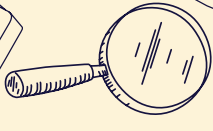
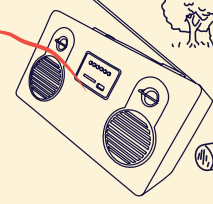
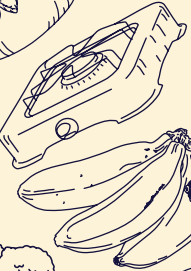
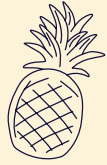
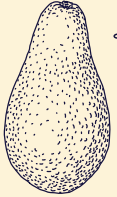
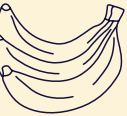
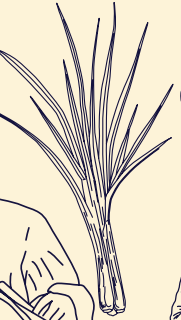
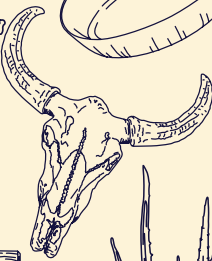
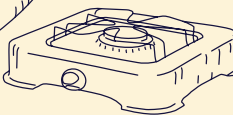
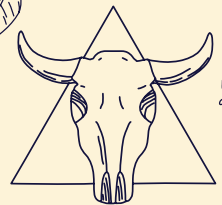
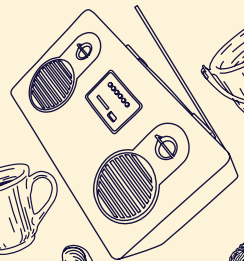
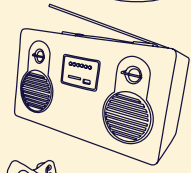
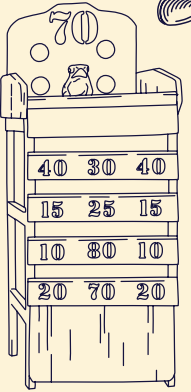


PUE  
BLI  
LLO

SENSACIONAL





SENSACIONAL

SENSACIONAL

SENSACIONAL

SENSACIONAL

SENSACIONAL

SENSACIONAL

PUEBLILLO



EMOCIONANTE  
FANTÁSTICO  
ÚNICO  
EXTRAORDINARIO  
E INIGUALABLE

*Proyecto de grado para optar por  
el título de diseñadores gráficos,  
de la Universidad del Cauca en la  
modalidad de Actividad proyectual.*

Escenario: Comunitario.  
Vereda Pueblillo  
(Municipio de Popayán)



# PUEBLILLO<sup>😊</sup>

🔍 Pueblillo **sensacional** ✕

🔍 Pueblillo **tradicional**

🔍 Pueblillo **gastronómico**

🔍 Pueblillo **musical**

🔍 Pueblillo **fiestero**

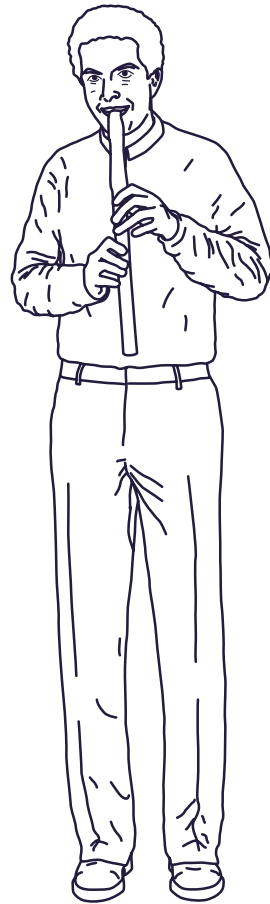
🔍 Pueblillo **trabajador**

🔍 Pueblillo **religioso**

🔍 Pueblillo **familiar**

#SOMOSPUEBLILLO





Diseño de sistema de memoria para narrar, visibilizar y compartir las experiencias de **Pueblillo Sensacional** con la comunidad pueblillana de Popayán.

**Autores:**  
**Xiomara Andrea Gutierrez Chaves,**  
**Jairo Daniel Andrade Chantre**

**Directores:**  
**Andrea Melenje Argote**  
**Gabriel Mauricio Vega Zafrané**

Universidad del Cauca  
Programa de Diseño Gráfico  
Facultad de Artes

Popayán, Cauca, Colombia  
2022



Universidad  
del Cauca

## AGRADECIMIENTOS

Desde este espacio queremos agradecer a cada una de las personas y territorios que creyeron y compartieron junto a Pueblillo Sensacional :

La comunidad de **Pueblillo**, su gente, su territorio, sus lugares y las dinámicas que se desarrollan en esta vereda, son la existencia del proyecto. Nos sentimos afortunados de conocer y explorar el extraordinario mundo pueblillano, que gracias a la acogida que nos comparten continuamente, estamos aquí y somos **Pueblillo Sensacional**; agradecemos a cada uno de los habitantes cotidianos de la vereda quienes nos brindan sonrisas, saludos y su esencia popular, pues estos gestos son gran parte de nuestra motivación para regresar con más ideas e imaginaciones. Gracias a cada uno de los habitantes y personajes populares que con su actitud amistosa y amable dejaron fotografiar sus rostros, expresándonos sus inmensas ganas de contar historias y compartir sus saberes y experiencias.

A los niños de la comunidad, inmensas gracias por ser parte de esta gran aventura y llenar los encuentros de alegría y magia, además nos sentimos muy orgullosos de compartir a su lado en la transformación cultural de

Pueblillo. Gracias a los padres de familia que nos dan los espacios y confían en nosotros para que sus hijos puedan participar dentro del proyecto.

A los propietarios de establecimientos, que nos abrieron las puertas de sus negocios para desarrollar nuestras actividades y generar alianzas, en especial a *Maribel Chaves (Estadero Castillo)*, *Bernardo Girón (Ladrillera La tierra de Dios)* y *Adriana Girón (Tienda)*.

Muchas gracias a nuestros asesores de trabajo de grado; *Andrea Melenje Argote* y *Gabriel Mauricio Vega Zafrané*, quienes aceptaron ser parte de Pueblillo Sensacional, guiándonos y compartiéndonos sus conocimientos, los cuales aportaron significativamente en nuestro proceso profesional y proyectual.

Finalmente agradecemos a la Universidad del Cauca por ser ese territorio de formación que brinda programas de alta calidad.

*Muchas gracias*

## EL DISEÑO GRÁFICO LLEGÓ A PUEBLILLO!

### Justificación disciplinar

Por las calles de un pueblo antiguo de Popayán andan unos personajes, los llamados *diseñadores gráficos* dicen que vienen de una gran escuela de conocimiento y su intriga por aprender del universo popular los condujo hasta el pueblo. Una raza noble de extensa alma cultural los recibió y los diseñadores tratan de comunicarse mediante un lenguaje singular que se puede entender si son activados los sentidos y las emociones.

Los rumores empiezan a compartirse entre los habitantes y vecinos, se dice que los personajes se dirigen a encontrar los conocimientos y riquezas ocultas de la vereda, *¿Qué querrán hacer con todo lo que encuentren en su camino?* Al parecer aquellos individuos poseen unas habilidades para ayudar a resolver problemas y necesidades de una comunidad, *¿Si el pueblo se une a ellos, podrán comprender el gran mundo que se aproxima?*, los extraños y misteriosos talentos podrían ser la clave para despertar el poder latente que se refugia en la oscuridad del pueblo.

Los sujetos le cuentan a los habitantes que han trabajado por años para llegar hasta ese lugar y su per-

manencia demostrará el gran poder del diseño gráfico. Los diseñadores llegaron entonces a un rincón de la capital del departamento del Cauca-Colombia, un pueblo que alberga una comunidad de grandes historias y cultura<sup>1</sup> apasionante, pero que ha venido reservando y ocultando materiales significativos, monumentos, utensilios u objetos hechos o utilizados por muchos años; se han silenciado *elementos intangibles*: voces, anécdotas, experiencias vividas, prácticas, técnicas, rituales, saberes, creencias o comportamientos que generan un valor sentimental para la comunidad. Pueblillo, como se llama esta comunidad, contiene historias, personajes y mensajes que pueden ser transmitidos y representados por medio de la comunicación gráfica.

Los diseñadores pueden captar desde sus sentidos, varios lenguajes para ser representados de forma creativa, narrativa, gráfica, comunicativa o informativa. El potencial de la investigación y de las estrategias de diseño pueden abordar diversas problemáticas del contexto y transmitir mediante la comunicación, todo aquello que identifica a Pueblillo y que lo hace un lugar único dentro de la ciudad de Popayán.

<sup>1</sup> La cultura surge cuando se establece la función de un nuevo objeto, que realiza una función, que se reconoce como un objeto, que posee un nombre, un significado, un símbolo comunicativo, un valor de uso y que está ligado a un sistema, pues no existe por sí solo o en forma aislada, sino que juega con un sistema preciso y funcional, dentro de unas normas y reglas de un contexto establecidas por el hombre. (Llovet, 1979)



Es así como, desde la Universidad del Cauca y su programa de diseño gráfico se propone adelantar una serie de procesos co-creativos que, además de involucrar la participación activa de distintos miembros de la comunidad, también incorporen nuevas dinámicas de interacción social fundamentadas en las **tradiciones e ideologías**<sup>2</sup> existentes en sus imaginarios; de manera que haya una mayor probabilidad de ser acogidas y continuadas en el tiempo, por parte de las nuevas generaciones de pueblillanos. El diseño gráfico se convierte en un ente mediador y promotor, entre los territorios que convergen en la comunidad.

El diseño llega a la comunidad a proponer utopías concretas<sup>3</sup>, pues al basarse en el aprendizaje y conocimientos que le aporta la cultura y la comunidad, puede generar nuevos pensamientos o modificarlos; del mismo modo esta disciplina busca transformar sin dejar de lado las ideologías existentes, pues se crean ideas transformadoras que den soluciones a las necesidades y condiciones adversas de las personas.

<sup>2</sup>**Ideología:** Es el conjunto de ideas, principios o nociones que se generan o practican dependiendo de la cultura, sociedad o persona en una época determinada y se pueden adaptar tanto para una civilización como para una cultura entera. Son códigos que se pueden ir modificando en distintas generaciones caracterizando a cada comunidad, pero cada individuo los define a partir de su propio pensamiento, procesando la misma información pero de diferente manera. Cuando hablamos de ideologías (conjunto de ideas que le otorgan sentido a la existencia) comprendemos que son creencias que han caracterizado a una persona o una minoría que ha impuesto sus conveniencias al resto de los sectores sociales, ignorando sus necesidades e intereses particulares; en cambio las utopías, generan cambios radicales buscando la realización de lo imposible de las ideologías. (Vega Zafrané, 2017)

<sup>3</sup>**Las utopías concretas** generan procesos transformadores de lo existente, buscando la realización de lo que las ideologías han marcado como imposibles. Muchas de las ideas utópicas (aunque no concretas) pretenden imponerse, recurriendo a la violencia o guerras, porque no todos van a estar en acuerdo con esos ideales; es ahí donde el poder debe ser fundamentado en la capacidad de participación, es decir en la capacidad de convencimiento mutuo. (Vega Zafrané, 2017)

## EL MOTIVO DE LA AVENTURA POR PUEBLILLO

### Justificación contextual

En términos generales, **Pueblillo Sensacional** es un proyecto socio-cultural y de Diseño Gráfico que crea espacios para dinamizar la esencia popular y cultural de rasgos mestizos, criollos o trigueños, que tratan de transmitir de generación a generación las prácticas y oficios propios de la comunidad de Pueblillo.

En el pueblo de Pueblillo ocurren distintos acontecimientos en la vida cotidiana y el proyecto se inspira en ellos para transformarlos, compartir y comunicar, de la siguiente manera:

- En el territorio de Pueblillo habitan familias con numerosos integrantes y el envejecimiento de sus calles, de sus casas y de las personas, le otorgan valor a las historias, a las familias, a las prácticas u objetos que los rodean; pero, uno de los subproblemas que ha aislado a la comunidad de Pueblillanos<sup>4</sup>, es su geografía, pues Pueblillo está marcado por la presencia de montañas que lo separan del centro histórico Payanés y de las calles principales de la ciudad; sin embargo el proyecto Pueblillo Sensacional trata de demostrar que esto ha

sido un punto a favor para la comunidad, ya que las montañas protegen a la vereda de lo caótico que puede llegar a ser la ciudad, manteniendo aún la identidad pueblillana gracias a los grandes paisajes que le da vida a su territorio y a su gente.

- Se suele escuchar de la gente pueblillana la expresión “me voy para Popayán” al aludir que se está lejos o apartado de la ciudad; pero, para el proyecto esta frase es un importante generador de identidad, apreciando la ruralidad que Pueblillo alberga en sus espacios de interacción natural, cultural y social que aportan significativamente al territorio.

- Se ha perjudicado<sup>5</sup> la visibilidad favorable de la vereda y de su gente, pues existe una percepción errónea en cuanto a la seguridad de la vereda. Se ha calificado como zona insegura, mal vista o peligrosa y el estado de sus calles desgastadas junto a sus casas humildes y deterioradas, generan estereotipos negativos a los mismos habitantes y a quienes visitan la vereda.

<sup>4</sup> Pueblillanos: Gentilicio de habitantes de la comunidad de Pueblillo.

<sup>5</sup> Información obtenida en encuesta realizada a habitantes. 1.er semestre 2018.

Para Pueblillo Sensacional existe una inquietante necesidad de comunicar los valores, transmitir historias, tradiciones y cultura que evidencian la identidad única y hogareña de personas honradas, trabajadoras, humildes y amables que caracterizan a la comunidad.

-Poco a poco se van yendo personas insignes de la comunidad y el pueblo no es consciente de la gran pérdida de relatos, experiencias, saberes e historias valiosas, incluso generaciones completas, a las cuales no se les ha valorado y resaltado su importancia histórica; Personas que con sus vivencias, cotidianidad o manera de ser han construido un tejido social que identifica a los pueblillanos.

Mediante un análisis sociocultural que hace el proyecto, se evidencia y observa un debilitamiento del **pensamiento propio**<sup>6</sup>, el cual se debe a un desinterés y falta de sentido de **pertenencia**<sup>7</sup> por las actividades culturales y tradicionales, en las que participaron esos “viejos” que aún siguen esforzándose por contar y recordar su pasado. Actualmente se encuentran pocos jóvenes y niños tratando de entender su cultura, su procedencia y el ¿por qué? de tantas **tradiciones**<sup>8</sup>. El proyecto plantea<sup>9</sup> desde su desarrollo que: el riesgo

de discontinuidad y desaparición en prácticas y saberes sigue aumentando, por eso, es necesario generar procesos de apropiación hacia las nuevas generaciones, mediante metodologías que logren vincular a los niños y jóvenes con los saberes, historias, conocimientos o experiencias de personajes importantes y característicos de su comunidad. El pensamiento propio se entiende como la oportunidad que ejerce acción colectiva o individual, pero que transforma a partir del reconocimiento de saberes, imaginarios, creencias y referentes simbólicos. Se requieren **estrategias de diseño**<sup>10</sup> y de comunicación que generen relaciones, alianzas o vínculos que unan a la comunidad; un proyecto sociocultural diseñado para reconocer, visibilizar y lograr la apropiación de los valores propios de los habitantes y de su contexto, para mantener viva la esencia de la **memoria**<sup>11</sup>.

<sup>7</sup> *Pertenencia: Es la circunstancia de formar parte de un grupo, una comunidad u otro tipo de conjunto.*

<sup>8</sup> *Tradición: Transmitir o entregar de generación en generación, los conjuntos de bienes culturales dentro de una comunidad.*

<sup>9</sup> *Conclusión obtenida de encuestas en el árbol de problemas. 1.er semestre 2019. Ampliar en p,46*

<sup>6</sup> *Pensamiento propio: acciones colectivas o individuales, pero que transforma uno o unos individuos a partir del reconocimiento de saberes, imaginarios, creencias, monumentos y referentes simbólicos culturales. Se cuestiona la misma existencia con preguntas como: “¿de dónde vengo? ¿A dónde voy? ¿Quién soy?”, esto permite que los jóvenes reflexionen sobre su cultura y su participación dentro de ella.*

<sup>10</sup> *Existen 4 estrategias de diseño: Teorización, exploración, elaboración, transferencia, que generan transformaciones para garantizar la subsistencia y es estudio de casos (Becerra & Cerini, 2005)*

<sup>11</sup> *Memoria: “...cuando se habla de memoria, más que referirse a una memoria constituida se alude a una memoria constituyente, es decir, a una memoria que es constructora de la realidad social que participa de los modos de constitución de la subjetividad.” (Manero Brito et al., 2005: 2)*



**Coordinadora creativa de  
Pueblillo Sensacional.**

Desde 1959 mi familia construyó nuestro hogar en el sector de Pueblillo. Me cuentan que era un pueblo de caminos destapados cubiertos por hierba de monte, pisados por ganado y animales silvestres; Pueblillo contaba con pocas casas que en su mayoría eran fincas de jardines floreados, con cultivos y animales domésticos que hacían de cada hogar un espacio trabajador, natural y biodiverso. Pueblillo de vecinos apartados y muchas fabricas ladrilleras, se recorría por caminos frondosos de monte para buscar leña o hierbas para la escoba, casas con pequeños cultivos de alimentos, montañas tupidas de pinos, árboles frutales y diversas aves. Algunos mitos y leyendas se impregnaron en

# XIOMARA ANDREA GUTIERREZ

- Diseño Multimedia.
- Fotografía.
- Creación de narrativas.
- Ilustración.
- Diseño didáctico e informativo.
- Prototipado.

las almohadas de quienes las escuchaban y trataban de pensar en el ¿por qué? y en el quizá de aquellas narraciones fantásticas o reales de sus antepasados. Familias grandes que atestiguan los rasgos, parentescos y gestos que enmarcan rostros trigueños, algunos morochos y pocos criollos. En estas épocas, Pueblillo se sumergía en ríos y quebradas limpias, se respiraba aire puro, se escuchaban risas, se hacían caminatas para conocer las profundidades de los bosques, se veían cometas, se disfrutaba de juegos y se valoraban las pequeñas cosas; esto lo se, por que soy una persona sensible a lo que me cuentan, al oír, al observar, al imaginar y sumergirme en las expresiones, gestos y voces de los demás.

El recuerdo y la memoria otorga vida a nuestra casa y negocio familiar, por eso de pequeña siempre me ha gustado escuchar anécdotas e historias, pues me he rodeado de personas que tienen el gusto de hablar de ellas. No me expreso de forma oral de la misma manera que ellos, pero el diseño gráfico,

mis talentos, creatividad, imaginación y mis habilidades me han dado la gracia de poder contar, crear ilustraciones, audiovisuales, fotografías, narrativas y comunicar desde los colores, las formas, las letras, la narrativa, la pintura y el arte.

Poco a poco se van yendo esas personas insignes de la comunidad y nosotros los jóvenes no nos damos cuenta de esa gran pérdida, por eso, al ser creadora de un proyecto que resalta los valores culturales, trato de inspirar a otros jóvenes y niños a valorar el territorio que nos rodea. He tenido la posibilidad de que el diseño gráfico me permita percibir el territorio de manera más sensible aportando en la creación de identidad y memoria de mi comunidad. Este proyecto me da la oportunidad de descubrir y demostrar cuál es la importancia que tiene la vereda para la ciudad, para los habitantes, para mi grupo de trabajo y para mí.





**Coordinador de investigación de  
Pueblillo Sensacional.**

Mi experiencia como diseñador gráfico, me ha permitido conocer distintos escenarios tanto educativos, empresariales y comunitarios. En cada uno de ellos, he aprendido a desarrollar múltiples habilidades personales y profesionales para lograr comprender las necesidades que emergen y distintas rutas para dar solución a problemas cotidianos. Por medio de Pueblillo Sensacional he podido conocer personas con talentos únicos y muchos de ellos heredados a través del tiempo de sus antepasados. Profesionalmente, he podido comprender nuestro rol social como transformador de todo aquello que ha sido afectado por el tiempo: La “memoria”. Descubrir junto a la comunidad el ¿por qué

# JAIRO DANIEL CHANTRE A.

- Diseño de identidad.
- Diseño de información.
- Diseño multimedia.
- Prototipado de interfaces para App y Web.
- Diseño técnico didáctico.

y para qué? de los monumentos (objetos), ritos (prácticas) y mitos (saberes), se torna en una experiencia muy significativa porque el diseño debe ser participativo, debe hilar y conectar distintas miradas y realidades para construir colectivamente soluciones que se adapten a las necesidades reales del contexto y que perduren por más tiempo frente a los cambios constantes de las cosas y a la globalización que, a pesar de los avances, golpea fuertemente a lo tradicional y obliga a las personas a cambiar de hábitos y costumbres.

Las imágenes, sonidos, olores, sabores y sensaciones se convierten en canales sensibles y placenteros que permiten experimentar la realidad de las cosas desde nuevos puntos de vista y comprender el territorio desde aquello que lo conforma (su gente, objetos, animales, plantas, creencias, actividades, y mucho más de lo que podré imaginar). La inmersión y la familiarización con la verdadera Pueblillo y su gente, me han permitido comprender que el trabajo con comunidad

requiere ciertas habilidades para comunicarse, es necesario realizar un proceso de inmersión para llegar a ser acogido como de la familia. Es a través del diseño gráfico, que encuentro el modo de poder crear canales o medios capaces de articularse a las dinámicas socioculturales como un aire de esperanza contra la pérdida y posible desaparición de aquello que hace tan único a este lugar. Es por ello, que veo en mí, la responsabilidad de motivar a las nuevas generaciones para mantener viva su identidad pueblillana, mediante procesos participativos que propicien su reconocimiento, su apropiación y su comunicación a través de los años.

## INTRODUCCIÓN

### ¿Cómo entender esta historia?

Nuestra historia inicia en un mundo no tan lejano de la ciudad de *Popayán*, en una pequeña vereda llamada **Pueblillo**, la cual contiene rasgos del territorio caucano y la inmensa alma popular Colombiana. En este recoveco payanés, se viven aventuras cotidianas que son la inspiración para **“Pueblillo Sensacional”**, un *proyecto sociocultural*, que camina constantemente por cada rincón de la vereda para reconocer, escuchar, transformar, apropiarse y compartir la esencia cultural y social, mediante una metodología de diseño sensible, colaborativo y participativo, centrado en la comunicación, en el recuerdo y en la memoria, los cuales permiten crear espacios generadores de calidad de vida y sentido de pertenencia cultural.

Esta historia más allá de ser un documento de diseño, es una recopilación de testimonios; en la que TÚ, como lector, te sumergirás en la imaginación, caminarás por las calles de una vereda mágica, encontrando protagonistas y curioseando lugares. Los narradores de este documento serán los integrantes de *Pueblillo Sensacional*; durante la lectura te toparás con personajes fantásticos que irás descubriendo y te guiarán en una ruta de lectura. Este documento está lleno de memorias vivas, contadas por habitantes y personajes característicos de este territorio; quienes, con sus narraciones, te introducirán en el pasado de su pueblo y en la cotidianidad de su vida.

La apertura histórica y contextual del documento la hacen los relatos de **“LOS PUEBLILLANOS”**, que te contarán en detalle los principales oficios y actividades que caracterizan a Pueblillo desde sus factores económicos, productivos, religiosos, culturales (tradicionales, artesanales, gastronómicos, musicales) y sociales.

Este documento narra, visibiliza y comparte las experiencias que ha tenido el proyecto *Pueblillo Sensacional*, en adelante PS. Para contarte nuestras andanzas por pueblillo, se ha diseñado la siguiente narrativa:

El índice desglosa las rutas de PS, iniciando con la crónica de **“EL MUNDO DE PUEBLILLO SENSACIONAL”** donde encontrarás diferentes hechos llamados capítulos que se estructuran en: inicio, trayectoria, nudo y desenlace (Mario Sorribas, 2014). Los títulos de nuestros capítulos están nombrados para referenciar acciones o sucesos que insinúan y hacen parte de un especial personaje de la historia. A medida que vayas leyendo el significado de estos títulos, podrás descubrir quién te irá ayudando a vivir esta aventura.

Para que recorras **“EL MUNDO DE PUEBLILLO SENSACIONAL”**, inicialmente, queremos que hagas una pausa, conozcas y curiosees sobre quiénes son los autores de esta historia; por eso, hemos creado un preámbulo titulado **“PUEBLILLO SENSACIONAL”**. A medida que avances, escucharás **“LOS MUGIDOS”<sup>12</sup>**; un capítulo donde irás descubriendo diferentes conceptos o palabras que hemos apropiado, cada uno es clave para construir, explicar y entender las voces de esta historia. Hablarte de nuestro pasado o trayectoria te situará en el espacio/tiempo y ayudará a que te vayas adentrando en la realidad de nuestra historia y de los pasos que hemos dado; este capítulo lo hemos denominado **“PASO DOBLE”<sup>13</sup>**. A continuación, un hecho altera el orden apacible de Pueblillo Sensacional y pone a todos en una situación que necesita resolverse, este capítulo lleva por nombre **“EL ZAFARRANCHO”<sup>14</sup>**, donde abordamos el gran problema que nos acarrea.

El cuarto capítulo será conocer a “LA MANADA”<sup>15</sup> un grupo de personajes que darán mucho de qué hablar durante toda la historia. Finalmente está el “VAQUI-MÉTODO” es el proceso con herramientas, fases y actores que nos ayudarán a resolver el zafarrancho para encontrar el orden de este mundo mágico.

Te topará con la segunda crónica “LAS AVENTURAS DE LA VAQUI LOCA”, es aquí donde comienza el discurso narrativo del personaje que tanto deseabas descubrir. Este especial personaje será tu acompañante, pues es un buen conocedor de la vereda y por medio de cortos versos te irá narrando nuevos capítulos. Las aventuras de nuestro personaje se dividen en 3 momentos importantes

En el primero, denominado “VAQUI-RUMIAR” nuestra vaca loca te transportará por historias que hablarán de su creación y del valor cultural que representa en la comunidad, por sus incandescentes y pirotécnicas apariciones en las fiestas del Niño Dios; para lo cual, volverá a masticar su pasado y las experiencias sensacionales del proyecto.

Luego vendrá el momento de “VAQUI-NEAR”, un suceso importantísimo en que la vaca-locas dará a luz a un nuevo ser: “la vaca loca infantil”. La pequeña “vaquiloca” con su curiosidad y peculiaridad recorrerá la vereda en compañía de su nueva manada, explorando y aprendiendo sobre las historias culturales. La vaquiloca te guiará a través de un divertido y fascinante universo inspirado en las cotidianidades de la vereda de Pueblillo, lleno de retos, misiones, pesbreras y aventuras que alimentarán esta historia. Finalmente llega el momento culminante de “VAQUI-DAR”; un acontecimiento para compartir y validar junto a la comunidad todo el aprendizaje adquirido, logrando que los participantes y habitantes reconozcan los valores que representan como vereda y se enorgullecen de pertenecer a este rincón de la ciudad.

**A continuación se iniciará el recorrido con la apertura histórica y contextual titulada “LOS PUEBLILLANOS”**

<sup>12</sup> **Mugido:** Voz del toro, la vaca y otros bóvidos; pero en este caso representa metafóricamente las palabras que explican de manera teórica el tono y la voz con la que se comunica el proyecto.

<sup>13</sup> **Pasodoble:** Es la marcha, el trayecto, los pasos, los viajes o las aventuras que ha vivido el proyecto, desde su origen hasta la actualidad.

<sup>14</sup> **Zafarrancho:** Una situación desordenada y ruidosa. Retóricamente hace referencia a “el gran problema” que experimenta el proyecto, generando molestias y preocupaciones.

<sup>15</sup> **Manada:** Grupo de animales de ganado doméstico o de la misma especie, que andan juntos. En el proyecto “la manada” es el grupo de actores que recorre Pueblillo y trabaja en conjunto de manera participativa.

**Recordemos que:**

**Pueblillo** es el nombre del territorio (vereda).

**Pueblillano** es el gentilicio de habitantes de la comunidad de Pueblillo.

**Pueblillo Sensacional** es el nombre del proyecto.

**PS** siglas de Pueblillo Sensacional.

En los contenidos del documento vas a encontrar los siguientes ítems, que te ayudarán a la lectura:

**CRÓNICA  
CRÓNICA  
CRÓNICA**

**CAPÍTULO**

**TÍTULOS  
Y SUBTÍTULOS**



# "LOS PUEBLILLANOS"

En un territorio ocurren diversas *dinámicas sociales, económicas y culturales*. Los oficios que realizan los habitantes se convierten en la cotidianidad, en actividades que han realizado por años y en labores que se originan para satisfacer necesidades, hasta convertirse en una tradición y en una cultura que cuenta historias.

## 1. EL TERRITORIO DE PUEBLILLO

1.1 Localización.....	\$17
1.2 Suelos.....	\$17
1.3 Hidrografía.....	\$18
1.4 Vegetación.....	\$18
1.5 Historia.....	\$19

## 2. HISTORIAS PUEBLILLANAS

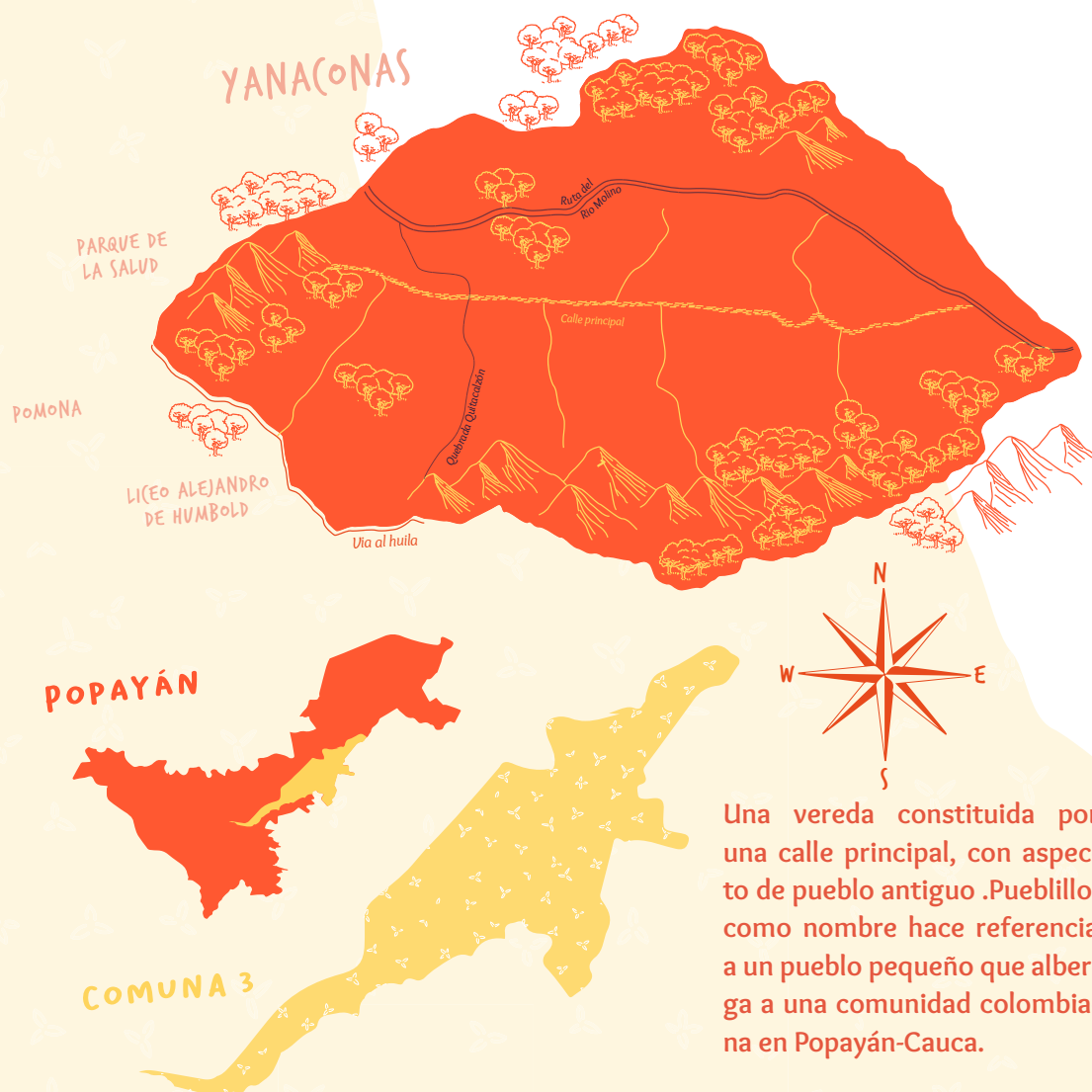
<b>2.1 La tierra, el aire, el agua, el fuego y las manos- Actividad Primaria</b>	
2.1.1 Los charcos del molino - <i>Extracción de arena</i> .....	\$21
2.1.2 La pintada - <i>Extracción de minas y canteras</i> .....	\$22
2.1.3 El gran maestro Castillo - <i>Prestación de servicios y mano de obra</i> .....	\$23
<b>2.2 Los encantos</b>	
2.2.1 El Castillo de doña rosa - <i>Gastronomía</i> .....	\$24
2.2.2 New york y el compay - <i>Actividades artísticas</i> .....	\$25
<b>2.3 La vida en los galpones- Actividad secundaria</b>	
2.3.1 El galpón de chato - <i>Producción ladrillera</i> .....	\$25





# 1. EL TERRITORIO DE PUEBLILLO

Es necesario profundizar sobre el contexto para entender toda la magia que existe en el.



Una vereda constituida por una calle principal, con aspecto de pueblo antiguo. Pueblillo, como nombre hace referencia a un pueblo pequeño que alberga a una comunidad colombiana en Popayán-Cauca.

## 1.1 Localización.

Pueblillo es una vereda ubicada en la parte centro oriental del Municipio de Popayán. Por el Norte pasan las aguas del río Molino que separa esta vereda del barrio Yanaconas; por el Sur linda con la vereda de El Sendero; por el Occidente se ubica la institución educativa Liceo Alejandro de Humbolt, el estadio Ciro Lopez y la Secretaria de Tránsito y Transporte; por último, al Oriente se encuentra la vereda Santa Bárbara.

Existen cuatro entradas viales para llegar hasta Pueblillo, una de ellas es la antigua vía por el barrio Los Hoyos; otro acceso, es por el puente que conecta con el barrio Yanaconas; otra carretera es por la vía que conduce al departamento del Huila, desde la Secretaria de Tránsito y Transporte que 659m después, se encuentra un camino a la izquierda que se desvía para llegar a la vereda Pueblillo; la última opción es por la vereda El Sendero.

## 1.2 Suelo.

Los payaneses consideran a Pueblillo como un barrio, por la actual constitución poblacional; sin embargo y conforme a la información obtenida en El Modelo Digital de Terreno del municipio Popayán (IGAC, 2021)<sup>16</sup>, Pueblillo está considerado como una zona rural y según el POT (Plan de Ordenamiento Territorial, 2013), Pueblillo se encuentra ubicado en tipo de suelo: rural, lo que confirma que este territorio es una vereda y por lo tanto se clasifica dentro de los criterios de terreno rural que contiene áreas de: protección y conservación ambiental, protección agrícola y/o ganadera, patrimonio cultural y áreas de explotación de recursos naturales.



### 1.3 Hidrografía

La importancia del río y las quebradas para Pueblillo se debe a la gran extracción de recursos naturales que por décadas ha sido una fuente de ingresos para los habitantes del lugar. La arena, la piedra, tierra y la arcilla, permanecen aún por el cauce del río Molino y el flujo de pequeñas quebradas que nutren el territorio.

