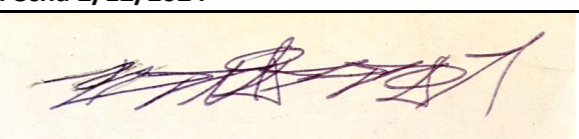



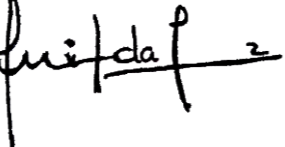
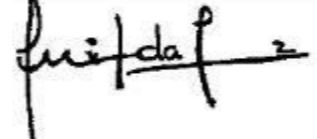
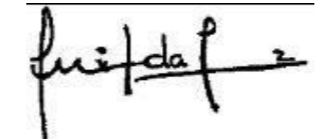
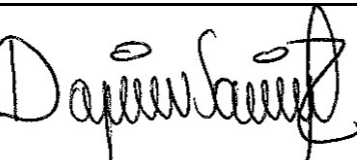
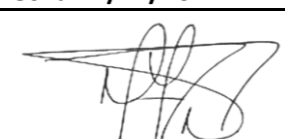


FICHA GENERAL PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

| 1. DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO | | | | | | |
|---|---|----------------------|----------------------------------|-------------------------------|--|---|
| Código | P0120251 | | | Duración del proyecto (meses) | 10 | |
| Título del proyecto | | | | | | |
| Siga del vidrio pa'entro: preservación de oficios y saberes intergeneracionales | | | | | | |
| Palabras Clave | | | | | | |
| #Patrimonio #Oficios #Saberes #Comunicación #Diseño #Revitalización | | | | | | |
| Fecha de Inicio | | | | | | |
| 3/02/2025Fecha finalización21/11/2025 | | | | | | |
| Lugar de ejecución | | | | | | |
| Bogotá D.C. - Aguachica, Cesar | | | | | | |
| Sede a la que pertenece | | | | | | |
| Bogotá | | | | | | |
| Aprobado en Convocatoria No. | | | | | | |
| Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) | | | | | | |
| Objetivo 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas | | | | | | |
| Tipo de Proyecto | | | | | | |
| Proyectos de Investigación-Creación | | | | | | |
| ID CINE | | | | | | |
| Educación Artes y Humanidades | | | | | | |
| Área de Conocimiento | | | | | | |
| Humanidades | | | | | | |
| Subárea de Conocimiento | | | | | | |
| Otras Humanidades | | | | | | |
| líneas de investigación institucionales | | | | | | |
| Educación, Cultura y Transformación Social | | | | | | |
| líneas de investigación institucionales | | | | | | |
| Educación, Cultura y Transformación Social | | | | | | |
| Grupo de investigación 1 (si aplica) | | | | | | |
| Grupo de Investigación ICOM | | | | | | |
| Grupo de investigación 2 (si aplica) | | | | | | |
| Semilleros de Investigación 1 | | | | | | |
| Metamorphxs | | | | | | |
| Semilleros de Investigación 2 | | | | | | |
| Vortex - Investigación en Diseño Visual y Tecnologías Emergentes | | | | | | |
| Facultad Semillero 1 | | | | | | |
| Ciencias Sociales y de Educación | | | | | | |
| Facultad Semillero 2 | | | | | | |
| Ciencias Sociales y de Educación | | | | | | |
| 2. EQUIPO DE TRABAJO | | | | | | |
| NOMBRES Y APELLIDOS | DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN | ROL EN EL PROYECTO | FACULTAD | PROGRAMA ACADÉMICO | NIVEL DOCENTE Solamente Docentes Ucompensar | HORAS ASIGNADAS AL PROYECTO Solamente Docentes Ucompensar y Externos |
| Arcadio Alexander Aldana Rincon | 80067068 | Investigador | Ciencias Sociales y de Educación | Diseño Visual | Principal | 10 |
| Erinson Fernando González Santos | 80160441 | Investigador | Ciencias Sociales y de Educación | Diseño Visual | Principal | 10 |
| Ana Ximena Menjura Cucunuba | 1019005618 | Investigador | Ciencias Sociales y de Educación | Comunicación Social | Asistente | 10 |
| Luisa Fernanda Sánchez Sánchez | 1032421772 | Investigador | Ciencias Sociales y de Educación | Comunicación Social | Asistente | 10 |
| Eduardo Enrique Villamizar Aguirre | 80791764 | Investigador | Ciencias Sociales y de Educación | Diseño Visual | Principal | 12 |
| Sandra Solano | | Externo | N/A | | | |
| Ramon Lineros | | Externo | N/A | | | |
| 2. PATROCINADORES DEL PROYECTO Y/O POSIBLES FUENTES FINANCIADORAS | | | | | | |
| Nombre entidad | Rol | Tipo de Financiación | Valor Aporte Monetario | Valor Aporte en Especie | | |
| Fundación Pa' dentro | Aliado | Especie | | \$ 10.000.000 | | |
| Museo del vidrio | Aliado | Especie | | \$ 3.600.000 | | |
| | | | | | | |
| TOTAL | | | 0 | \$13.600.000 | | |
| 3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO | | | | | | |
| Resumen del proyecto. (máximo 2000 caracteres) | <p>El proyecto busca preservar el patrimonio cultural de comunidades diversas, enfocándose en organizaciones como Pa'Entro , el Museo del Vidrio y Ucompensar . Estas entidades enfrentan desafíos como la invisibilización de sus prácticas culturales, la falta de apoyo institucional y la pérdida de saberes intergeneracionales, lo que pone en riesgo la continuidad de oficios y tradiciones esenciales para su identidad. Para abordar estas problemáticas, se propone una estrategia innovadora basada en la creación de narrativas transmedia que integren contenido multimedia accesible, tecnologías emergentes como la realidad aumentada y registros digitales de saberes y oficios.