

## **Recuentos: Diseño de actividades orientadas a la apropiación de saberes de relatos wayúu por parte de niños en bibliotecas públicas de Bogotá.**

### **Autores**

DI. Tatiana Moreno Rodríguez. [ctmorenor@unal.edu.co](mailto:ctmorenor@unal.edu.co)  
Universidad Nacional de Colombia.

DrC. Andrés Sicard Currea. [asicardc@unal.edu.co](mailto:asicardc@unal.edu.co)  
Universidad Nacional de Colombia.

### **RESUMEN**

Recuentos reúne la narrativa de una investigación en torno a las posibilidades que plantea el diseño para reducir distancias, tanto geográficas como sociales y culturales, que históricamente son responsables de la invisibilización de las comunidades periféricas de Colombia y de su carencia de mecanismos de participación y decisión ciudadana ante el poder político centralizado del país. El proyecto pretende dar un primer paso hacia la visibilización de culturas indígenas en el país por parte de niños de ciudades colombianas ajenos a estas realidades, considerándolos agentes de cambio en proceso de formación. Este proyecto ejecuta su propuesta de diseño a través de cuatro momentos propuestos en el enfoque praxeológico: momento del ver (que se convierte en sentir, recepción de información sobre la cultura ajena por parte de los niños), momento del juzgar (que se convierte en transformar y empezar a apropiarse), momento del actuar sobre lo aprendido (materializando los relatos a los que se han acercado) y momento de la devolución creativa, en que recuentan las historias a partir de lo materializado para verse a sí mismos como parte del Otro. Se escogió la cultura wayúu por ser uno de los mayores referentes de pervivencia de un pueblo indígena en Colombia que, sin embargo, está atravesando fuertes procesos de aculturación y migración masiva de sus integrantes debido a las condiciones de vida de su territorio ancestral y a la interculturalidad dada como forma sutil de colonización.

Trabajo realizado en el marco del grupo de investigación Saberes Implícitos, adscrito a la Escuela de Diseño Industrial de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.

¿Cómo puede el diseño propiciar la transferencia de saberes entre pueblos distantes que hacen parte de una misma nación y de un mismo proyecto de construcción de identidad? De este interrogante parte este trabajo de investigación que busca preguntarse sobre el carácter de la investigación propio del diseño que lo diferencia respecto a la investigación científica o social, ubicándose en la convergencia de los territorios de conocimiento cultural, lúdico y del diseño. El diseño incursiona en la preservación y transferencia de saberes propios de la tradición wayúu a partir de la dimensión lúdica, buscando obtener como resultado la concientización por parte de una ciudadanía en construcción sobre una cultura de gran riqueza que se ve enfrentada a su desaparición. Es la lúdica una herramienta de estructuración del pensamiento emocional, social y cultural, lo que la convierte en una forma de diálogo intercultural afín al desarrollo de los usuarios del proyecto: los niños ajenos a las formas de pensamiento de las culturas originarias colombianas.

### **Cultura wayúu en Colombia: pervivencia y aculturación**

Colombia se define como una nación pluricultural en la que distintos modos de vivir, creer y existir en el mundo conviven en armonía celebrando la diferencia. Sin embargo, en la realidad del país los grupos étnicos minoritarios han sido ignorados en pro de la cultura "occidentalizada" que se ha normalizado como dominante en el territorio. El censo general del DANE de 2005 define la existencia de 87 pueblos indígenas, en contravención con la Agenda Nacional de Paz de la Organización Nacional Indígena de Colombia que determina que la cifra

real es de 102 pueblos agrupados en 87 familias lingüísticas. La población indígena constituye el 3,43% estimado del total en Colombia<sup>1</sup> y enfrenta graves problemáticas de orden social y territorial provocados parcialmente por la invisibilización de los pueblos ante los ciudadanos residentes en las ciudades colombianas. La separación entre los territorios que conforman el país va más allá de lo físico y se traduce en el desconocimiento del Otro, de sus situaciones, vivencias, conocimientos y saberes, favoreciendo un relato de identidad colombiana al margen de sus pueblos originarios.