Los habitantes cuentan con dos nacedores de agua, a los cuales les llaman “pocetas”: son un pozo construido de piedra y cemento de aproximadamente 70cm, el cual almacena agua pero no la retiene, pues tiene un orificio que permite el desagüe para mantener agua nueva y limpia; además, las pocetas son un espacio público y comunal para adquirir agua gratis ó lavar ropa.

Pueblillo cuenta con distintos aljibes que en su mayoría se encuentran dentro de propiedades familiares. Los aljibes son ojos de agua subterráneos que fueron encontrados al excavar la tierra y miden diez metros de profundidad por un metro de diámetro; a diferencia de las pocetas, estos si retienen y conservan el agua pero de manera natu-

ral por la filtración en la tierra. Son pozos construidos artesanalmente, cubriendo las paredes de la tierra con ladrillo y cemento. Los aljibes de Pueblillo no se consideran tan profundos, pues el suelo está rodeado de abundante vegetación especialmente del árbol conocido como “nacedero”, lo que facilita el hallazgo de un ojo de agua.

La bocatoma del acueducto de Popayán se halla en la ruta del río Molino, unos kilómetros arriba del centro de la vereda. Aún sigue aportando servicio de agua potable a la ciudad payanesa, sin embargo, Pueblillo no consume el agua de esta represa, porque no cuenta con una zona de filtración para convertirse en agua potable, a comparación del acueducto del centro de la ciudad, que utiliza esta agua para esa zona.

### 1.4 Vegetación

El territorio cuenta con una vegetación en abundancia de helechos y plantas parásitas en troncos y árboles. Bajo el regazo de las montañas, se puede apreciar los verdes pastizales de los montes y potreros donde

habitó ganado por mucho tiempo.

Por los grandes terrenos desolados y los caminos inmersos en el monte, las mujeres anteriormente se dedicaban a coger y cortar ramas largas de pino, verbena, escoba y artemisa, con las que hacían un ramillete para armar escobas de barrer y limpiar los patios de la casa; este matojo de ramas olorosas, sirven para espantar insectos, pulgas o zancudos.

En Pueblillo aún persiste algo de cafetales, plataneras o cultivos de hortalizas, vegetales y árboles frutales, pero en el pasado la práctica de la huerta casera era indispensable para cada hogar. Con métodos de siembra, cuidado y cosecha tradicionales, los productos contenían la esencia del campo y la naturalidad. Las abuelas en sus tiempos libres se dedicaban a la decoración de sus patios, corredores, antejardines y sobre todo la fachada de las casas, mediante el cultivo de flora silvestre colorida y variada. Hoy en día ya no se ve la abundancia de algunas especies florales como las famosas “puticas”, las “dormilonas” o “los dientes de león”.



## 1.5 Historia

Existen datos e hipótesis que señalan sitios de asentamiento prehispánico, en los cuales se ubica a Pueblillo como una zona donde posiblemente habitaron resguardos indígenas, pero dos reconocidas etnias son las posibles ocupantes de este territorio. Los Pubenenses <sup>17</sup> y los Yanaconas <sup>18</sup>. Conforme a la información obtenida (Urrego Ruíz & Oscar Manuel, 1982: 2,19,29). Se dice que, los indios Yanaconas ocuparon el territorio donde está Pueblillo, influyendo de alguna manera en los nativos del Valle de Pubenza, implantando nuevas costumbres, hábitos y saberes.

Desde la conquista, los Yanaconas fueron obligados a aportar mano de obra, además de servicio doméstico, es aquí cuando se aprovecha la riqueza de materia prima para fabricar productos para la construcción de la ciudad. Aún subsiste el sistema económico y laboral que dejó el coloniaje Español: fabricación del ladrillo, el laboreo en fincas, servicio doméstico y la extracción de minas, canteras y de arrastre del río.

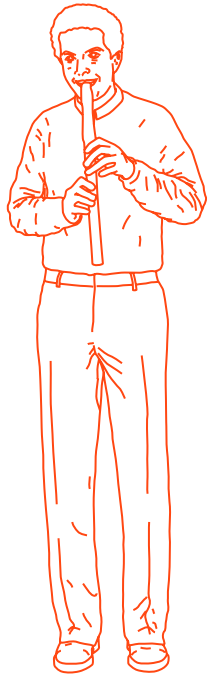
En datos encontrados (Vivas Gómez, Ligia., 1983: 25), los Pubenenses habían llamado a las colinas *MASISIGUMBE* y *AMBOYAGUEYA*, de los actuales terrenos de las veredas de Pueblillo y Yanaconas. En el año 1922 una parte del pueblo Yanaconas se separa, conformando otra comunidad y es aquí donde creíamos se establece la vereda de Pueblillo, de la cual se desconoce el origen de su nombre.

<sup>17</sup> **Pubenenses:** indígenas que habitaron los territorios que rodeaban la ciudad de Popayán, en el Valle de Pubenza o montañas cercanas.

...“sugiere la existencia en la época de la conquista, de una gran etnia o sociedad, los “pubenses” o “pubenenses”, compuesta por el conjunto de grupos indígenas que habitaban en los territorios aledaños al actual valle de Popayán, “aun llamado Pubén por los indígenas...”, y de quienes descenderían los actuales guambianos.” (Ximena Pachón, 1996: 283-314)

<sup>18</sup> **Yanaconas:** “Habitantes actuales de regiones campesinas e indígenas del Macizo Colombiano, como los pobladores de los resguardos de Río Blanco, Guachicono, Caquiona, San Sebastián y Pancitará, aunque perdieron su lengua, su indumentaria y otros aspectos de su cultura, se identifican étnicamente como “yanaconas”. Igualmente, en esta región del país, es frecuente encontrar el apellido “Anacona” entre la población campesina e indígena que allí habita. El antiguo barrio denominado “Yanacona”, en la misma ciudad de Popayán, pudo haber surgido como una zona restringida y asignada para estos pobladores sureños.” (Ximena Pachón, 1996: 283-314)





## 2. HISTORIAS PUEBLILLANAS

Las historias populares nos cuentan de la gran magia de Pueblillo, desde los sentimientos, los recuerdos, los gestos, las emociones y el amor hacia un pueblo lleno de vida.

Una recopilación de historias esenciales del espíritu de este pueblo, de gente humilde y socialmente significativa, que gracias a su anecdotario y su diario vivir marcan la cotidianidad y explica las dinámicas de su contexto.

Los relatos describen a los personajes que han dejado huella en el territorio de Pueblillo, dedicando esta parte del documento a crear imaginarios de la época que cultivó la esencia de nuestro día a día y donde se comparten palabras para recordar aquellos tiempos idos.



### 2.1 La tierra, el aire, el agua y el fuego

Cuando los humanos crean *cultura* en relación con la naturaleza, definen la identidad de una comunidad que desarrolla labores desde su intervención con la tierra, extracción de recursos y transformación de la materia prima: cultivos, extracción de arena, extracción de minas y canteras.

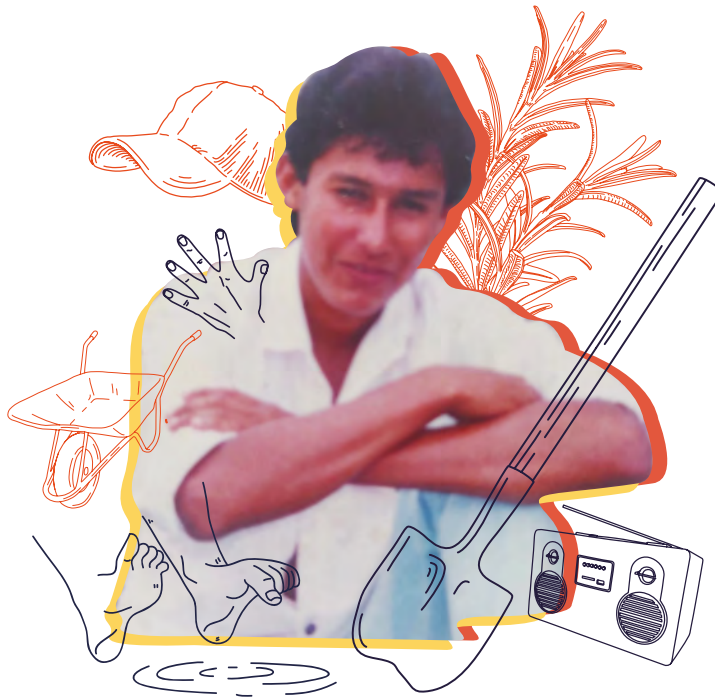
### 2.2 La vida en los galpones

La actividad más importante para Pueblillo nace en las montañas, de la manipulación de la tierra, el agua, el aire y el fuego, para producir y fabricar un producto que le ha dado historia, sostenibilidad y sustentabilidad a la comunidad: los adobes y los ladrillos.

### 2.3 Los encantos

Los lugares propios de la zona son los escenarios para aprender del territorio y sus dinámicas, pues además de ser lugares característicos, serán los propietarios de estos establecimientos quienes nos compartan sus historias.





## 2.1.1 LOS CHARCOS DEL MOLINO

### EXTRACCIÓN DE ARENA

Jorge Luis Gutierrez Carrera.

El río que pasa por todo Pueblillo, se llama “el río Molino”. En el río se saca material para construcción: arena, piedra, mixto (arena con piedra), grava (piedra fina, entre tamaño medio y pequeño). La arena gruesa se utiliza para pegar ladrillo, la arena fina para repellar, el mixto para hacer bases o columnas y la grava para construir cimientos. Desde pequeño me la pasé en el río, echando baño, haciendo “calillas” (paseo de olla), o acompañando a mi mamá a lavar ropa. Siempre vimos trabajar a los areneros y a mí también me llegó la época de “echar pala” para tener cualquier peso. A los 12 o 15 años los mismos amigos lo llamaban a uno para ir a trabajar al arenal a las 7:00 am, afuera de la casa me silaban o me gritaban ¡Pocholo!, pues ese es mi apodo.

Nos íbamos descalzos, en pantaloneta, un trapo y con la pala, nada más. Llevábamos cafecito o agua de panela y pan para el descanso; a las 11:00 am nos salíamos del río para bajar a almorzar al pueblo y a la una de la tarde volvíamos hasta las 4:00pm.

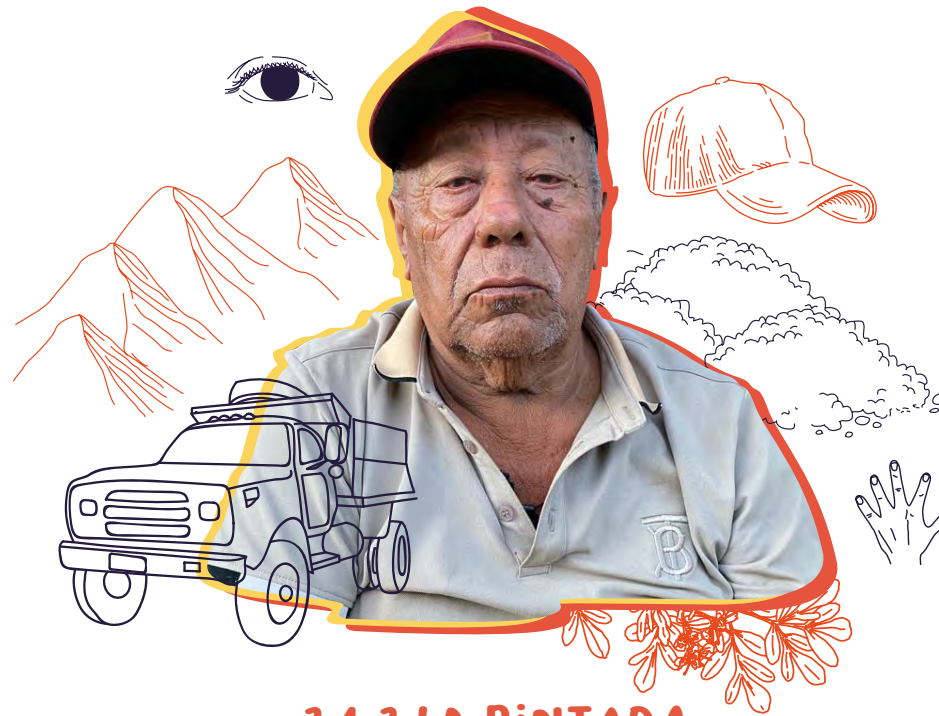
Teníamos que elaborar nuestra propia pala para trabajar, ¡Ese era como nuestro lapicero!. La pala la comprábamos en la ferretería y se escogía por números la #6 era la que se utilizaba para sacar material en el río, pues era la más grande. Para el mango de la pala, íbamos a la loma a buscar un palo fino que se lijaba con la peñilla hasta que quedara bien liso, para que a la hora de trabajar no nos salieran tantos cayos en las manos. En esos tiempos bajaba bastante arena del río y se podía

sacar diferente materia prima, dependiendo del encargo de los clientes, íbamos haciendo diferentes montones de material. Si era piedra fina, la íbamos tirando a la orilla del río en montonera y luego se sacaban con una rola (un cajón de madera con dos palos a los lados) luego, dos de nosotros cargábamos la rola hasta donde se ubicaba la volqueta (transporte de carga). Para la arena, se hacían unos charcos con palos y piedras para atajar y acumularla en ese punto del río; se utilizaban dos rolas que se metían al arroyo para ir echando la arena dentro del cajón de la rola y otro de nosotros la iba moviendo y cerniendo. Al cernirla se escoge por sus características: arena fina, arena gruesa o mixta.

El río era bien bonito, hasta que hubo una gran creciente que acabó con todo, barrió con los charcos y con la abundante arena. Con mis amigos éramos bien curiosos y después de trabajar íbamos a buscar sardinas o guabinas (pez). Después de la creciente había muchas ramas y hojas sobre el río, mis amigos y yo pescábamos con un costal que sumergimos, en medio de las ramas salió un “pescadote” que logramos atrapar, fue el guabino más grande que cogimos en nuestra niñez.

Siempre anduve descalzo por todo Pueblillo, mis pies se habían acostumbrado al suelo de tierra, piedras, monte y arena. Mi piel era una capa firme y gruesa que me protegía al andar; cuando entré a la escuela “Liceo Alejandro de Humbolt” me tocaba ponerme zapatos y sufrí muchísimo porque tenía que acostumbrarme a algo nuevo para mí, empecé a descascarar y mi piel se volvió tan fina y lisa que empezaron a salir ampollas. En mis manos aún están los rastros que me dejó la pala, cuando era muchacho y empecé a salir a fiestas y a bailar, me daba pena con las señoritas, pues mis manos estaban llenas de callos.

En mi época, la mayoría de mis amigos también trabajaron en los arenales, era lo que había y así nos ganábamos el día ¡por lo menos, sabemos cómo coger una pala! y podemos contar historias que se viven en el arduo trabajo del arenero.



## 2.1.2 LA PINTADA

### EXTRACCIÓN DE MINAS Y CANTERAS

Juan Antonio Manzano, Cantero de Pueblillo.

Yo llegué aquí a Pueblillo en 1973. Aquí formé mi hogar junto a mi esposa Eucaris León, hace 40 años aproximadamente. Mi primera casa quedaba en Pueblillo Alto, desde ahí se puede escuchar el sonar del río, rodeado de montañas y monte, un camino que llegaba a la bocatoma.

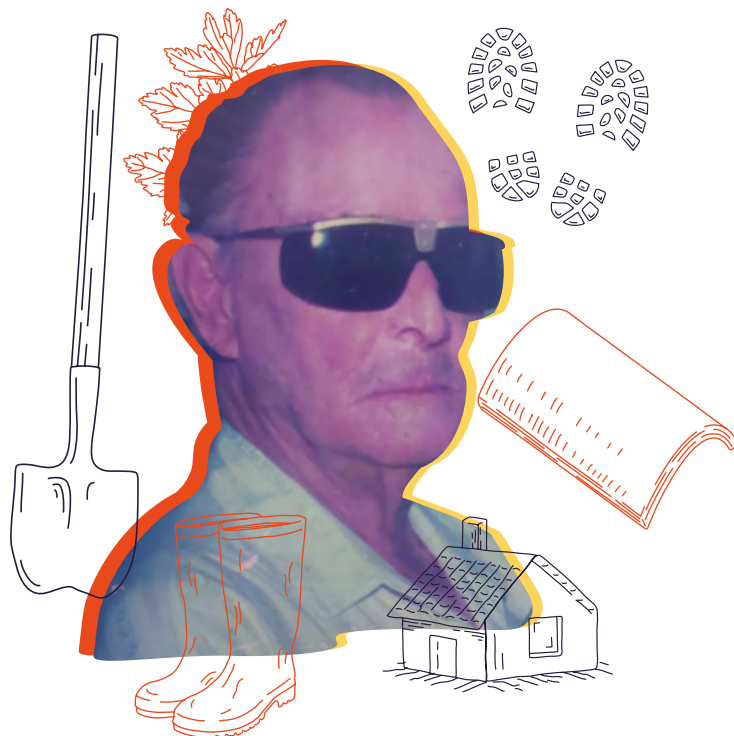
Mis primeros oficios en el pueblo fueron haciendo ladrillo y sacando arena, así fue como empecé a conocer el terreno y la naturaleza. Luego empecé a trabajar de celador en el acueducto, pero solicité el traslado a la bocatoma ya que me quedaba más cerca a la casa. Mis labores en la bocatoma de agua era vigilar las zonas de tanques, limpiar los canales y las rejillas e informar de alguna anomalía o daños. Durante mis largas rutinas y horas al lado del río, contemplé el sonido de la naturaleza y aprendí de ella.

En esa época se estaba escaseando la arena de la zona baja del río, en los alrededores del pueblo (centro de Pueblillo) y los areneros empezaron a moverse hasta la zona alta del río alquilando y abriendo nuevos

charcos; hasta entonces el río era de caminos anchos, sus playas eran lisas y planas, pero al poco tiempo de la sacada continua y abundante de arena, el río se fue ondeando. ¡Hoy en día toca esperar a que llueva varios días para que baje bastante arena!

Poco a poco, junto a mi esposa fuimos adquiriendo nuevos terrenos, sobre uno de ellos construimos nuestra finca “la Pintada” y a unos cuantos metros en la parte alta, está nuestra cantera.

La cantera tiene 15 años desde que se comenzó la extracción, fueron varios años solicitando el permiso a Ingeominas. El material que se saca de esta montaña se llama Recebo de construcción o “roca muerta”, solo sirve para rellenar terrenos o para aplanar carreteras donde no pasen carros pesados. De aquí se sacó tierra para que tuvieran una base sólida la construcción de Olímpica, Campanario, templo del Niño Jesús de Praga, entre otros. Solo queda muy poco de lo que se puede extraer de esta cantera.



### 2.1.3 EL GRAN MAESTRO CASTILLO

#### MANO DE OBRA Y PRESTACIÓN DE SERVICIOS

José Del Carmen Castillo, nació en la ciudad de Bucaramanga, fue un reconocido maestro de construcción que vivió gran parte de su juventud en la ciudad de Bogotá. El “maestro Castillo” como solían llamarlo solía vestir de pantalones de tela y camisas largas por una enfermedad que tenía en la piel.

Utilizaba la cal viva para pintar las paredes y preparar estuco, lamentablemente en una de esas preparaciones uno de los obreros fue imprudente, con el riesgo de que estallara, el maestro tuvo una gran hazaña de salvarle la vida al joven y con mala suerte, perdió el ojo izquierdo, desde entonces empezó a utilizar gafas oscuras.

Por los años 40, José viaja a la ciudad de Popayán por ser contratado para construir el Palacio Nacional y restaurar diferentes obras coloniales. Se dice que era el maestro de moda, todo el mundo lo buscaba por sus

#### Por Maribel Chaves, nieta del maestro.

conocimientos. “Fue quien inició la construcción de los cuarteles del Batallón Junín (antigua Casa de la Moneda, hoy Centro de Convenciones de Popayán), las Casas Fiscales, La Piscina, el hotel de Turismo de Coconuco, era el hombre de confianza de Monseñor Miguel Angel Arce, quien le encargó la construcción del Seminario Conciliar, la iglesia de la Milagrosa, reconstruyó el edificio de la Curia, San Francisco, La iglesia de Belén, el Museo de Arte Religioso, La Catedral, el Teatro Guillermo Valencia, Hotel Camino Real, el Museo Valencia y las haciendas de Calibío y Antomoreno, claro que también hizo el puente entre Pueblillo y Yanaconas, los mismo que los puentes en el río Palo y río Paila.” (*Periódico La Nigua*, 2011: 12).

Muchos ingenieros venían en su ayuda para salvar obras y construcciones a punto de venirse abajo, él las resolvía con inteligencia, paciencia y destreza, junto a sus

obreros de confianza. El señor Castillo realiza trabajos de construcción en Popayán, siendo uno de los maestros más solicitados para realizar obras coloniales, por eso lo llamaban “el gran maestro Castillo”. Además fue inspector de policía en la vereda de Pueblillo.

Se radica en Popayán definitivamente, y es donde conoce a “Rosita”, su esposa. Conforman un hogar en el sector del Cadillal (barrio antiguo de Popayán), pero al poco tiempo el señor Castillo guiado por su pasión al campo decide comprar una finca al nororiente de la ciudad, en una vereda llamada “Pueblillo”. En un gran paisaje, rodeado de montañas, árboles, pinos, un pequeño riachuelo y animales silvestres, se encontraba el “Cortijo” una casita de paja y bahareque. El maestro Castillo aplicando sus conocimientos de construcción va organizando la finca. Se adentra al oficio del cultivo con siembras de café, plátano y árboles frutales, también a la cría y el cuidado de animales de granja; es así como su humilde vivienda empieza a tener cambios y ampliaciones. Es reconocido por la Federación de Cafeteros, porque su finca era de gran terreno y su cultivo de café era extenso. En la huerta de su casa tenía una pequeña zona de apicultura, unos 6 cajones que daba una de las mejores mieles, y la meta de Don Castillo era tener 20 cajones, hasta que contrató a un obrero que “no se sabe que hizo con la abeja reina” y todas las demás se fueron.

Su casa fue siempre su lugar de experimentos, con trabajos de arcilla, barro, paja y materiales naturales para crear colores coloniales de pinturas, como sangre de ganado para preparar calicanto y suero de leche para preparar pintura. Por eso, la casa aún mantiene una esencia tradicional, natural y experimental de la arquitectura de esos tiempos. Su espíritu emprendedor lo llevó a organizar en 1959 su nuevo negocio, es el fundador del Restaurante y estadero El Gran Castillo, donde aún se prepara el mejor sancocho de gallina de la región.

Castillo muere el día 21 noviembre de 1998 a la edad de 93 años, pero aún es recordado por muchos ciudadanos de la ciudad por sus grandes trabajos y oficio desempeñado.



### 2.3.1 EL CASTILLO DE DOÑA ROSA

#### LUGARES TRADICIONALES Y GASTRONOMÍA CAUCANA Rosa Amalia Burbano, cocinera tradicional payanesa.

*Estadero Castillo Nace de la unión del señor José Del Carmen Castillo y la señora Rosa Amalia Burbano, él de Bucaramanga y ella de Bolívar Cauca.*

Yo era una jovencita con una hija pequeña, trabajé en la gaseosa la reina, gaseosas Postobón y también tuve una fuente de soda frente al teatro Guillermo León Valencia, donde preparaba deliciosos kumis, almojábanas y comida tradicional. Conocí a José del Carmen Castillo un señor de 40 años, un reconocido maestro de obra de la Ciudad y juntos conformamos un hogar.

A Castillo le gustaba el campo y compró una finca que se llamaba el “Cortijo”; el camino para llegar al pueblo era destapado y casi no había casas, sólo fincas. La entrada a la casa finca era un caminito angosto de puros pinos y al fondo estaba la casita de paja y bahareque, rodeada de montañas donde estaban pastando las vacas, había mucho monte, árboles, caballos, gallinas y codornices sueltas. Al poco tiempo, Castillo invita a sus amigos de trabajo trayendolos a la finca y a mi me tocaba

atender a los señores haciéndoles comida y café. Uno de esos días, preparé un sancocho con unas gallinitas que teníamos, ¡me quedó bien sabroso!. A los días volvieron a venir con más personas, a la semana ¡otra vez!, solo pedían que les preparara sancocho de gallina y es así como se realiza el primer agasajo.

Poco a poco mi esposo decide ampliar la casa y hace una sala grande para atender a más comensales, hasta que en 1959 nos convertimos en uno de los pocos estaderos donde se celebraban eventos familiares y empresariales; mi esposo quería ponerle al estadero “Rosita”, pero yo le dije: “no, no, no, ¡póngale su nombre!” por eso se le puso Estadero el Castillo.

En aquellas épocas empezaron a venir ¡no cualquier gente!, si no, funcionarios del Banco Central Hipotecario, Industria Licorera del Cauca, El Batallón, La Policía, Caja Agraria, La Federación, Junta Pro Semana Santa y Santo ECCE HOMO, reconocidos personajes de la ciudad y en una ocasión, actrices y actores que acompañaron al grupo de “sábados felices”.

Ahora tengo 85 años y desde entonces he estado en la cocina “trabaje y trabaje”. La cocina no es cualquier cosa, por eso dicen que “el diablo prefirió quemarse, antes que ser cocinero y estar pegado a una hornilla”. ¡Yo es mucho lo que hago!, mis “paticas” ya no me dan de estar parada tanto tiempo, ¡Míreme las manos! ya casi ni puedo pelar plátanos, porque me duelen...pero, tampoco me voy a estar postrada en una cama, ¡ahí si me enfermo!, no ve que, “taaanto tiempo” haciendo mis cosas. Yo casi no recuerdo recetas, pero sé que hice unas originalmente caucanas, muy tradicionales, pero la que nunca se me va a olvidar es la del sancocho de gallina. Le he entregado mi juventud, mi tiempo y mis conocimientos al estadero, es lo que se hacer ¡cocinar!. Esta es mi casa, la de mi familia y la de mis clientes.

*Historia contada en Estadero y Restaurante el Gran Castellillo- Pueblillo*





### 2.3.2 NEW YORK Y EL COMPAY

#### ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

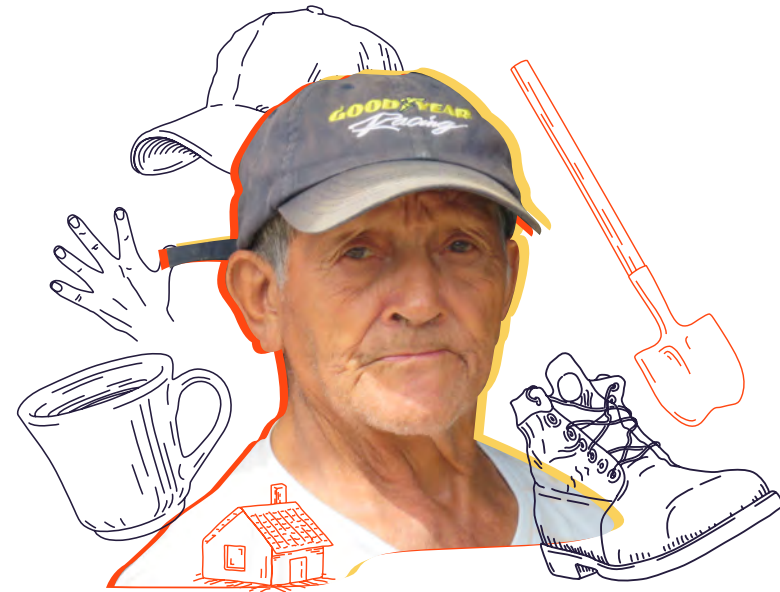
Ovidio Ordoñez, melómano pueblillano.

Soy Gerardo Ovidio ordoñez, más conocido como “villo”, soy un atesorador de historias, objetos y sonidos. Vivo en Pueblillo, una vereda bailable, fiestera y musical; Aquí se ubica mi lugar favorito, mi discoteca.

La discoteca New York es un mundo de luces, colores, de magia y recuerdos que guardan mis cachivaches, juguetes, vinilos y mis objetos más queridos esos que me han regalado, los que me he encontrado por ahí y los que me ayudan a contar historias; Así que, cada una de esas piezas las cuelgo, las acomodo y las expongo en New York.

Luz Carrera era mi madre, ella me contó que comenzó vendiendo empanadas afuera de la casa. Amigos y vecinos empezaron a visitar con frecuencia su casa, entonces empezó a poner música y a acoger a los visitantes en las habitaciones. La casa empezó a llenarse de risas, pasos de baile, ritmo, nuevos amigos, nuevas canciones y anécdotas de buenas fiestas.

Mi madre enfermó, y en 1983 comencé a llenar la casa de magia, pues quería crear un espacio único, divertido y con muchas cosas por ver, escuchar, imaginar y bailar, donde los habitantes de mi vereda y amigos de la ciudad pudieran disfrutar la esencia de la salsa dentro de una zona popular.



### 2.3.1 EL GALPÓN DE CHATO

#### PRODUCCIÓN LADRILLERA

José Ordoñez, ladrillero pueblillano.

Por muchos años he trabajado en mi galpón. Tengo 95 años y aún sigo trabajando, pues desde muy joven aprendí a hacer ladrillo.

Una aproximación del origen de los ladrillos son los bloques de adobe, una mezcla de barro, paja, boñiga y miel de purga. Anteriormente Pueblillo era abundante en materia prima para producir material de construcción. Entre barro rosado, arcilla, piedras y tierra fina, se empezaron a realizar bloques de barro molido llamados ladrillos; en ese entonces se construyeron aproximadamente 40 ladrilleras en toda la zona.

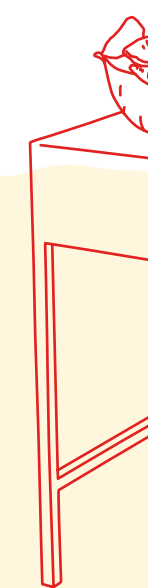
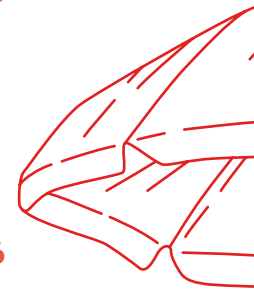
Los ladrillos pasan por un proceso de fabricación bastante pesado y que requiere la fuerza física de los hombres, sin embargo, esto no era impedimento para las mujeres de la antigüedad. Antes de las máquinas, se construían los “pozos” donde los caballos pisoteaban el barro para mezclarlo y conseguir una buena textura; luego, el caballo se dirigía con la angarilla (cajones que transportaban el barro) para la zona de moldeo.

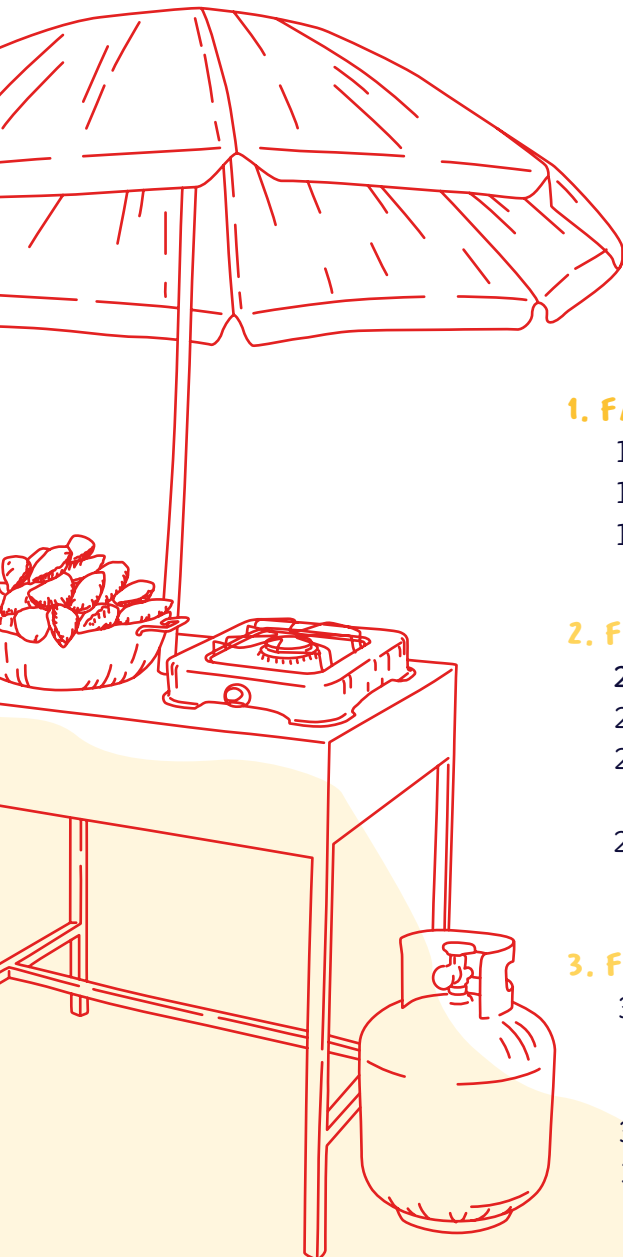
Los trabajadores que moldean sacan entre 100 a 150 ladrillos en un día: se coge una buena cantidad de barro para rellenar el molde, se limpia la superficie y se retira del troquel; finalmente los ladrillos se organizan y después de unas semanas secándose al aire libre, se van apilando alrededor del horno para proceder a ser “quemados”.

# EL MUNDO DE PUEBLILLO SENSACIONAL



- 1. PUEBLILLO SENSACIONAL..... \$30**
  - 1.1 ¿Quiénes integran Pueblillo Sensacional?.....
  - 1.2 ¿Qué estudiamos en Pueblillo Sensacional?.....
  - 1.3 ¿Qué aporta la comunidad a Pueblillo Sensacional?.....
  - 1.4 ¿Qué es Pueblillo Sensacional?.....
- 2. LOS MUGIDOS..... \$36**
  - 2.1 Diagrama de **conceptos**.....
  - 2.2 Conceptos principales.....  
Co-diseño, identidad cultural, memoria Colectiva, co-creación, interacción, Territorio.
- 3. PAJODOBLE..... \$42**
  - 3.1 Trayectoria.....
  - 3.2 ¿Qué le aporta Pueblillo Sensacional a la comunidad?.....
- 4. EL ZAFARRANCHO..... \$46**
  - 4.1 Planteamiento del problema.....  
Árbol de la realidad actual, árbol de la realidad futura, definición del problema.
  - 4.2 Pregunta de investigación.....
  - 4.3 Objetivos.....
- 5. LA MANADA..... \$50**
  - 5.1 Actores.....  
Intereses, mapa de empatía, mapa de actores, propuesta de valor.
- 6. VAQUI MÉTODO..... \$56**
  - 6.1 Nuestra esencia metodológica.....
  - 6.2 Planteamiento metodológico.....
  - 6.3 Kit de herramientas metodológicas.....  
kit de experiencias, kit creativo, kit de composición, kit de memoria.





**1. FASE 1: VAQUIRUMIAR..... \$64**

- 1.1 El pueblo de barro .....
- 1.2 Pueblillo Popular.....
- 1.3 La vaca loca y las fiestas del Niño Dios.....

**2. FASE 2: VAQUINEANDO..... \$80**

- 2.1 Mapa de experiencia.....
- 2.2 El Pesebre sensacional.....
- 2.3 El juego de la vaquiloca.....
  - 2.3.1 La estrategia.....
- 2.4 Las pesebreras creativas.....
  - Pesebreras: El terreno, el barrial, pintando historias.....

**3. FASE 3: VAQUIDAR..... \$156**

- 3.1 Kit de memorias sensacionales.....
  - Contenidos del kit, funcionalidad y usabilidad
  - critérios de diseño, materiales.....
- 3.2 El debut de la vaquiloca.....
- 3.3 Conclusiones y reflexiones.....

