtieron en agentes activos en la generación de soluciones que impactaron positivamente su realidad social, cultural y educativa, fortaleciendo la autonomía en la toma de decisiones y el desarrollo de proyectos que generaron un cambio tangible en su entorno. El desarrollo de este dispositivo educativo transmedial resultó, por lo tanto, en una experiencia de aprendizaje más dinámica, interactiva e inmersiva, facilitando el compromiso y la motivación de los participantes. La combinación de diversos medios, como video, imagen fija, paisaje sonoro, interactividad y recursos web, ofreció una propuesta enriquecedora que favoreció el aprendizaje significativo. A través de la integración de estos elementos multimediales, el dispositivo ofreció una experiencia estimulante que permitió a los participantes involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, promoviendo la reflexión crítica sobre las inquietudes comunicacionales de las comunidades.

La caja viajera, como un instrumento de aprendizaje transmedial, no solo facilitó la interacción y el intercambio de conocimientos, sino que también propició el desarrollo de soluciones creativas y adaptadas al contexto de cada comunidad. Entre sus metas principales se encuentran promover el juego, el diálogo y la participación cocreativa para desarrollar productos comunicativos relevantes y adaptados a cada comunidad. La interacción entre estudiantes, docentes e investigadores permite fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, lo que contribuye a generar soluciones comunicativas innovadoras. El dispositivo también facilita el diálogo intercultural y el intercambio de conocimientos, lo que favorece la comprensión mutua y la valorización de la diversidad cultural, permitiendo a las comunidades participar activamente en la creación de su narrativa.

El dispositivo educativo transmedial se presenta como una herramienta inmersiva y participativa que combina varios medios y formatos de interacción para motivar y comprometer a los usuarios en el aprendizaje significativo y crítico. Al diseñarse considerando las especificidades de cada territorio (rural o urbano), así como las necesidades colectivas y puntuales de las comunidades, garantiza la pertinencia y el impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto permite no solo un mayor intercambio de conocimientos, sino también la creación de aprendizajes construidos a partir de las prácticas y saberes propios de cada contexto.

Finalmente, otro producto esencial dentro del proyecto fue la creación de una caja de herramientas portátil, un prototipo impreso en forma de libreta, diseñado para contener los aspectos metodológicos y conceptuales que se trabajaron a lo largo de las diversas etapas de reflexión y aplicación. El concepto de *toolkit* se refiere a un conjunto de herramientas, recursos y materiales diseñados para ayudar a los usuarios a aplicar ciertas metodologías o enfoques de manera práctica y efectiva. En este caso, tiene como propósito servir como una guía accesible y reproducible para las comunidades, facilitando su participación activa en el proceso de solución de problemas. La libreta está conformada por una serie de tarjetas que contienen de la mezcla de herramientas metodológicas utilizadas en el proyecto, cada una ofreciendo sugerencias claras y directas para pensar y actuar en función de los problemas locales.

Estas tarjetas no solo están pensadas para proporcionar orientación práctica, sino que también fomentan el diálogo y la unión dentro de la comunidad. Al incluir instrucciones fáciles de seguir y preguntas abiertas, las tarjetas estimulan la reflexión colectiva, facilitando la colaboración entre los miembros de la comunidad, y reforzando el rol central que estas tienen en la construcción de soluciones. De esta manera no solo participan en la identificación de problemas, sino que también sean las fuentes principales de las soluciones a los desafíos que enfrentan en su día a día. Esta herramienta facilita el intercambio de ideas y el aprovechamiento de los saberes locales, asegurando que las soluciones propuestas estén arraigadas en la realidad y las necesidades específicas de cada comunidad (Ver Figura 5).



Figura 5

Además, el *toolkit* también promueve un enfoque de respuesta inmediata, proporcionando recursos prácticos para actuar en el momento, lo que hace que las soluciones sean accesibles y aplicables de manera rápida y eficiente. Con base en el diálogo y la conexión de múltiples saberes, y se convierte en una plataforma dinámica y flexible que integra y valida los conocimientos locales, promoviendo la cocreación y el empoderamiento de las comunidades. Este enfoque no solo busca resolver problemas específicos, sino también fortalecer las capacidades colectivas, estimulando la colaboración, la innovación y el aprendizaje continuo dentro de las comunidades involucradas.

Consideraciones y conclusiones

La revisión crítica de la metodología y su deconstrucción permitió establecer rutas dialógicas orientadas a resolver los desafíos asociados al diseño multimedial. Estas rutas se organizaron en dos ejes principales: el primero, centrado en el trabajo co-creativo, involucró la participación activa de estudiantes interesados en explorar y aplicar principios del diseño relacional. El segundo eje se fundamentó en el intercambio de videocartas entre estudiantes, comunidades, estudiantes y docentes extranjeros y la UCompensar en Bogotá, lo que facilitó el intercambio de conocimientos, perspectivas y avances en los procesos creativos desarrollados en ambos contextos. Estas dinámicas fortalecieron la capacidad de autogestión en la creación multimedial y promovieron la investigación formativa enfocada en abordar problemáticas reales en contextos específicos.

La implementación del proyecto generó un *corpus* investigativo en constante evolución, compuesto por registros audiovisuales, salidas de campo, encuentros virtuales y laboratorios de multimedia. Este *corpus* sirvió como base para evaluar y ajustar metodologías flexibles que respondieran de manera efectiva a las particularidades de cada entorno. Asimismo, permitió examinar enfoques pedagógicos en relación con el diseño participativo y la co-creación multimedial, integrando aspectos teóricos y prácticos que enriquecieron el proceso formativo.