El pueblo *wayúu* habita en la Guajira, un territorio que se extiende más allá de las fronteras nacionales y hace parte de Colombia y Venezuela. Por tratarse de un lugar principalmente desértico, cuyas condiciones regulares de sequía se ven agravadas por el cambio climático acelerado en los últimos años, la vida se ve enfrentada a escenarios adversos en los que se genera una relación mitológica alrededor del agua. Sin embargo, esta cultura es una muestra clara de resiliencia, pues a diferencia de otras culturas originarias de América Latina logró transmitirse y salvaguardarse durante el periodo de la Colonia y hasta la actualidad. En este momento, este pueblo sufre de un proceso progresivo de agotamiento de su territorio que los alijuna no percibimos, dada la distancia física y mental con los grupos étnicos minoritarios que mantiene la población citadina. La dificultad para sobrevivir, la ausencia de reconocimiento de la educación propia como válida para el sistema escolar y la búsqueda de oportunidades educativas y económicas ha causado que muchos *wayúus* migren hacia grandes ciudades, favoreciendo procesos de aculturación en las personas que dejan su territorio, aunque existe una tendencia creciente a reconocerse como *wayúu* y abanderarse de su identidad.

La relación del pueblo *wayúu* con la tierra surge de la idea de *Mamá*, la madre de todos los seres, quien es fecundada por *Juyá* para dar inicio a la vida. Es por esto que la mujer juega un papel sagrado dentro de la cultura *wayúu*, pues es la dadora de vida y está obligada a salvaguardar su sangre y su herencia. Al ser una tribu matrilineal, los derechos familiares son exclusivamente de la madre; es decir, el padre tiene menor importancia y en tiempos de conflicto puede abandonar a su esposa e hijos si es convocado por su madre. El pueblo se organiza en clanes totémicos y se rige por un sistema de prestigio de acuerdo al estatus económico de cada uno. Las principales actividades económicas son el pastoreo, la pesca y la comercialización de artesanías, que tienen renombre internacional por su denominación de origen. El hecho de encontrarse actualmente inscritos en un marco económico proviene del contacto con los alijuna y es una muestra de cómo la economía, entre muchas otras prácticas tradicionales, ha sufrido un desgaste significativo a lo largo de la historia.

En este contexto se evidencia la importancia de visibilizar la riqueza cultural que tiene Colombia para tomar conciencia de las problemáticas que la afectan. El presente proyecto se enmarca en la Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) que define a éste como aquel que “contribuye a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana y, a través de él, la comunidad consigue concretar un sentimiento de identidad y continuidad”. Pensar en la diversidad cultural del país desde la perspectiva del contexto citadino implica pensar en lo Otro ya no como lo desconocido, sino como aquel sujeto que se puede hacer propio desde las posibilidades de interacción que ofrece el diseño.

### ¿Por qué los cuentos?

La transmisión en el pueblo *wayúu* toma su mayor fuerza en la oralidad. El registro de saberes no se da en soportes físicos sino humanos, desde la extensión y preservación de la memoria individual que se convierte en colectiva. El mito juega un papel fundamental porque se considera como una historia sagrada y verdadera cuya prueba última es la existencia del mundo. Según Eliade (1963), “el mito tiene «vida», en el sentido de proporcionar modelos a la conducta humana y conferir por eso mismo significación y valor a la existencia.”<sup>4</sup> Los cuentos son el punto de partida para la transferencia de conocimientos propuesta en el marco del proyecto por dos motivos; primero, son los vehículos de transmisión y fijación de la memoria de la cultura *wayúu* por excelencia, y segundo, son susceptibles de integrarse al

pensamiento simbólico propio de los niños de todas las edades que lo desarrollan a través de sus dinámicas lúdicas.

El oficio del narrador es asumido por los mayores encargados de transmitir y preservar su tradición a través de la palabra. La narración es un proceso de formación permanente en el que todas las personas de la comunidad están involucradas para asegurar la pervivencia de los saberes. Los cuentos que recoge este proyecto provienen de la revisión bibliográfica de fuentes secundarias y de entrevistas a fuentes primarias, que desde su papel de preservadores y continuadores fueron claves para hallar los relatos fundacionales que dan cuenta de su forma de ver el mundo. En este punto es fundamental destacar y agradecer la asesoría en este proyecto de Frank de Dios Solano, indígena *wayúu* y estudiante de antropología, así como la decisiva orientación de la profesora Orsinia Polanco Jusayú del clan *Epieyú*, quien se convirtió en la principal fuente de información sobre el pueblo *wayúu*. La profesora Polanco acuña el término “biblioteca ambulante”, que hace referencia a lo que Eliade (1963) denomina “documentos vivos”: las personas que portan las resignificaciones de sus mitos originarios y se encargan de su transmisión. En el caso de la cultura *wayúu*, las bibliotecas ambulantes son las personas mayores que almacenan los saberes dentro de sí de la misma forma en que las sociedades occidentalizadas archivan conocimiento en documentos “muertos” en bibliotecas estacionarias.