# LAS AVENTURAS DE LA VAQUI LOCA

CRÓNICA 2



# EL MUNDO DE

1. PUEBLILLO SENSACIONAL
2. LOS MUGIDOS
3. EL PASO DOBLE
4. EL ZAFARRANCHO
5. LA MANADA
6. VAQUI MÉTODO

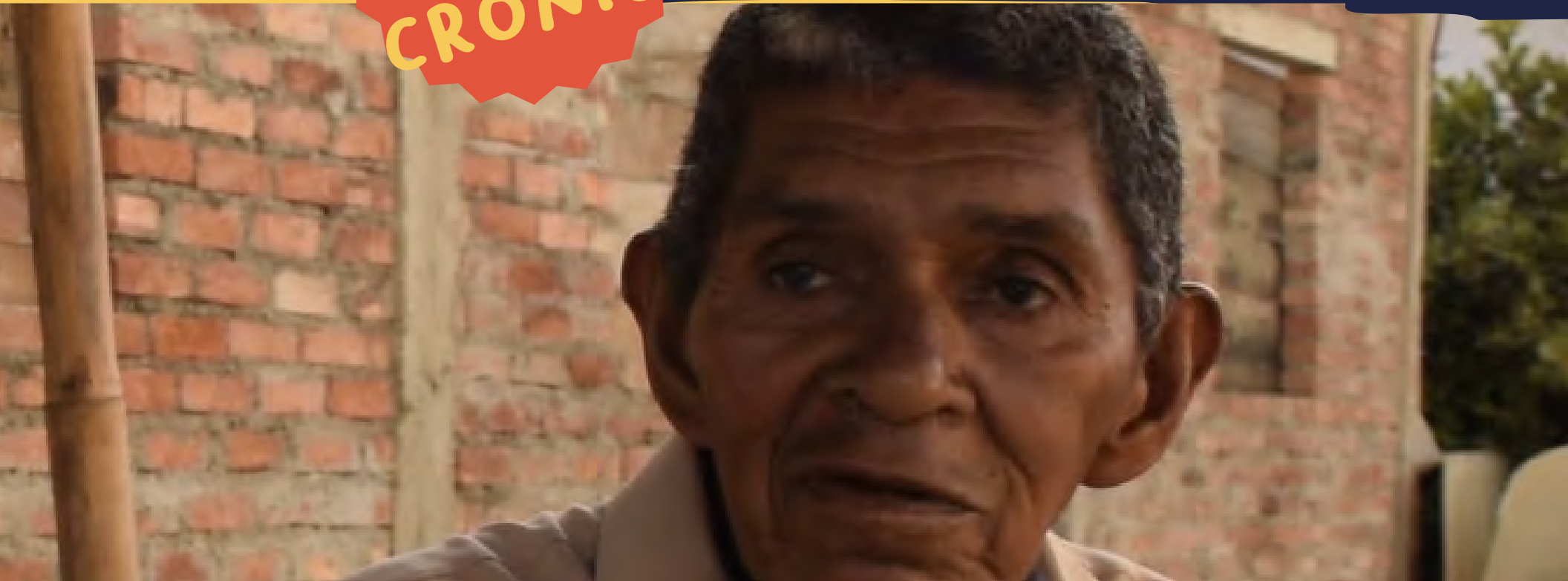
# PUEBLILLO SENSACIONAL





CRÓNICA  
CRÓNICA  
CRÓNICA

¿Has tenido la posibilidad de visitar algunas veredas o pueblos de la ciudad de Popayán, Cauca? pues bien... Pueblillo, será una nueva aventura exploratoria para ti y la conocerás a través de *Pueblillo Sensacional* y todos los personajes que te ayudarán a caminar por las calles de este pueblo, comencemos con...





## 1. PUEBLILLO SENSACIONAL

### 1.1 ¿Quiénes integran Pueblillo Sensacional?

**Vereda Pueblillo:** Pueblillo, camuflado por las montañas es una vereda ubicada al nororiente de la ciudad de Popayán de aproximadamente 3.000 habitantes. Pueblillo es una comunidad que ha demostrado un *pasado histórico único*, al parecer distante, un poco viejo y olvidado, pero rodeado de sentimientos y tradiciones.

Su gente nacida en esta tierra ha construido un **tejido social**<sup>19</sup> que ha hecho que se diferencie de las comunidades aledañas. Gracias a un pasado indígena, se mantiene aún los rasgos mestizos o trigueños, con un español informal, empírico, de palabras populares y dialecto pueblerino.

Una de las actividades económicas dentro de la vereda, es la producción del ladrillo, una práctica colonial que ha perdurado con el pasar de los años, con una gran importancia histórica dentro de la ciudad, hombres de gestos marcados, con manos que demuestran un trabajo arduo y que no han conocido otra labor más que está. ¿Te imaginas todas las historias, experiencias o anécdotas que tienen por contar y aportar a las nuevas generaciones con respecto a este trabajo?.

Pueblillo posee sitios que representan su riqueza tradicional, estaderos, restaurantes, sus kioscos de fritanga, canchas deportivas, sus discotecas, su biodiversidad, sus familias, su gente y sus visitantes, le dan vida propia a su identidad popular tan marcada.

**Diseño Gráfico:** El diseño Gráfico crea proyectos para moldear el gran rol que tiene la comunicación para la sociedad, así que participa en diferentes contextos aparte del académico y disciplinar, para demostrar la importancia metodológica de abordar problemáticas y necesidades dentro de una comunidad, mediante objetivos de la comunicación e innovación gráfica, audiovisual, y multimedial. Con la ejecución de Pueblillo Sensacional se crean relaciones y alianzas con distintos territorios de la vereda y organizaciones externas, lo que tendrían un enfoque social responsable y laboral de los diseñadores gráficos egresados de la Universidad del Cauca, permitiendo demostrar el potencial, el profesionalismo y el rol del diseño en campos de acción social.

Todos los estudios que se realizan dentro de la disciplina del diseño<sup>20</sup>, se materializan y se aplican para un grupo social o una comunidad, manteniendo las acciones, objetivos, las estrategias y piezas que se desarrollen; todos estos procesos concluyen el aporte que le hace el diseño gráfico a la sociedad, mediante la comunicación.

<sup>19</sup> *Tejido Social: interacción y socialización de grupo de personas que se unen y crean relaciones, para satisfacer necesidades en beneficio propio y comunitario.*

<sup>20</sup> *Se aborda un diseño que ha estudiado componentes de:*

**Expresión:**

- Ilustración
- Fotografía
- Perspectiva y geometría
- Expresión gráfica y visual

**Funcional operativo:**

- Comunicación interactiva
- Comunicación ambiental

**Investigación**

- Metodologías

**Tecnológico**

- Gráfica digital: audio y video, imagen y animación, autoedición
- Interfaz de multimedia

**Teoría e historia**

- Historiografía
- Historia del diseño
- Historia en: Colombia y Latinoamérica

**Teórico comunicativo**

- Semiótica: imágenes visuales, fundamentos teóricos
- Comunicación: imagen, territorio

**Proyectual**

- Imagen y tipografía
- Diagramación
- Diseño de información
- Diseño de identidad
- Estrategias de promoción
- Diseño estratégico

(Departamento de Diseño, 2019)



## 1.2 ¿Qué estudiamos en Pueblillo Sensacional?

Quienes integramos Pueblillo Sensacional poseemos una esencia que pretende **redescubrir el saber popular**<sup>21</sup> la cual se ve reflejada en nuestros hogares, nuestra cotidianidad, nuestras vivencias y el trayecto de este proyecto.

En PS, estudiamos cómo los pueblillanos construyen una cultura desde la implementación de su historia y sus necesidades, para comprender cómo han venido transformándose con el paso de sus generaciones y de su cotidianidad; tratamos de entender desde el análisis del día a día y desde la relación con los habitantes, cómo se explican unas historias, las prácticas y los objetos teniendo en cuenta que existen **fases de diseño**<sup>22</sup> que describen cómo el hombre y sus creaciones se transforman junto al contexto donde habita: Según el filósofo Jordi Llovet: la creación de los objetos se origina a partir de una conexión entre los hombres y la naturaleza, de aquí se empieza a generar cultura. Si los objetos se crean a partir de unas necesidades y son modificados y caracterizados por el hombre, pasarían a ser cultura; por lo tanto, la cultura se aprende y no se adquiere,

<sup>21</sup> **Redescubrimiento del saber popular:**..”Ordena y valida conocimientos ancestrales, deconstruye colectivamente prejuicios acerca de la realidad y promueve la innovación para trascender o superar la realidad en la que se encuentre la comunidad. En tal sentido, los grupos sociales se convierten en movimiento social, con un pasado reconocido colectivamente, un saber construido por todos y con propósitos sociales colectivos pensados para intervenir la realidad y transformarla.” (Zophia Calderón, 2013,)

generando procesos, productos y metodologías para el desarrollo de sí mismos y de una civilización o caracterización del territorio. Durante décadas en el territorio de Pueblillo se ha ido perfilando una identidad, se ha definido actitudes o comportamientos y se han comprendido las diferentes maneras de vivir o entender el mundo y a esto también se le llama conocimiento del *pensamiento propio* (p.11). En el proyecto investigamos desde la implementación del diseño y desde el enfoque sociocultural, cómo podemos intervenir desde la comunicación para reconocer, visibilizar y compartir la identidad cultural de Pueblillo para revitalizar el sentido de pertenencia. Desde luego, el **desarrollo endógeno local** es un concepto que contrarresta la homogeneización implícita en el concepto de desarrollo convencionalmente promovido por las naciones industrializadas; es aquí, donde el diseñador gráfico debe ser multicultural, para adquirir capacidades necesarias para aprender de otros sujetos, seres o lugares y de la misma manera, transmitir los conocimientos aprendidos a otros sujetos, seres o lugares.

<sup>22</sup> “Según Jordi Llovet en su libro *Ideología Metodología del Diseño 1979* (Jordi Llovet, 1979) Habla de 3 fases del diseño:

-La sociedad primitiva y la fase naturalista del diseño: Si los objetos son creados para adaptarse a un medio natural, estamos hablando de acciones espontáneas, instintivas, o irreflexivas.

-El mito de Robinson Crusoe y la fase inventiva del diseño: se crean objetos por necesidad pero valiéndose de pensamientos deliberativos, planeados, reflexivos, diseñados.

-La ciudad del caos y la fase consumista del diseño: Cada grupo social conforma y comparte creencias comunes generales y/o consumiendo e intercambiando determinados productos o servicios para satisfacer sus necesidades



En PS estudiamos, investigamos y analizamos estrategias metodológicas posibles para transmitir que el Diseño Gráfico es una *disciplina sensible, humana y participativa* dentro de Pueblillo.

Un tipo de investigación que implementamos continuamente es la **IAP (Investigación Acción Participativa)**, que incorpora un método dialógico de conocer, actuar y co-crear, permitiendo a los actores sociales analizar y comprender la realidad en la cual se encuentran inmersos: sus problemas, necesidades, recursos, capacidades, potencialidades y limitaciones. De esta manera, los participantes podremos reflexionar, planear o ejecutar acciones transformadoras y significativas para la comunidad. Lo que quiere decir que Pueblillo es una comunidad capaz de “sentir, pensar y actuar” y de la misma manera Pueblillo Sensacional desarrolla procesos sentipensantes. Esto lleva a concebir la IAP como una filosofía de vida que asume el investigador. En una de las entrevistas realizadas al sociólogo colombiano **Fals Borda**, afirma que este tipo de investigaciones:

“No es solamente una colección de técnicas para investigar y actuar o participar sino también una filosofía de vida, que aquel que ejecuta la I.A.P es un sentipensante que sabe combinar el corazón y la cabeza. Y que sabe cómo ejercer la empatía y no solo la simpatía con los demás y con los otros. Que respeta las diferencias, que las aprecia inclusive.” (Universidad Pedagógica Nacional, 2015)

Nuestras sociedades están compuestas por multigeneraciones (conviven personas de distintas generaciones) (niños, jóvenes, adultos y personas mayores, por un lado, y nietos, hijos, padres, abuelos, etc., por el otro), a comparación con el término intergeneracional, en este último se crean relaciones entre distintas generaciones de manera recíproca.

...Utilizaremos el término de relaciones intergeneracionales para hablar de las

relaciones, del tipo que sean, que se dan entre los miembros de distintas generaciones. A diferencia del término multigeneracional, que sólo indica que varias generaciones coexisten, el de intergeneracional habla de cómo esas generaciones interactúan entre sí y se hacen interdependientes, ya sea de forma aleatoria o planificada, ocasional o cotidiana. (Ponencia, Relaciones Intergeneracionales, 2009, pág. 4)

Dentro del proyecto Pueblillo Sensacional, en la intergeneracionalidad los miembros de distintas generaciones crean espacios para compartir, participar e interactuar mediante relaciones recíprocas para el intercambio de saberes o conocimientos, además de compartir conversaciones, historias, vivencias y/o prácticas.

Promovemos y creamos espacios intergeneracionales, tal y como se explicó en la justificación contextual de este documento (p10-p11), la comunidad de Pueblillo está en una etapa de debilitamiento del pensamiento propio y discontinuidad o posible desaparición de la cultura tradicional, por parte de las nuevas generaciones. Por lo que PS propone estrategias que generen relaciones, alianzas o vínculos que unen a la comunidad, además de actividades o espacios donde se fomentan las relaciones intergeneracionales para el beneficio social y cultural de Pueblillo.

Conectar generaciones para beneficio de toda la sociedad. Y para ello, los programas que se plantean pretenden:

Crear encuentros y eventos donde todas las generaciones sean partícipes. Crear espacios intergeneracionales para que la convivencia, el apoyo y la ayuda mutua sean posible. Programar ocio intergeneracional. Viajes, rutas históricas, juegos tradicionales, etc. Fomentar el apoyo familiar entre las distintas generaciones. Informar a la sociedad sobre el valor de estas relaciones. (SENIORDOMO, 2020)



### 1.3 ¿Qué aporta la comunidad a Pueblillo Sensacional?

Las personas pasan de ser un objeto de estudio para el investigador, a ser sujeto protagonista de todo el proceso de transformación. La comunidad es quien porta la cultura inmaterial (ritos, mitos) y la cultura material (monumentos), estas dos culturas construyen memoria e historia.

El mismo concepto de sentipensar, nace según Fals Borda (2018) en la popularidad y la cotidianidad de una cultura ribereña “el arte de vivir al pie de un río”. Esta palabra explica las razones por las cuales un sujeto siente y se desarrolla creando relaciones así: sujeto-natura(contexto), sujeto-sujeto (sociedad) o, sujetos-natura (comunidad y territorio).

La historia, por ejemplo, evidencia cómo desde el origen de los pueblos, la razón y el pensamiento, han formado territorios organizacionales, donde se desarrollan identidades y culturas que han sido capaces de resistir o sobrevivir a la conquista, al mestizaje y a la explotación; es gracias a la memoria que las comunidades albergan saberes y conocimientos.

Al unir estas dos palabras “*sentir y razonar*” se está produciendo un saber que genera acciones y estas acciones generan aprendizajes; en conclusión, se da inicio a un *compartir recíproco entre sentimientos y pensamientos*. Un ejemplo claro, es cuando un pueblo acude a la música, a las artesanías, al baile o a los relatos para expresar y contar la razón de su memoria colectiva.

“En los caseríos y en las veredas, en las remotas selvas y entre las montañas, el conocimiento es para transformar y el saber para hallar rumbos. Las universidades y los institutos quedan alejados y ciegos. El investigador ya no es quien lleva el saber, es quien debe escuchar para comprender y procurar con el otro: con el morador, con el campesino y el pescador. Producir un conocimiento que es acción y una acción que produce conocimiento.

Allí las viejas divisiones ilustradas entre el sentimiento y el pensamiento, resultan extrañas. Porque la vida no espera los resultados académicos para seguir su curso, ni el conocimiento puede separarse de la vida. Como enseñaron los campesinos momposinos, el conocimiento anfibio es sentipensante, el transe prodigioso de pensar sintiendo. La razón se combina con el sentimiento y produce un saber empático que al actuar aprende y al aprender actúa.” (CANAL 22 MÉXICO, 2017)

En PS no encontraremos un rumbo si en nuestra indagación no conocemos la verdadera realidad de aquello que pretendemos comprender. No somos un proyecto que solo enfoca el desarrollo de la disciplina de diseño gráfico, sino que también aprendemos de uno o varios saberes que nos brinda la comunidad, pues el “sentipensar” junto con la disciplina del diseño, se convierten en un saber enriquecedor de experiencias, conocimientos y sentimientos capaces de comunicar.

En conclusión, el pueblo de Pueblillo aporta significativamente a todos los procesos culturales, educativos y/o sociales que se desarrollen dentro de su comunidad, pues qué mejor que los habitantes para contar quiénes son, de dónde vienen, a qué se dedica su cotidianidad y qué necesidades presentan. La fuente principal de aprendizaje sobre prácticas y saberes, son los mismos habitantes dispuestos a hablar de sus memorias, sus historias y de su vida, además de compartir el significado de los lugares y objetos que explican el porqué de sus mitos y ritos. Desde luego, la comunidad debe estar dispuesta a emplear el método IAP para conocer, actuar y participar de manera colectiva en los procesos que transformen y beneficien a la comunidad.



PUE  
BLI  
LLO

SENSACIONAL

#### 1.4 ¿Qué es Pueblillo Sensacional?

**Pueblillo Sensacional:** Proyecto Sociocultural y de diseño gráfico, creador y mediador de espacios transformadores, que por medio de **relaciones intergeneracionales**<sup>23</sup> participan las antiguas y actuales **generaciones**<sup>24</sup> e involucra a las próximas, dentro de un desarrollo colectivo en pro a la visibilización cultural pueblillana.

En PS creamos **vínculos** para **compartir** y vivir momentos en espacios donde se transforman las dinámicas cotidianas y más sensibles del contexto: cultivar, cosechar, cocinar, trabajar, bailar, e incluso barrer se han convertido en **actividades folclóricas**<sup>25</sup> de nuestro territorio.

<sup>23</sup> Definición RAE © de «intergeneracional» según el Diccionario de la lengua española: 1. adj. Que se produce o tiene lugar entre dos o más generaciones.

Las historias cotidianas que se desarrollan dentro de la vereda, pasan de ser solo situaciones del común y corriente a convertirse para Pueblillo Sensacional en acciones significativas que contienen conocimientos, experiencias o saberes y se convierten en una práctica de contar historias. Por eso, Pueblillo Sensacional es un espacio que no es netamente físico, sino que es captador de rostros felices, enojados, contentos, cansados y otros muy neutros, de gestos, miradas, sonrisas, tristezas, esperanza o diversión.

Resaltamos lo “**Sensacional**” porque somos parte de un territorio sociocultural que activa la sensibilidad, produce emociones

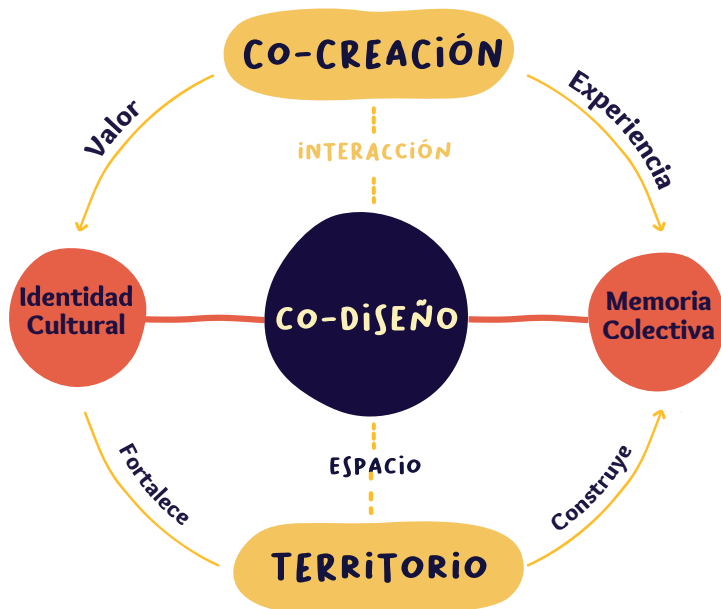
<sup>24</sup> **Generación** como cohorte de nacimientos, generación como grupo de edad, generación como grupo de personas que, en un momento dado, protagonizan un movimiento social o cultural, o generación como forma de describir la situación de las personas en relaciones de parentesco... (Ponencia, Relaciones Intergeneracionales, 2009: 3)

e interacciones que se dedican a escuchar y compartir el potencial cultural que alberga nuestra comunidad pueblillana.

Denominamos a la vereda Pueblillo como una **comunidad sensacional** porque tiene todas las características para considerarse un lugar único, extraordinario e inigualable dentro de la ciudad payanesa; una comunidad que es capaz de abordar y afrontar todas sus necesidades o problemáticas, aprovechando sus recursos, valores culturales y sociales.

Pueblillo Sensacional es un territorio que cuenta cómo la vereda de Pueblillo ha construido todo un tejido social y procede a transformar su comunidad.

<sup>25</sup> **Las actividades folclóricas** son para PS los rasgos típicos, peculiares o característicos de un habitante o grupo de pueblillanos que hace parte de los mitos (creencias y costumbres), ritos (comportamientos y prácticas) y monumentos (objetos y lugares) de la comunidad.



### IDENTIDAD CULTURAL

Las características y peculiaridades propias de Puebla.

*Jordi Llovet*

### TERRITORIO

Lugar de sinergias, donde se desarrollan los mitos, ritos y monumentos.

*Vega Zafráné, M*

### MEMORIA COLECTIVA

Compartir recíproco donde los individuos recuerdan sus historias propias e individuales para participar dentro de una construcción

*Paul Ricoeur y Halbwachs*

### CO-CREACIÓN

Acción estratégica para crear y compartir prácticas, conocimientos y saberes en un espacio colectivo.

### CO-DISEÑO

Experiencia participativa y de intercambio, mediante estrategias y herramientas de diseño gráfico.

*Paul Ricoeur y Halbwachs*





## 2. LOS MUGIDOS

Los mugidos son palabras o conceptos con las que Pueblillo Sensacional explica teóricamente las acciones y métodos que se deben abordar antes, durante y después de cada proceso.

Para profundizar más de estos mugidos, dirígete a la página # 12-12 . Tenemos para ti, una gran historia y una moraleja conceptual.

A lo lejos se escuchan las voces de pueblillanos queriendo contar las historias de su vida, **¿cómo hacemos que se puedan escuchar con más fuerza?**. En *Pueblillo Sensacional* existen unas palabras que nos ayudan a entender y encontrar cuál es nuestra voz con la que nos queremos comunicar.

Hemos apropiado el concepto territorio, el territorio de Pueblillo entendido como mucho más que un lugar geográfico; como un especial conjunto de elementos simbólicos que representan y condensan las historias de las interacciones cotidianas que constituyen la memoria colectiva y la identidad de la comunidad pueblillana. El uso mismo de este concepto, empieza a incluir factores como: *natura* (entorno), un habitante, otros habitantes y su relación con el territorio(*natura*).

Una persona/sujeto, en este caso, un pueblillano camina por diferentes espacios y contextos hasta llegar a ser parte de las formas de *ser, estar y convivir* dentro de una comunidad que lo identifique.

Pueblillo comprende intereses o necesidades en común, donde se genera la *interacción* entre las distintas *organizaciones* que

conviven en el territorio, así que el espacio y la participación que se dé dentro de sus colectividades, debe ser un proceso recíproco para crear ambientes de comunicación e intercambio de experiencias, comportamientos, actitudes, reglas y códigos.

### ¿Cuál es el tejido social para PS?

El proyecto vincula y promueve la interacción entre las diversas formas de habitar y ser parte del territorio; de esta manera, sus habitantes podrán desarrollar más y mejores formas de comunicación dialógica, multicultural e intergeneracional tendientes a la construcción y consolidación de un tejido social que se fundamente en la conciencia de la alteridad y de la riqueza social y la fortaleza comunitaria que ello conlleva.

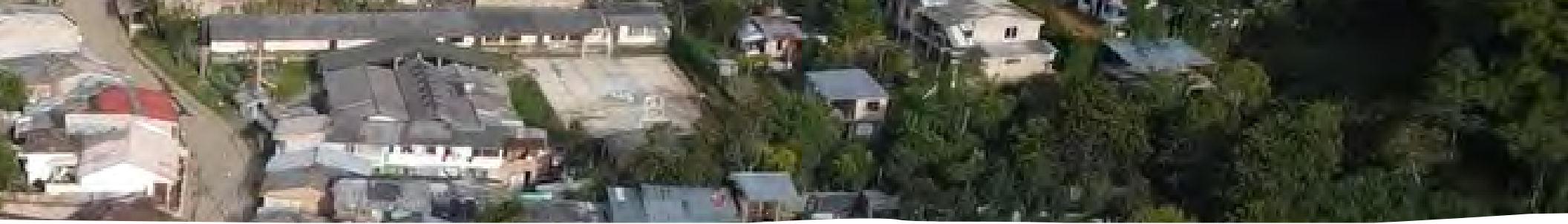
“Lo que llamamos tejido social se refiere al entramado que generan entre sí las diferentes organizaciones. A mayor número de organizaciones productivas, mayor dinámica, fortaleza y autorregulación logra la sociedad. El símil es textil: a mayor entramado y más hilos... más fuerte la tela.” (José Bernardo Toro A., 2001: 12)

Esto es lo que ha hecho Pueblillo por muchos años con sus diferentes formas de habitar el territorio como: el arte, la música, la fiesta, la labor, el baile, etc; pero con el tiempo se han ido debilitando esos hilos que entretienen a la comunidad y desde *Pueblillo Sensacional* queremos ser un vínculo más que actúe como promotor y dinamizador sensible del tejido social.

Un habitante que camina por su pueblo, tiene un papel importantísimo en la sociedad si dentro del mismo se ha dedicado a conocer los conocimientos que alberga su territorio. Desde luego, además de explorar, comunicarse y relacionarse con los integrantes, este sujeto empieza a adoptar experiencias o saberes, que refuerzan su *memoria individual*, que luego será de gran consideración para formar una *memoria colectiva*.

“La relevancia (importancia) de una persona y la capacidad de influir en su entorno social, están relacionadas con el número de organizaciones productivas a las que pertenece esa persona. Sus actuaciones, su pensamiento y sus decisiones tienen un mayor chance de afectar a más personas.” (José Bernardo Toro A., 2001: 12)





**Un ejemplo podría ser:** La historia de uno de los músicos flautistas que vive dentro de Pueblillo; en esta vereda se encuentra su casa, un hogar de una familia numerosa de integrantes. Aprendió a tocar la flauta en la escolita de Pueblillo y en sus tiempos libres practicó con un grupo de amigos. Para poder crear flautas con técnica tradicional y de material resistente, visitó al artesano que trabaja con guadua y bambú, él le enseñó a fabricar su propio instrumento. Se unió al grupo chirimero de la escuela; después de algunos años aumentó experiencia y se integró al grupo de chirimía de Pueblillo en el cual hacían presentaciones para la comunidad. La chirimía tiene un rol importantísimo dentro de la organización de las novenas de fin de año y también para la festividad de “*la Fiestas Del Niño Dios de Pueblillo*”. Por fuera de Pueblillo, de vez en cuando a este flautero lo contratan para acompañar agrupaciones musicales o pequeños grupos de chirimías. Es así como este personaje ha caminado por diferentes grupos y organizaciones para ampliar sus conocimientos y conocer contextos diferentes que complementan sus creencias o habilidades .


Reflexionando, nos dimos cuenta que la memoria son sucesos que nosotros recordamos, las cuales se impregnan en nuestro consciente. Tenemos ligeras vivencias que suelen guardarse en nuestra memoria, el pasado es algo que está en nosotros y vive con nosotros como imágenes que resultan ser pertinentes, llenas de significados y difíciles de olvidar. Nos surgió una nueva duda al hablar de memoria y recuerdo, por lo tanto, fue un motivo para reunirnos, juntar nuestras opiniones y puntos de vista en torno a lo que habíamos percibido. Nuestra conclusión general fue que, “Memoria” es el tiempo largo de cosas que sucedieron hace mucho tiempo; mientras que “Recuerdo” es lo más cercano temporalmente, ese tiempo del cual haces parte y tienes conciencia de que sucedió. Sin embargo, son conceptos que van de la mano, pues la memoria es un recuerdo de las cosas que han sucedido, pero vistas desde el presente.

La memoria no es un registro inmutable, homogéneo y predeterminado de lo acontecido. La memoria se transforma gracias al juego de reinterpretaciones que desde el presente y en relación con los proyectos de futuro, elaboran los individuos y los grupos humanos sobre el pasado. (*Ministerio de Cultura, 2001: 42*)

En Pueblillo Sensacional, no tratamos de reconstruir el pasado, si no de rescatar lo más significativo del tiempo muerto (el ayer) en el tiempo vivo (el hoy) y remitificar<sup>26</sup> (transformar). Recreando y protegiendo la pluralidad de las memorias (*Ministerio de Cultura, 2001: 57*).

Un ejemplo de ello, podemos decir que sucede cuando una comunidad empieza a recordar cómo fueron sus antepasados y cómo vivieron para explicar o darle sentido a cosas en el presente, por lo tanto la memoria tiene un significado más simbólico y subjetivo, pues tiene la importancia de conocer y comprender qué sentido tienen ciertos hechos del pasado, para la gente.

<sup>26</sup> **La remitificación** según (*Castro Salgado & Universidad Veracruzana. Facultad de Arquitectura, 2011*) trata de resignificar (transformar) los mitos y objetos que hacen parte de la cultura, tomando como punto de referencia los que estaban anteriormente.



La historia es el producto de la investigación, una reconstrucción de los hechos, preguntándonos *¿quién cuenta esa historia? ¿qué valores quiere que se recuerden y perduren? ¿qué intereses lo motivan a ello?*. Sin duda tal campo del conocimiento desde los tiempos de la colonia ha sido marcado por los triunfadores, los héroes, los ricos, los importantes, etc. pero, *¿qué hay de los demás?*.

Pueblillo Sensacional le apuesta a recopilar las historias (en cuanto hablemos de un hecho del pasado) desde la memoria. Hacemos de la investigación un método comunitario, donde las personas son fuentes principales de información.

La historia se escribe, se transmite, se oye y se siente desde los sujetos que las vivieron; así que, nos identificamos con cada uno ellos, nos solidarizamos, nos concientizamos y aprendemos, para convertirnos en otra fuente de comunicación para que el Diseño Gráfico retransmita lo conocido. Como lo explicamos en la justificación disciplinar de este documento (p.8) es importante que el diseñador tenga un gran conocimiento de la historia, siendo consciente de que no hay una sola manera de ver, entender e interpretar el mundo.

### ¿Qué es la memoria en Pueblillo Sensacional?

La **memoria**<sup>27</sup> **colectiva** tiene que ver con “el relato que los miembros del grupo comparten sobre su propio pasado y que constituye su identidad” (Ricoeur, 1999)<sup>28</sup> el filósofo Paul Ricoeur considera que las **memorias colectivas** son equivalentes a la **memoria individual**, pues ambas son producto de una articulación social, puesto que las memorias individuales hacen parte de un individuo y son un *pensamiento propio*, pero existen gracias a unos mitos (creencias), ritos (comportamientos) y monumentos (lugares u objetos), que tienen significado y hacen parte de un grupo social. Por lo tanto, al recordar el propio pensamiento, esto implica que recordemos a otros individuos u elementos de la sociedad y es ahí donde la memoria individual hará parte de otras memorias individuales para conformar una memoria colectiva que compartirá, transmitirá y construirá colectivamente, historia.

De esta manera, la memoria colectiva, para *Halbwachs*, es una memoria de los grupos; es decir, la pertenencia grupal va a proporcionar los marcos para la conformación del recuerdo. Parafraseando a *Halbwachs*, Vázquez (2001) señala:

“Lo más frecuente, si me acuerdo, es que los otros me incitan a acordarme, que su memoria viene en ayuda de la mía, que la mía se apoya en la suya. En estos casos, al menos, la evocación de los recuerdos no tiene nada de misterioso. No hay que buscar dónde están, dónde se conservan, en mi cerebro o en algún reducto de

<sup>27</sup> “El carácter social de la memoria radicaría, para *Halbwachs*, básicamente en cuatro aspectos: 1) porque tiene un contenido social, puesto que el recuerdo es un recuerdo con los otros; 2) porque se apoya en los marcos sociales de referencia, tales como ritos, ceremonias o eventos sociales; 3) porque la gente recuerda las memorias compartidas y recordadas conjuntamente, y 4) porque se basa en el lenguaje y en la comunicación lingüística externa e interna con otros seres significativos.” (Manero Brito et al., 2005: 182)

<sup>28</sup> Tomado de (Sebares, 2008, 2) que dice que la memoria colectiva “Se trata de una narración construida desde el presente, con fines de interpretación del pasado a partir de criterios normativos y valorativos, seleccionando por su significación los recuerdos de hechos vividos o recibidos por transmisión social, y que sirve para configurar las identidades del grupo, su ideología o visión del mundo, proyectándose en la pugna por la propia afirmación y por la hegemonía frente a otros grupos.

MUU-  
GIDOS

mi mente al que sólo yo tengo acceso ya que me son recordados desde fuera y los grupos de los cuales formo parte me ofrecen a cada momento los medios para reconstruirlos, a condición de que me vuelva hacia ellos y de que adopte, al menos temporalmente, sus formas de pensar (p. 115)” (Manero Brito et al., 2005: 182)

Es entonces que en Pueblillo Sensacional vemos la memoria colectiva como un compartir recíproco donde los individuos recuerdan sus historias propias e individuales para participar dentro de una construcción colectiva de la memoria. Lo que hace la memoria colectiva es remitificar o transformar los recuerdos individuales para agruparlos o recopilarlos y luego convertirlos en historia para las nuevas generaciones.

### ¿La importancia de la co-creación para PS?

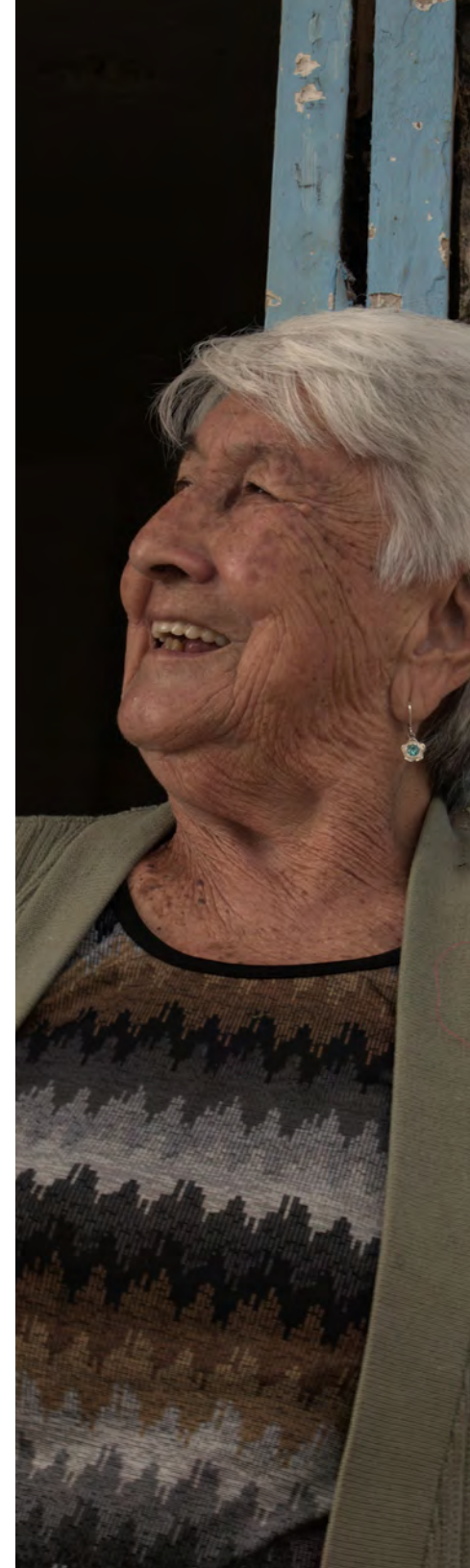
Todo este estudio de conceptos e investigación de comunicación, territorio, no tendría sentido sin la participación colectiva; así que, incluye el ejercicio profesional del Diseño Gráfico desde un enfoque social guiado por la teoría y la práctica para generar métodos coherentes y capaces de proponer, crear y desarrollar metodologías de comunicación entre varios sujetos.

