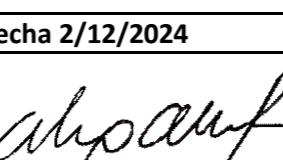
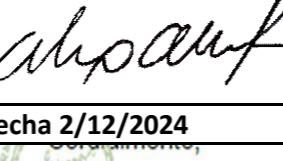
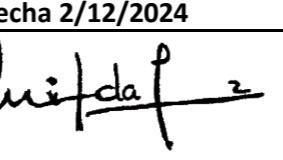
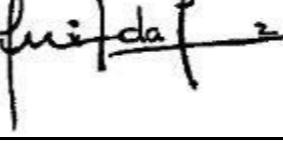
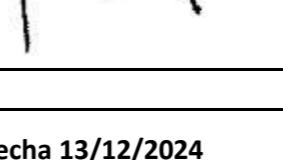
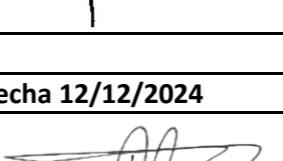


FICHA GENERAL PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

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	3/02/2025	Fecha finalización	21/11/2025			
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					
Temas de investigación institucionales	Educación, Cultura y Transformación Social					
Temas de investigación institucionales	Educación, Cultura y Transformación Social					
Grupo de investigación 1 (si aplica)	Grupo de Investigacion ICOM					
Grupo de investigación 2 (si aplica)						
Semilleros de Investigación 1	Metamorphixs					
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 IDENTIFICACION	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 abierto 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>					III
Pregunta problema investigación	<p>¿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>					
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 custodian. 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	<p>1. Analizar las prácticas edocomunicativas utilizadas en comunidades culturales diversas para identificar estrategias efectivas que promuevan la preservación del patrimonio cultural y la transmisión de saberes entre si.</p> <p>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.</p> <p>3. Intervenir en comunidades a través de talleres participativos que promueven la transmisión de saberes tradicionales, utilizando metodologías edocomunicativas innovadoras y tecnologías emergentes para fortalecer la preservación y difusión del patrimonio cultural local.</p>			
Metodología:	<p>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).</p> <p>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).</p> <p>Teniendo en cuenta que el objetivo de este proyecto es la generación de procesos edocomunicativos y de diseño, en donde las comunidades desarrollen estrategias para preservar su patrimonio cultural y sus saberes intergeneracionales, el 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, accentuará la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación (Misión De Sabios, 2019).</p> <p>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).</p>			
1- Tipo de investigación	<p>Cualitativa</p> <p>Dentro del entramado de técnicas de recolección y construcción de saberes y conocimientos proponemos las siguientes acciones:</p> <p>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, mientras que la 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 accentúa la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación, promoviendo la preservación de saberes intergeneracionales.</p>			
2- Tipo enfoque				
3- Técnicas				
4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES				
Objetivo Específico	Actividad	Fecha aproximada de culminación	Entregable	Responsable
Analizar las prácticas edocomunicativas utilizadas en comunidades culturales diversas para identificar estrategias efectivas que promuevan la preservación del patrimonio cultural y la transmisión de saberes entre si.	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 Educomunicativas	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 edocomunicativas 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 Miniciencias	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 Aldana 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 Investigación	720.000	Privada	marzo - julio - octubre
Gtos de Viaje por Alimentacion	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	2.400.000	Privada	marzo - julio - octubre
Gtos de Viaje por Pasajes Terrestres	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	3.500.000	Privada	marzo - julio - octubre
Gtos de Viaje por Taxis y Buses	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	300.000	Privada	marzo - julio - octubre
Notariales, Tramites y Licencias	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	600.000	Privada	marzo - julio - octubre
Celebraciones y Eventos	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	500.000	Privada	marzo - julio - octubre
Impresos y Publicaciones	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	1.000.000	Privada	marzo - julio - octubre
Utiles, Papelería y Fotocopias	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	500.000	Privada	marzo - julio - octubre
Material Didactico	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	300.000	Privada	marzo - julio - octubre
Otros Gastos Generales	Convocatoria Interna de Proyectos de Investigación	180.000	Privada	marzo - julio - octubre
		10.000.000		
TOTAL DEL PRESUPUESTO: 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 <u>Bogotá D.C.</u> 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	 Ana Ximena Menjura Cucunuba Cedula: 1019005618-8981457-000-122391761	
Investigador 5		Fecha 2/12/2024	
Luisa Fernanda Sánchez Sánchez	1032421772		
Aval Lider 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	
Maria Ligia Herrera Navarro	63358476		