Los escenarios de transferencia de conocimientos fueron las bibliotecas públicas de Bogotá Puente Aranda y Las Ferias. En este sentido, el proyecto busca transportar conocimientos desde bibliotecas ambulantes a bibliotecas estacionarias, vinculando a dos comunidades lejanas desde la institucionalidad y las dinámicas ya establecidas en los lugares de trabajo. Los relatos seleccionados para las actividades de transferencia se escogieron por ser mitos fundacionales que dan cuenta de cómo las personas de la cultura *wayúu* explican su origen y su permanencia en el mundo. Los personajes de estos mitos surgen desde el pensamiento simbólico de la cultura, en el que se relacionan conceptos externos (la creación y el orden de las cosas en el mundo) desde aquello que ya se conoce y se ha interiorizado (el entorno y el territorio natural de vivencia del pueblo *wayúu*).

### Los cuentos vivos

En el relato de la creación *Maleiwa*, el espíritu supremo y creador, forma a *Akarratshi* (la oscuridad), *Palá* (el señor de los vientos), *Mmá* (la tierra) y *Juyá* (la lluvia), entre otras deidades que representan elementos del territorio natural en el que se desenvuelven las personas del pueblo *wayúu*. La interacción entre *Juyá* y *Mmá* es la que da origen a la vida vegetal a través de la primera semilla, *A'uu*. Posteriormente surge la vida animal y finalmente la vida humana, *Wayúu*. Otros relatos dan cuenta de la formación de accidentes naturales del territorio, la organización en clanes y sus animales totémicos, desde una perspectiva cosmogónica y que explican los elementos de la cotidianidad de la persona *wayúu* desde un universo mítico fundamentado en el territorio y sus características. *Juyá* (la lluvia) es la deidad más venerada, dada la aridez natural de la Guajira. En honor a él se realiza la *yonna*, la danza ritual propia de la cultura en el que se le pide a la lluvia que baje a fertilizar la tierra; incluso la edad de las personas *wayúu* se mide no en años sino en lluvias, hechos que dan cuenta de una poética simbólica muy poderosa en cuanto a la relación con el territorio.

### Dimensión lúdica

La lúdica se define como una dimensión del ser humano cuyas prácticas “son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológicos- culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento o acciones”. Al ser una práctica de carácter social está contenida en una racionalidad ideológica y cultural en un espacio/tiempo determinados. El proyecto busca estimular estas prácticas desde una ideología ajena para el lugar mental de construcción de las mismas, ya que “en la lúdica se construyen y recrean escenarios culturales”. El juego es la manifestación primaria de esta función lúdica en la que

el niño tiene la capacidad de crear un entorno inmediato que puede manejar y compartir, convirtiéndola en una constructora de tejido social por excelencia. Introducir elementos que no pertenecen al imaginario cotidiano estimula el interés en conocer lo desconocido.

El pensamiento simbólico/metafórico es una construcción humana que otorga significados múltiples a un solo referente. Para adquirir nuevos saberes a partir de este pensamiento es necesario ligar los nuevos elementos con aquello que ya es conocido, creando nuevos escenarios imaginativos bajo la lógica combinatoria de ambos. Aquello que se quiere incorporar al esquema mental del niño entonces debe ser asociado con sus percepciones, experiencias y conocimientos previos. Este pensamiento fundamenta la forma de ver el mundo del pueblo wayúu en tanto se atribuyen significados múltiples a los elementos del territorio, como la lluvia o la tierra. Este modo de pensamiento es el que se busca replicar en el proyecto desde la materialización como actividad central, logrando que los objetos producidos por los niños tengan relación con saberes más allá de la materialidad física del objeto.