Si bien hemos hablado anteriormente que nuestro proceso comprende el desarrollo de la *intergeneracionalidad*, que utilizamos procesos investigativos como la **IAP**, que las personas pasan de ser objeto de estudio a ser sujetos protagonistas de todo el proceso de transformación y que somos un territorio sentipensante; *¿Cómo hacemos que esto funcione?*

El prefijo co, hace referencia a “acción en conjunto”, así que la co-creación nos invita a activar la creatividad de manera colectiva, podemos considerarlo como una realidad que es construida a partir del entorno, de las interacciones entre personas y entre personas y objetos (piezas de diseño). Crear espacios prácticos y lúdicos donde a través de las herramientas de diseño podamos implicar a todos nuestros actores a Co-operar, Co-laborar y Co-mpartir.

### La identidad cultural

En La ideología y metodología del diseño, del autor Jordi Llovet, habla de que los objetos son una conexión entre el hombre y la naturaleza, de ahí se empieza a generar cultura. Si los objetos se crean a partir de unas necesidades pero además son intervenidos por el hombre, pasan de ser natura a ser cultura, por lo que su significado, prácticas e historias que nacen alrededor de cada objeto y del conjunto de los mismos, empiezan a determinar el territorio y a quienes habitan en él; es así como la cultura se comparte de generación en generación, mediante procesos de aprendizaje de los significados asignados, convenidos y compartidos a través de cada relato y cada vivencia cotidiana. Las características y peculiaridades propias territoriales son a las que llamamos **identidad cultural**. PS representa esas características (valores, comportamientos, creencias, tradiciones, símbolos y objetos) para generar sentido de pertenencia en las nuevas generaciones y así transformarlas para compartir la singularidad identitaria de Pueblillo.







En Pueblillo Sensacional hemos sentido la **cultura inmaterial** como un viaje a un mundo de historias, narraciones o tradiciones orales, que aún siguen vivas por estar rodeadas de conocimientos, recuerdos, imaginaciones, saberes y sabores, los cuales construyen la realidad y dan fe a las creencias (mitos), sin embargo, estas narraciones se convertirían en “historias falsas” si no hay algo de peso que verifique su trascendencia, justificación y haya elementos que la evidencian. Por eso, hemos visto la cultura como un conjunto de tradiciones, costumbres, conocimientos prácticos o técnicos que explican comportamientos (ritos) o acciones que constituyen un modo de vivir.

Finalmente, hemos escuchado cómo estas narraciones y comportamientos se acompañan de una **cultura material**<sup>30</sup> que logra evidenciar y contar cómo pensamos y vivimos. Gracias a la representación material y física de objetos simbólicos (monumentos) hemos podido ser testigos de un pasado, unas necesidades y creaciones. En conclusión, sin ritos y monumentos la existencia de los mitos (creencias), hace que desaparezcan, porque pierden su razón de ser.

### El co-diseño

El *co-diseño* es un espacio participativo para crear, diseñar y testear junto a la comunidad pueblillana. El proyecto dinamiza y media

espacios a través del diseño y el trabajo interdisciplinario para que los jóvenes y mayores de la comunidad de Pueblillo creen, dinamicen y transformen su propia historia y, con ello, fortalezcan su tejido social.

El análisis de información y documentación pasa a manos del **diseño estratégico**<sup>\*</sup>, para generar encuentros con los actores o integrantes de Pueblillo Sensacional. Desde la co-creación se construyen espacios enriquecedores de información, ideación y participación, aquí se crean imaginarios colectivos y se plasma una identidad narrativa y cultural.

Dentro de los dos conceptos (co, diseño), los actores implicados nos relacionamos y empatizamos con el proyecto para aportar ideas, relatos, experiencias e historias que son de gran importancia dentro de la construcción de la identidad.

<sup>29</sup> **Cultura inmaterial:** hacemos referencia a las tradiciones orales, artes de entretenimiento, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

<sup>30</sup> **Cultura material:** hacemos alusión a objetos o monumentos materiales que representan una tradición, un conocimiento, una historia. Bienes muebles e inmuebles hechos por las sociedades de nuestro pasado, que evidencian cómo vive y piensa una comunidad.

Ambos conceptos referenciados por: (Vega Zafrané, 2017) Curso de Comunicación y Territorio. Dpto de Diseño-Universidad del Cauca. Popayán. y BOTERO, F y ENDARA, L (compiladores) (2000) Mito, Rito, Símbolo – Lecturas Antropológicas. Quito: Instituto de Antropología Aplicada. En especial el artículo de MESLIN, M: Sobre los Mitos





- 10 Proyecto disciplinario y sentipensante.
- 9 Proyecto socio-cultural y multicultural.
- 8 Proyecto de Investigación Acción Participativa.
- 7 Proyecto que re-descubre el saber popular de Pueblillo.
- 6 Espacio de intergeneracionalidad.
- 5 Mediador de tejidos sociales pueblillanos.
- 4 Comunicador de memorias colectivas.
- 3 Espacio co-creativo y de co-diseño.
- 2 Creador de piezas resignificativas de diseño.
- #1 **PROYECTO SENSACIONAL**

\* **Diseño estratégico:** Es una Metodología Iterativa (No Lineal), que ve y va más allá del Diseño de Productos (bienes y/o servicios) y de sus formas de visibilización, porque además de incluirlos, previamente se asegura de entender las diversas necesidades de los involucrados (usuarios, promotores, productores, comercializadores, recicladores, etc.), como las implicaciones técnicas, económicas, sociales y ecológicas de los modos y medios por usar y/o crear para satisfacerlas.

Sólo de este modo puede proceder a articular las acciones y procesos a seguir, contando con la participación activa de esos mismos involucrados. Vega Zafrané, M (2012). Diseño Estratégico. Módulo 10 del Programa de Educación Continua en Gestión Estratégica de la Inteligencia Empresarial. Popayán. Convenio UniCauca-Cámara de Comercio del Cauca.

### 3. EL PAJO DOBLE

El *paso doble* de Pueblillo Sensacional contará brevemente cuál ha sido nuestra trayectoria. Paso a paso hemos ido construyendo nuestras andanzas por el pueblo de Pueblillo, unos caminos de hazañas, dilemas, enigmas, sucesos y logros que han recargado nuestras habilidades y han marcado cuáles serán los próximos retos.

En la próxima crónica podrás conocer todo sobre nuestra trayectoria..

**Importante:** Nuestra trayectoria y experiencias te permitirán entender el camino que hemos tomado, las cuales explican el por qué nuestras decisiones y objetivos.

## PUEBLILLO POPULAR



En la fase VAQUI-RUMIAR (p:65-79) podrás profundizar cada uno de los items de este mapa.

## VACA LOCA INFANTIL



“pueblillo sensacional”



Construcción de un sistema de identidad gráfica generada por procesos de investigación y co-creación.

Vaca loca infantil



Promover apropiación y reconocimiento de las dinámicas de las memorias culturales de Pueblillo

- **TALLER 8** 2019-2020  
Diseño estratégico
- **TALLER 5** 2018  
Diseño de información
- **TALLER 7** 2019  
Diseño y estrategias de promoción





## TALLER 5 “DISEÑO DE INFORMACIÓN”<sup>31</sup>

En el 2018 comienza el recorrido por la vereda que, en primera instancia se tendría en cuenta la actividad económica principal y ciertos actores que podrían estar implicados; Sin embargo, en este momento no se era consciente de la extensa participación que podría tener el diseño gráfico en diferentes territorios de la comunidad. Mediante el objetivo proyectual de este taller: diseño de información que configure una perspectiva crítica frente a algún hecho histórico o periodístico; se fueron registrando otras grandes oportunidades investigativas, colaborativas, participativas o exploratorias que podrían crear todo un sistema de identidad y todo un proceso productivo para crear un gran proyecto social que podría pasar a consideración en los próximos talleres.

<sup>31</sup>Taller V Diseño de información: Según (Departamento de Diseño, 2019) el objetivo de este taller es visualizar a través del diseño de información la aplicación de la metodología proyectual a un problema de diseño en un contexto cercano.

## TALLER 8 DE “DISEÑO DE ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN”<sup>32</sup>

En el año 2019, se nombra al proyecto “*Pueblillo Sensacional*” a partir de la construcción de un sistema de identidad generado por procesos estratégicos de co-creación. Abordamos el diseño para investigar y analizar el contexto definiendo retos de comunicación e implementando herramientas y piezas de diseño. Como producto final, logramos establecer un sistema de promoción que articulaba algunos personajes representativos de la cultura pueblillana junto a las prácticas, lugares y saberes, que fueron expuestos en un evento sensacional.

<sup>32</sup>El Taller de Diseño de Estrategias de Promoción es un espacio de aprendizaje que busca diseñar estrategias enfocadas en el diseño de sistemas promocionales ajustados a las necesidades de un contexto o escenario particular, institucional, empresarial o comunitario. (Departamento de Diseño, 2019).

## TALLER VIII DE “DISEÑO ESTRATÉGICO”<sup>33</sup>

Desde el año 2019 y gran parte del 2020, aplicamos el **método IAP** para entender la importancia de involucrar a los actores no solo en el proceso creativo, sino también, en la transformación de su realidad, con el fin de permitirles conocer y participar en nuevos escenarios adaptados a sus condiciones, dinámicas sociales, pensamiento propio, cotidianidad o necesidades. Desarrollamos el concepto de **Resignificación** de un objeto para analizar, planear, aprender y compartir una nueva experiencia en torno a las tradiciones y culturas ya establecidas en la comunidad; así crear espacios adaptados a las nuevas generaciones y a sus procesos *intergeneracionales*.

<sup>33</sup>El Taller 8 de Diseño estratégico tiene El objetivo de RETOMAR y ARTICULAR experiencias y competencias adquiridas y desarrolladas en el conjunto de los demás talleres del componente proyectual. Los estudiantes deben asumir el rol de GESTORES CULTURALES de sus respectivos proyectos.



### ¿Cómo PS le aporta a la comunidad?

Los que saben de “vacalocas” son los hijos de don Vicente Alcúe, él las armaba y se las enseñó a hacer a sus hijos (por Don Jorge Gutierrez “Pocholo” Personaje característico de Pueblillo)

Se consiguen las cabezas de la vaca y se ponen a secar, como un mes, pero tiene que ser bien lejos, ¡Quién se aguanta ese olor!”. (Por Doña Olga, habitante de Pueblillo)

“La vaca loca es un juego que mi papá vio en una vereda donde estaban celebrando las fiestas pueblerinas. Cuando el llego a la casa después de su viaje, estaba con la idea de ir a buscar un cráneo de vaca, así que fuimos detrás de la loma, por allá donde se moría el ganado, pero las cabezas eran difíciles de conseguir y cuando se encontraban, se limpiaban y se ponían a secar bien lejos.

“Mario tráigame 4 guaduas y un palo bien fino” me dijo mi papá, luego me explicaba cómo hacer el armazón con los palos, para que se sostuviera bien el cráneo de vaca. La pintábamos y hacíamos dos estructuras que se forraban con costal, a una le ponemos pólvora a los lados y otra le envolvemos los cachos, después hacíamos una cola bien larga con un cable y en la punta una bola de trapos, a estos pedazos de telas le rociamos gasolina, para que en la hora del juego echan candela.

Quedaban bien hechas y firmes, quien la cargara debía ser bien fuerte. Yo jugaba a torearla cuando era niño, una vez dejé mi tambor tirado por ir a quitarle los premios a la vaca. Cuando mi papá se murió yo me puse a hacer las vaca loca y también empecé a trabajar en una ladrillera desde 1986. (por Don Mario Alcúe 2019)

Cada persona cuenta una historia, su historia o cuentos que ha escuchado de alguien más, muchas iniciaron en el mismo lugar, otras caminaron a lugares cercanos y otras tristemente se fueron con sus narradores.

Pueblillo Sensacional camina constantemente por cada rincón del barrio para reconocer y escuchar a los habitantes, hace todo un proceso estratégico para lograr transformar, apropiarse y compartir esos relatos que se comparten en la cotidianidad. Estas historias al ser transformadas, no continuarán con su forma original, ni con las mismas palabras, ni los mismos gestos, ni con la misma voz; pero, cada palabra compartida desde el diseño gráfico debe contener la misma esencia popular, debe continuar entregando tradición, emociones, ganas de contar, hablar de ellas y sobretodo, que deben recargarse de amor, amor por lo sensacional que es la vereda Pueblillo.

PS abre espacios de IAP para que los actores conozcan los grandes roles que tienen dentro del desarrollo cultural de la comunidad, actuando desde la participación reciproca y sentipensante en el intercambio de conocimientos; es entonces que el diseño gráfico se convierte en un mediador de relaciones que lleva adelante un proyecto intergeneracional.

**Finalmente ambos territorios: La comunidad de Pueblillo y el Proyecto Pueblillo Sensacional, se aportan significativamente el uno del otro con el objetivo de transformar y generar memoria colectiva del Pueblo.**



## 4. EL ZAFARRANCHO

¡Qué problemita el que tenemos! hay algo que está *desordenado* y nos está generando ruido. Nos hemos ido topando con enigmas que ponen obstáculos a nuestros viajes *¡averigüemos cuál será el nuevo reto!...*

### 4.1. Planteamiento del problema

El análisis del anteproyecto de este trabajo de grado nos ayudó a comprender nuestra trayectoria, el sistema metodológico que hemos creado y la lógica proyectual que evidencia una nueva problemática. Nuestro objetivo general tiene mucho que ver con las experiencias que Pueblillo Sensacional ha vivido, así que, es clave entender cómo hemos llegado hasta aquí y frente a qué necesidades nace el proyecto, de esta manera le damos sentido a todo lo que hemos descrito de PS.

Este planteamiento del problema se analizó con las herramientas de: Focus group, que es un espacio activo de participación, de diálogo y opiniones. En PS hacemos una mesa redonda donde se van escribiendo notas cortas de los comentarios, generando relaciones, descartando algunas y considerando otras; finalmente formamos los esquemas ARA (árbol de Realidad Actual), ARF (árbol de Realidad Futura).

El zafarrancho es “el gran problema” que experimenta el proyecto, nos está generando molestias y preocupaciones.

Los próximos esquemas (Figura 1,2) se leen de forma ascendente (de abajo hacia arriba)

#### 4.1.1 Árbol de la realidad actual <sup>34</sup>

Durante los años 2018 y 2019, en los procesos de Diseño Estratégico y Diseño de información, logramos obtener una gran variedad de información y datos, para sentarnos a discutir cuál sería el rumbo que tomaríamos en torno a las distintas problemáticas cotidianas que vive la población de Pueblillo. La principal herramienta para nosotros fue el *árbol de problemas*, el cual nos permitió hallar unas problemáticas, subproblemas, las causas y una posible y devastadora consecuencia futura si no se llegase a pensar en soluciones. De esta manera, detectamos un camino posible para intervenir desde el Diseño Gráfico.

<sup>34</sup> El árbol ARA representa un mapa general de la situación actual y real de la comunidad Pueblillana, ayuda a encontrar cuál es el problema raíz por medio de la lógica causa y efecto, esto se hace mediante el reconocimiento de los síntomas o efectos indeseables que presenta la comunidad y su interrelación. (UNIVERSIDAD ICESI, 2013: 94)



Figura 1, Esquema ARA del proyecto.

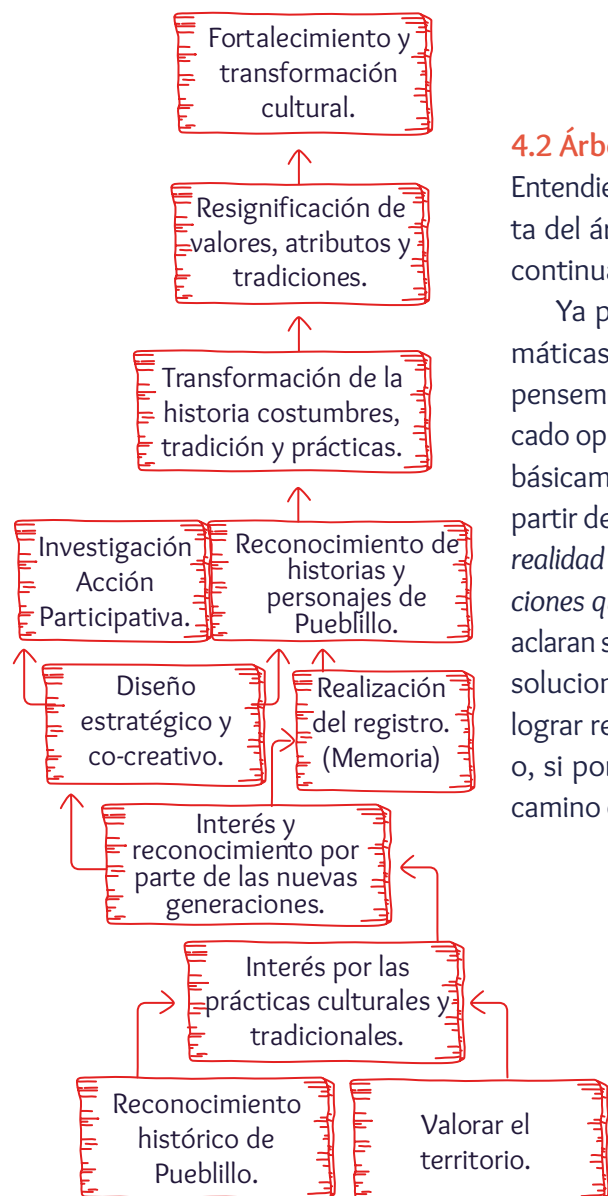


Figura 2, Esquema ARF del proyecto.

### 4.2 Árbol de la realidad futura <sup>35</sup>

Entendiendo dicho proceso con la herramienta del árbol de problemas y esquema ARA, continuamos resolviendo el esquema ARF.

Ya pensados los obstáculos y problemáticas que tienen un carácter negativo, pensemos si cada uno logra tener un significado opuesto o inverso de carácter positivo, básicamente sería lo que queremos lograr a partir de lo que tenemos. *¿Cuál sería nuestra realidad o qué podríamos lograr sin las limitaciones que nos aquejan?* las respuestas nos aclaran si definitivamente no existen posibles soluciones y si el alcance que tenemos de lograr resultados se nos sale de las manos, o, si por el contrario, podemos tomar un camino que nos lleve a la meta y al objetivo.

<sup>35</sup> El árbol ARF “Esta herramienta ayuda a visualizar la solución donde se encontrarán los aspectos negativos y positivos, que determinarán si la solución es viable o no. El objetivo de la construcción del árbol de realidad futura es cambiar los efectos indeseables por los deseables, para esto se aplica la inyección prediciendo el resultado de esta. Es necesario examinar de manera metódica que la solución no vaya a causar nuevos efectos indeseables.” (UNIVERSIDAD ICESI, 2013: 100)

### 4.3 Descripción del problema

Fue bastante convincente que los habitantes: adultos, padres de familia y adultos mayores, hablan constantemente de una problemática arraigada a una época específica. Relacionando los comentarios con la descripción de “la nueva generación”; desde el año 2000, la comunidad de Pueblillo y sus nuevos habitantes dieron paso a la generación virtual o generación z, desde entonces la pérdida de pensamiento propio, el desinterés por el sentido de pertenencia, la desconexión con la familia, el uso excesivo de herramientas tecnológicas y la apatía sobre el territorio, se constituyeron en las problemáticas que cada vez más amenazan con ser lo característico entre los jóvenes estudiantes de Pueblillo.

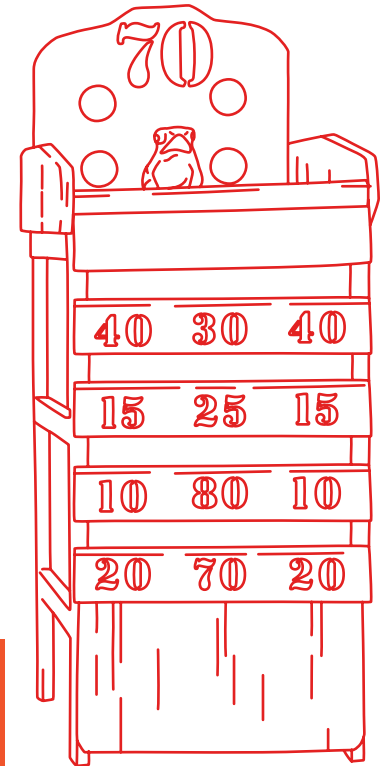
Lo anterior explica ciertas causas de la problemática principal detectada: “desinterés e ignorancia de las nuevas generaciones hacia el territorio, la historia y las prácticas culturales”.

A pesar de los distintos intentos por dar solución a esta problemática, la gran mayoría de habitantes aún no reconocen a *Pueblillo Sensacional* como un camino que se construye colectivamente y que conlleva a beneficios comunitarios para la identidad de la vereda. Se desconocen los trabajos realizados en los diferentes encuentros, nuestros propósitos u objetivos, las personas que han participado, los resultados y alcances obtenidos; Esto afecta directamente al proyecto debido a que imposibilita la participación activa de la comunidad y la aceptación de que, el proyecto teje los lazos comunitarios y trabaja por el rescate de la cultura material e inmaterial de la vereda.

# ZAFARRANCHO

De acuerdo a la contextualización anterior, realizamos el siguiente planteamiento: Existe una ruptura en los procesos de apropiación de las memorias e identidad cultural de Pueblillo por parte de algunos habitantes y las nuevas generaciones, así como la falta de difusión de las experiencias colaborativas desarrolladas por **Pueblillo Sensacional**, lo cual dificulta el reconocimiento y la cooperación <sup>36</sup> entre la comunidad y el proyecto.

<sup>36</sup> La cooperación es el resultado de una estrategia aplicada al objetivo, desarrollado por grupos de personas que comparten un mismo interés u objetivo.



## “¿QUÉ QUEREMOS REALIZAR?”

Promover el reconocimiento y fomentar la apropiación colectiva de los procesos que “Pueblillo Sensacional” ha desarrollado.

## “¿POR QUÉ?”

Las experiencias de “Pueblillo Sensacional” no han sido compartidas con la comunidad pueblillana.

## “¿PARA QUÉ?”

Configurar una serie de dinámicas colectivas para apropiar y compartir las experiencias de “Pueblillo Sensacional”.

*¿Cómo desde el diseño gráfico, el proyecto “Pueblillo Sensacional” puede visibilizar y compartir sus experiencias, para promover un reconocimiento, apropiación y cooperación por parte de la vereda, en especial por parte de los miembros de las nuevas generaciones?*





Diseñar un sistema de memoria colectiva para *narrar, visibilizar y compartir*<sup>37</sup> las experiencias del proyecto Pueblillo sensacional con la comunidad pueblillana, además de generar *co-creación* en procesos que promuevan, entre sus nuevas generaciones, una continua participación activa en la construcción de la *memoria colectiva* de su territorio.

<sup>37</sup> *Compartir es el acto de participación recíproca, el cual lleva implícito el valor de dar y de recibir, aceptar o acoger lo que otra persona ofrece.*

# LOS OBJETIVOS

## 1. RECONOCER

Reconocer y hacer un balance de las experiencias desarrolladas por Pueblillo sensacional.

## 2. DETERMINAR

Determinar una estructura narrativa y visual inspirada en las experiencias de Pueblillo Sensacional.

## 3. COMPONER

Componer el sistema de memoria de Pueblillo Sensacional.

## 4. TESTEAR Y VALIDAR

Testear y validar las memorias de Pueblillo Sensacional junto a la comunidad pueblillana.

## 5. LA MANADA

En Pueblillo Sensacional nos referimos a manada, a un conjunto de personas y personajes que caminan juntos, desplazándose y explorando el territorio de Pueblillo. Estamos acompañados de un guía, un pequeño protagonista fantástico con cachos y cola que hará nuestra aventura mucho más divertida.

Para poder conocer el contexto, nuestra manada va a **rumiar, andar y validar** dentro de un viaje mágico para descubrir lugares, rescatar historias, encontrar monedas doradas y compartir junto a nuevos amigos.

*¿Qué tipo de integrante es cada uno? eso lo define las habilidades y los roles dentro de esta gran aventura...*

### 5.1 Actores:

De acuerdo con la metodología desarrollada por el proyecto, Pueblillo Sensacional se convierte en el puente que une y genera *vínculos intergeneracionales* entre los portadores del conocimiento cultural, con las nuevas generaciones responsables de mantenerlo vivo a través de los próximos años. Cada uno de los actores, posee unos intereses particulares y es por esto que, se ha construido una propuesta de valor que fidelice los vínculos y roles participativos dentro del proyecto.

Mariano Sánchez: “Para que una sociedad exista, se necesita una conexión entre las sucesivas generaciones” (Departamento de Sociología de la Universidad de Granada, 2018).

### 5.1.1 Intereses y Expectativas

Cada uno de los actores realiza dinámicas sociales dentro de Pueblillo, todos tenemos una acción participativa importantísima para comunicarnos dentro de la comunidad, así que portamos unas características y aptitudes que nos definen como grupo social u organización. Por cada actor nos hemos cuestionado *¿cuáles son los valores? ¿qué hacen dentro de Pueblillo? ¿a qué se dedican?* y a partir de esas particularidades es que describe y se diferencia a cada grupo.

Hemos descrito unas habilidades o roles que definirán nuestra IAP (Investigación, acción participativa) dentro de PS, lo que nos ayuda a clasificar el aporte significativo dentro de la metodología; esto nos permite entender cómo cada uno de los actores va a resolver las necesidades y solucionar problemas. PS propone una propuesta de valor para cada tipo de actores, como motivador que lo vincule y lleve a participar activamente dentro del proyecto; por eso, la redacción de dichas propuestas de valor, inician con un verbo en infinitivo (recorrer, participar, etc.)





**1. NIÑOS Y NIÑAS:** Son aprendices y los herederos de conocimiento, sus intereses son reconocer y aprender de su comunidad jugando, creando y divirtiéndose; del mismo aceptan participar en una propuesta experimental, transformadora y renovadora de su comunidad. La edad de 6 a 11 años es una etapa en la que los niños desarrollan su potencial, su carácter y su autonomía.

**2. PADRES DE FAMILIA Y HABITANTES:** Pueblillo Sensacional proponemos espacios intergeneracionales, donde los niños pueden participar y aprender junto a sus padres, así que los adultos padres de familia o demás habitantes actúan como colaboradores y como modelo de motivación para los niños. El interés de este actor es participar en actividades recreativas para el desarrollo sociocultural, formativo, educativo e interpersonal de sus hijos o familiares jóvenes.

**3. PROPIETARIOS DE ESTABLECIMIENTO:** Siendo los dueños de lugares característicos de la zona, este actor pretende revalorizar o promocionar el servicio y prácticas de sus establecimientos, sin embargo su interés más allá de valorizar sus negocios, es colaborar para que dentro de éstos se brinden espacios participativos, educativos, investigativos y co-creativos; así, el trabajo que realizan estos actores dentro de sus pequeñas o

medianas empresas mediante prácticas comerciales, empresariales o tradicionales, se verán resaltados dentro de la metodología y estrategia promocional propuesta por Pueblillo Sensacional, fortaleciendo la importancia histórica, económica, social y cultural que aportan estos lugares para la ciudad y a la misma comunidad.

**4. ARTESANOS Y ARTISTAS:** Son portadores del conocimiento, su interés es ser reconocidos como referentes culturales y populares de Pueblillo. Este actor será el/la invitad@ especial para acompañarnos en los talleres co-creativos, su rol dentro de esos espacios es ser maestros, guías o instructores que comparten sus experiencias, saberes y conocimientos entorno a la práctica experimental o profesional (tradicional o popular) que conocen y dominan.

**5. DISEÑADORES GRÁFICOS:** Son mediadores y posibilitadores, recorren diferentes territorios dentro de Pueblillo, siendo multicultural y fidelizando con los hogares, familias y habitantes para crear herramientas estratégicas que representen el proceso investigativo, teórico, creativo y práctico del Diseño Gráfico. Asumen los diferentes roles al practicar sus conocimientos universitarios: regulador social, mediador, promotor del desarrollo e investigador.

# LA MANADA



## NUEVAS GENERACIONES



(Niños de 6 a 11 años)

Re-conoce a pueblillo o jugando, creando y divirtiéndose.



## DIENADORES



(Estudiantes de la Unicauca y habitante de pueblillo)

Recorrer diferentes territorios, siendo multicultural y fidelizando con los hogares pueblillanos.



## PROPIETARIO



Adultos (padres de familia o abuelos) Administradores y líderes

Re-valorizar y Promocionar la historia y prácticas de sus establecimientos



## PERSONAJE POPULAR



Trabajadores de oficios tradicionales (Artistas, gastronómicos, deportistas)

Ser reconocidos como referentes culturales y populares de Pueblillo.







**Niños de 6 a 11 años**  
(Escuela de Pueblillo)



**Trabajadores de oficios tradicionales**  
(Artistas, gastronómicos, deportistas)



**Adultos, padres o abuelos**  
(Administradores y líderes de los establecimientos)



**Estudiantes de la Universidad del Cauca y habitante de Pueblillo**

**Nuevas Generaciones Pueblillanas**



**PRÓXIMOS HEREDEROS CULTURALES**



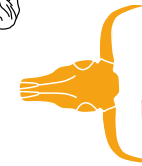
Reconocer Pueblillo jugando y creando



Reconocimiento y promoción



**PORTADORES CULTURALES**



**Personajes Populares Pueblillanos**



**Propietarios de Establecimiento**

Recorrer, fidelizar los hogares pueblillanos



**Grupo de Diseño Gráfico MEDIADORES Y COLABORADORES**

**MAPA DE ACTORES**

De acuerdo con la metodología desarrollada por el proyecto, Pueblillo Sensacional se convierte en el puente que une y genera vínculos entre los portadores o maestros del conocimiento cultural (personajes populares de pueblillo), con las nuevas generaciones responsables de heredar y mantenerlo vivo mediante el aprendizaje (niños, niñas y jóvenes). También, contamos con entes participativos, colaborativos o motivadores (propietarios de establecimientos, padres de familia o habitantes del barrio). Por último, están los mediadores y posibilitadores que se encargan de toda la parte metodológica co-creativa (diseñadores gráficos).



## PÚBLICO OBJETIVO

### Público objetivo

Niños y niñas de 6 a 11 años habitantes de Puebla "las nuevas generaciones" ellos son quienes desarrollarán el proceso de transformación en su comunidad mediante la participación dentro de "Pueblillo Sensacional".

### ¿Por qué este grupo de habitantes?

Son a los niños a quienes van aplicados todos los talleres y espacios co-creativos, todos los demás actores son el pilar para que los niños puedan vivir experiencias significativas que permitan transformar su pensamiento propio.

El testeo de nuestros anteriores encuentros y visitas, apunta a que este grupo de personas son las más interesadas en explorar y curiosear por distintos territorios de la comunidad si se abren espacios de acompañamiento multicultural e intergeneracional.

### ¿Por qué esta edad?

Varias de nuestras actividades ya realizadas las hemos definido con la edad de los integrantes de la escuela primaria del barrio, quienes integran kinder hasta quinto de primaria. Es una etapa de escolarización que ronda entre los 6 y 11 años.

Según (*Asociación Española de Pediatría, 2012*) Esta edad... "Es una época en la que los niños desarrollan su potencial, su carácter y su autonomía. Comienzan a tener ideas propias. Aunque los amigos empiezan a representar un papel más importante, la familia y los padres siguen siendo los referentes. El estar expuestos a otros adultos significativos (profesores, compañeros de otros cursos, entrenadores, etc.), enriquece su mundo y amplía sus posibilidades".

**GESTORES CULTURALES:** Unir a la comunidad y comunicar experiencias, generando memorias narrativas que remiten mensajes, para ellos estas historias de su vida dejando un legado de saberes, consejos, costumbres. Se han dedicado y esforzado para que las generaciones valoren sus trabajos y oficios realizados durante su vida, lo cual ha creado la identidad cultural y por lo que se ha caracterizado la vereda. Su interés es que puedan ser escuchados por personas que difundan sus pensamientos y su vida, para que no quede en el olvido.

**GESTORES COMUNALES:** Al ser parte de un eje importante para la comunidad, quienes hacen parte de la junta de acción comunal, definidos como organización de gestión social, solidaria y sin ánimo de lucro, saben la importancia de destacar al barrio y crear un reconocimiento de quienes habitan en él. Se esfuerzan por cumplir con los requerimientos y promover los procesos para el desarrollo cultural y social. Estructurarse y fomentar la participación de los habitantes para fortalecer y unir a la comunidad para resaltar y transmitir importancia del

barrio dentro de Popayán. Tienen el interés de hacer parte de un proyecto y de personas que materialicen y valoren los aspectos significativos y la esencia del barrio.

**POBLACIÓN UNIVERSITARIA:** La Universidad del Cauca y en especial el Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, ha formado profesionales para adquirir competencias proyectuales a fin de que las prácticas se vean aplicadas dentro y fuera del programa de pregrado. La población estudiantil está capacitada para interrelaciones con ámbitos socioculturales que representen el nombre de la institución y es por eso que la universidad brinda a los estudiantes distintos acompañamientos, por parte de docentes o administrativos dispuestos a intervenir activamente en el proceso de desarrollo proyectual y/o empresarial.



## 6. VAQUI MÉTODO

*El vaqui método hace referencia a la metodología que tiene Pueblillo Sensacional para construir un sistema de memoria.*

Vaqui es el personaje que nos ayudará a lograr y cumplir el objetivo de esta aventura junto a toda la manada. El método será el proceso que nos ayudará a solucionar el Zafarrancho, para encontrar el orden de este mundo mágico.

### 6.1 Nuestra esencia metodológica:

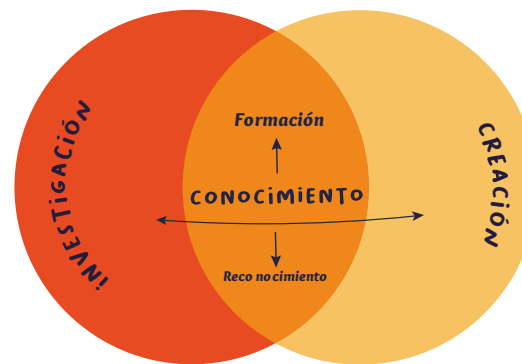
***Nuestra metodología es sensible, colaborativa, participativa centrada en la conversación, en el recuerdo, la memoria...***

Mediante las experiencias sensoriales, hemos construido un plan metodológico participativo, basado en el co-diseño y la co-creación, permitiéndonos conocer de cerca, de maneras menos teóricas y más sensibles, los múltiples territorios que convergen en Pueblillo; esto, nos ha permitido entender métodos en los cuales se promueve el reconocimiento y la apropiación como pilares fundamentales de nuestro proyecto.