</p> <p>El proyecto prioriza pedagogías populares, diseñando talleres participativos que fomentan la apropiación cultural y fortalecen la transmisión de conocimientos entre generaciones. Además, busca ampliar la visibilidad y el impacto de estas comunidades mediante el uso de plataformas de acceso abiertas y campañas de comunicación que promueven el diálogo intercultural y la sostenibilidad económica.</p> <p>A través de la implementación de modelos que vinculan el patrimonio cultural con principios de economía circular, se busca asegurar su relevancia y sostenibilidad en contextos contemporáneos. El éxito del proyecto se medirá por su capacidad para fortalecer la cohesión social, incrementar la visibilidad de las prácticas culturales y generar herramientas replicables que apoyen a otras comunidades en procesos similares, contribuyendo a preservar la diversidad cultural y construir un futuro más inclusivo y sostenible.</p> | | | | | |
| Palabras Clave | #Patrimonio #Oficios #Saberes #Comunicación #Diseño #Revitalización | | | | | |
| Planteamiento del problema (máximo 2000 caracteres) | <p>La problemática central de esta investigación aborda cómo algunas comunidades, particularmente, las de Museo del Vidrio y Pa'Entro se ven con algunas limitaciones en su quehacer. Esto sucede debido a la invisibilización de sus prácticas, trabajos, y objetos producidos; ausencia de apoyo institucional; pérdida de saberes intergeneracionales. En la actualidad, muchas comunidades, museos, centros y organizaciones culturales enfrentan grandes desafíos en sus estrategias de comunicación. A menudo, les resulta complicado ampliar sus prácticas y difundir su patrimonio cultural de forma efectiva y accesible.</p> <p>Este problema se agrava con el uso limitado de nuevas tecnologías, lo cual restringe el alcance de su impacto a contextos locales y dificulta la preservación de saberes intergeneracionales. Las prácticas tradicionales de divulgación suelen ser insuficientes para mantener vivo el legado cultural en una sociedad cada vez más digitalizada y globalizada. La investigación y la intervención en casos como los de Pa'Entro , el Museo del Vidrio y Ucompensar tienen una importancia crucial no solo a nivel local, sino también en el contexto más amplio de la preservación del patrimonio cultural global. Estas iniciativas representan un microcosmos de los desafíos y oportunidades que enfrentan las comunidades culturales en todo el mundo. Al documentar y analizar sus experiencias, es posible desarrollar modelos y estrategias que puedan ser adaptados y replicados en otros contextos, contribuyendo así a un esfuerzo global por proteger y promover la diversidad cultural.</p> <p>Es por esto que el grupo de investigación genera la siguiente pregunta ¿Cómo pueden desarrollarse estrategias comunicativas y de diseño accesibles que, mediante el uso de narrativas transmedia y tecnologías emergentes, contribuyan a la visibilización, preservación y transmisión intergeneracional del patrimonio cultural de comunidades diversas como las representadas por Pa'Entro , el Museo del Vidrio y Ucompensar , enfrentarse a la invisibilización, la falta de apoyo institucional y la pérdida de saberes?</p> | | | | | |
| Pregunta problema investigación | ¿Cómo pueden desarrollarse estrategias comunicativas y de diseño accesibles que, mediante el uso de narrativas transmedia y tecnologías emergentes, contribuyan a la visibilización, preservación y transmisión intergeneracional del patrimonio cultural de comunidades diversas como las representadas por Pa'Entro , el Museo del Vidrio y Ucompensar , enfrentarse a la invisibilización, la falta de apoyo institucional y la pérdida de saberes? | | | | | |
| Justificación (máximo 3000 caracteres) | <p>La preservación del patrimonio cultural es esencial para fortalecer la identidad colectiva, fomentar el desarrollo sostenible y garantizar la transmisión de saberes intergeneracionales. En comunidades y organizaciones como Pa'Entro , el Museo del Vidrio y Ucompensar , esta labor enfrenta desafíos únicos vinculados a la invisibilización de sus prácticas culturales, la ausencia de apoyo institucional y la pérdida de conocimientos intergeneracionales. La invisibilización limita el acceso del público a estos saberes y desmotiva a las comunidades que los custodios. Por otro lado, la falta de recursos y políticas culturales adecuadas impide que estas comunidades desarrollen proyectos que amplíen su impacto. Además, los procesos globalizantes y la migración hacia dinámicas urbanas amenazan la continuidad de oficios y tradiciones.