### **Transmisión y transferencia**

Regis Debray diferencia principalmente entre las categorías de transmisión y comunicación como formas de circulación del saber y la cultura. Para Debray la comunicación implica transportar información de un espacio a otro sin que existan diferencias temporales entre los agentes del proceso y es esta suma del aquí y del allá lo que propicia la construcción de sociedad. La transmisión, por otro lado, implica transportar saberes dentro del tiempo y su construcción colectiva en la suma del antaño y el ahora es lo que permite que exista la cultura. Sin la transmisión no existiría por lo tanto una identidad que se forma al acumular a través de la historia los saberes colectivos de un pueblo, privilegiando algunos y olvidando otros. Este proceso es de larga duración y requiere de continuidad histórica, así como que el individuo sienta que la cultura lo engloba y que ella depende de éste para asegurar su perdurabilidad. En el marco del proyecto generar transmisión implica tener en cuenta variables imposibles de controlar en un lapso de tiempo menor al de varias vidas enteras, por lo que el enfoque se dio hacia la transferencia de saberes. En esta categoría existe difusión espontánea por parte del o de los individuos que han vivido el proceso pero no existe una necesidad vital de continuar la transmisión, puesto que no se depende de ella.

### **El narrador como artesano**

En la cultura wayúu la narración, además de ser la forma principal de transmisión de saberes, es un oficio ejercido por los mayores y las mayores del pueblo que a su vez forman nuevos narradores para asegurar la pervivencia de su cultura. La persona que narra lo hace con excelencia porque comprende que de ello depende la perdurabilidad de su cultura en el tiempo. En esta óptica el narrador es un artesano que transmite su oficio porque en él se encuentra la cultura viva, cuyo vehículo es la palabra. De allí deriva el inmenso poder que tiene en la sociedad wayúu como mediadora de conflictos, constructora de realidades y transmisora de saberes. La narración sacada de contexto permitió que el niño se acercara a la cultura para construir su imaginario sobre ella y convertirse él mismo en un recontador.

Desde la indagación por los saberes se buscó responder la pregunta sobre las formas de transmisión que utilizan para transitar en el tiempo. En el contexto de la cultura wayúu se identifica que es la palabra la que narra, la que construye y la que crea a través del cuerpo en acción narrando, pues no sólo la voz interviene en el desarrollo del relato. La experiencia de la narración engloba todos los sentidos y trae a la vida a los creadores y ancestros, como si con cada interacción se creara de nuevo el mito y el mito creara de nuevo el mundo. Los caminos y líneas que se trazan con cada narración son los encargados de abrir paso a los saberes para su pervivencia y su propio reinvento constante en aras de transmitir una cultura que no por ser ancestral es estática, sino todo lo contrario: está viva, es mutante, se transforma y construye la memoria de un pueblo a través de sus iteraciones.

En el texto *Señas de Identidad* del grupo *Saberes Implícitos* se expresa la idea de que “somos [...] rastros, la pura urdimbre de líneas trazadas por los ancestros. Ellos, también hijos de un mito inaugural, un texto fundacional, delimitaron, trazaron fronteras, defendieron, expulsaron, territorializaron y desterritorializaron. Materializar es trazar signos pero también abrir caminos por donde hacerlos pasar.” La materialización del cuento es en sí es lo que se llama recuento; es decir, las materializaciones hechas en los prototipos de este proyecto son sólo una parte de las formas de rematerialización y recuento de las historias y los mitos fundacionales. A través de ellas se crea una historia colectiva de un pueblo (si las rematerializaciones suceden dentro de sus mismos integrantes) o de un conjunto de pueblos distantes, que aún así necesitan percibirse como partes de un todo. Es así entonces como el saber transita por las personas, los pueblos y las costumbres construyendo millones de historias que son hilos finísimos, individuales, y devienen en redes poderosamente fuertes construidas a partir de esos hilos. Cuando las redes se superponen o se enlazan se crea algo más: la gran historia interminable de los pueblos del mundo, de todos aquellos que compartimos un inmenso territorio, en la que conviven de igual manera los vivos y los muertos. Visibilizar todas las hebras de ese inmenso tejido es una labor de todos los ciudadanos para conocer firmemente de dónde venimos y así, tener idea de hacia dónde nos encaminan nuestros pasos y nuestras acciones.