Nuestra esencia metodológica se sustenta en el trabajo colaborativo, en la reciprocidad establecida dentro del marco de unas acciones co-creativas. Es así, que hemos podido llevar a cabo diversos procesos investigativos de la mano de la comunidad a partir del diálogo, el recuerdo y la memoria de sus habitantes. Los espacios de reflexión, son

el nicho dentro del cual nacen y se generan acciones de cambio y transformación. También es importante mencionar la influencia y la inspiración que ha tenido el enfoque investigativo y la metodología de investigación IAP (Investigación, Acción Participativa), la cual ubica como prioridad la producción de conocimiento a partir del diálogo con quienes construyen las distintas realidades (portadores de conocimiento), propiciando la cercanía cultural con aquello que se considera propio, superando el léxico académico y construyendo acciones colectivas con la participación activa de los habitantes dentro de soluciones a problemas que acechan a la misma comunidad.

### 6.2 Frentes de acción:



#### Investigación y creación:

Mediante estos dos componentes, buscamos fomentar, estimular y enriquecer procesos que visibilicen el quehacer cultural y artístico mediante la creación de experiencias, el conocimiento de las prácticas y saberes de tal manera que el resultado del trabajo, genere iniciativas individuales o colectivas en torno a la innovación, re-crear, promover la dinámica cultural y adaptarse a situaciones de la realidad. Es por ello que desde el proyecto destacamos los roles de creadores, investigadores y gestores culturales, cuyo trabajo enriquezca la memoria cultural del barrio Pueblillo.





#### Formación y reconocimiento:

Pueblillo Sensacional pretende dinamizar la formación y el aprendizaje en torno a las prácticas, tradiciones y saberes empíricos, formales y no formales del barrio como elementos vitales en la generación de conocimiento y en el desarrollo cultural. De igual manera, busca resaltar procesos artísticos y culturales, reconociendo su importancia y la contribución en el sector, aportando en el fortalecimiento de los conocimientos asociados a las prácticas artísticas, la protección y apropiación de los valores culturales, la diversidad y la creatividad son pilares fundamentales de transformación del patrimonio.



Durante nuestra primera fase de reconocimiento de este proyecto VAQUI-RU-MIAR”, se realizó un análisis de las experiencias hechas por PS; gracias a esto, se creó un listado de aspectos metodológicos, de los cuales la mayoría resultaron ser constantes en todo el trayecto, lo cual es un buen punto, pues hasta el momento parece ser que hemos tratado de crear una identidad metodológica. Esta información resalta la participación estratégica del diseño gráfico como una disciplina sensible-humana, investigativa, co-creativa y de memoria colectiva.

A este listado lo hemos llamado **manual metodológico**, pues recoge, establece y precisa aspectos esenciales, concreta y define el funcionamiento de nuestro planteamiento metodológico. Esta herramienta, guía y orienta la aplicación del método al proporcionar una visión general de los criterios y la esencia metodológica de PS. Para nuestro proyecto, el contenido de este manual se convierte en acciones concretas que establecen una dirección y coherencia a los procesos que se desarrollen y por este motivo, en cada actividad, encontrarás las acciones pertinentes de acuerdo con los objetivos planteados y los resultados esperados.

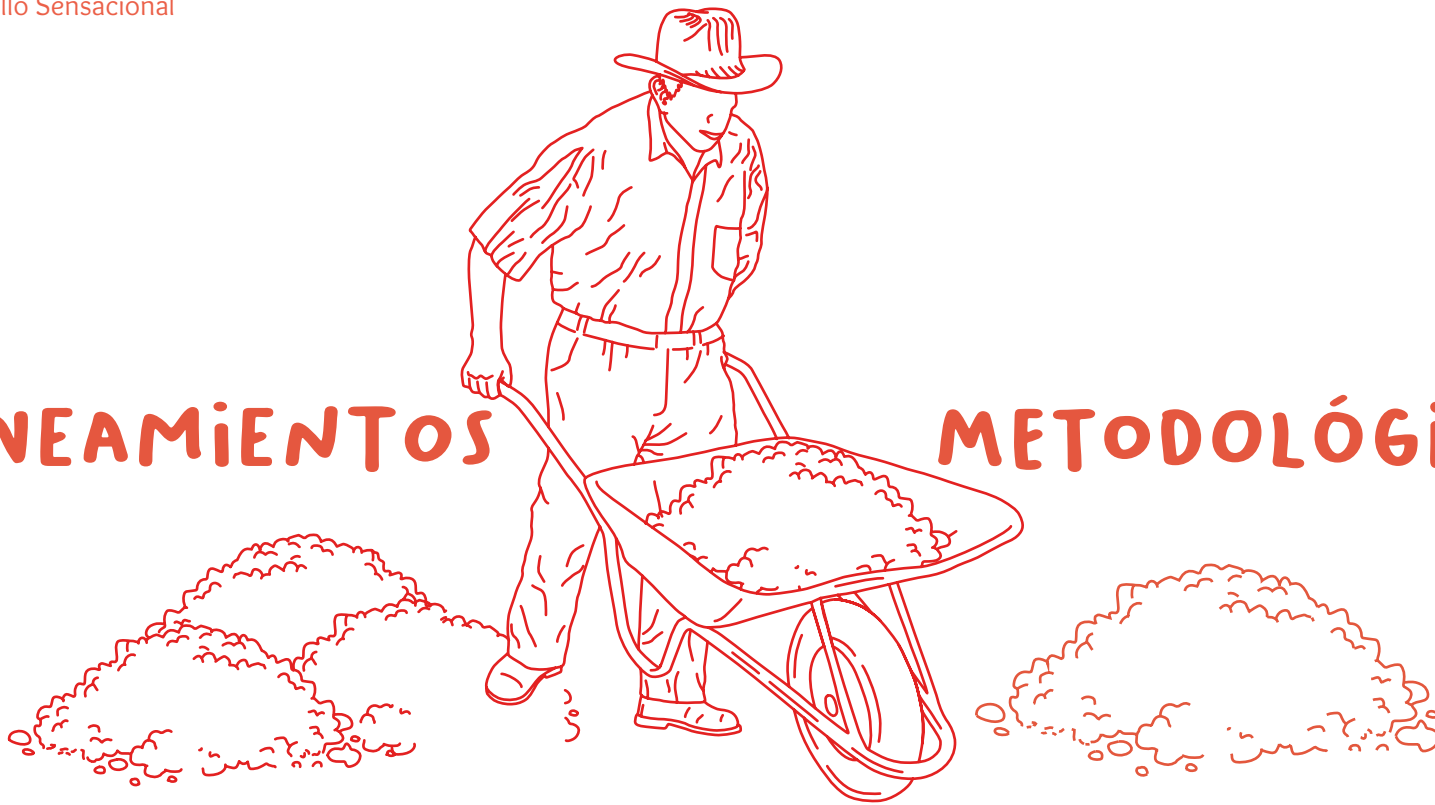
-  (Memoria - Apropiar y compartir)
-  (Co-creación - Resignificar)
-  (Investigación - Reconocer)
-  (Sensible y humano)

-  **1** Redescubrir el **saber popular desde los diversos sentidos** (oído, tacto, gusto, olfato) 
-  **2** Viajar a través de los **recuerdos para estimular la memoria.** 
-  **3** Reinventar las **herramientas de investigación** basadas en el contexto de trabajo. 
-  **4** Diseñar **rutas de campo** que se adapten a la disponibilidad (tiempo, espacio) de los habitantes de la vereda. 
-  **5** Enriquecer la experiencia investigativa desde la práctica sentipensante. 

-  **6** Despertar la **sensibilidad y la concientización** con el contexto, para motivar a la transformación 
-  **7** Diseñar espacios que posibiliten experiencias significativas en el **intercambio de saberes populares.** 
-  **9** Construir **narrativas inspiradas en las cotidianidades de la vida**, para generar un discurso coherente con la identidad de Pueblillo. 
-  **8** Construir **espacios y piezas de comunicación** que generen IAP e interacción entre los actores. 
-  **10** Aprender desde un enfoque sentipensante, recíproco **práctico, experimental, lúdico.** 
-  **11** Fomentar el **trabajo colaborativo y coordinado** entre los diversos actores. 
-  **12** **Recuperar y resignificar las** prácticas, saberes y monumentos. 
-  **13** **Enriquecimiento cultural**, basado en las vivencias de las personas. 
-  **14** Resaltar el espíritu comunitario desde el trabajo colectivo 
-  **15** Colectivizar el conocimiento aprendido. 
-  **16** Fortalecer los vínculos entre los habitantes del barrio (familiares, emocionales, laborales, espirituales, etc) 
-  **17** Generar un **sentido de compromiso y pertenencia** por el mundo que lo rodea. 

## LINEAMIENTOS

## METODOLÓGICOS



**RE-CONOCER:** Este primer lineamiento gira en torno a distinguir todo aquello que se ha heredado en PS. El reconocimiento de toda la trayectoria nos permite, admitir y aceptar los pro y contra del proceso de diseño, destacando los resultados obtenidos en cada una de las experiencias sensoriales; También, nos permite determinar cuál es el estado actual de PS, para concluir mediante datos y levantar cierta hipótesis de dónde irá encaminado el proyecto.

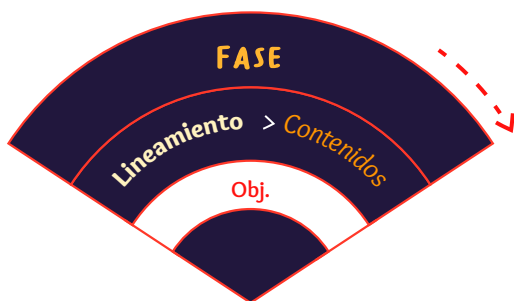
**RE-SIGNIFICAR:** Transformar es una acción importante de PS, ya que permite moldear una realidad de tal forma que se promueva *la participación* y los propósitos sociales colectivos pensados para intervenir la realidad y transformarla a partir de lo que ya está establecido. Es así como mediante el proceso de *re-significación* surgen y se materializan ideas transformadoras que pretenden mejorar diversas situaciones para darles significados que se adapten y se compartan a las nuevas generaciones.

**APROPIAR Y COMPARTIR:** En este último lineamiento, se busca generar un sentido de pertenencia y apropiación por aquello que se ha trabajado. Nada de lo anterior tendría sentido si al final no se logra interiorizar y valorizar lo que se ha aprendido ya que, esta es la forma de poder compartir y heredar todos estos conocimientos y experiencias para repetir nuevamente el ciclo del diagrama metodológico.

# DIAGRAMA METODOLÓGICO

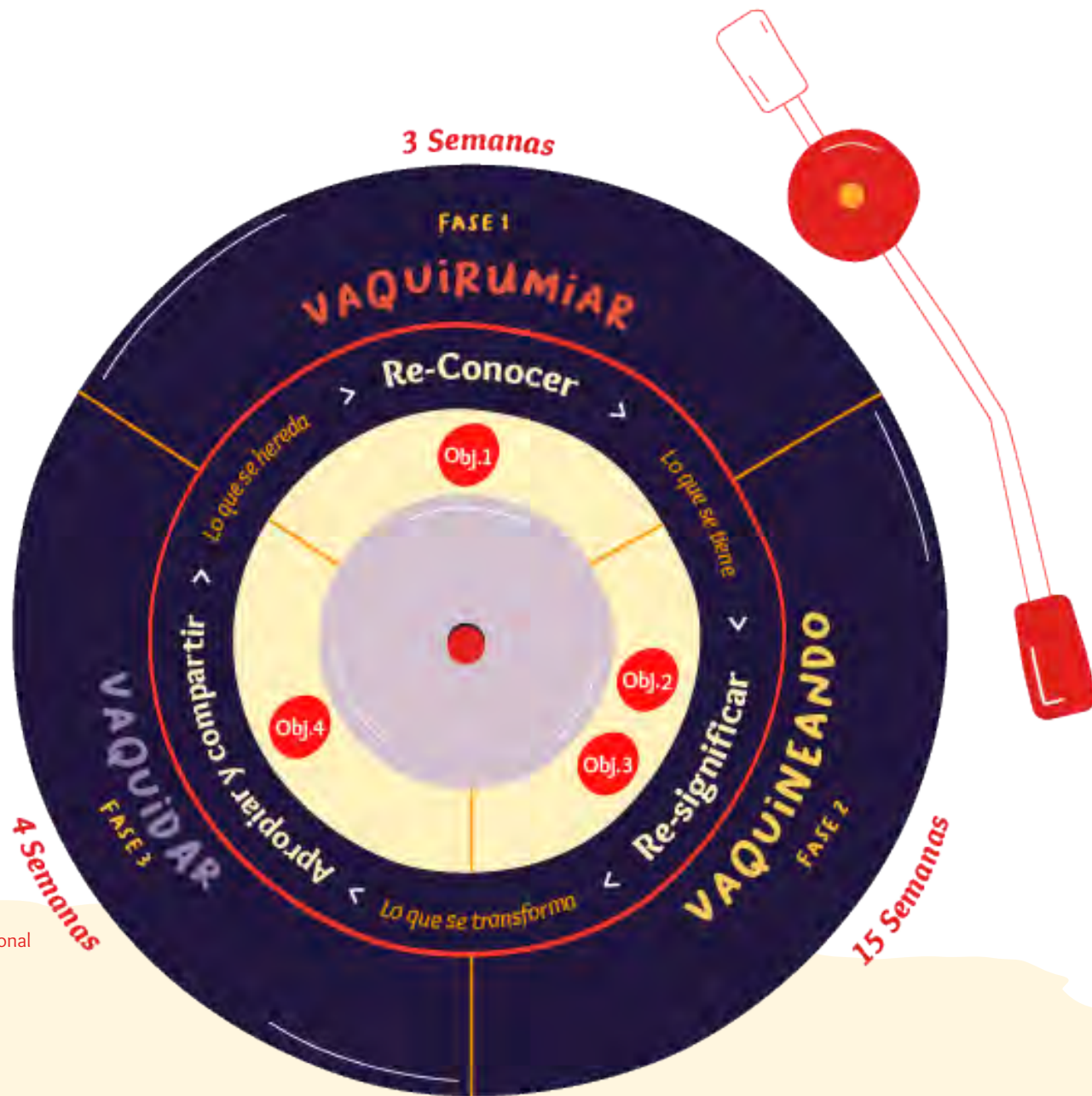
## 6.3 Planteamiento metodológico:

Nuestro modelo metodológico está conformado por 3 lineamientos o directrices importantes: Re-conocer, re-significar, apropiar y compartir. Estos a su vez representan un ciclo que se transforma constantemente junto a las distintas realidades que experimenta el contexto y enmarcan los efectos que deben generar cada acción que realicemos en nuestro proceso.



### Obj. Específicos

- Obj.1 Reconocer las experiencias de Pueblillo Sensacional
- Obj.2 Determinar la estructura narrativa y visual
- Obj.3 Componer el sistema de memoria
- Obj.4 Testear y validar las memorias de Pueblillo Sensacional



# CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PUEBLILLO SENSACIONAL 2021										
FASES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACCIONES	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	
RECONOCER	1. Reconocer y hacer un balance de las experiencias desarrolladas por Pueblillo Sensacional.	Identificar las experiencias desarrolladas por Pueblillo Sensacional.	■							
		Analizar el impacto de cada experiencia, la acogida de los participantes y los resultados obtenidos.		■						
		Generar conclusiones y reflexiones que permitan tomar decisiones frente al desarrollo del proyecto.			■					
RE-SIGNIFICAR	2. Determinar una estructura narrativa y visual inspirada en las experiencias desarrolladas por Pueblillo Sensacional.  3. Componer el sistema de memoria de Pueblillo Sensacional."	Categorizar las experiencias de Pueblillo Sensacional.			■					
		Definir una narrativa visual y conceptual para el sistema de memoria.			■					
		Definir los contenidos del sistema de memoria.			■	■	■	■		
		Diseñar la experiencia (interacciones) del sistema de memoria.						■	■	
		Prototipar el sistema de memoria.							■	■
APROPIAR Y COMPARTIR	4. Testear y validar las memorias de Pueblillo Sensacional junto a la comunidad pueblillana.	Testear el prototipo en contexto para probar si el flujo de interacción y su funcionalidad es el correcto.							■	
		Identificar aciertos y desaciertos del sistema de memoria.								■
		Generar conclusiones y reflexiones frente al sistema de memoria.								■

## 6.4 Cronograma:

Nuestro cronograma comprende un calendario mensual con un trabajo ajustado para cumplir con un objetivo, sus respectivas fases, objetivos específicos y ciertas acciones que permiten llevar un orden del desarrollo de la metodología.

Para gestionar el proyecto desde un principio y adecuándose a unas fechas que se acomodan a la entrega específica de la realización del proyecto, se incluye un listado de actividades o tareas previstas, en semanas y meses desde el comienzo de la primera

fase, hasta la suposición de su terminación. La intención de esta herramienta, es que su funcionalidad vaya más allá de tiempos y fechas límites, sino de planear y pensar en un futuro presupuesto monetario durante el desarrollo del proyecto, para contar con unos resultados esperados de finanzas o gastos mensuales implicados.



H1



## LA QUI-JADA

### Kit de Experiencias

Contiene herramientas direccionadas al análisis y evaluación de la trayectoria.

Mapa de experiencia, línea de tiempo, revisión documental.

Para PS metafóricamente representa la acción de masticar: vivencias, historias, anécdotas. Pensar detenidamente sobre un asunto: rumiar, cavilar, sopesar, considerar, meditar, reflexionar, pensar. Ejemplo: “necesito masticar bien todo lo que me ha pasado”.

# KITS DE HERRAMIENTAS SENSACIONALES

H2



## LOS MUUGIDOS

### Kit de Creatividad

Contiene herramientas que promueven la creatividad, la inspiración y la ideación.

Lluvia de ideas, co-creación, co-diseño.

El mugido es un sonido y es una voz que alerta una acción o una emoción. Para PS significa un elemento que genera comunicación. Es por ello, que lo relacionamos como un espacio para expresar, emitir y transmitir (comunicar).

H3



## LOS CAS-QUE-TES

### Kit de Composición

Contiene herramientas para la construcción y formalización.

Prototipo en bruto, storytelling, storyboard.

Es aquí donde se consolidan las acciones y donde se dan las mayores interacciones entre los participantes mediante la co-creación y el trabajo participativo. Ahora es cuando nuestras ideas empiezan a tomar forma y a dejar huellas por el barrio.

H4



## LOS CACHOS

### Kit de Memoria

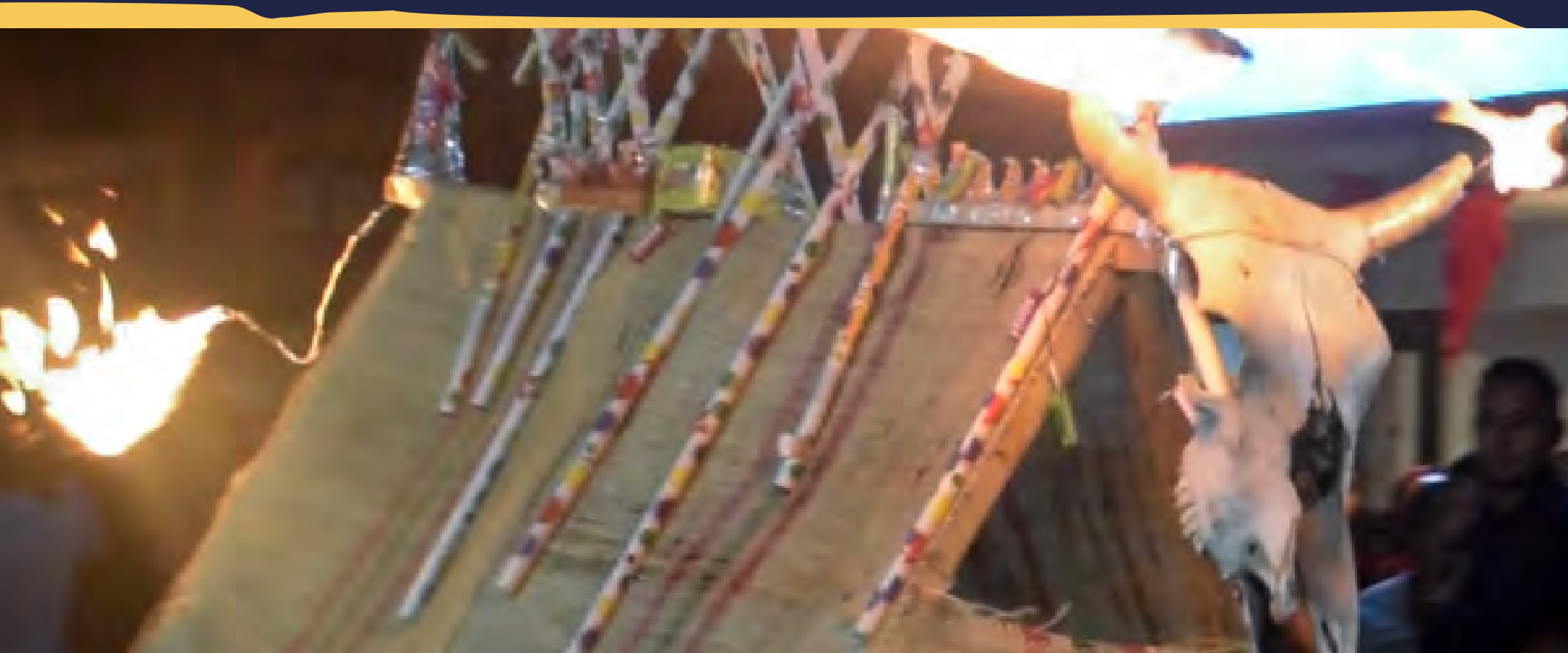
Contiene herramientas para el registro, socialización y análisis de resultados.

Habladuría, co-evaluación, evento sensoriales

Se realiza una retrospectiva de los hechos y un espacio de análisis. Para nosotros, es importante llevar un registro de las actividades realizadas, ya que cada acción, se convierte en parte del proyecto y conforma nuestra memoria colectiva.

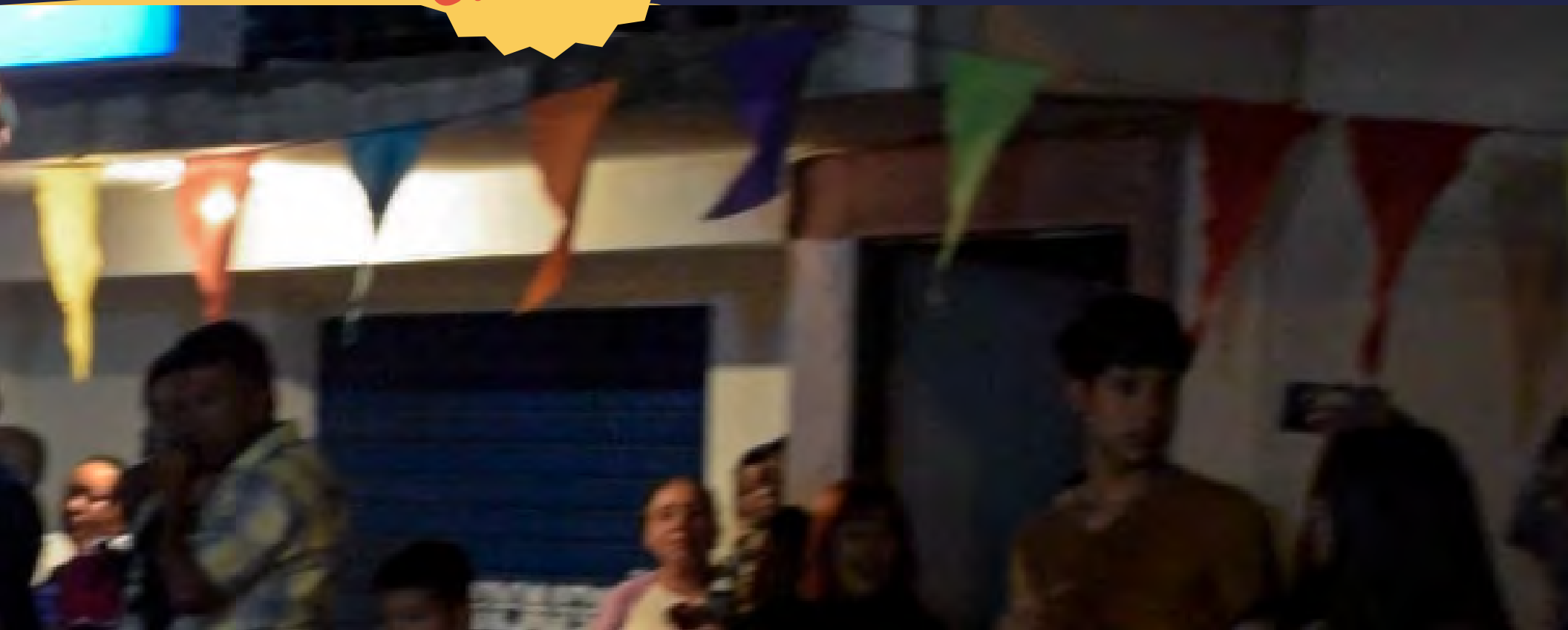
# LAS AVENTURAS DE LA VAQUILOCA

1. VAQUIRUMIAR
2. VAQUINEANDO
3. VAQUIDAR



CRÓNICA  
CRÓNICA  
CRÓNICA

Bienvenid@ a LAS AVENTURAS DE LA VAQUILOCA.  
Desde aquí conocerás al personaje del que tanto te  
hemos hablado. Te deseamos un feliz y divertido viaje  
en esta gran aventura.





FASE

1

Obj. Específicos

Obj.1 Reconocer las experiencias de Pueblillo Sensacional

H1 LA QUIJADA

# VAQUIRUMIAR

**El concepto Rumiar para nosotros es sinónimo de “volver a”.**

Las acciones que operan dentro de esta fase son ejercicios para recordar nuestras experiencias pasadas, retroalimentarnos de nuestra trayectoria, sacar nuestro material y documentación más importante para analizarlo una vez más, “volver a masticar” nuestro testeo o resultados, volver a contar el proceso que nos llevó hasta donde estamos y finalmente, concluir o reflexionar para tomar decisiones frente a la metodología que dará continuación del proyecto.

Vaquirumiar es una acción que realiza nuestro personaje fantástico para recordar los sucesos de su pasado.







#### EL PUEBLO POPULAR

De un pueblo sensacional,  
nacen historias mágicas.

*De un mundo de historias sensacionales  
nacen y se comparten las verdades  
en un pueblo rodeado de lares  
con recuerdos que recorren las calles.*

*Sensacional las fiestas  
sensacional los rasgos  
de trigueños, mestizos o mulatos  
y todo aquello que nos cuenta un pasado  
de un pueblo antiguo y amado.*

Te contaremos las experiencias sensacionales vividas por el proyecto, cada una tiene una acción importantísima para el desarrollo de la fase 2 “VAQUINEANDO”. Todas las acciones desarrolladas en esta fase hacen parte de nuestro manual metodológico (p,57).

**Para profundizar de estas experiencias, deberás contar con el anexo (PDF Anexo Fase 1 Vaquirumiar) y buscar el título de la actividad de la que deseas investigar.**

En el anexo encontrarás los resultados, conclusiones, desarrollos y fotografías.



<https://drive.google.com/file/d/10BoCOMTrM7tZhXqn-F8SOvNkXs1aOyltF/view?usp=sharing>

## 1.1 EL PUEBLO DE BARRO

EL ORIGEN DE NUESTRA HISTORIA

2018

Muchas de las historias que nos cuentan los habitantes, trabajadores, padres de familia, niños y jóvenes, son aquellas vivencias llenas de emociones y sentimientos que nos hace considerar el verdadero valor de la convivencia y la comunicación.

Los relatos pueblillanos nos hacen reflexionar sobre el *diseño de información* como un campo mucho más vasto que debe contener esa sensibilidad con el contexto y con su gente, de pretender un lenguaje más natural que aquel que permite transmitir lo esencial al público; de esta manera, el diseño informativo construiría ese discurso que va más allá de la materialización de los datos, aquel que nos permite visibilizar la cotidianidad latente, esa esencia inmaterial que muchos ignoran, posibilitando la emergencia de aquello que es importante para la comunidad: sus memorias, sus relatos, sus juegos y todas estas características que otorga fuerza a Pueblillo.

*Diseñadores gráficos escuchando y dialogando con los habitantes de Puebla.*



*Manos y utensilios desgastados  
te cuentan de un pasado  
de un barrio no tan lejano  
con montañas de fino barro.*

*El agua, la tierra, el fuego y el viento  
han sido los elementos  
que acompañan a los cuentos  
de niños, jóvenes y viejos.*

*Hasta que llegó el momento  
en el que jóvenes compartieron  
el reflejo de su pueblo  
en un muro de cemento.*



*Jóvenes de Puebla junto a diseñadores gráficos generando memoria colectiva y narrativa, mediante la creación de un mural.*

**Los siguientes items fueron desarrollados en el 2018 dentro del TALLER 5 Diseño de información.**

4

1

## POR EL PUEBLO

---

**Acción: Explorar las calles y las montañas de Pueblillo.** *Diseñar rutas de campo que se adapten a la disponibilidad (tiempo y espacio) de los habitantes del barrio.*

Conversaciones y risas con las personas, nos ponen al tanto de los conflictos y características socioculturales de la comunidad. Una cotidianidad que se resalta en su calle principal, pero más allá de sus caminos de piedra y cemento, las inmensas montañas nos desvían por rutas de matorrales y casas apartadas hechas en bahareque. Siendo nuestros primeros recorridos por el barrio, los objetivos son investigar y conocer sobre el contexto llevando consigo nuestra herramienta de diálogo; así nos damos paso a conocer las actividades principales de Pueblillo, grandes historias que cuentan las montañas, las fachadas y los corazones de las personas. Sin embargo debemos pensar que, como toda cotidianidad hay horarios, momentos y tiempos a los cuales las personas se dedican a hacer sus

quehaceres y el día a día, por eso primero debemos analizar, buscar el momento e ir moldeando nuestras rutas mediante calendarios y programaciones que se acomoden a la disponibilidad de los habitantes.

**Resultado:** *Historia de los trabajadores ladrilleros sobre su oficio “El oficio tradicional de la fabricación del ladrillo como la principal actividad económica de Pueblillo”*

**Acción: Indagar y descubrir la cotidianidad del barrio.** *Redescubrir el saber popular desde los diversos sentidos (oído, tacto, gusto, olfato)* Después de investigar sobre la actividad más significativa para la comunidad en general, continuamos a conocer los rostros mestizos que caminan cotidianamente las calles del pueblo para escuchar sus voces, imaginar los recuerdos de su pasado, hablar del presente, comprender las problemáticas que los aquejan y descifrar los deseos de un posible futuro cercano.

13

## DIARIO DE CAMPO

---

**Acción: Identificar las dinámicas de las nuevas generaciones habitantes de Pueblillo.** *Enriquecimiento cultural, basado en las vivencias de las personas.*

Tuvimos la oportunidad de identificar cuál es el lugar más frecuentado por los jóvenes, mediante encuestas que responden a: *¿Cuál es tu lugar favorito dentro de Pueblillo? ¿Qué lugar frecuentas dentro de Pueblillo? ¿Dónde suele reunirse un grupo numeroso de amigos?*, fue una oportunidad para pensar cómo el Diseño Gráfico podría revitalizar y valorar ciertos lugares y dinámicas que se forman, para resignificar y pensar en espacios de compartir, aprender y participar en torno a la problemática por la que están pasando las nuevas generaciones.

**Resultado :** *Estadísticas y esquemas de las características de los habitantes pueblillanos “El diario de campo como una herramienta de exploración”*



## PARCHADOS

3

**Acción:** Reinventar las herramientas de investigación, basadas en contexto cotidiano.

Los jóvenes desean ser partícipes de talleres participativos que se asemejan a sus dinámicas cotidianas (el juego, la charla, el compartir, los retos, etc) y herramientas de encuentro e interacción, que nos permiten conocer más a fondo las necesidades y el porqué de aquellas problemáticas que giran alrededor de la cultura y el pensamiento propio, de una forma más cercana y empática.

**Resultado:** Profundizar acerca de la problemática identificada. “Un espacio para contar historias y hablar de necesidades”.

## FINANCIACIÓN

14

**Acción:** Adquirir fondos para financiar al proyecto. Resaltar el espíritu comunitario desde el trabajo colectivo.

¿Cómo hacen los pueblillanos para financiar proyectos en pro a la comunidad?

**Resultado:** “La recolecta como un espacio de colaboración”

## INSUMOS Y RECURSOS

11

**Acción:** Disponer e invertir los insumos en las actividades programadas. Fomentar el trabajo colaborativo y coordinado entre los diversos actores.

El proyecto tiene un fin sin ánimo de lucro, pues crea herramientas y procesos de financiación participativa, donde todos los integrantes de Pueblillo Sensacional compartimos un aporte monetario que se invertirá en procesos de y para la comunidad; así que aplicamos los componentes funcionales y operativos para hacer que el proyecto sea sostenible (económico y social) y sustentable (argumentado y razonable).

En nuestra parte coordinadora, tratamos de postular al proyecto en diferentes convocatorias y concursos que resalten el trabajo cultural y social de nuestro proceso. Este territorio proyectual se fundó con el pensamiento de servir necesidades humanitarias, altruistas y comunales, por lo que la utilidad e ingresos que se generan, son invertidas para el fortalecimiento patrimonial. Una vez el proyecto tenga un sistema de memorias colectivas completo, se deberá crear una nueva estrategia sostenible de financiación.

## NUESTRA GRÁFICA

9

**Acción:** Pensar en una identidad visual  
Construir narrativas inspiradas en las cotidianidades de la vida, para generar un discurso coherente con la identidad de Pueblillo.

Vamos recolectando diferentes ideas de la identidad del proyecto que hable sobre nuestras experiencias, sobre la esencia popular de la vereda y en el cual evidenciamos el potencial documental e informativo que logramos obtener en nuestra etapa de exploración. El sistema de memoria e identidad colectiva que caracteriza al proyecto, está creado dentro de los procesos co-creativos y participativos. Este sistema es el que identificará, creará o aportará lenguajes visuales y sensibles al proyecto, a sus procesos marcarios y a su grupo constituido. Los participantes, actores, público objetivo y demás pertenecientes a la comunidad no están obligados a compartir el conjunto de rasgos identitarios, al contrario, serán ellos quienes decidirán, adoptarán o se identificarán con el proceso y resultados.

**Resultado:** Construir identidad visual “La gráfica popular como nuestra esencia identitaria”

## 1.2 PUEBLILLO POPULAR

DE UN PUEBLO SENSACIONAL,  
NACEN HISTORIAS MÁGICAS.

2019



*Diseñadores Gráficos escuchando y dialogando con los habitantes de Pueblillo.*

Existen pueblos mágicos que pueden enamorar, pequeños caminos que nos llevan a descubrir grandes lugares, con animales silvestres que construyen sus moradas en las zonas boscosas o huertas ricas en fauna y flora, con sabores populares que merecen ser probados, con leyendas e historias que erizan la piel y con personas increíbles, luchadoras y trabajadoras. Si miramos más allá de las paredes blancas del centro de la ciudad, encontramos lugares como Pueblillo, que al ser zona rural, reserva dentro de él, un mundo sensacional.

Los siguientes Items fueron desarrollados en 2019  
**TALLER 7 Diseño de estrategias de promoción.**

## LOS RASGOS DE PUEBLILLO

5

**Acción:** Recopilar y reunir insumos de la identidad pueblillana. *Enriquecer la experiencia investigativa desde la práctica sentipensante.*

Mediante la fotografía y el video podemos registrar y evidenciar a detalle las características de Pueblillo. Tenemos a disposición una documentación y un material con gran potencial para desarrollar cualquier tipo de comunicación gráfica, digital, narrativa o multimedial. Estos registros contienen la esencia más popular del barrio y de la cotidianidad, lo que nos aporta un estilo único e irrepetible y una memoria que nos acompañará durante mucho tiempo.