El uso de las diversas herramientas metodológicas mixtas no solo facilitó la construcción de un diálogo intercultural entre los estudiantes, sino que también propició un espacio de reflexión y aprendizaje colectivo. Este enfoque fomentó el desarrollo de soluciones innovadoras y pertinentes, al tiempo que fortaleció la interacción entre los participantes y su compromiso con las problemáticas abordadas. De esta manera, el proyecto se consolidó como un ejemplo de cómo el diseño visual, multimedial y experimental puede actuar como una estrategia efectiva para abordar desafíos complejos, promoviendo un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias críticas y creativas.

Referencias bibliográficas

- Araque, A. (2020). Laboratorio nómada medial No2somos+, un lugar pretexto para el aprendizaje significativo y el diálogo transdisciplinar. EducaLabExperimenta. (2023, mayo 25). Colectivo Aglaia - Educalab experimenta - Barrio Moravia (Medellín) [Video]. YouTube. <http://youtube.com/watch?v=wxyoBwy1I7s&t=333s>
- EducaLabExperimenta. (2023, mayo 25). Colectivo “Borregos sin Pastor” - Educalab experimenta - Barrio Moravia (Medellín) 2023-1 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fTsjgu0ME0g&t=49s>
- EducaLabExperimenta. (2023, mayo 25). Colectivo CatCamLab - Educalab experimenta - Barrio Moravia 2023-1 [Video]. YouTube. <http://youtube.com/watch?v=2FGak6gJXoU&t=1s>
- EducaLabExperimenta. (2023, mayo 25). Colectivo Cumbus - Educalab experimenta - Barrio Moravia (Medellín) 2023-1 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CfnxT2zklNI>

- EducaLabExperimenta. (2023, 25 de mayo). Radionovela MEMORAVIA - Educalab experimenta - Barrio Moravia (Medellín) 2023-1 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PJcQt-IE_fc&t=34s
- EducaLabExperimenta. (2023, mayo 25). Memorias de una país - Educalab experimenta 2023-1 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6LgaSr9Dh8A>
- Fundación Universitaria Compensar. (10 de 10 de 2024). *UCompensar*. Obtenido de La institución. Investigación.: <https://ucompensar.edu.co/investigacion/>

Abstract: The research developed in the Visual Design Programme of the Fundación Universitaria Compensar explores innovative methodologies to address problems in various communities in Colombia. Through the Educalab project, an experimental multimedia educational laboratory, approaches from *Design Thinking*, visual anthropology, phenomenology and sociology, IAP (research, action and participation), ethnography, multimodal critical discourse analysis, data analysis and technological appropriation (experimental multimedia) were integrated to adapt methodological tools to specific contexts. The main objective was to experiment and test the effectiveness of these methodologies in solving community challenges.

Educalab was implemented in rural and urban territories, working with digital and collaborative technologies, such as video cards, mail art and radio soap operas, facilitating interaction between students and communities. Some of the most outstanding cases were the intervention in a part of the territory of Boyacá and in environmental conservation projects such as the Jaguar Festival, carried out in San José del Guaviare in Guaviare, and the work with the urban communities of Barrio Moravia in Medellín, Colombia.

The key outcome of the project was the creation of a printed toolkit, which includes cards with methodological suggestions for fostering dialogue and collaboration in the communities. This approach allowed strengthening territorial memory, promoting critical analysis and developing multimedia co-creation processes. This study underlines the importance of research-creation in design as a tool to generate social impact and strengthen the link between academia and communities.

Keywords: Research-creation - Visual Design - Experimental methodologies - Multimedia co-creation - Methodological toolkit - Social impact

Resumo: A pesquisa desenvolvida no Programa de Design Visual da Fundação Universitaria Compensar explora metodologias inovadoras para abordar problemas em várias comunidades da Colômbia. Por meio do projeto Educalab, um laboratório educacional multimídia experimental, foram integradas abordagens de *Design Thinking*, antropologia visual, fenomenologia e sociologia, IAP (pesquisa, ação e participação), etnografia, análise crítica multimodal do discurso, análise de dados e apropriação tecnológica (multimídia experimental) para adaptar ferramentas metodológicas a contextos específicos. O princi-

pal objetivo foi experimentar e testar a eficácia dessas metodologias na solução dos desafios da comunidade.

O Educalab foi implementado em territórios rurais e urbanos, trabalhando com tecnologias digitais e colaborativas, como placas de vídeo, arte postal e novelas de rádio, facilitando a interação entre alunos e comunidades. Alguns dos casos mais notáveis foram a intervenção em parte do território de Boyacá e em projetos de conservação ambiental, como o Festival Jaguar, realizado em San José del Guaviare, em Guaviare, e o trabalho com as comunidades urbanas do Barrio Moravia, em Medellín, Colômbia.

O principal resultado do projeto foi a criação de um kit de ferramentas impresso, que inclui cartões com sugestões metodológicas para promover o diálogo e a colaboração nas comunidades. Essa abordagem fortaleceu a memória territorial, promoveu a análise crítica e desenvolveu processos de cocriação multimídia. Este estudo ressalta a importância da pesquisa-criação em design como uma ferramenta para gerar impacto social e fortalecer o vínculo entre a academia e as comunidades.

Palavras-chave: Pesquisa-criação - Design visual - Metodologias experimentais - Co-criação multimídia - Conjunto de ferramentas metodológicas - Impacto social