### **Metodología principal: Praxeología.**

La praxeología se entiende como “...un discurso (logos), construido después de una seria reflexión, sobre una práctica particular y significativa (praxis)”. Es decir, el conocimiento derivado del discurso praxeológico inicia con la acción y pasa a la reflexión sobre la acción para concretarse. El sujeto pasa entonces de ser individuo, observador y pasivo, a convertirse en un sujeto, constructor y activo. La práctica se ve afectada por la reflexión que se ha hecho sobre ella, modificando y optimizándola a la luz de los conocimientos adquiridos en aras de conservarlos, enriquecerlos y apropiarlos. En esta práctica se diferencian cuatro momentos:

**Momento del ver/sentir.** Este momento responde fundamentalmente a la pregunta: ¿qué hay?. Es una fase empírica de práctica intuitiva e irreflexiva. Al observarla a la luz de la epistemología en los saberes wayúu pasa a convertirse en la fase del sentir: la apropiación parte de la estimulación en todos los sentidos, ya que la experiencia de recibir la tradición contenida en la oralidad no es contemplativa sino inmersiva; no se limita sólo a los espacios académicos o de narración, sino que sucede también a través de las prácticas cotidianas.

**Momento del juzgar/transformar.** La pregunta esencial de este momento es: ¿qué se puede hacer?. En esta fase se busca cuestionar el sentir de la fase anterior y hallar formas de replicarlo. En la construcción de saberes wayúu, una vez recibidos los saberes contenidos en las prácticas de transmisión oral, se empiezan a buscar maneras de hacerlas propias para recontarlas. En la ejecución de los prototipos este momento se da desde las preguntas que surgen después de la narración y durante la materialización de personajes.

**Momento del actuar.** En este momento la práctica ha sido procesada y es ejecutada nuevamente buscando resultados distintos a los que surgieron de la praxis inicial. Dentro de la epistemología wayúu este es el momento en el que el escucha pasa a ser narrador, convirtiéndose así en parte de la cultura a través de su palabra. La persona entonces “actúa”, es decir, acciona sus propios mecanismos de palabra para empezar a ser un transmisor.

**Momento de la devolución creativa.** Etapa prospectiva en la que se reflexiona en torno a lo que se ha aprendido de lo que se ha hecho y se comunica dicho aprendizaje para hacerlo extensivo. Al final de esta fase probablemente surgirá un nuevo ciclo de aprendizaje. En el saber y la oralidad wayúu esto se evidencia en cuanto cada escucha es un narrador en potencia y espera su momento de convertirse en un continuador, cosa que sucede en esta fase.

### **Recuentos: Diseño de actividades**

La propuesta inicial del proyecto buscaba llegar al desarrollo de un objeto lúdico a partir de la traducción formal de los saberes de los relatos. Sin embargo, al estudiar las formas de transmisión en la cultura se evidenció que la ocasión de transmisión es toda una experiencia en la que todos se reúnen en torno a la persona mayor que va a narrar, por lo que se diseñó una serie de actividades en torno a la transmisión de saberes a través de la cocreación y la materialización de saberes intangibles que permitieran apropiación por parte del público infantil. Los dos prototipos se realizaron en las bibliotecas públicas de Bogotá Las Ferias y Puente Aranda, inscritas a la red de bibliotecas públicas Biblored.

En la biblioteca Las Ferias se encontró concentración de personas de todas las edades y oferta de actividades especializadas para los grupos de infancia, juventud y adultos mayores. Los niños que asisten frecuentemente lo hacen porque no tienen acompañamiento de sus cuidadores en sus hogares, hasta el punto de que algunos de ellos pasan todo el día en la biblioteca hasta la hora de cierre. El rango de edad de estos niños varió durante las actividades entre 3 y 13 años, dificultando el proceso debido a las diferencias de etapas de vida por las que cada uno estaba pasando. En la biblioteca Puente Aranda también se vio una oferta segmentada de talleres, pese a que el espacio es muy reducido y no cuenta con lugares diferenciados por grupos poblacionales atendidos. Los niños suelen asistir más los fines de semana que entre semana, usualmente acompañados de sus cuidadores, y los espacios verdes aledaños favorecen que las actividades lúdicas y educativas se vean complementadas con recreación y deporte.