**Resultado:** Reforzar la identidad narrativa y visual del proyecto “Pueblillo Sensacional como espacio de recopilación documental pueblillano”

## BIODIVERSIDAD POPULAR

16

**Acción:** Planear y formalizar una estrategia de promoción. *Fortalecer los vínculos entre los habitantes del barrio (familiares, emocionales, laborales, espirituales, naturales, etc).*

*¿Qué queremos resaltar de la investigación realizada? Estaba claro que la documentación resalta los rostros, los lugares y la biodiversidad de la fauna, así que es oportuno hacer un proceso de selección para luego investigar más a fondo y resolver dudas como: ¿Por qué estaban ahí cuando hicimos la documentación? ¿Hacen parte de un grupo? ¿Qué rol tienen? ¿cuáles son sus características? ¿Qué significan para la comunidad? ¿Cuál es la historia que los representa? ¿Cuál es su singularidad?.*

Respondiendo a estas preguntas empezamos a clasificar y darle una razón de ser emocional y significativa a la estrategia creativa.

**Resultado :** Visualizar el reconocimiento y el estado informativo que tienen los actores sobre plantas y características de Pueblillo. “La ilustración como una acción sentipensante”

## EL CHIFLIDO INVITACIÓN

8

**Acción:** Diseñar canales de comunicación. *Construir espacios y piezas de comunicación que generen Investigación Acción Participativa e interacción entre los actores.*

Pueblillo Sensacional debe contar con unos canales dispuestos a invitar, enviar mensajes y comunicar. Es oportuno pensar en una construcción comunicativa para intercambiar, transmitir o recibir información. El diseño entonces debe contar con el componente Teórico comunicativo de: comunicación e imagen, para encargarse de crear sistemas de códigos que se adapten al contexto y el lenguaje entre los participantes.

**Resultado :** Difundir y comunicar un mensaje de invitación a un evento.

9

## NARRATIVAS

**Acción: Formalizar la documentación.** *Construir narrativas inspiradas en las cotidianidades del pueblo para generar un discurso coherente con la identidad de Pueblillo.*

Somos muy cuidadosos a la hora de pensar en un posible diseño transformativo, partimos desde el análisis de algo que ya está creado: de las historias, del significado, de las prácticas y de los comportamientos cotidianos, para transformarlos en memorias

visuales y sensoriales, que luego serán compartidas mediante canales, aplicativos, estrategias, experiencias y piezas diseñadas que expresan la popularidad del barrio. Para lograrlo, abrimos espacios de co-creación donde diferentes actores pueden participar en la resignificación de las ideologías comunitarias.

**Resultado:** *“La transformación de los objetos como una propuesta de resignificación”*

2

## CARTOGRAFÍA

**Acción: Ampliar el conocimiento acerca del territorio pueblillano.** *Viajar a través de los recuerdos para estimular la memoria.*

En Pueblillo Sensacional nos vemos implicados a estar actualizados de la cotidianidad del barrio, pero a manera de que nuestras fuentes primarias sean los habitantes del barrio y su esencia sea popular. También recurrimos a los documentos que nos hablan del territorio y a referentes que nos ayudan a encontrar los posibles caminos. En el proyecto selecciona-

mos, relatamos, interpretamos, explicamos, le damos sentido y veracidad a la documentación que recolectamos. Nuestra manera de ampliar nuestros conocimientos acerca del territorio, es teniendo un contacto directo con la realidad, ya que es de esta manera sentipensante que tenemos la oportunidad de extender nuestros intereses, de indagar, conocer, o de descubrir la veracidad de un hecho. Mediante la teoría y la práctica del Diseño Gráfico centrado en comunidades, el proyecto documenta y relaciona su arte con

los oficios artísticos, artesanales, empíricos y tradicionales de la comunidad creando todo un sistema de memoria que cuente historias, saberes y conocimientos que puedan verse aplicados y plasmados en espacios físicos, visuales, emocionales y sensibles.

**Resultado:** *Acercamiento a la vista geográfica de Pueblillo “La cartografía como representación del territorio de Pueblillo”.*



## AUDIOVISUALES POPULARES

9

**Acción:** Transformar la realidad a partir del lenguaje audiovisual. *Construir narrativas inspiradas en las cotidianidades, para generar un discurso coherente con la identidad de Pueblillo.*

Mediante la documentación en formato de video, podemos registrar momentos, acciones, dinámicas, objetos, etc; con un alto nivel de iconicidad capaz de transmitir emociones a partir del sonido y las imágenes en movimiento. Esta herramienta nos permite construir memorias, atestiguar y contar de manera más directa grandes realidades, mostradas en forma auditiva y visual. Una etapa donde procedemos a organizar y estructurar las imágenes y sonidos (textos, videos y entrevistas) para formalizar una fuente de emociones, de personajes, de situaciones que construyen y forman parte de una memoria, de la visión de la realidad y del mundo.

**Resultado:** *Nuevo lenguaje comunicativo para el proyecto “Los audiovisuales como el medio para comunicar las narrativas exploratorias de Pueblillo Sensacional”*

## EVENTO SENSACIONAL

6

17

**Acción:** Unir a la comunidad mediante un evento de arte, diseño y cultura. *Despertar la sensibilidad y concientización, para generar una motivación de transformación.*

En Pueblillo Sensacional somos espacios de comunicación, somos un proyecto sociocultural que involucra a una comunidad, por lo tanto, debemos generar estrategias que compartan constantemente lo que está ocurriendo en el proceso, debemos crear publicaciones para poder ser visualizados y entendidos por cualquier persona que quiera conocernos y también debe formar espacios de exposiciones o presentaciones para explicar nuestro contenido. El proyecto debe transmitir la esencia popular de Pueblillo en cualquiera de los formatos o piezas a desarrollar, bien sea escritas, audiovisuales, montajes, exposiciones, etc. Nuestro fuerte es generar experiencias sensoriales que produzcan emociones, “como si se estuviera explorando dentro de la vereda”. Exposiciones dignas de Pueblillo Sensacional deben

estar cargadas de elementos que cuenten historias, que generen recuerdos y creen memorias donde haya retroalimentación y se documente un testeo de las experiencias desarrolladas. En las presentaciones de Pueblillo Sensacional le prometemos al espectador un conocimiento y aprendizaje dinámico, cultural y artístico del pueblo de Pueblillo.

**Resultado:** *Exposición de Pueblillo Sensacional “El montaje sensacional como un espacio que contiene esencia pueblillana”.*

## 1.3 LA VACA LOCA Y LAS FIESTAS DEL NIÑO DIOS

### LA HISTORIA DE UNA VAQUILOCA- CAPÍTULO 1

#### Capítulo 1

La historia de mis antepasados comienza en una pequeña casa de bahareque en el pequeño pueblo de Pueblillo. Un señor de piel mestiza construyó un armazón sobre una base de palos; luego envió a su joven hijo a las montañas lejanas en búsqueda de un cráneo de vaca, el cual tuviera unos cachos completos y resistentes. Forraron el armazón de palos con unos costales de cabuya para formar el cuerpo de tal objeto y amarraron el cráneo sobre el palo superior del armazón.

Como cola, sirvieron unos alambres gruesos y telas viejas; por último, sobre el lomo de costales y palos, pegaron unos cuantos objetos como en forma de regalos.

Cuenta la historia que aquel objeto le llamaron “vaca loca”, el armatoste lo cargaba sobre sus hombros un hombre fortachón, el cual hacía que el objeto pudiese trasladarse de un lado a otro.

Fue entonces la primera aparición de la vaca loca en el pueblo. Con un gran resplendor, el primer prototipo recorrió la calle principal, exhibió la fuerza del fuego en sus cachos y cola, dando apertura al primer espécimen de las generaciones de “las vacas locas” dentro de Pueblillo.

Toda la multitud de personas que había alrededor de la calle, vieron el esplendor y aplaudieron el desfile; no pasó mucho tiempo cuando a lo lejos se le acercaba una bandada de personas, en su mayoría hombres fuertes que le hicieron sentir temor a este incandescente personaje. El hombre carguero y la vaca loca, trabajaron juntos para corretear y atemorizar a la multitud que los emboscaba.

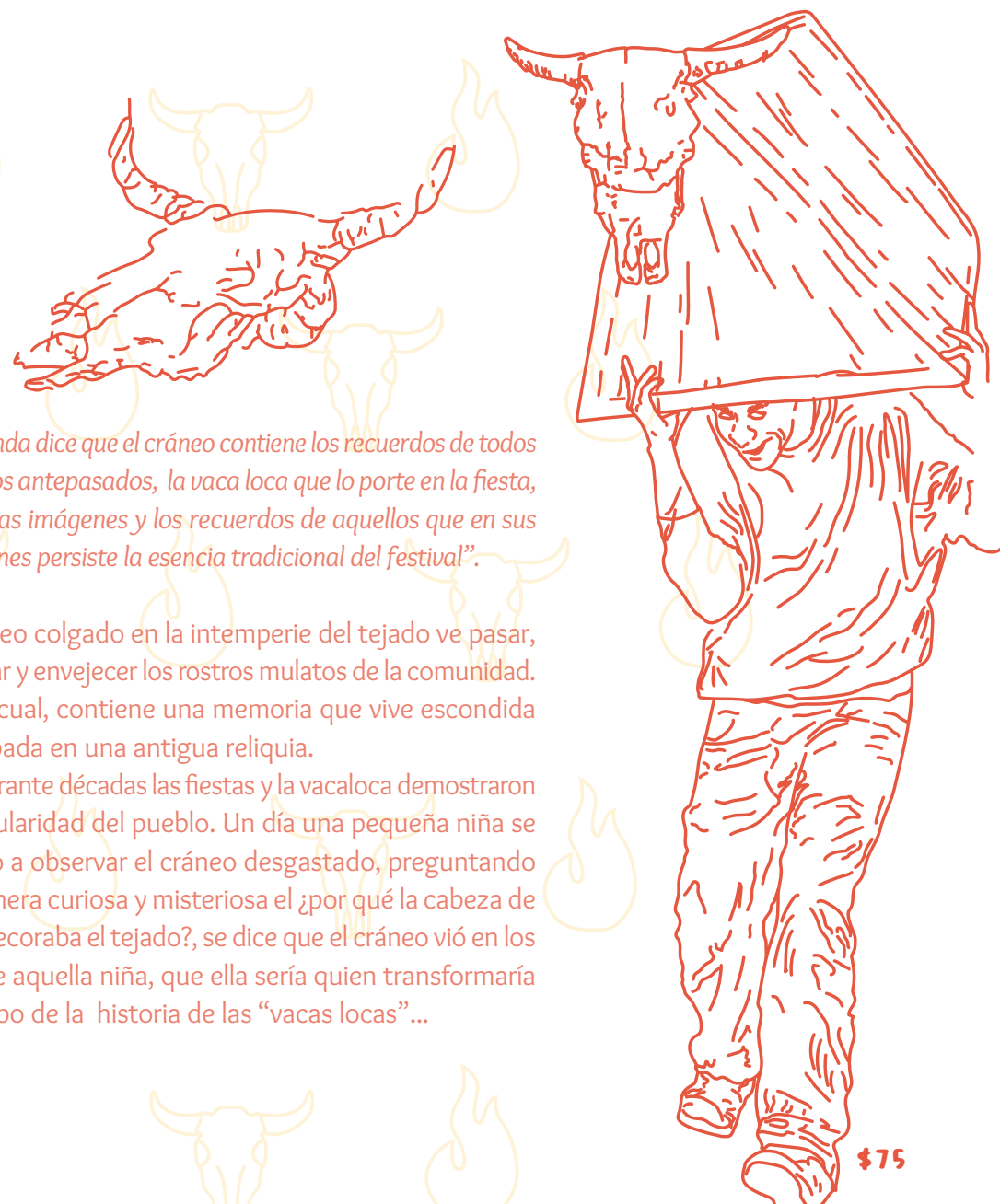


Con los cachos ardientes, un baile estrafalario de vueltas ágiles y lanzadas fingidas de corneadas para intimidar, muchos retrocedieron y otros por el contrario se lanzaron esquivando las llamaradas de los cuernos, procediendo a arrancar cada uno de los objetos valiosos que llevaba la vaca, sobre el lomo.

Al finalizar el festejo, el armatoste quedó destruido con los cachos apagados y mechones de piel de cabuya arrancada. Al día siguiente, en la mañana solo era un cachivache que evidenciaba que la fiesta había terminado; en la tarde desbarataron lo que quedaba de la “vaca loca” y luego instalaron el cráneo, colgando afuera en un tejado sobre la calle principal del pueblo. Al llegar la noche el aspecto de la calavera de vaca se veía escalofriante y tenebroso.

Pasaban los meses hasta que llegara de nuevo el día en el que bajarán el cráneo del tejado y crearán una nueva vaca loca que fuera digna de portarlo, pues, unos años el armazón de las vacas locas era fuerte y firme, otros años era algo débil y flojo, todo dependía de la dedicación y habilidades del artesano que construye el soporte.

La salida de las vacas locas se repetía con frecuencia en la fecha de enero de cada año y los poblillanos le llamaban a esos días “La fiesta del Niño Dios”.



*La leyenda dice que el cráneo contiene los recuerdos de todos nuestros antepasados, la vaca loca que lo porte en la fiesta, revive las imágenes y los recuerdos de aquellos que en sus corazones persiste la esencia tradicional del festival”.*

El cráneo colgado en la intemperie del tejado ve pasar, cambiar y envejecer los rostros mulatos de la comunidad. Por lo cual, contiene una memoria que vive escondida y atrapada en una antigua reliquia.

Durante décadas las fiestas y la vacaloca demostraron la popularidad del pueblo. Un día una pequeña niña se detuvo a observar el cráneo desgastado, preguntando de manera curiosa y misteriosa el ¿por qué la cabeza de vaca decoraba el tejado?, se dice que el cráneo vió en los ojos de aquella niña, que ella sería quien transformaría el rumbo de la historia de las “vacas locas”...

2020

Como todos los años, unos días antes a la celebración de “las fiestas del Niño Dios” volvieron a construir la vaca loca, sin embargo, el esplendor y felicidad de aquella vaca, duraba solo un día. Hasta que se escuchó a lo lejos el nombre de nuestro pueblo acompañado de una palabra mágica, -“¡sensacional!”, “¡Pueblillo Sensacional!”.

*Mis ancestros se preguntaron ¿Qué es Pueblillo Sensacional? ¿en Pueblillo somos sensacionales?, pero aun así, el nombre de nuestra familia también se escuchaba emocionante con esa palabra “Vaca loca sensacional”, ¡que buena manera de identificarnos con una pizca de magia!*

*Vaca loca tradicional y vaca loca infantil en fiestas patronales Del Niño Dios de Pueblillo.*



Ha llegado el momento de incluir la nueva historia en sus nobles estancias y de dar forma al futuro de las nuevas generaciones. El conocimiento será el vínculo que compartimos para construir el legado de Pueblillo.

Una mañana habitual pero próxima al tan esperado día de festejo, el pueblo pide ayuda para planear la gran fiesta. Unos aventureros de habilidades sorprendentes y pensamientos mágicos se disponen a demostrar su valentía.

Siendo el siglo XXI, en el pueblo no se pretende desaparecer el mundo de las vacas locas y a su lado mi historia también acaba de empezar. Los aventureros vinieron a desvelar grandes misterios, vinieron a revelar una antigua verdad y en pocos días crearon una criatura similar a la antes vista, pero con poderes inigualables; esa soy yo, la vaquiloca, pero en ese momento me llamaron “la vaca loca infantil” pues mi nacimiento representaría la transformación de generación confundida. Lo que se había visto, lo que se había experimentado en años pasados, deparaba la modificación de la realidad.



**Link y QR de Anexo:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1ZuwNX1S-4mOnhH\\_7hv\\_jBG9Ue-7xdnkTn?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1ZuwNX1S-4mOnhH_7hv_jBG9Ue-7xdnkTn?usp=sharing)

**Los siguientes items fueron desarrollados en el 2020.**

**TALLER 8 Diseño estratégico.**



## LA FIESTA DE EL NIÑO DIOS

12

Acá en Pueblillo hay muchas vacas, unas trabajan otras pastorean, otras descansan, pero hubo una vaca que se enloqueció, empezó a corretear a la gente y echar candela por los cachos y la cola. Vamos a averiguar por qué se enloqueció, pues esto le está pasando cada año. ¡Ay Dios mío!

**Acción:** Hablar sobre los mitos y los monumentos en torno a los ritos. *Recuperar y resignificar las prácticas, saberes y monumentos.*

Nos interesó conocer este tema porque estábamos próximos a las fechas de la celebración de este evento y nos cuestionamos *¿De qué manera el diseño gráfico podría intervenir y relacionarse con la comunidad? ¿Cómo Pueblillo Sensacional puede reforzar vínculos entre los habitantes y la fiesta?*

Para nosotros es de gran importancia conocer las historias y las dinámicas que se viven alrededor de un objeto, pues si pretendemos comenzar una transformación y resignificación de aquella cultura material e inmaterial que nos rodea, debemos obligatoriamente entender y dar respuesta a:

*¿Por qué su creación? ¿Por qué se hace? ¿Quiénes lo hacen? ¿Cuándo lo hacen? ¿De dónde*

*surge? ¿Cuál es su significado? ¿Qué usos le dan y cuánto tiempo lo usan?;* las respuestas están dentro de la comunidad, de fuentes reales que son posibles conocerlas si generamos interacciones recíprocas de comunicación con las demás personas; claro que, también hay documentos y fuentes que hablan de las historias pueblillanas, pero como un proyecto que pretende generar procesos de intergeneracionalidad, se deben conocer la manera más cercana de construir mensajes.

**Resultado 16:** *Revalorización de las prácticas, saberes y monumentos. “El afiche informativo como un formato que despierta la curiosidad mediante narrativas populares.*

## EL PROBLEMA DE LA VACA LOCA

5

La vaca loca no es la que pastorea en los potreros o la que ayuda en los galpones, pero en la antigüedad gracias a que había mucho ganado en las montañas, se conseguían los cráneos de las vacas y se traían para hacer la vaca loca. Acá en Pueblillo la vaca loca, es un juego tradicional donde se usa un armazón de palos fuertes recubiertos de estopa que es manejada por una persona, en la estopa hay unos premios amarrados para quitárselos, pero ¡uy! uno se puede quemar con los cachos y la cola.

**Acción 16:** Abordar una problemática o necesidad de las Fiestas del Niño Dios.

Si bien, un evento tan tradicional que abarca distintas organizaciones y es multicultural, debe de estar pasando por alguna necesidad en la que el diseño gráfico pueda intervenir y cooperar de manera recíproca. Explorando e investigando, utilizando procesos de interrogación del contexto, donde se observa un posible debilitamiento de pensamiento propio, encontramos a la vaca loca; Debíamos primero analizar y entender su dinámica para responder a preguntas como: si hay debilitamiento propio *¿por parte de quiénes? ¿por qué? ¿desde cuándo? y ¿cómo surge?.* La historia, la práctica y los objetos, nos otorgan esas respuestas.

La vaca loca es un juego tradicional de actividad riesgosa, solo pueden participar personas adultas. Los niños que muy a menudo se les ve interesados en integrarse, no lo pueden hacer, por el riesgo de llegarse a caer, tropezar, que los empujen o en la peor situación, se quemen. **Sin embargo, actúan como espectadores, desde la distancia ven el rito y son testigos del mismo.**

**Resultado 17:** *Conocer a los niños de la escuela de Pueblillo. “La escuela de Pueblillo un lugar donde crece la niñez pueblillana ”*

## LA VACA LOCA DE FONDOS

7

La vaca loca tiene varios premios, pero también tiene riesgos, el que no sepa jugar se quema fácilmente.

**Acción 17:** *Diseñar espacios que posibiliten experiencias significativas en el intercambio de saberes populares y cooperación.*

Después de haber estudiado y analizado los conocimientos populares, la dinámica social, el comportamiento de las personas frente a un tema en específico, un objeto, de la historia y profundizar sobre una problemática latente; era momento de compartir nuestros aprendizajes. Si bien Pueblillo Sensacional lleva la esencia popular del pueblo pueblillano por doquier, llegamos a esa etapa que nos permite dar el paso de la zona investigativa y de documentación para llegar a una etapa creativa y práctica.

**Resultado 18:** *“La vaca loca de fondos: una dinámica estratégica para obtener recursos”*

## LA VACA LOCA INFANTIL

10

En Pueblillo nunca se había hecho una vaca loca para niños y qué mejor manera de que sean ellos mismos quienes la hagan, aprendiendo de su historia y el verdadero significado.

**¡Ahora no solo los adultos van a jugar a la vaca!**

**Acción 18:** *Aprender desde un enfoque sentipensante, recíproco práctico, experimental, lúdico.*

La vaca loca contiene una gran fuente de inspiración, cooperación y valor significativo, además de que activa la imaginación por sus múltiples probabilidades artísticas y co-creativas que se pueden realizar para las próximas vacas locas chiquitas. La vaca loca infantil tiene un gran alcance a nivel participativo y lleva consigo un mensaje de “protesta” o llamado, pues se demuestra que los niños también pueden ser partícipes de dinámicas que tienen un trasfondo histórico y tradicional.

**Resultado:** *“La vaca loca infantil como el objeto que contará la nueva historia de las vacas locas en Pueblillo”*

## AUDIOVISUAL DE LA VACA LOCA

9

**Acción 13:** *Transformar la realidad a partir del lenguaje audiovisual. Construir narrativas inspiradas en las cotidianidades de la vida, para generar un discurso coherente con la identidad de Pueblillo.*

La memoria de la vaca loca infantil. En el audiovisual mostramos algunas de las imágenes que registramos en el proceso investigativo, co-creativo, de prototipo y testeo. Se exhiben los rostros de los integrantes que hicieron parte del proyecto de la vaca loca de Pueblillo Sensacional. Se logra visualizar la actividad de la vaca loca de fondos, los talleres participativos y co-creativos, finalmente evidenciar la presentación de vaca loca infantil en las fiestas patronales del Niño Dios de Pueblillo, además de que, durante el video hablan voces que te ayudan a entender el proceso.

## CONVOCATORIAS

15

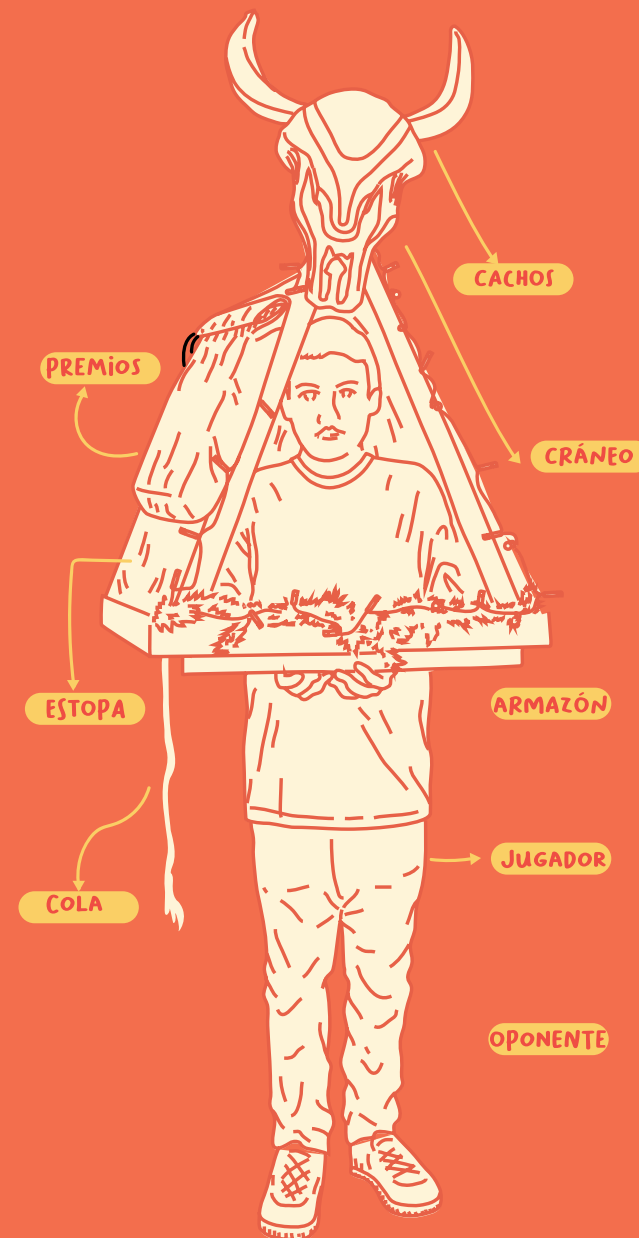
17

**Acción 18: Colectivizar la esencia cultural y popular de Pueblillo y Pueblillo Sensacional.** Valorar el carácter sociocultural del proyecto y abrir nuevos espacios donde se resalte la comunidad pueblillana, diseño gráfico y el proyecto Pueblillo Sensacional.

Este proyecto es “sensacional”, porque estudia la realidad, la cotidianidad, los problemas, las necesidades y conflictos dentro de una comunidad. Pueblillo Sensacional trata temas indispensables para la población de la vereda de Pueblillo, resaltando los valores y características que mantienen la importancia de la memoria, el tejido social y la cultura, además de demostrar el potencial que posee su historia, su gente y su territorio. La metodología y las herramientas creadas durante nuestra trayectoria están diseñadas,

prototipadas, testeadas y han sido practicadas en un contexto real que involucra a una comunidad, a unos actores y a un público objetivo. Por eso, tenemos toda la capacidad de demostrar que somos un proyecto que trabaja en pro a su comunidad, que tenemos unos materiales, registros y documentación significativa, que contamos con una disciplina y unos actores puestos a generar transformaciones. Nos vemos con todo el potencial para afrontar y generar experiencias dentro de los retos que proponen las convocatorias o concursos que ofrecen algunas organizaciones. Esta es una de las maneras de cómo el diseño gráfico se vuelve sostenible, mediante metodologías estratégicas de participación y promoción que resaltan las habilidades disciplinares y sociales del proyecto PS.

**Resultado:** Participación meritoria en: Sociedad Colombiana de Investigación e Innovación Formativa (SCOIF)- Science Tubers 2019, Corporación Get Up And Go Colombia- Bootcamp Juvenil 2020 y Universidad del Cauca- Estímulos universitarios 2021



# FASE 2

## Obj. Específicos

Obj.2 **Determinar** la estructura narrativa y visual

Obj.3 **Componer** el sistema de memoria

H2 **LOS MUGIDOS**

H3 **LOS CASQUETES**

# VAQUINEANDO

Después de rumiar a través de nuestras experiencias pasadas y de recordar el viaje y las paradas realizadas en el mundo de pueblillo, empieza una nueva fase en la que en la que toda la manada y nuestros amigos, guiados por la vaquiloca, estaremos ideando, creando y jugando; en pocas palabras, estaremos “Vaquineando” esta gran aventura.







### LA VAQUILOCA ANDANTE

La guía de una gran manada  
anda vaqueando por Pueblillo.

*Soy la vaquiloca de los pequeños,  
de vacas locas vengo,  
pero un nombre me pusieron,  
Cambiaron mi cola y cuernos.*

*Transformaron el cuento  
y niños se unieron  
para explorar el pueblo  
junto a jóvenes, grandes y viejos.*

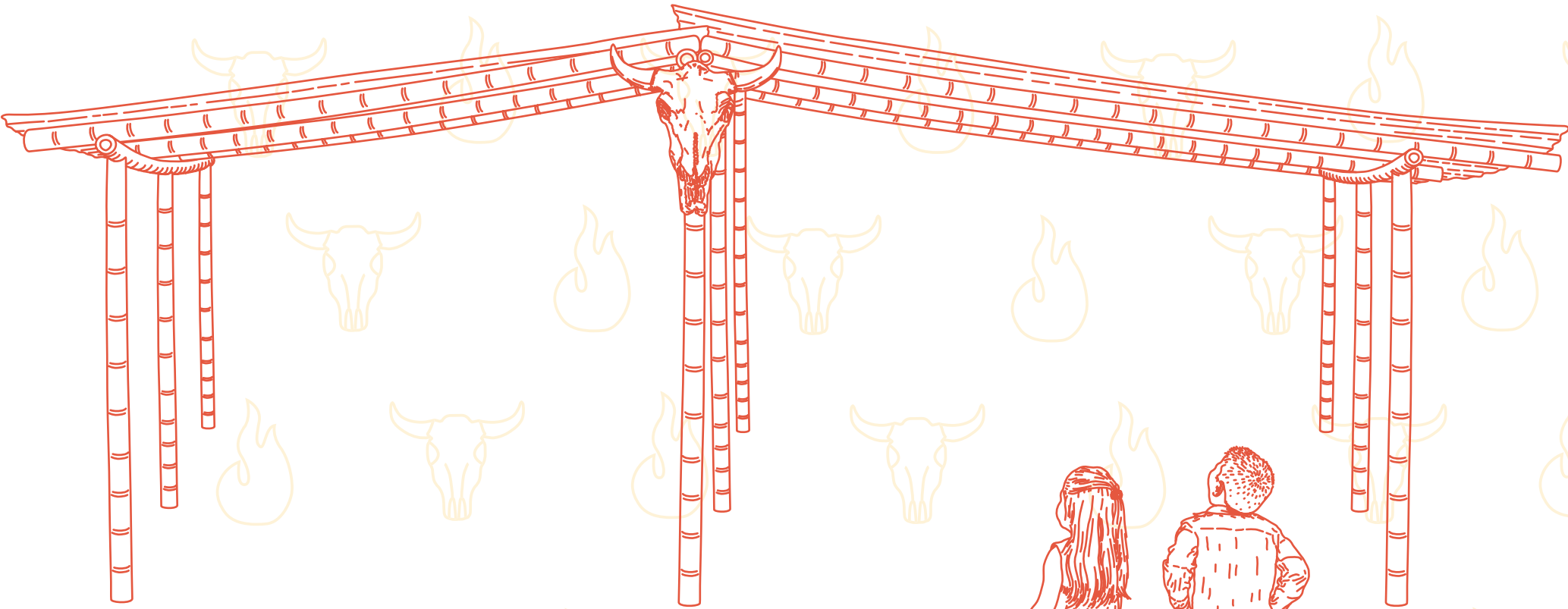
Te contaremos las experiencias sensacionales vividas por la vaquiloca, cada una tiene una acción importantísima para el desarrollo de la fase 3 “VAQUIDAR”. Todas las acciones desarrolladas en esta fase hacen parte de nuestro manual metodológico (p,57).

Para profundizar en estas experiencias, deberás contar con el anexo al que te lleva el siguiente código QR y link (*DRIVE- Carpeta Pueblillo Sensacional-Fase 2 “Vaquineando”*), aquí encontrarás las diferentes pesebreras (niveles) buscando el título de la pesebrera que deseas investigar. En el anexo hay fotografías, links y videos, que te ayudarán a complementar y profundizar.



[https://drive.google.com/drive/folders/1hylsKyZ-JytelGn\\_hzsOG7UJHon7\\_PMfd?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1hylsKyZ-JytelGn_hzsOG7UJHon7_PMfd?usp=sharing)

## LA HISTORIA DE UNA VAQUILOCA- CAPÍTULO 2

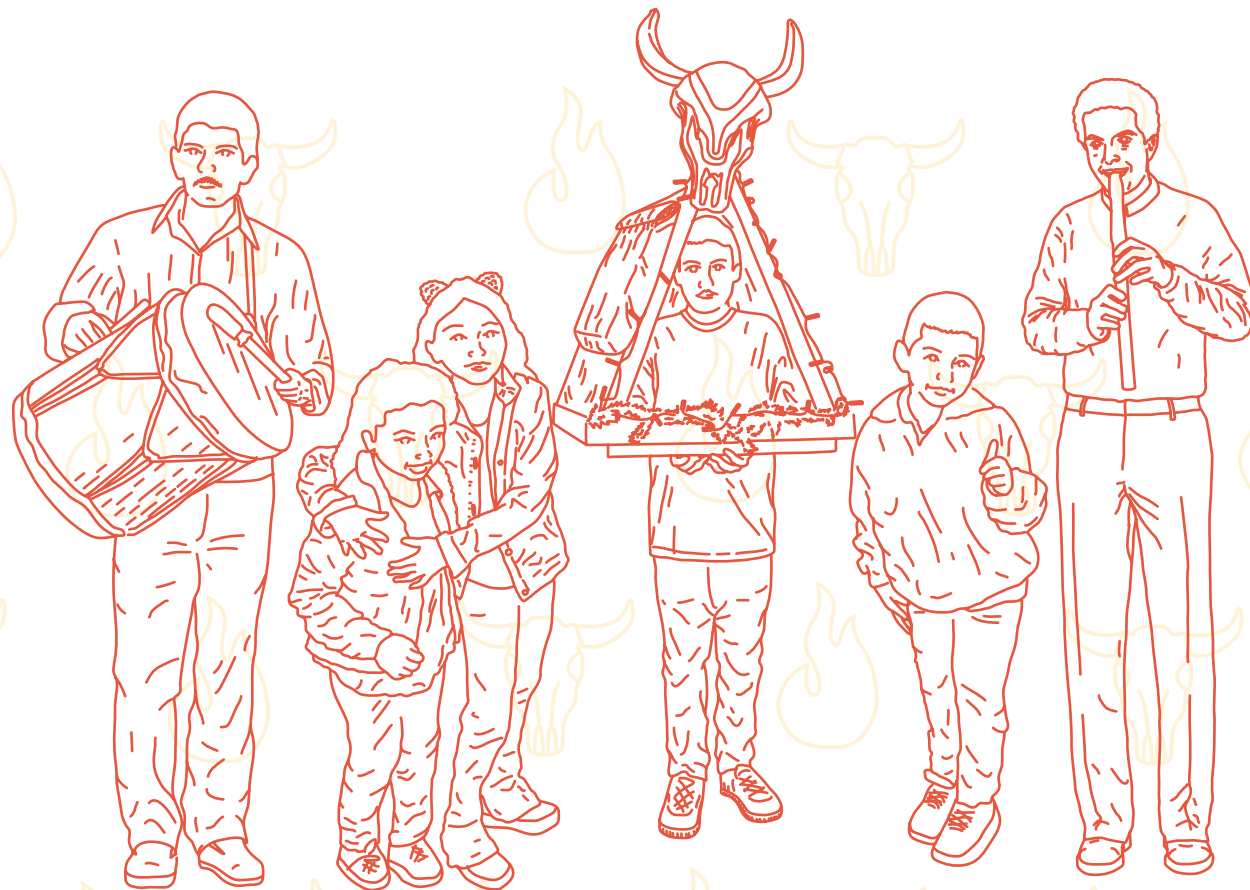


### Capítulo 2

Me pregunté esta vez si volvería a aquel tejado después de mi gran día de festejo pero, ¡no fue así! Aunque considere de Pueblillo un mundo menos amplio, estoy a punto de conocer más allá de la calle principal, más allá de la panorámica desde el tejado.

Si bien vengo de una familia de vacas locas, construida por palos, tablas, costales y tornillos, un caminar de bamboleo por el centro de la calle principal y mi aparición solo una vez al año; mi mundo se transformó, desde entonces soy un personaje fantástico dentro de Pueblillo Sensacional, llamado “vaquiloca”.