</p> <p>Este proyecto busca desarrollar estrategias comunicativas innovadoras que amplíen el alcance de las prácticas culturales y garanticen su preservación. A través de narrativas transmedia, talleres educativos y herramientas tecnológicas como la realidad aumentada y los registros digitales, se facilitará la divulgación del patrimonio cultural. Estas iniciativas permitirán crear contenido multimedia accesible que conecte a las comunidades con audiencias diversas, visibilizando su labor y fomentando el orgullo por su herencia cultural. Además, se promoverán pedagogías populares que involucren activamente a las comunidades en la creación de contenidos, asegurando que sus voces sean centrales en el proceso. Este enfoque no solo contribuye a la educación y preservación, sino que también impulsa modelos económicos sostenibles, fortaleciendo la economía circular y el desarrollo comunitario.</p> <p>En Pa'Entro , la valorización de las pedagogías populares y las economías sostenibles tiene impacto directo en jóvenes, adultos en procesos de resocialización y colectivos vulnerables. El Museo del Vidrio , por su parte, preserva la tradición de trabajar este material como símbolo de identidad regional, mientras Ucompensar aplica metodologías innovadoras para vincular saberes tradicionales con herramientas contemporáneas. Estas acciones colectivas fortalecen la cohesión social, fomentan la autoestima cultural y contribuyen al desarrollo sostenible.</p> <p>El éxito del proyecto se medirá a través de indicadores como la cantidad de contenido multimedia producido, el número de participantes en talleres y el impacto en la visibilidad de las prácticas culturales. Al abordar problemáticas de exclusión y pérdida de saberes, este proyecto busca transformar las dinámicas de preservación cultural y visibilización, garantizando que estos saberes no solo se conservan, sino que florezcan en contextos globales y locales.</p> | | | | | |

| | | | | |
|--|--|---|---|-------------------------|
| Estado del arte *Adjuntar pdf con la descripción del estado del arte de su proyecto | En carpeta | | | |
| Marco teórico. *Adjuntar pdf con la descripción del marco teórico de su proyecto | En carpeta | | | |
| Objetivo general | Generar procesos comunicativos y de diseño de acceso abierto para ayudar a comunidades, museos, centros y organizaciones culturales que enfrentan dificultades para desarrollar estrategias comunicacionales que amplíen sus prácticas. | | | |
| Objetivos específicos | 1. Analizar las prácticas educ comunicativas utilizadas en comunidades culturales diversas para identificar estrategias efectivas que promuevan la preservación del patrimonio cultural y la transmisión de saberes entre sí. 2. Divulgar el proceso comunicativo y de diseño desarrollado para visibilizar y preservar las prácticas culturales, mediante plataformas de acceso abierto, narrativas transmedia y tecnologías emergentes, que promuevan el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural en comunidades diversas. 3. Intervenir en comunidades a través de talleres participativos que promueven la transmisión de saberes tradicionales, utilizando metodologías educ comunicativas innovadoras y tecnologías emergentes para fortalecer la preservación y difusión del patrimonio cultural local. | | | |
| Metodología: 1- Tipo de investigación | Para el desarrollo de este proyecto proponemos la construcción de un entramado de técnicas de recolección y construcción de saberes y conocimientos, basado en la Investigación + Creación (I+C); en donde las experiencias creativas producen una serie de reflexiones que permiten responder a una pregunta de investigación, reconociendo dichas prácticas como campos que proporcionan miradas alternativas de generación de conocimiento, explorando diferentes experiencias y sensibilidades a través del contacto con formas y materiales (Bonilla et al. 2017, Colciencias, 2015). El propósito es generar nuevos discursos y relaciones dialógicas entre comunidades de distintos lugares de la geografía colombiana, particularmente entre la Fundación Pa'entro Espacio y el Museo del Vidrio de Bogotá, destacando la necesidad de establecer escenarios de transferencia que involucren individuos, comunidades e instituciones (Ballesteros, 2020). Teniendo en cuenta que el objetivo de este proyecto es