Es en estos dos contextos diferentes que se prototipa la propuesta de una serie de actividades que genere un acercamiento por parte de niños de Bogotá a una cultura originaria de un territorio distante, que sin embargo pertenece a su misma historia de país, y que se encuentra en peligro de desaparición por factores sociales, políticos y territoriales. A continuación se da cuenta de estos dos prototipos y sus particularidades.

### **Primer prototipo: Biblioteca Las Ferias**

Primera sesión - Acercamiento: Se realizó una primera indagación sobre el conocimiento que los niños pudieran tener sobre el pueblo wayúu. Algunos de ellos eran conscientes de que se trataba de un grupo indígena colombiano, pero no tenían mayor conocimiento sobre sus territorios o formas de vida.

Cada uno de los niños se convirtió en un personaje mediante una representación gráfica de sí mismo. Se realizó un dibujo colaborativo entre todos los participantes que pretendió dar cuenta del espacio de la biblioteca y sus posibles usos. De ese modo, se creó un territorio imaginado al cual pertenecían los niños a través de sus representaciones gráficas.

Segunda sesión - Materialización de personajes: Se finalizó el dibujo colectivo del espacio de la biblioteca y se realizó otro dibujo del territorio imaginado al cual se transportarían durante futuras sesiones (La Guajira). De ese modo, se logró un acercamiento a las condiciones de vida y una caracterización imaginada del territorio real distante.

Tercera sesión - Materialización de personajes: A partir del mito fundacional, cada niño eligió un personaje y lo moldeó de acuerdo a su imaginario utilizando como material base porcelanacrón. Posteriormente se filmaron los recuentos de cada niño que quiso participar como narrador.

Cuarta sesión – Materialización de personajes: Se continuó el trabajo de la sesión anterior aumentando el número de personajes y de historias a recontar, filmando nuevamente el resultado.

### **Segundo prototipo: Biblioteca Puente Aranda**

Primera sesión - Acercamiento: Se realizó una primera indagación sobre el conocimiento que los niños pudieran tener sobre el pueblo wayúu. Al tratarse de niños menores que los del ejercicio anterior, hubo poca respuesta.

Cada uno de los niños se convirtió en un personaje mediante una representación gráfica de sí mismo. Se realizaron dos dibujos colaborativos entre todos los participantes: uno que daba cuenta del espacio de la biblioteca y otro del territorio imaginado al cual se transportarían durante futuras sesiones (La Guajira). De ese modo, se logró un acercamiento a las condiciones de vida y una caracterización imaginada del territorio real distante.

Segunda sesión – Materialización de personajes: Se realizó una narración hablada del mito fundacional wayúu y se identificaron los personajes que intervenían, así como su relación con la naturaleza. Se hicieron grupos de niños que eligieron un personaje insignia para materializar con distintos materiales (cartón, tela, pintura, palos de balsa, etc).

Tercera sesión – Construcción colectiva de historia: Tomando nuevamente como punto de partida el mito fundacional wayúu, se repartieron las escenas del mismo entre todos los participantes y cada uno de ellos representó gráficamente una parte. Posteriormente se unieron todas las partes en una sola gran línea, haciéndola una historia construida de forma participativa.

Cuarta sesión – Materialización de personajes: Se narraron tres historias a los niños, pidiéndoles a algunos que participaran como actores. Se hicieron grupos de niños que eligieron una de las tres narraciones y se moldearon los personajes que intervenían en cada una de ellas utilizando como material base porcelanacrón. Posteriormente, cada grupo recontó su historia y se filmó el resultado, variando el director de cada recuento.

### **Observaciones sobre prototipos**

La materialización en tres dimensiones aumenta las capacidades de proyección y configuración de los personajes recuentos ya que posibilita el movimiento, favorece la interacción entre personajes y permite alteraciones sobre los roles de cada uno. Para que esto suceda es necesario utilizar materiales moldeables como plastilina, arcilla o porcelanacrón (siendo el porcelanacrón el elegido para la propuesta final de diseño por su posibilidad de color, acabado y estabilidad), pues los niños los asocian a la construcción en tres dimensiones, a diferencia de otros materiales utilizados en las primeras sesiones (madera, cartón, tela) que se aplicaron sobre un plano dando como resultado elementos con menores posibilidades de interacción.