*Me crearon para proteger la tierra de Puebla de la gran desaparición y muerte cultural que se aproxima, así que mi misión es recorrer las calles, las montañas y lugares pueblitanos para conformar una gran manada que me acompañe a explorar y conocer nuevos territorios fascinantes dentro de este mundo. Yo, seré tu narradora, seré tu acompañante y tu guía para contarte nuestra aventura. El viaje que emprenderemos revelará nuestra auténtica naturaleza.*

## 2.1 MAPA DE EXPERIENCIA



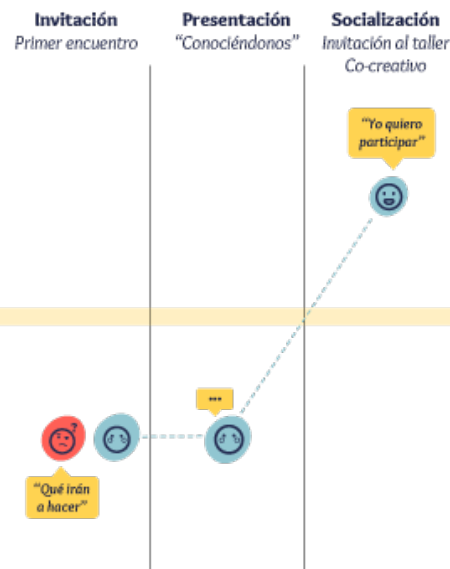
### LAS CALLES DE PUEBLILLO "Descubriendo mi historia"



- ✓ **Acercarse a las personas** y trabajar junto a la comunidad respetando el territorio.
- ✓ **El diálogo** es una herramienta efectiva para poder intercambiar conocimientos y viajar a través de los recuerdos.



### EL POLI DEPORTIVO "Reuniendo a mis creadores"



- ✓ **La invitación** es un proceso importante, por ello se debe pensar en cómo llegar a las personas, el canal, el medio, el mensaje y el tono.
- ✓ **Definir un lenguaje (visual y textual)** acorde a los valores del proyecto.



### LA CALLES DE POPAYÁN "Ahorrando para mis premios"



- ✓ **El juego** motiva la participación de las personas y permite intercambiar conocimientos y emociones.
- ✓ **Hablar de Pueblillo** en otros contextos como promoción del barrio.

Positivo

Negativo

Mejoras y aprendizaje



El sentido general y estructural de este esquema se explica en la siguiente página.



### LA ESCUELA

**“Me dibujaron, me colorearon y me probaron por primera vez”**

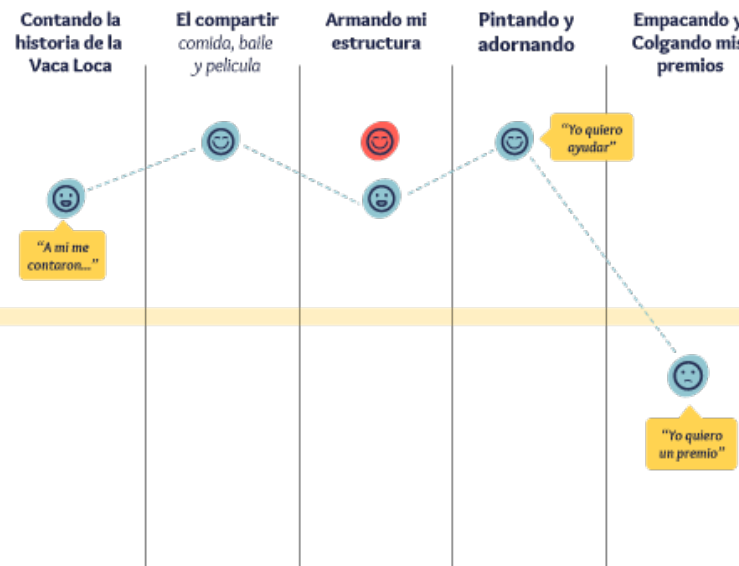


- ✓ **Involucrar a la comunidad** en los procesos creativos.
- ✓ **Hacer pruebas junto a la comunidad** es un proceso enriquecedor para conocer de cerca el funcionamiento del prototipo.



### ESTADERO EL CASTILLO

**“Compartiendo mi historia y luego mi construcción”**

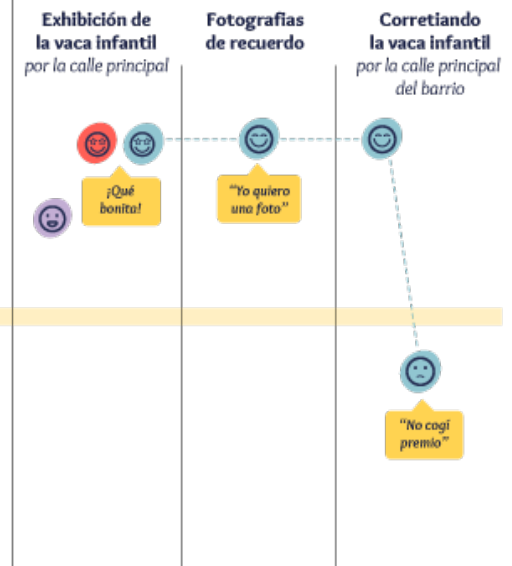


- ✓ **la ambientación del espacio** es un factor que mejora la experiencia, compartir y conocer a las personas.
- ✓ **Unión entre lo portadores de conocimiento y los próximos herederos**
- ✓ **las manualidades y el trabajo artístico**, despierta la creatividad, promueve la exploración el trabajo en equipo.
- ✓ **Los premios motivan** la participación de los niños en las actividades.



### FIESTAS DEL NIÑO

**“llegó mi hora de jugar”**



- ✓ **Compartir con la comunidad el trabajo realizado** como proceso de retroalimentación.
- ✓ **Los juegos tradicionales** unen a la comunidad
- ✓ **Pensar muy bien el desarrollo del juego**, la jugabilidad, los riegos y los premios y la historia que se narra.



**LAS CALLES DE PUEBLILLO**  
*“Descubriendo mi historia”*



**EL POLI DEPORTIVO**  
*“Reuniendo a mis creadores”*



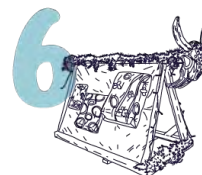
**LA CALLES DE POPAYÁN**  
*“Ahorrando para mis premios”*



**LA ESCUELA**  
*“Me dibujaron, me colorearon y me probaron por primera vez”*



**ESTADERO EL CASTILLO**  
*“Compartiendo mi historia y luego mi construcción”*



**FIESTAS DEL NIÑO**  
*“llegó mi hora de jugar”*

**Reacciones**

- Fascinado
- Emocionado
- Interesa
- Decepcionado
- Escéptico
- Retraído

**Actores**

- Niños de Pueblillo
- Personajes Populares de Pueblillo
- Habitantes de Popayán

Al recorrer nuestro pasado y las distintas intervenciones dentro de la vereda, es hora de priorizar y definir el rumbo que tomará el proyecto. Para ello, tomamos como criterio de selección las actividades más significativas dentro de nuestro recorrido, con mayor participación y reconocimiento por parte de los habitantes y también, aquellas de las cuales teníamos mayor información almacenada.

En ese orden de ideas, decidimos continuar nuestro camino junto a la vaca loca, para profundizar esta gran historia que nos permitió acercarnos a la comunidad, compartir la alegría de su fiesta patronal y reunir a un grupo de niños interesados por aprender, jugar y compartir junto a este monumento popular.

Fue necesario recopilar los momentos claves de las experiencias sensacionales en la actividad de la vaca loca infantil, analizar esos puntos importantes tanto negativos como positivos que enriquecieron la experiencia, con el fin de tener claro tanto el rumbo a seguir, como las decisiones futuras en cuanto al desarrollo del proyecto. El diagrama de experiencias nos permite analizar el recorrido desde una perspectiva sensible y cualitativa, en donde los resultados fueron testeados mediante la observación, el diálogo y el estado anímico de las personas frente a su participación.

El **mapa de experiencias** está estructurado en los 6 territorios diferentes que recorrió la vaca loca infantil: se logró recopilar parte de su historia, se reconoció la vereda, se reunió una manada, se desarrollaron procesos creativos y participativos en las fiestas del Niño Dios de Pueblillo. Para calificar las experiencias, utilizamos iconos con diferentes reacciones y tres colores para identificar los actores que hicieron parte de los distintos recorridos.

**Resultados del mapa de experiencias:**

Consideramos que el mapa de experiencias es una herramienta clave para definir el rumbo que tomará el proyecto, para así poder reconocer los aportes y los aprendizajes más significativos que aportarán en la construcción de nuevas ideas, métodos y sobre todo, en el trabajo colaborativo junto a la comunidad.

En términos generales, al poder registrar y analizar las emociones y la actitud de nuestros participantes en cada escala de la vaca loca infantil, nos encontramos con información valiosa para entender cómo acercarnos y relacionarnos con la comunidad, por medio de un lenguaje cercano y familiar en el cual el diálogo se convierte en una herramienta que potencia la experiencia.

En términos metodológicos, empezamos a reconocer en el juego aquello que motiva, es una manera dinámica y divertida. De igual manera, la importancia de la ambientación de los espacios de trabajo, las manualidades, los premios y el trabajo artístico son detonantes creativos que motivan y generan recuerdos.

15

11

14

**FINANCIACIÓN**

Una de las grandes limitaciones para empezar las acciones de un proyecto, es la financiación y sostenibilidad del mismo; Por eso, PS tiene distintas estrategias aplicadas en la esencia metodológica y en las acciones ya mencionadas, que nos ayudan a abordar este caso.

Las siguientes actividades y pesebreras se desarrollan dentro de un plan financiero, coordinado y presupuestado gracias los aportes que se obtienen del diseño de “la vaquiloca de Fondos”, además de la competencia dentro de la convocatoria a Bootcamp Juvenil 2020 otorgada por la organización Get Up And Go Colombia junto a Jóvenes Líderes de las Américas de la Embajada de los Estados Unidos, con el apoyo de Agora Partnership; en la cual pudimos obtener el tercer lugar y adquirir un estímulo de \$300.000, un ahorro el cuál usaríamos en esta fase del proyecto. *(PDF Anexo Fase 1 Vaquirumiar- Convocatorias, p.46).*

## 2.2 EL PESEBRE SENSACIONAL

Durante nuestra exploración por el contexto, en búsqueda de ideas y oportunidades para ejercer el diseño gráfico y además de VAQUI RUMIAR en nuestras experiencias pasadas, recordamos a “La Tierra de Dios”, un lugar que habíamos visitado en nuestros proyectos pasados y en el cual se ubica la ladrillera del señor Bernardo Girón.

El popular “Nachín” que más adelante conoceremos y exploraremos junto a él, su arte y sus oficios tradicionales, pues la fabricación del ladrillo y la manipulación del barro, es el oficio que Don Bernardo ha aprendido de forma autodidacta y que pretende compartir con sus nietos. Girón es un habitante muy devoto del pueblo, el cual nos recibió con los brazos abiertos en su casa y de una forma muy eufórica por nuestra visita nos mostró parte de su trabajo artístico con la arcilla, figuras hechas totalmente a mano, con mucha dedicación y detalle.

Durante el recorrido por su hogar y en su ladrillera, nos enseñó un conjunto de piezas en arcilla que había realizado en devoción al nacimiento del Niño Jesús, a la adoración de la Virgen María y al significado especial de otros personajes religiosos. Las figurillas estaban ubicadas, esparcidas e incrustadas sobre la tierra, un espacio al cual Don Nachín denominó “su pesebre”. Pero este “pesebre” no era uno convencional, de hecho, tenía ciertos elementos que llamaron nuestra atención y centraron nuestro punto de vista, pues poseía figuras no convencionales de la época, algunas sin relación alguna con la temática original religiosa, pero sin embargo aquellas diferencias lo hacían especial, era un pesebre sensible, popular, único y creativo. Para Nachín y para nosotros representaba un territorio



Piezas del Pesebre de Nachín

rico en diversidad, era como ver a Pueblillo en una escala menor, un mini universo popular. Es así como pensamos que, a partir de este recurso, podríamos encontrar ciertas relaciones, pistas, ideas, temáticas, para trabajar junto a la comunidad de Pueblillo.

La perspectiva de Nachín y su creatividad, nos permitió imaginarnos y ver que el concepto del pesebre navideño, junto a ciertas relaciones con el contexto: la temática de la vaca loca con la cual habíamos decidido continuar nuestro camino y las fiestas del Niño conectadas a través de temas como la tradición, la cultura, la religión, las memorias, la comunidad y el territorio.

De estas relaciones surgen nuestras pesebreras creativas que más adelante utilizaremos, pues aquel referente contextual nos permitió entender que el pesebre (más allá de su definición religiosa) representa el hábitat, la comunidad, la biodiversidad y el territorio en el que interactúan personajes, seres vivos, lugares u objetos (cultura material) y donde se desarrollan los mitos y los ritos (cultura inmaterial), las prácticas y las dinámicas sociales. Además, el pesebre es un espacio de imaginación que cuenta historias, el cuál se puede personalizar y crear a partir de nuestras ideologías, nuestros conocimientos, experiencias y creatividad.



## Barrio Pueblillo

- El Relieve
- Hay Personajes característicos y unas familias
- Hay actividades económicas
- Hay Historias
- Espíritu comunitario
- Hay Celebración, festividad
- Es Religioso
- Hay Biodiversidad
- Hay Símbolos (estrella, la vaca, etc...)

## La Vaca loca

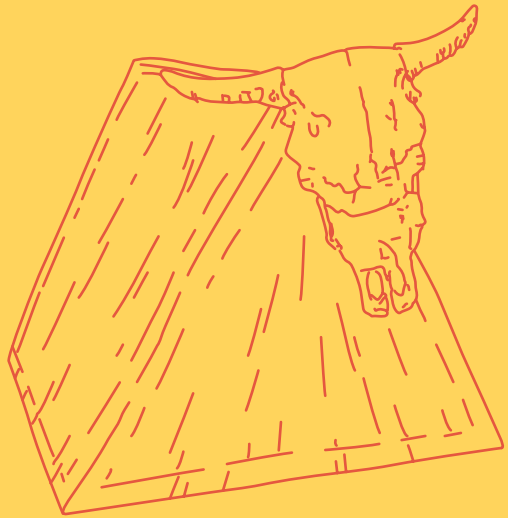
- Se realiza en las Fiestas del Niño
- Es una Celebración
- Reunión de los habitantes
- Es una representación
- Es un ritual
- Es un monumento
- Es una práctica tradicional
- Hay un desfile

## Las Fiestas del Niño

- Hay un homenaje al niño Dios
- Se rezan las Novenas
- Es una tradición
- Es familiar
- Hay ofrendas
- Hay Procesiones
- Es Religioso



Este gráfico permite ver las relaciones que existen entre el presebre, la vereda Pueblillo, la vaca loca y las fiestas del niño.



## 2.3 EL JUEGO DE LA VAQUI LOCA



La vaquiloca es entonces un ser fantástico e imaginario que hace amigos para unirlos a su manada siendo creativo, explorador, divertido, aventurero y que recorre lugares característicos y emblemáticos de Puebla.

Una vez definida esta narrativa respecto a la historia de la vaca loca infantil y el papel que ésta cumplía como representación simbólica de las nuevas generaciones, empezamos a retomar nuevamente el ejercicio que se venía desarrollando con los talleres creativos.

### ¿Por qué un juego?

#### *Recordar el mapa de intereses y expectativas (p,52)*

Teníamos la historia y la temática de la vaca loca lo cual para nosotros es un recurso y un valor agregado muy importante dentro de nuestras experiencias sensoriales. Las nuevas generaciones por un lado, volvían a estar presentes en nuestro proyecto ya que hacen parte del problema y buscamos que hagan parte activa de la solución. Para ellos, se había definido una propuesta de valor mediante la cual, estos actores aprendices reconocerían su vereda jugando y creando, tal y como se desarrolló en la experiencia de la vaca loca infantil.

El juego fué una herramienta esencial para lograr comunicarnos con los niños, ya que es un lenguaje al que están dispuestos a participar, hace parte de sus vidas y su cotidianidad. En el caso de los portadores culturales (personajes populares y propietarios de algunos establecimientos del barrio), el generar reconocimiento y promoción de sus oficios, sus historias y su rol en la comunidad, es algo que debíamos seguir visibilizando mediante nuestros espacios co-creativos y qué mejor, que un espacio de esparcimiento, dinámico y divertido para generar intergeneracionalidad.

En este orden de ideas, decidimos crear una experiencia inmersiva en el territorio basada en un juego que denominamos “El juego de la vaquiloca”. Desde la dinámica del juego, pretendemos que los participantes se sientan en un mundo en el cual, junto a la vaquiloca logren reconocer su territorio a través de distintos retos, niveles, actividades y trabajos colaborativos con la manada, obteniendo premios en el “tesoro de la vaquiloca” que más adelante explicaremos.

## Estructura del Juego de la vaquiloca

### Niveles y Misiones:

Nuestro juego está estructurado por distintos niveles, estos están definidos de acuerdo con las diferentes actividades y territorios por los cuales caminaremos. A los niveles no los define la dificultad o factores como el tiempo límite, se desarrollan para crear una narrativa dinámica y organizada de las actividades a desarrollar y los pasos o reglas requeridas para su cumplimiento. El juego de la vaquiloca no es una competencia, su valor se basa en un aprendizaje colectivo, reactivando el pensamiento propio y manteniendo a sus participantes activos, dinámicos y motivados.

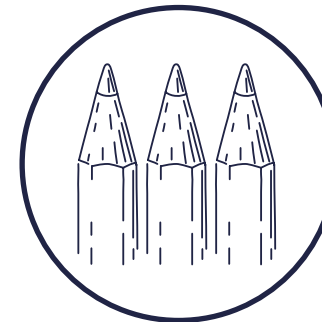
Cada nivel cuenta con sus propias misiones, que deberán ser superadas satisfactoriamente para avanzar en el juego y acercarse cada vez más al tesoro de la vaquiloca.

### Herramientas:

En cada una de las misiones, los jugadores podrán equiparse con nuevas herramientas para afrontar los retos planteados. Existen dos tipos de herramientas: Las primeras son las herramientas básicas que entrega el juego a todos los participantes sin ningún tipo de distinción. Por otro lado, existen herramientas especiales (identificadas con una estrella) y serán obtenidas al ganar algún reto o por haber sobresalido en las misiones pasadas por lo que se entregan al inicio de la actividad o durante la actividad dependiendo de la estrategia llevada a cabo, estas se convierten en una gran ayuda para que el participante pueda superar satisfactoriamente la misión.

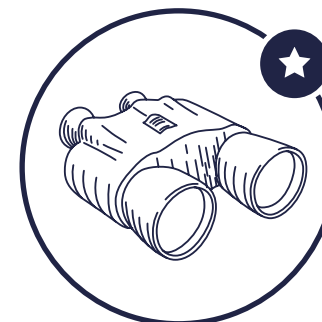
### Herramientas Básicas

Te las brinda el juego



### Herramientas Especiales

Se Ganan en el juego



### 2.3.1 La estrategia

# CÓMO LO PENSAMOS?



Una vez definido que, el juego ha sido la estrategia que nos permite descubrir nuestro territorio, es momento de pensar y definir posibles lugares de intervención, algunos oficios, algunas historias y sin duda a los nuevos jugadores que acompañarán a la vaquiloca en sus aventuras. Para ello es importante diseñar un método que nos permite invitar a los aspirantes, dando a conocer lo que fue la historia de la vaca loca infantil y la nueva historia que estarían a punto de vivir en caso de mostrar interés por participar.

Una vez tengamos reunida a la manada, necesitamos un espacio para conocernos; de ahí, surge la idea de integrar de nuevo los talleres creativos, pero esta vez, teniendo en cuenta la temática y la narrativa que queremos desarrollar en esta nueva etapa.

Con el referente de Nachín y su pesebre popular, pensamos en una posible resignificación para crear un pesebre propio de Pueblillo, un espacio que puede representar al territorio; Es allí, donde los portadores culturales comparten con las nuevas generaciones, construyendo así, el puente que se ha ido destruyendo con el pasar de los años. Por último, pensamos oportuno agregar una nueva motivación aparte del enriquecimiento, cultural esta vez pensando en el intercambio no solo de conocimientos si no de alianzas con nuevos territorios de la comunidad.





## Vaquiloca de fondos



7

12

3

**Recordando la vaca loca de fondos del 2020 y el buen funcionamiento para ser un medio de financiación estratégica, dinámica y popular (PDF Anexo Fase 1 Vaquirumiar- Vaca loca de fondos, p.38)**

Un nuevo prototipo que logre representar a la vaquiloca y su nueva identidad, pues además de ser un elemento monetario, es quien acompañará y guiará a los niños por una nueva aventura. Al igual que el anterior el prototipo, este deberá ser capaz de crear imaginarios de la historia, demostrar su dinámica y su práctica social, que pueda andar por todos lados y por cualquier lugar, además de ser innovadora y con una experiencia mejorada.

Teniendo en cuenta el mismo objetivo de la anterior recolectora de fondos, esta representa la misma dinámica, aprovechando la metodología del juego para recolectar aportes monetarios mediante la aplicación dinámica, entretenida y divertida. Sería una **acción recíproca entre Pueblillo Sensacional y los participantes**; pues el primero obtiene recursos, documentación o testeo experimental y el segundo, obtendría aprendizaje, entretenimiento, conocimiento o experiencia y desde luego, ambos crean *memoria colectiva*. Habiendo tomado la decisión de transformar la vaca loca de esta manera, la llamamos “**vaquiloca de fondos**”.



Prototipo:  
Largo:32 cm  
altura: 23 cm  
ancho: 22 cm

Con respecto a la metodología y pasos para abordar el juego, se siguen implementando lo mismo (PDF Anexo Fase 1 Vaquirumiar- Vaca loca de fondos, p.39), a diferencia del listado físico donde están enumerados los retos y la elección de un número al azar mencionado por el participante; para mejorar la experiencia de ese paso, creamos una ruleta digital que aleatoriamente señala la pregunta del reto. La ruleta está anclada a la plataforma web de Pueblillo Sensacional (p,92). La interfaz está diseñada para dispositivos móviles (celular, tablet, computador) y además de la ruleta, la página web está maquetada con redireccionamientos de botones, imágenes, textos, y fotografías que amplían la información del juego real de vaca loca y de Pueblillo Sensacional.

### Página Web Sensacional



Las páginas web son un medio informativo capaz de contener texto, sonido, gif, vídeo, programas, animaciones, enlaces, imágenes, hipervínculos, juegos, entre muchos otros elementos; Este formato fue el indicado para contar la historia, ideología, contactos, actores, proceso y las actividades de Pueblillo Sensacional.

La programación multimedial de la página web se maquetó y se estructuró la información mediante un lenguaje de etiquetas en HTML5,

El diseño corresponde a procesos de estilos en CSS: header (encabezado), body (contenido), footer (pie de página)

La interactividad para que ocurran acciones dentro de la página se debe a unos conocimientos de JAVA SCRIPT.

### Contenido de la página:

Dentro de la página te topará con la opción de INICIAR <sup>1</sup> dando Clic a este botón entrarás al contenido:

En el “ACERCA”<sup>2</sup> se habla de quienes somos y cuáles son los actores; En “OBJETIVOS”<sup>3</sup> se despliegan textos de nuestro planteamiento del trabajo de grado; En “TRABAJOS”<sup>4</sup> encontrarás varias opciones interactivas que mostrarán fotografías de los trabajos y actividades realizadas en nuestra trayectoria; en “CONTACTOS”<sup>5</sup> estarán los datos del proyecto como: teléfono, ubicación, e-mail y redes sociales, además de un espacio donde los usuarios podrán escribirnos; finalmente en la sesión de “JUGUEMOS”<sup>6</sup> está disponible la interfaz de la ruleta, un juego aplicado a la “vaquiloca de fondos” y en el cual nos redirecciona a la opción “¿QUÉ ES LA VACA LOCA?” para ampliar la información.



Minivideo



9

12

2

Sabíamos que nuestro proyecto estaba próximo a realizar nuevas intervenciones, pero esta vez, era muy importante poder contarle a la comunidad la historia que estábamos tejiendo colectivamente y para ello veíamos la necesidad de crear una pieza de diseño que nos permitiera poner en contexto lo que fue el show de “la vaca loca infantil”. Esta historia sería un abrebocas de lo que podría llegar a ser una nueva aventura.

El tráiler ubica a la vaca loca tradicional como un ser sagrado pero peligroso, cada año llega desde las montañas y los senderos para atemorizar a los habitantes de Pueblillo. Gracias a un acabado de producción multimedial se logra transmitir la esencia del festejo, de la magia popular y del juego peligroso e histórico. Las imágenes y momentos reales en los que la vaca loca bailotea por la calle, se acompañan de efectos sonoros que ambientan la historia mientras van narrando las voces de dos personajes pueblillanos. Es entonces que el tráiler nos cuenta en algo más de tres minutos, dos cortas historias y una de ellas nos introduce al nuevo personaje: “la vaquiloca”. Esta, hija de la vaca loca tradicional, tiene una nueva personalidad: joven, divertida, detallista, infantil, colorida y sobre todo segura.



<https://youtu.be/a5M8DIXHYpk>

*En un enero de esos antiguos  
se escucha el retumbar de los tambores.  
Tocando fuerte y con júbilo  
se aproximaba la fiesta de los bailadores.*

*A este grupo de festejeros  
lo acompañaba la pirotecnia y la alegría,  
pues se sabía que en la vereda  
era día de alegrar, al son de la chirimía.*

*Cráneos de vaca, se sostenían sobre palos  
y tablas  
los cachos y la cola envueltos en llamas  
y es allí donde la gente se emocionaba  
para ver la jugada.*

*Eran pocos los que se atrevían  
a esquivar sus fuertes llamas  
para ganarse un premio  
evitando la quemada.*







**¡Esta es mi historia!...**

En tiempo de fiesta me crearon. De colores y luces me adornaron. Las crías de la "vacas loca", me llamaron y a mis cachos y cola, candelita no echaron.

Niños y niñas me correataron, para quitarme todos mis regalos. Al final, sin cachos ni cola me dejaron.

Por eso ando buscando, a los que conmigo festejaron y contar juntos la historia, para aquellos que no se enteraron.

Tienes dos opciones para conocer la historia de la "vacas loca". ¡Escoge la que sea más fácil para ti!

**1** ¡Escanea el código!

**2** Enviamos una "VaquiSeñal" a nuestro WhatsApp

**Si te gustó esta historia**  
Comunícate con nosotros  
**3116635014**

**INSCRIBETE**

Audiciones para niños 6 adultos. Participación en un nuevo taller de "La Vaca Loca en Pueblillo".



## Reuniendo a la manada



8

Al comenzar nuevamente a trabajar el proyecto, habíamos perdido el contacto de todos los niños con los cuales trabajamos anteriormente. Por ende, vimos necesario realizarles una nueva invitación, teniendo en cuenta “el chiflido” (p,71) . De esta manera, diseñamos una invitación a manera de postal, con su respectivo sobre. Mediante la transmediación (con el uso de links y códigos QR), buscábamos que el lector se sintiera atraído por el mensaje de la invitación y además de eso, pudiera ver y compartir un “minivideo” a partir del cual recordar y retomar el proceso de PS.

**¿Para qué?** La carta será ese método para poder comunicarnos de manera cómoda y empática con el público objetivo.

**¿Por qué?** Pueblillo sensacional requiere contactar a sus próximos participantes.

**¿Cómo es?** Como toda carta, debe de contar con un sobre, donde se ubica el encabezado (destinatario, remitente) además de incluir en su parte adversa un breve texto que explica la intención, un saludo que genere confianza y curiosidad. Dentro del sobre estará una postal con una ilustración a modo de “sorpresa” con el cual el receptor podrá identificarse; alrededor estarán ciertos datos con la información de la invitación.

**¿Cómo funciona?**

La carta popular será pensada, maquetada y bocetada para que finalmente comunique el mensaje que queremos transmitir. La carta se entregará personalmente a los destinatarios (solo habitantes de la vereda) los cuales recibirán el mensaje, solo si este es leído.



Sobre de la carta

En cuanto al contenido de la invitación, el sobre debía tener un abre-bocas de lo que sería la historia interna que reposaba en la postal. Uno de los recursos que habíamos utilizado era la curiosidad. Esto es una actitud muy presente en el ser humano y sobre todo en los niños. Además, con el lenguaje utilizado en rima, proponemos una lectura alegre, divertida y cercana con una temática relacionada con su contexto. De esta forma, estamos impulsando una “identidad” que nos permite construir un sistema coherente tanto visual como conceptualmente.



Diseño de la postal.

En cuanto a la postal, en una primera cara le contamos al lector una pequeña historia que narra la creación de la vaca loca y también invita a los niños a participar de esta sensacional historia teniendo en cuenta el método planteado en la siguiente cara. Se le presentan al lector dos opciones para conocer la historia, una de ellas consiste en escanear un código QR para acceder a un contenido multimedial secreto y que contiene en el “minivideo” de la historia de la vaca loca; como segunda opción, los usuarios podrán contactarnos a través de whatsapp, mediante una “vaquiseñal” (saludo) para poder compartir el acceso directo a los contenidos digitales o más información de participación, esta es una gran oportunidad para empezar a construir una base de datos tanto de los niños como de los padres, además de mantener un contacto directo y poder estar en contacto en caso de compartir futuros contenidos.

### Proceso de la invitación e inscripción:

- 1 Saludo / historia de la vaquiloca
- 2 Visualización del audiovisual
- 3 Valoración del video
- 4 Inscripción (Confirmación de su participación)





demostrar su interés por querer ser parte de la aventura y de esta familia, además se les acompañó en la confirmación de su inscripción y participación en nuestro grupo. Para el proceso de valoración del “minivideo”, y conocer la opinión de los niños, diseñamos unos adhesivos de la vaquiseñal para ser utilizados en WhatsApp con diferentes expresiones, ya que de esta forma obtendríamos un resultado cualitativo y sensible (mucho más que un valor numérico) sobre las emociones que despertó en ellos, el “minivideo”.



Stickers de calificación

Para poder comunicarnos a través de whatsapp, adquirimos un número y una cuenta únicamente destinada para esta función para estar alerta a cualquier notificación. Luego, establecimos el personaje que iba a tomar el rol de emisor (la vaca loca infantil), establecimos un lenguaje, un tono y una narrativa coherente a los valores y atributos que representa este personaje. Es así como una vez nos contactaron, se les dio la bienvenida, el agradecimiento por

Por último, realizamos unas preguntas de confirmación y les solicitamos datos personales como el nombre el número de teléfono del participante, así como su edad para evaluar la edad de los niños que estaban intrigados por participar, además el nombre del padre de familia. Fue muy importante generar una base de datos, ya que de esta manera podríamos establecer comunicación con los niños o algún pariente en caso de ser necesario.



Afiche promocional, informativo y de invitación



16

8

Diseño de afiche.



Afiche en contexto

Estábamos llamando y contactando a los niños que habían participado en la experiencia de la vaca loca infantil, pero *¿Qué había de los demás niños? ¿Querían otros niños, ser parte de Pueblillo Sensacional?*. Para responder a esto, consideramos importante abrir una convocatoria limitada para conocer a los verdaderamente interesados en ser parte de nuestra manada. Creamos un afiche interactivo con el objetivo de invitar y comunicar a los habitantes sobre el nuevo espacio y talleres participativos para niños entre los 6 y 11 años, que ofertaba el proyecto PS.

¿Cómo funciona?

Los dispositivos se ubicaron en dos tiendas del barrio. Una de ellas de Doña Adriana, (personaje reconocido de Pueblillo), interesada en colaborar con las dinámicas del proyecto. Estos afiches contenían unos volantes desprendibles con nuestro número de contacto; quienes estuvieran interesados en participar, tomarían un volante y nos enviarían una vaquiseñal para adquirir más información.

**Resultado:** “La gráfica popular como nuestra esencia identitaria”. “El afiche como un canal para invitar y contactar”. “El afiche informativo como un formato que despierta la curiosidad mediante narrativas populares.



## las Vaquiseñales



Partiendo de la primicia de la expectativa y la curiosidad, el afiche se convertía pues en un abre bocas que invita a las personas a conocer la historia completa a través del cumplimiento de algunos retos. En este caso, invitamos a las personas interesadas a enviarnos una “Vaquiseñal”.

Las vaquiseñales, hacen referencia a la acción que realizan los actores al comunicarse por medio de “chats”. Nuestro canal principal en este caso, fue la aplicación de Whatsapp, en el cual se compartía de manera recíproca mensajes de confirmación, inscripción, invitación, información, etc. Las vaquiseñales funcionaron como una estrategia comunicativa para obtener los datos o los contactos de nuestra manada, entablar conversaciones divertidas y cercanas, además de enviar información importante e invitaciones oportunas a las fechas de los nuevos talleres o encuentros.

**LA VACALOCA Y EL TESORO**  
En búsqueda de las monedas  
29 (Sábado) mayo | 4 PM  
Invitado especial: **MARIBEL**

**PINTANDO**  
Taller de artesanías  
29 (Sábado) mayo  
Invitado especial: El **BERNARDO**  
Lugar de encuentro: Estadero el Castillo

**¡ESPERA MI!**  
RECOMENDACIONES  
Y MUCHAS GANAS DE DIVERTIRTE ES  
Organizadores: Xiomara

**REGRESA LA VAQUILOCA**  
Después de un viaje largo  
Continuamos nuestra aventura  
Después de varios meses sin vernos, volvemos a retomar nuestra aventura. La vaca loca se había perdido por las montañas. Pero regresó a contar más historias para su manada.  
¡VAMOS A CONTAR LAS MONEDAS!  
09 Octubre | 4 PM | Estadero el Castillo  
Atentamente: Xiomara Gutiérrez, Daniel Andrade y la Vaquiloca



### El tesoro de la vaquiloca

*Se han escuchado de rumores y mitos de grandes tesoros escondidos que se ocultan en el barrio Puebla.*

*La vaquiloca con sus mugidos busca las monedas de rojo, azul, morado y amarillo para compartirlas con sus amigos.*



Material: Madeflex

Técnica: Grabado, corte láser, pintura.

### Las monedas de la vaquiloca

Las monedas funcionan como partes de un gran tesoro que se deberán ganar y recolectar. La idea del tesoro está inspirado en los métodos de premiación de la cotidianidad de Puebla, en los juegos tradicionales como el sapo, el dominó, el ajedrez, pero especialmente en el popular canje de las tapas o tazos en las tiendas de barrio que vienen en los productos de mecate o bebidas.

**\$500**



Asistir a los talleres

**\$1.000**



Ser disciplinado y trabajar en equipo

**\$1.500**



Ser Creativo y ágil en cada juego

**\$2.000**



Llegar hasta el final del juego

8

9

**Estrategia Promocional:** “Destapa y gana”, “tazos o tiras premiadas” son dinámicas comunes que las empresas utilizan para aumentar sus ventas y para fidelizar a sus consumidores dentro de una actividad de compraventa dinámica. Esta estrategia también llega a las tiendas de Pueblillo, forman parte de su cotidianidad; en torno a las cuales ocurren espontáneamente actividades intergeneracionales.

Teniendo en cuenta esta estrategia de promoción, **las monedas de la vaquiloca** serán piezas de un juego donde podrán participar los aprendices. Recordemos que uno de los objetivos como proyecto es hacer aliados con territorios y actores dentro del barrio así que, una de las relaciones que haremos será con uno de los cuantos puntos de venta debidamente identificados con la promoción, un establecimiento popular dentro de Pueblillo.

**RESPONSABILIDADES:** Los actores mediadores (diseñadores gráficos) no serán responsables en caso de que el ganador no pueda gozar del premio por causas ajenas al mismo -por ejemplo: extraviar o perder las monedas, hacer canje entre compañeros ó no hacer el canje de las monedas en el lugar asignado y en el tiempo correspondiente. En ningún caso, el patrocinador asumirá indemnizaciones frente a los participantes por mal uso y cuidado de las monedas.