la generación de procesos educ comunicativos y de diseño, en donde las comunidades desarrollen estrategias para preservar su patrimonio cultural y sus saberes intergeneracionales, la I+C debe considerarse una prioridad, ya que en estos espacios el conocimiento será permeado por el asombro, la emoción y la aceptación de la pluralidad, y que, además, acentuará la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación (Misión De Sabios, 2019). La metodología de I+C se complementa con el enfoque del Design Thinking, ya que ambas promueven la generación de conocimiento a través de la creatividad y la experimentación. En la fase de empatía del Design Thinking, se utilizan técnicas para comprender profundamente las experiencias y necesidades de las comunidades, reconociendo sus saberes y prácticas culturales. Durante la definición, la proyección de ideas y conceptos ayuda a visualizar posibles escenarios y resultados, facilitando la identificación de los desafíos clave. En la etapa de ideación, los procesos de diseño y la reflexión crítica generan estrategias y soluciones creativas que responden a estos desafíos. Finalmente, en la fase de prueba, los montajes y la exploración enriquecen el proceso de creación y aprendizaje, asegurando que las soluciones desarrolladas sean tangibles y efectivas, y que reflejen y respeten el patrimonio cultural de las comunidades (Brown, 2008). | | | |
| 2- Tipo enfoque | Cualitativo | | | |
| 3- Técnicas | Dentro del entramado de técnicas de recolección y construcción de saberes y conocimientos proponemos las siguientes acciones. En la fase de empatía, la narración y los diálogos permiten comprender profundamente las experiencias y necesidades de las comunidades, capturando sus conocimientos tradicionales y prácticas culturales. Durante la definición, la proyección de ideas y conceptos ayuda a visualizar posibles escenarios y resultados, facilitando la identificación de los desafíos clave. En la etapa de ideación, los procesos de diseño y la reflexión crítica generan estrategias y soluciones creativas que responden a estos desafíos. Finalmente, en la fase de iteración y el prototipado permiten experimentar y refinar continuamente estas ideas. Finalmente, en la fase de prueba, los montajes y la exploración de sensaciones y percepciones enriquecen el proceso de creación y aprendizaje, asegurando que las soluciones desarrolladas sean tangibles y efectivas, y que reflejen y respeten el patrimonio cultural de las comunidades. Este enfoque integral no solo genera nuevos discursos y relaciones dialógicas entre comunidades, sino que también acentúa la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación, promoviendo la preservación de saberes intergeneracionales. | | | |
| 4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES | | | | |
| Objetivo Especifico | Actividad | Fecha aproximada de culminación | Entregable | Responsable |
| Analizar las prácticas educ comunicativas utilizadas en comunidades culturales diversas para identificar estrategias efectivas que promuevan la preservación del patrimonio cultural y la transmisión de saberes entre sí. | Talleres | junio - julio 2025 | diseño metodológico | Grupo de investigación |
| Divulgar el proceso comunicativo y de diseño desarrollado para visibilizar y preservar las prácticas culturales, mediante plataformas de acceso abierto, narrativas transmedia y tecnologías emergentes, que promuevan el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural en comunidades diversas. | Prácticas Edu comunicativas | marzo - julio - octubre | Talleres de creación - Evento local | Grupo de investigación |
| Intervenir en comunidades a través de talleres participativos que promueven la transmisión de saberes tradicionales, utilizando metodologías educ comunicativas innovadoras y tecnologías emergentes para fortalecer la preservación y difusión del patrimonio cultural local. | Proceso comunicativo y de diseño | marzo - julio - octubre | Productos resultados de la creación o investigación-creación B Artículo de investigación tipo OPEN B Signos distintivos | Grupo de investigación |
| 5. COMPROMISOS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN | | | | |
| Tipo de informe | Fecha de entrega | Observaciones | | |
| Primer Semestre (Informe de avance) | 30 de Junio de 2025 | 40% | | |
| Segundo Semestre (Informe final) | 21 de Noviembre 2025 | 60% | | |
| | | | | |
| 6. PRODUCTOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN* | | | | |