Durante los prototipos no se mostraron imágenes del pueblo wayúu para evitar el condicionamiento formal de los resultados de las materializaciones. Sin embargo, dentro de la propuesta final de diseño se contempla utilizarlas como una forma de visualización del Otro ya que se vio que los resultados están más sujetos a la capacidad técnica del niño que a referentes previos. Por otro lado, el acompañamiento de padres o cuidadores provocó grandes variaciones en los resultados de los recuentos ejecutados en la última sesión en la biblioteca de Puente Aranda, pues los niños los ven como una figura de autoridad y modifican su comportamiento o expresión de acuerdo a lo que sienten que esperan los mayores. Por este motivo, se sugiere que no exista intervención de los mismos durante las actividades de la propuesta final, ya que esto conlleva a que los niños no sientan el empoderamiento como creadores al que buscan llegar las actividades.

Finalmente, se hizo evidente que las relaciones interpersonales entre los niños mejoran significativamente durante las actividades de materialización y recuento, llegando incluso a compartir formas de hacer y de narrar entre ellos por las que sus compañeros expresan admiración. De esta forma no sólo se logra una relación en torno a saberes de una cultura

distante, sino que genera un cambio de actitudes y comportamientos frente a las personas más cercanas en el contexto del taller.

### **Propuesta final – Diseño de una serie de actividades**

La propuesta final de diseño se basa en las experiencias de los prototipos para sugerir una secuencia de actividades que facilitarán el acercamiento por parte de un grupo de niños que participan frecuentemente en actividades de bibliotecas públicas de Bogotá, cuyo rango de edad está entre los 7 y los 13 años, hacia la cultura wayúu, ubicada en el territorio de la Guajira. La reproducción de este planteamiento para servir a otros saberes u otras poblaciones requiere un proceso de adaptación y rediseño sobre la base que se propone en este documento. Es fundamental que la persona que guía las actividades se considere a sí mismo como uno más en el grupo para favorecer la comunicación y el ambiente de participación en el grupo.

Contexto: Espacios foco de aprendizaje (bibliotecas públicas, colegios, jardines, fundaciones de uso del tiempo libre).

Usuarios: Niños de edades entre los 7 y 13 años. Grupo máximo de 13 participantes.

Temporalidad: 2 horas por actividad.

Primera sesión: rodea la fase del ver/ sentir, en la que el niño hace un primer acercamiento al pueblo wayúu y sus formas de existencia en el mundo. Los participantes se ubican en torno a una sola superficie, de forma que puedan verse unos a otros. Cada participante se presenta a sí mismo (nombre, edad, gustos y disgustos, actividades favoritas, relación con el espacio en el que se darán las actividades). Se realiza una indagación de conocimientos que puedan tener los participantes sobre la cultura wayúu y se realiza una descripción sobre la misma, utilizando recursos audiovisuales para fortalecer la creación de imágenes mentales. Se narra el mito fundacional wayúu y se identifican de forma grupal los personajes y hechos más importantes en el mismo.

Segunda sesión: se centra en las fases del transformar y hacer, en la que los niños materializan personajes de tres historias del pueblo wayúu y filman sus propias formas de contarlas. Se forman tres grupos de trabajo y se narran tres historias (el mono y la lluvia, el origen del tejido y el origen de los cerros). Cada grupo elegirá una historia que materializará mediante modelado tridimensional de personajes utilizando porcelanacrón como material base. Se filmará la historia a través de sus voces y acciones desde los personajes construidos. Se espera construir tejido social a través del equipo de trabajo y vincular los conocimientos nuevos con los ya existentes de los niños a través del ejercicio de materialización.

Tercera sesión: rodea la fase de la devolución creativa o regreso, en la que los niños se empoderan como creadores y tienen la oportunidad de extender aquello que han materializado a la comunidad que los rodea, generando redes nuevas de transferencia de saberes. En esta fase de socialización el espacio se convierte en un cine improvisado, en el cual se proyectan los recuentos filmados anteriormente no sólo para el grupo de niños, sino para todas las personas del territorio que quieran participar. Cada recontador se presenta como tal y muestra su trabajo, de forma que el niño reconozca su capacidad de creación y extienda los saberes apropiados a la comunidad circundante.

### **¿Por qué abordar la transferencia desde el diseño?**

El tema de transferencia de saberes es usualmente tratado por disciplinas del territorio de las humanidades como la antropología y la sociología. Sin embargo, el carácter proyectual y materializador del diseño lo hace un área de acción afín, puesto que desde la creación se buscan perpetuar comportamientos, pensamientos, percepciones, imágenes; en una palabra, el diseño construye cultura. El diseño entra entonces a definir sus formas de investigación sobre objetos de conocimiento, pues la lógica que las rigen es distinta a las lógicas de



investigación científica o social. La investigación en diseño utiliza herramientas de otras áreas del conocimiento como insumo pero se diferencia en cuanto busca siempre proyectar los productos de su investigación en acciones de cambio en el mundo, de acuerdo a su naturaleza de creación y transformación. La definición de José Mateo con base en el 1a Congreso de Diseño Industrial de Málaga “Esto es Diseño” habla de que “..el diseño, incluso el que mantiene el epígrafe ‘industrial’, [se entiende] como una profesión de amplio espectro relacionada con otras muchas profesiones que participan en las nuevas complejidades de las necesidades que buscan una mejora de la vida y las sociedades.” Esta definición rompe el paradigma de que el diseño está ligado necesariamente a la producción y aumenta su campo de acción a cualquier entorno en el que sea posible mejorar condiciones de vida y desarrollo.

La definición de diseño propia del proyecto lo entiende como “la capacidad humana de creación y modificación del entorno en pro de mejorar las condiciones de vida de un grupo de personas. Es profundamente permeado por las dinámicas sociales, culturales, ambientales y económicas del entorno de la persona o comunidad que diseña o para la que se diseña.” La cultura posibilita y transforma esencialmente los procesos de diseño en tanto es el punto de partida de los imaginarios de todos los individuos, en todos los contextos y lugares. Estos imaginarios son los que condicionan y originan las formas de pensamiento y acción en el mundo por parte de las personas, por lo que son el punto de partida para dicha capacidad de crear y modificar su entorno para ajustarse a él o viceversa. Es por esto que se rompe el esquema tradicional de producción objetual del diseño y se explora su carácter de creador de comportamientos, logrando diseñar una serie de actividades encaminadas a rematerializar las narraciones por parte de la población objetiva a la que van dirigidas para recontar la historia a través del hacer propio de una comunidad distante, ajena a estos saberes ancestrales, que no considera a la oralidad como fuente de conocimiento gracias a la misma lógica occidentalizada en que se encuentra inmersa, y logrando como fin último una toma de conciencia sobre la existencia y el valor de la sabiduría del Otro.

### BIBLIOGRAFÍA

- ACNUR (2011). Comunidades Indígenas en Colombia.
- Apuntes de clase “Lengua y cultura wayúu”, profesora Orsinia Patricia Polanco Jusayú.
- Cortina, A. (1998). Ciudadanos del mundo: Hacia una teoría de la ciudadanía. España: Alianza.
- Debray, R. (2001). Introducción a la mediología. Barcelona: Paidós.
- Debray, R., & Pons, H. (1997). Transmitir. Buenos Aires: Manantial.
- Design Council UK. Design Methods for developing services.
- Design Methods. John Wiley & Sons, Inc.
- Díaz, H. (2006). La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas.
- El artesano. Editorial Anagrama S.A. Debray, R. (2007).
- Eliade, M. (1991). Mito y realidad. Editorial Labor S.A.
- Francisco, S. B., & Llera, M. D. (2003). Interculturalidad: Interpretar, gestionar y comunicar. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- Juliao, C. (2002). La praxeología: Una teoría de la práctica. Bogotá (Colombia): Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Kumar, V. (2013) 101.
- Mateo, J. (2013). Esto es Diseño Industrial: una reflexión de José Mateo. 1er Congreso de Diseño Industrial de Málaga.
- Ministerio de Cultura (2010). Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.
- Patiño, I. (2016) Señas de Identidad. Grupo de investigación Saberes Implícitos (no publicado).
- Rocha, M. (2010). El sol babea jugo de piña: Antología de las literaturas indígenas del Atlántico, el Pacífico, y la Serranía del Perijá. Ministerio de Cultura.
- Rodríguez, E., Hernández, A., Salamanca, L. & Ruiz, F. (2007). Colombia, una nación multicultural: su diversidad étnica. Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE).
- Senneth, R. (2008). El artesano. Editorial Anagrama S.A.
- Villoro, L. (1982). Creer, saber, conocer. México, D.F.: Siglo veintiuno editores.