| Los productos resultados de investigación proyectados deben responder a la guía de productividad Ucompensar y el listado de requerimientos de existencia | | | | |
| Investigador a cargo | Categoría de productos | Producto *Ver-Lista-Requerimientos Productos | Categoría según Mincencias | Cantidad de productos |
| Erinson Fernando González Santos | GNC | Productos resultados de la creación o investigación-creación B | AAD_B | 1 |
| Luisa Fernanda Sánchez Sánchez | GNC | Artículo de investigación tipo OPEN B | ART_OPEN_B | 1 |
| Erinson Fernando González Santos | DTel | Signos distintivos | SD | 1 |
| Eduardo Enrique Villamizar Aguirre | ASC | Procesos de apropiación social del conocimiento para el fortalecimiento o solución de asuntos de interés social | FIS | 1 |
| Arcadio Alexander Aidana Rincon | DPC | Evento científico con componente de apropiación A - Ponente | EC_A | 1 |
| Ana Ximena Menjura Cucunuba | DPC | Talleres de creación - Evento local | TC_C | 6 |
| Eduardo Enrique Villamizar Aguirre | FRH | Proyectos de Investigación-Creación - B | PIC_B | 1 |
| 7. PRESUPUESTO SOLICITADO PARA EL PROYECTO | | | | |
| RUBRO | FUENTE | VALOR | TIPO DE FINANCIACIÓN | MES EJECUCIÓN |
| Gtos de Viaje por Hoteles | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 720.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Gtos de Viaje por Alimentacion | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 2.400.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Gtos de Viaje por Pasajes Terrestres | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 3.500.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Gtos de Viaje por Taxis y Buses | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 300.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Notariales, Tramites y Licencias | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 600.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Celebraciones y Eventos | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 500.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Impresos y Publicaciones | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 1.000.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Utiles, Papeleria y Fotocopias | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 500.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Material Didactico | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 300.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| Otros Gastos Generales | Convocatoria Interna de Proyectos de Invetigacion | 180.000 | Privada | marzo - julio - octubre |
| TOTAL DEL PRESUPUESTO: 10.000.000 | | 10.000.000 | | |
| 8. NIVEL DE IMPACTO | | | | |
| Tipo de Impacto | Categoría de Impacto | Descripción | | |
| ApropiaciónSocialEnfoqueSocial | # redes de conocimiento especializado y comunitarias (redes de colaboración) | 2 | | |
| ApropiaciónSocialEnfoqueSocial | # estudiantes vinculados a proyectos de investigación, desarrollo e innovación | 4 | | |
| ApropiaciónSocialEnfoqueSocial | # talleres de creación (internacional, nacional y local) | 6 | | |
| ApropiaciónSocialEnfoqueSocial | # procesos de apropiación social del conocimiento para el fortalecimiento o solución de asuntos de interés social | 1 | | |
| 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | | | | |
| En constancia de conocimiento de la información contenida en el presente documento, firman en la ciudad de _Bogotá D.C._ las siguientes personas: | | | | |
| Investigador Principal | | Fecha 2/12/2024 | | |
| Eduardo Enrique Villamizar Aguirre | 80791764 |  | | |
| Investigador 2 | | Fecha 2/12/2024 | | |
| Erison Fernando González Santos | 80160441 |  | | |

| | | | |
|---|------------|---|--|
| Investigador 3 | | Fecha 2/12/2024 | |
| Arcadio Alexander Aldana Rincon | 80067068 |  | |
| Investigador 4 | | Fecha 2/12/2024 | |
| Ana Ximena Menjura Cucunuba | 1019005618 |  | |
| Investigador 5 | | Fecha 2/12/2024 | |
| Luisa Fernanda Sánchez Sánchez | 1032421772 |  | |
| Aval Líder Grupo de Investigación | | Fecha | |
| Luisa Fernanda Sánchez Sánchez | 1032421772 |  | |
| Enlace de Investigación de Facultad | | Fecha 11 de diciembre de 2024 | |
| Luisa Fernanda Sánchez Sánchez | 1032421772 |  | |
| Aprobación Director(a) de Investigación y Transferencia | | Fecha 13/12/2024 | |
| Dayanna Sánchez | 53015422 |  | |
| Aval Decana de Facultad | | Fecha 12/12/2024 | |
| María Ligia Herrera Navarro | 63358476 |  | |