**MECANICA DE PARTICIPACIÓN:** La mecánica del juego del “tesoro de la vaquiloca” consiste en que los actores participen de manera presencial en las actividades planteada para adquirir y ganar las diferentes monedas, demostrando sus habilidades y disposición de participación en grupo. Los actores mediadores indicarán si el participante jugador es acreedor de la moneda según el color que le corresponde. El juego contará con la participación y la alianza de un establecimiento comercial y su respectivo propietario, debidamente identificados como negocio popular ubicado dentro de Pueblillo. Para ello, el participante interesado en hacer el canje de sus monedas podrá acudir al punto seleccionado por los organizadores dentro de las fechas y los plazos de vigencia.

**Canje de premio:** Las monedas están diferenciadas por colores, cada color hace referencia a un valor monetario que cualifica las siguientes acciones: MONEDA ROJA \$500 asistir a los talleres (presenciales), MONEDA AZUL \$1.000 disciplina y trabajo en equipo, MONEDA MORADA \$1.500 creatividad y agilidad, MONEDA DORADA \$2.000 finalizar y cumplir el juego. A estas monedas le llamaremos VAQUIMONEDAS y dentro de las actividades o talleres planteados se indicará cuál es la moneda correspondiente a cada acreedor, dependiendo de sus jugadas y participaciones.

**Video animado:** A manera de instructivo, realizamos una corta animación que, ambientado por la temática de la vaca loca infantil, explica el tesoro de las monedas, el valor en pesos que representan y la forma en cómo se pueden obtener. Este audiovisual animado es una pieza guía porque de una manera fácil, entretenida y adaptada a los actores infantiles, explica a los niños cómo es la dinámica del tesoro de las monedas ya que este video más adelante se proyectará en distintos escenarios para recordar la metodología, la mecánica y los usos de cada una de las monedas.

<https://youtu.be/nSuc4fjtdro>

**VIGENCIA DE LAS MONEDAS:** El juego de las monedas inicia al haber explicado la dinámica del juego y sus respectivas reglas dentro del primer encuentro. Después de haber desarrollado y completado todos los talleres y encuentros, se habilitará el punto de canje, así mismo se acuerda una fecha de finalización. Concluido el plazo mencionado, tanto los mediadores como el propietario del punto de canje, no reconocerá ninguna moneda, ni tendrá obligación alguna con ningún participante pues con el sólo hecho de comunicarlo de forma presencial o mediante una publicación de las vaquiseñales, se dará por enterado las fechas límites. El patrocinador se reserva el derecho de modificar en cualquier momento el plazo de vigencia del canje de las monedas.





## Vaquireto

*“La vaquiloca” es algo despistada  
Olvidó en la tienda, tres monedas doradas.  
Ella dice que por ser tan despistada,  
regalará a 4 niños su millonada.*

*Quien recupere alguna de sus medallas,  
podrá ser parte de la manada.*



### Las monedas de la vaquiloca

Necesitábamos una estrategia que nos permitiera condicionar el proceso de inscripción y selección, teniendo como enfoque principal a los niños verdaderamente interesados en formar parte de PS. La estrategia consistía en cumplir ciertos pasos y retos para calificar el nivel participativo y de disposición, para ser considerado un concursante óptimo dentro del reto



8

6

7

10

Creamos un video animado en el que se explicaba el primer reto por cumplir, una breve introducción de cómo comunicarnos mediante las vaquiseñales y una narrativa contada en verso que introduce al juego de las monedas y su respectivo reto. El video te indica que debes solicitar un código secreto que ayudaría a resolver la misión.

El reto consiste en recuperar la moneda dorada (una sola por nuevo jugador), para ello el participante debe seguir las indicaciones enviadas a través de whatsapp, para que pueda reclamar la moneda dorada en la tienda de Doña Adriana. Para ello, el jugador debe decirle a Doña Adriana el código que se le asignó a través del mensaje de whatsapp. Luego de recoger personalmente la moneda en la tienda de doña Adriana, los jugadores envían una nueva vaquiseñal confirmando y evidenciando mediante una fotografía que ya tenían la moneda dorada. Finalmente a los jugadores ganadores y que cumplen la misión se les da una cálida bienvenida a la manada, oficialmente ingresan a ser parte del mundo de la vaquiloca y de Pueblillo Sensacional, pues su gran interés y motivación expresan las ganas de ser parte de la transformación de su comunidad y de su pensamiento propio.

<https://youtu.be/R-vJBHaFJa4>





### Las Vaquibolsas



**Resultado:** Este método que establecimos para conformar la manada nos permitió encontrar nuevas criaturas exploradoras que realmente mostraran interés por participar, tomándose el tiempo para cumplir los retos y enviar las vaquiseñales, ya que las invitaciones realizadas anteriormente con la postal, realmente no nos permitían conocer si aquellos niños seguían interesados en participar, ni encontrar algunos que quizá si lo estuvieran. Por otro lado, los medios utilizados se acercaban más a los que disponían los niños para contactarse, además de que las interacciones aumentaban y se veían potenciadas a través de recursos como el audiovisual, los chats, los adhesivos, los mensajes, las fotografías; las cuales hacían la comunicación más dinámica, entretenida y con reacciones en tiempo real.

A medida que avanzó este juego, la manada fue recolectando las monedas de la vaquiloca y completando el tesoro. Pero para evitar que las monedas se pierdan, diseñamos una bolsa “vaquera” para guardarlas y poderlas llevar completas a cada actividad. Cada integrante es portador de sus propias monedas y tiene bajo su responsabilidad su vaquibolsa. Para diseñar las bolsas aprovechamos los servicios de Doña Sandra, la modista popular dentro de Pueblillo, de esta manera se invierten los recursos que adquiere el proyecto, para apoyar el trabajo manual de la vereda.





\$106

## DOÑA ADRIANA TENDERA DE PUEBLILLO

Vivimos muchos años en el barrio el Cadillal, éramos una familia extensa conformada por 8 hermanos y mis padres; Nos mudamos a Pueblillo para estar más cerca de nuestros demás familiares y nos instalamos en una casona llamada La Quinta, donde aún vivimos.

El espacio de venta comenzó con mi mamá Eugenia en un pedazo de terreno al lado de los galpones ubicados frente a la Iglesia del barrio, estas ladrilleras pertenecían a los señores Manuel Mera y Raul Girón. Ahí construimos un kiosko, que al poco tiempo los jóvenes del barrio lo apodaron “el kioskin”. Mi mamá traía del mercado central pocas cantidades de productos para vender como: mecato, libras de arroz, azúcar o costales de papas o verduras. Ella siempre nos decía a mis hermanos y a mí que teníamos que aprender a trabajar “vengan aprendan, que eso es lo que les queda”.

Después de algunos años, el terreno donde nuestro negocio estaba ubicado cambió de propietario, así que nos trasladamos a una pequeña habitación sobre toda la calle principal de Pueblillo, al lado de la discoteca New York. Desde entonces estoy trabajando en la tienda, hace aproximadamente unos 20 años. Me levanto a las 3:00am para hacer el pan, pandebono, rosquillas y buñuelos; a las 7:30am bajo todo desde mi casa (La Quinta), organizo todo para abrir la tienda, comienzo a freír los buñuelos y las rosquillas para que estén frescos, porque los productos del desayuno es lo que más vendo. Me conocen aquí en Pueblillo por tantos años trabajando y por mi tienda “La tienda de Adriana”.

Por Adriana Girón 2021



## Truequeando con la gente.



11

14

Aunque ya teníamos claridad en cuanto a la premiación mediante la dinámica del *tesoro de las monedas de la vaquiloca*, esta vez teníamos el reto de articular con toda nuestra estrategia a distintas personas del barrio dispuestas a ayudarnos en el proceso, generando una especie de intercambio o trueque de servicios o incentivos económicos adquiridos de los procesos realizados y los ahorros recolectados.

Recordemos que nuestro objetivo principal es *compartir las experiencias del proyecto Pueblillo Sensacional con la comunidad pueblillana*; así que debemos articular a la comunidad con el proyecto y empezar a generar beneficios con nuestras intervenciones (IAP), que aunque no fuesen de gran escala, podrían convertirse en memoria individual, en un gesto de agradecimiento, en un recuerdo, en una ayuda y por ende, en una memoria colectiva.

Doña Adriana, habitante del barrio Pueblillo y quien lleva administrando su tienda por más de 20 años, es una integrante de nuestra manada, con el perfil de “propietaria de establecimiento”. La señora Adriana estuvo dispuesta a colaborar y ser partícipe en los procesos a desarrollar dentro de PS; investigando sobre su historia, nos dimos cuenta que, además de ser un actor empresarial, también hace parte de un personaje popular que narra y relata una gran historia pueblillana con respecto a sus experiencias y saberes

adquiridos por convivir sobre la calle principal del barrio. Su tienda y su oficio se rodea de la cotidianidad, los vecinos, los hogares y la popularidad del pueblo.

**¿Qué rol juega Adriana y su negocio dentro del juego de la vaquiloca?**

Siendo la tienda de doña Adriana una de las más conocidas por los pueblillanos, sería el punto ideal para hacer el canje de las vaquimonedas; de esta manera, el valor de las monedas sería canjeable donde doña Adriana, por productos que los participantes deseen y los miembros coordinadores y mediadores de PS reembolsan a Doña Adriana el valor de los productos canjeados

Aquellos niños que recolecten monedas durante las actividades, al final del proceso podrán intercambiar las monedas por mecate, dulces u otros productos de su elección, dependiendo del valor y el color que tengan las monedas.

Así PS estaría vinculando no sólo un nuevo actor, sino también, aporta a la activación económica de los empresarios del barrio, por más mínimo que sea el aporte. Como era de esperarse, Doña Adriana estuvo con toda su disposición para integrarse y ayudarnos en el desarrollo de la estrategia, pensando también en el beneficio que traería esta actividad a su negocio. Tanto la tendera como los niños, estarían creando procesos IAP y de intergeneracionalidad, por compartir sus experiencias en un intercambio recíproco mediante la acción y los objetos.

La manada

14

11

Gracias a la estrategia mediante el afiche de invitación, llegaron nuevos integrantes a la manada. Como era de esperarse, la actitud reflejaba las ganas por aprender y emprender un nuevo viaje junto a la vaquiloca y sus amigos. Para nosotros era importante identificarnos y darnos un rol especial dentro de este gran juego que empezaba, de esta forma asumimos con gran responsabilidad y honor el papel que nos correspondía durante los procesos que estaban por venir. ¿Qué pieza de diseño podría ayudarnos a distinguir a los actores? Las escarapelas y carnets son piezas que nos ayudan a componer la identidad de un grupo e identificar a los participantes miembros de una entidad.

Así que nuestros carnets se deben componer de datos como: logo de PS, tipo de actor, contacto, color identitario de los actores, nombre del jugador y tipo de jugador. que las personas que habían manifestado interés por continuar dentro del proyecto.



Técnica: Impreso láser  
cuerdas de colores, porta escarapelas.





# LOS JUGADORES

## Tipos y perfiles

Como puede evidenciarse, dentro del juego de la vaquiloca existen diferentes categorías de jugadores o actores, identificados con un color diferente, un icono y distintas habilidades para afrontar el juego. Mediante las escarapeles se referencian los perfiles y con ellos las destrezas o las virtudes de los participantes, para convertirlos en “poderes” especiales dentro del juego.



### APRENDIZ

Representa a las nuevas generaciones, niños entre los 7 y los 11 años con habilidades de aprendices para adquirir técnicas, conocer y practicar. En este grupo son, experimentadores, exploradores, transformadores y renovadores.



### AMATEUR

“Profesional aficionado” representan a los diseñadores que desean lograr metas. Son estudiantes de la Unicauca con habilidades de recopiladores, aprendices, colaboradores y renovadores.



### INTERMEDIO

Representa a los propietarios de los establecimientos del barrio Pueblillo, adultos (padres de familia o abuelos) administradores o líderes en sus locales, con habilidades de narradores, colaboradores, atesoradores y financiadores.

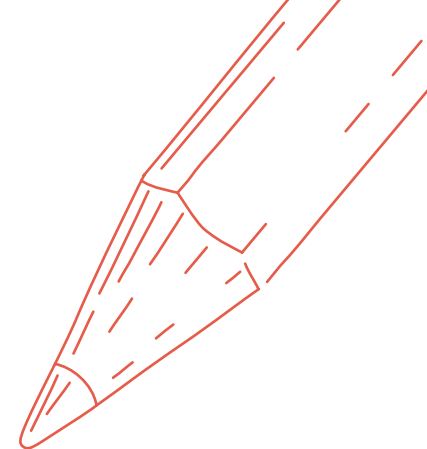


### EXPERTO

“El gran maestro” representan los personajes populares de Pueblillo, trabajadores de oficios tradicionales, artistas, gastronómicos, deportistas, con habilidades de narradores, maestros, atesoradores, financiadores y renovadores.

### 3.1 LAS PESEBRERAS CREATIVAS

Las Pesebreras creativas representan los espacios de reunión de nuestra manada. Es allí donde nacen ideas, compartimos experiencias e historias. Son los lugares donde se nutren nuestras ganas por mantener vivas costumbres y tradiciones, aprendiendo y fortaleciendo nuestro conocimiento a través del juego y la ayuda de toda la manada.



#### COSTRUYAMOS NUESTRO PESEBRE SENSACIONAL

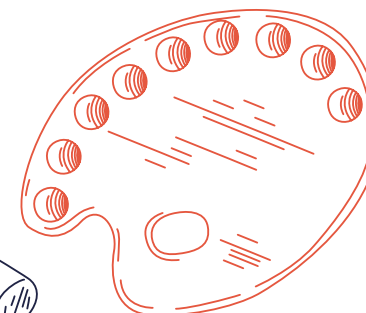
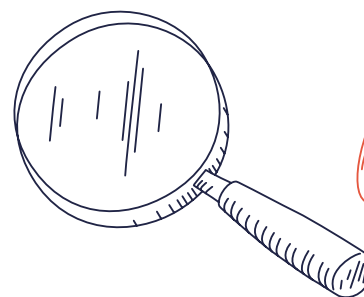
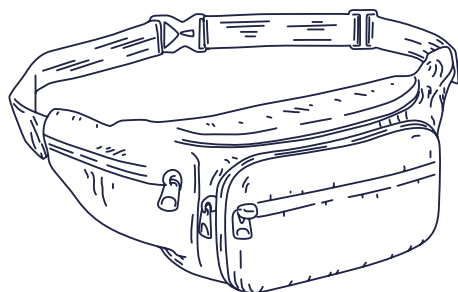
##### ¿Qué representan estos espacios?

Desde el proyecto Pueblillo Sensacional, buscamos fortalecer los vínculos y las relaciones que anteriormente se presentaban a nivel familiar y de comunidad ya descritos en el capítulo “el Zafarrancho” (p,46). Una de las prácticas que con el tiempo han ido perdiendo fuerza, ha sido el diálogo y la enseñanza de padres a hijos con respecto a los conocimientos tradicionales de los oficios e historias. Según nos cuentan los abuelos de Pueblillo, los trabajos que desempeñaron toda su vida fueron herencia inmaterial de sus padres, pues desde muy pequeños aprendieron múltiples oficios para poder llevar el pan diario a sus mesas; “aprendimos mirando y

haciendo” es un comentario común entre esta generación de personas, lo que en otras palabras nos habla de la práctica como método de aprendizaje y de experimentación.

Por otro lado, el diálogo siempre estuvo presente durante el desarrollo de estas prácticas y era ese medio informal que daba vida a cuentos, historias y vivencias que pasarían a convertirse con el tiempo en relatos de sabiduría, de memoria y recuerdo. Una iniciativa del proyecto es volver a dar vida y repensar estos espacios, desde una perspectiva cercana a las necesidades e intereses de estos los actores infantiles, que como es de esperar han cambiado con el pasar de los años. Es por

eso que, vemos una oportunidad para experimentar nuevos métodos para conectar y generar el vínculo entre aquellos actores que aun en la actualidad, portan conocimientos heredados de sus antepasados y que están dispuestos a compartirlos con jóvenes o nuevas generaciones de la vereda; quienes interesados en aprender, divertirse, explorar y poder tener experiencias cercanas con dichas prácticas, mantienen vivo el conocimiento. Para ello, es necesario que se genere un ambiente propicio para su desarrollo y esa ahí donde damos vida al concepto de “pesebrera creativa”.





### ¿Cómo surge la idea?

Teniendo en cuenta la problemática a abordar, los actores involucrados y la experiencia adquirida en etapas anteriores del proyecto, analizamos el impacto positivo que tuvimos en encuentros previos durante la construcción de la vaca loca infantil para las fiestas patronales; al llevar a cabo tal participación, conformamos un grupo de niños interesados, reconstruimos junto a la comunidad la historia y el valor cultural que representaba la vaca loca en Pueblillo y luego la compartimos con los niños en un espacio divertido y creativo donde junto a la ayuda de un artesano aprendimos a construir los armazones de la vaca para crearle una identidad visual propia a la juventud. El resultado de esta dinámica fue una idea transformadora pues, nunca los niños habían podido participar en esta práctica cultural que mediante una IAP, de construcción, colaboración y planeación se pudo llevar a cabo.









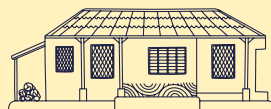
NIVEL 1

# PESEBRERA "EL TERRENO"

*¡Nuestro Pesebre sensacional necesita un terreno!*

En este primer nivel, nuestra manada se enfrentará a la gran misión de poder reconocer el territorio que habitan, a partir del intercambio de conocimientos y la ayuda mutua, para retroalimentar gráficamente su territorio. Luego, a partir del diálogo y la conversación, conoceremos juntos a algunos personajes populares de la comunidad, los cuales han aportado significativamente a la identidad de la vereda.

Lugar:



Estadero El Castillo (Pueblillo)

Participantes:



## DOÑA MARIBEL

### PROPIETARIA

Soy la dueña de este lugar, aquí tenemos un restaurante y un bar. Somos un establecimiento tradicional, que hace parte de "Pueblillo Sensacional" Este local, dio la oportunidad de que niños y jóvenes pudieran crear la vaca chiquita, de la fiesta patronal.

Soy nieta de los personajes de las historias ya contadas de "El castillo de Doña Rosa" y "El gran maestro Castillo", crecí en esta casona al lado de animales de campo y naturaleza. Por muchos años he estado al lado de mi abuela Rosa aprendiendo de sus oficios y sus saberes en torno a la gastronomía Caucana, por eso ahora soy administradora y propietaria de su legado: el Estadero y Restaurante El Gran Castillo.

Hemos compartido con nuestros visitantes el trabajo tradicional que se forma dentro de la cocina, desde 1959 ofrecemos comida típica y criolla en un lugar tradicional payanés, con nuestra especialidad que es el sancocho de gallina. Cautivamos con sabores, olores y vivencias, dentro de un espacio peculiar, hogareño y campestre.

## EL TERRENO

Este nombre hace referencia al territorio, al lugar en que habitará la manada durante todo el juego. Es de gran importancia volver a generar esa conexión con los invitados. Nuevas criaturas llegan a emprender un nuevo viaje junto a Pueblillo Sensacional.

### Reconociéndonos



**PRESENTACIÓN**  
1

**LA VACA LOCA**  
POSTER Y VIDEO  
2

**LAS MONEDAS**  
LAS INSIGNIAS  
3



### Co-creando



**PUEBLIGRAFÍA**  
4

**PERSONAJES**  
5

Una vez tuvimos la confirmación de la participación de la manada, establecimos una fecha para el primer encuentro co-creativo, en el cual buscábamos conocernos, hablar sobre nuestras vidas, nuestro barrio y presentar lo que sería el desarrollo de la actividad y las distintas dinámicas que estarían presentes a lo largo de los próximos encuentros. Para ello, dividimos el encuentro en 2 secciones: Una primera, destinada a la presentación, a la visualización del “minivideo”

de la vaca loca, a la explicación de la funcionalidad y usabilidad de las monedas, además de recordar la historia del tesoro de la vaca loca y su metodología para obtener las insignias por la participación y las buenas conductas durante el proceso. Luego, compartimos junto a los niños un pequeño refrigerio, el cual permitió que los participantes entraran en confianza y por último, se desarrollaron los talleres creativos de la puebligrafía y los personajes populares de Pueblillo.

## PUEBLIGRAFÍA

13

3

5

2



## MISIÓN 1

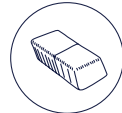
## Reconocer mi territorio



Lápices de colores



Marcadores de colores



Borradores



La Cartografía se convirtió en una herramienta **co-creativa y de co-diseño** de gran importancia, para reconocer los distintos espacios que conforman Pueblillo. Junto a nuestra manada, logramos un bosquejo de Pueblillo, resaltando aspectos importantes como los animales, los establecimientos, el clima, las ladrilleras, los ríos, las montañas, etc; también dimos paso al proceso de transformación y deformación interesante del espacio con el fin de resaltar elementos que han permanecido ocultos y que gracias a este tipo de ejercicio se visibilizan y toman una posición espacial mediante la interacción con los elementos circundantes de la comunidad.

En etapas anteriores del proyecto, se había tratado de construir una cartografía desde una sola perspectiva (la nuestra); sin embargo, debido al plano elegido, las gamas cromáticas y los distintos recursos utilizados, nos dimos cuenta que no reflejaba la esencia de Pueblillo, su biodiversidad, su singularidad, además de que era difícil ubicarse dentro del gráfico. En reflexión de esas conclusiones, decidimos partir de una herramienta que se fue construyendo desde la colectividad, integrando a la propia comunidad en el proceso y utilizando técnicas que permitieran resaltar aquellos aspectos que sirven como referencia vital para identificar al barrio.



Primera cartografía realizada

### ¿Cómo lo desarrollamos?

Conformamos dos grupos de trabajo con el fin de poder tener dos perspectivas del ejercicio y que los participantes pudieran trabajar de forma más cómoda. Para empezar a alimentar la Puebligrafía, los niños utilizaron colores y marcadores con los cuales pudieran expresar de forma rápida sus ideas. El acompañamiento fué fundamental para motivar a los niños a liberar la creatividad y lograr que el aporte fuera significativo pues, cada uno tenía mucho que aportar desde

sus vivencias, su hogar, su pensamiento propio, su experiencia, su cotidianidad los lugares que frecuentaba y que había visitado. A partir de preguntas al aire como *¿Dónde vives? ¿Qué lugares reconoce? ¿Por dónde permaneces? ¿Sabes qué hay en este sitio? ¿Dónde has transitado? ¿Qué animales habitan este lugar?* logramos que el recuerdo y la memoria individual fuera compartida, configurando de esta forma gran parte de una memoria colectiva.



Resultado 13: Acercamiento a la vista geográfica de Pueblillo “La cartografía como representación del territorio de Pueblillo”

El resultado fue una sinergia de experiencias que se veían reflejadas tanto visualmente a través de la cartografía como también de forma oral, ya que este espacio permitía el diálogo, la reflexión y la crítica en cuanto a la información que se estaba construyendo colectivamente. Este soporte visual, nos aportó información valiosa respecto al territorio desde la visión de los niños y aquellos caminos que han recorrido junto a sus familias y habitantes del barrio.





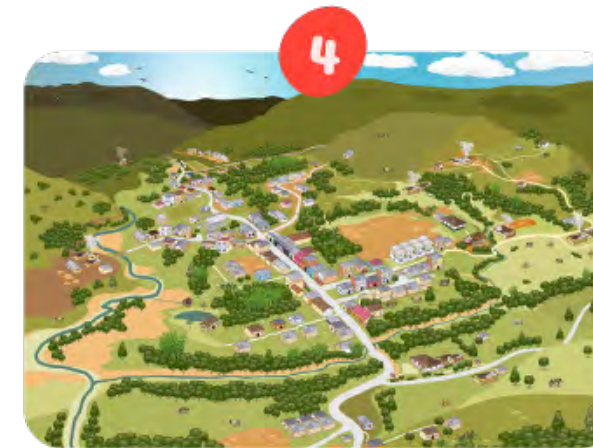
Plano de referencia



Intervención de la manada



Complemento con vistas aéreas



Resultado

*Adicionalmente a la información que aportó la manada sobre el barrio, nos apoyamos de algunas tomas aéreas realizadas durante las tomas del “minivideo” del regreso de la vaca loca, para obtener una perspectiva mucho más clara en cuanto a la ubicación del barrio y sus alrededores.*





Pueblillo Alto

10

6

11

7

8

5

2

9

4

3

1

Q. Quitacalzon

R. Molino

Via Yanacoñas

Via Parado

Via Panchal

Via al Huila



## PUEBLIGRAFÍA (RESULTADO)

### Principales lugares identificados

1. Estadero El Castillo, 2. Iglesia de Pueblillo,
3. El Ventarrón, 4. Ladrillera La Tierra de Dios,
5. Discoteca New York, 6. Kiosco de la Gorda Helena,
7. Polideportivo, 8. Salón Múltiple, 9. Poceta,
10. Escuela de Pueblillo, 11. Cancha de fútbol.

### Conclusiones

Cabe resaltar que, durante este ejercicio, los niños identificaron ciertos lugares, seres, objetos y elementos del barrio que consideraban importantes, que les llamaban la atención y los cuales solían frecuentar. Esto ayudó a comprender la visión grupal y particular de la manada, ya que cada persona o agrupación social del barrio puede resaltar aspectos muy diferentes de acuerdo a sus vivencias y sus experiencias. Esto hace de la construcción cartográfica de PS un taller y un elemento que se nutre colectivamente, se retroalimenta, se recorre y se transforma a medida que nuevas intervenciones y nuevos participantes lleguen a la manada. Además de que el formato puede ser útil para crear distintas interfaces, interacciones y piezas de diseño para próximas aventuras. Dentro los elementos resaltados de la Puebligrafía se encuentran:

### El clima:

Con respecto a esta categoría, se acordó en consenso que, Pueblillo era un lugar en el cual llovía demasiado, y siempre había nubes en las montañas, pero también había días soleados y calurosos.

### La geografía:

Respecto a la geografía, los niños evidenciaron zonas de mucha vegetación, los ríos que recorren el barrio, las montañas que rodean a Pueblillo así como los caminos principales y secundarios por los cuales constantemente transitaban.

### Los lugares:

El aporte más significativo se vio reflejado en esta categoría, ya que, se pudieron desplegar datos curiosos y anécdotas vividas en estos espacios. Cabe mencionar que, la interacción y las vivencias jugaron un papel importante para definir los lugares, pues eran espacios de ocio, de recreación frecuente, de educación, de alimentación, de transporte, de fiestas y celebraciones, de trabajos y oficios tradicionales, estaban cerca a sus casas u otros pertenecían a familiares, así como también algunos de los cuales habían escuchado hablar, pero desconocían personalmente.

**Nota:** Un aspecto que llamó bastante la atención a la hora de analizar la información plasmada en el gráfico, es que los niños no representaron a los habitantes de Pueblillo. De hecho, algunos intentos por dibujar personas que aparecen en el gráfico, no se realizaron conscientemente, ya que al final simplemente querían completarla sin sentido alguno, a diferencia de las demás categorías, en las cuales había una conciencia y una argumentación del por qué representaban dichos elementos. Sin embargo, dentro de las hipótesis planteadas partiendo de la observación y los comportamientos durante la actividad, los niños encontraban ciertos elementos con un mayor significado para expresar sus ideas sin necesidad de entrar en detalle. Es así como por ejemplo, al dibujar una cancha estaban enmarcando todo un escenario relacionado al fútbol, a los jugadores, al profesor, etc, y así con los demás elementos.

Finalmente, a partir del análisis e interpretación de la información, logramos evidenciar ciertas relaciones que empezaban a tejer la forma del barrio y entre los elementos que lo conforman. Esto, nos daría pautas valiosas para la ideación y el desarrollo de las actividades próximas a realizar junto a la manada.

## RECONOCIENDO A MIS VECINOS



¡Nuestro Pesebre Sensacional necesita unos personajes y unos lugares Populares!

### MISIÓN 2

Reconocer algunos personajes populares de la vereda.

Este ejercicio parte de la necesidad de pasar a un plan más cercano sobre el barrio. Si bien, la Puebligrafía nos daba una información más global sobre Pueblillo, en relación a su ubicación y geografía; a partir de esta actividad lograríamos hablar sobre su gente, aquellos que han construido con sus manos y su esfuerzo gran parte de lo que se evidenció en la cartografía, pues han sido responsables del desarrollo de múltiples actividades económicas, sociales, arquitectónicas y culturales del barrio. Es así como estas dos actividades son un complemento y permiten obtener una perspectiva más completa de la cotidianidad y las dinámicas que se llevan a cabo en el territorio multicultural.



Teniendo como experiencia un ejercicio desarrollado previamente en el cual se ilustraron algunos rostros de los habitantes pueblillanos (*Anexo PDF. Fase VAQUI-RUMIAR, Biodiversidad Popular p.19*), nos dimos cuenta que los gestos, sus expresiones, su forma de hablar y sus comportamientos son un tipo de comunicación importante que parte de la subjetividad de cada individuo, es su propia esencia. Por eso es importante reconocer que no existe una identidad única en Pueblillo, si no muchas identidades al igual que otros territorios que emergen dentro de la vereda; sin embargo, entre sus diferencias y problemáticas existen muchos aspectos compartidos esperanzadores como la amabilidad, la alegría, el trabajo, la familia y las ganas por mejorar para salir adelante.





Kit de Ilustraciones de los Personajes Populares de Pueblillo



### ¿Cómo lo desarrollamos?

Para esta actividad nos valimos de una galería fotográfica digital que habíamos recolectado personalmente y volvió a ser de inspiración el kit de ilustraciones de los personajes populares de Pueblillo.

El criterio de selección de estos personajes fue con base en las actividades que realizaban en aporte a la vereda (desde el deporte, la gastronomía, la música, la artesanía, las fiestas y muchos aspectos más), su reconocimiento y popularidad, sobre todo su disponibilidad por ser parte de nuestro proyecto. Aunque en base a estos criterios se pudieron haber seleccionado muchas personas, elegimos a los ya investigados y socializados en los proyectos pasados.

Una vez organizamos el grupo de niños, les proyectamos las fotografías de estos personajes. La dinámica consistía en contar algo sobre ese personaje, su nombre, apodo, trabajo, etc; pero, si no lo conocían debían compartir las características que connotan de la imagen y del personaje, con preguntas: *¿Qué gestos tiene la persona? ¿A qué creen que se dedica?*. El objetivo de esta actividad era que a partir del recuerdo y la memoria se pudiera revivir momentos que nos permitirían conocer más sobre la vida de aquellos personajes, desde la perspectiva de los niños.

Constantemente se tomaba registro de los comentarios y las actitudes que se vivieron en ese momento.

A continuación se presentan los personajes que hicieron parte de la dinámica:



Personajes seleccionados por la manada para continuar con el proceso



lugares elegidos a partir de la relación con los personajes:



**Anécdota:**

Durante el desarrollo de la actividad, de forma inesperada unas niñas reconocieron a su abuelo, que había fallecido semanas antes, lo cual generó una atmósfera de mucho sentimiento pues, mientras hablaban de lo especial que había sido, de sus oficios y gustos, las lágrimas invadían sus ojos. Son en estas experiencias vividas dentro del proyecto, que nos permitimos relacionar la disciplina del diseño desde un aspecto sensible que contiene los mejores recuerdos de aquello que ya no está en este mundo

**Resultado 9:** Reforzar la identidad narrativa y visual del proyecto *“Pueblillo Sensacional como espacio de recopilación documental pueblillano”*

Esta recopilación de información nos permitió tomar decisiones frente a la selección más reducida de algunos personajes con los cuales íbamos a trabajar, muchos manifestaron el anhelo de poder continuar el proceso con algunos de los personajes que reconocían o simplemente tenían algún afecto familiar. Como dato curioso, uno de los personajes que tuvo mayor aceptación fue Homero Ordoñez, el entrenador de fútbol, pues muchos niños y niñas del barrio son sus alumnos y tienen un gran respeto por él.

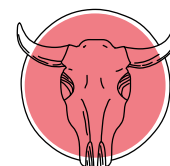
Adicionalmente, los niños empezaron a relacionar algunos personajes con lugares y establecimientos de Pueblillo en los cuales normalmente estos hacían presencia. Este fue un punto muy importante debido a que nos permitió entender que existían ciertas relaciones fuertemente vinculadas entre sí para empezar a comprender el tejido social y sus características.

**Moralejas:****Aspectos Acertados**

- 1) Al organizar **grupos de trabajo** para el desarrollo de las actividades, los niños se ayudaban mutuamente a completar los ejercicios y durante este proceso de recordar y argumentar, se daba pie a la retroalimentación.
- 2) **La libertad de expresión** propuesta de ambas actividades permitió que la información obtenida fuera mayor a la que esperábamos, inclusive las herramientas utilizadas fueron modificadas durante el ejercicio porque en su formato original no eran suficientes para contener toda la información.

3) Es muy importante **escuchar y entender el punto de vista de los niños y las niñas**, ya que ellos tienen una mirada diferente de las cosas, reflejada en sus formas de representación y expresión (dibujos, los colores, las técnicas, el tono de la voz, las palabras que utilizan, etc).

4) Los niños sintieron la **cercanía** de las actividades pues, al relacionarse con su cotidianidad y su entorno los talleres cumplieron el objetivo aplicado al aprendizaje y trabajo en equipo como espacio educativo y recreativo.

**Aspectos por mejorar**

- 1) En este primer ejercicio pudimos evidenciar que era necesario diseñar una estrategia que nos permitiera **iniciar las actividades de una forma dinámica y práctica**, ya que los niños se mostraron en su momento tímidos y con poca confianza, pero después de proponer un pequeño juego el ambiente y la actitud mejoró considerablemente.

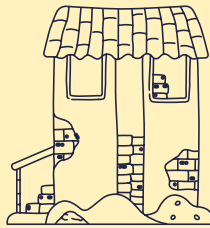


NIVEL 2

# PESEBRERA EL BARRIAL

En el barrial aprenderemos sobre la arcilla, conoceremos de fondo el proceso de la fabricación de ladrillo y daremos forma a los personajes y lugares elegidos para crear nuestro **pesebre sensacional**.

Lugar:



La Tierra de Dios  
(Ladrillera de Nachín, Puebla)

Participantes:



## BERNARDO GIRÓN "NACHÍN"

ARTESANO Y LADRILLERO

Crecí dentro de una familia numerosa, soy hermano de Adriana (tendera). Al igual que muchos habitantes de Puebla, aprendí la labor de la fabricación del ladrillo de manera empírica y tradicional, pues consta de un 80% de trabajo manual y físico, un trabajo realmente desgastante.

Con el tiempo obtuve un terreno al lado del río, sobre el camino que lleva a la chorrera, un lugar suficiente para construir mi ladrillera "La Tierra de Dios" y vivir rodeado de la naturaleza, el sonido del río y animales silvestres.

Mi cotidianidad se convirtió en una rutina para fabricar ladrillo: sacar el barro, "echar pala", preparar el horno, moldear el barro y poco a poco aprendí a ser un experto de este oficio para administrar mi propia fábrica.

A pocos metros de mi ladrillera, hice mi hogar donde me acompañan mi esposa, me visitan mis hijos y mis nietos. Aprovecho el espacio y mi experticia para convertir mi oficio en un pasatiempo y así pasar las horas libres; me dediqué a decorar mi casa con figurillas y macetas de barro, así que organicé una zona dentro de la ladrillera para compartir y aprender junto a mis nietos a utilizar los moldes artesanales que me regalaron.



Como recuerdan, mientras recorríamos las calles de Pueblillo nos encontramos con Nachín, un personaje muy reconocido en el barrio por su labor como ladrillero y por su talento artístico con la creación de objetos en arcilla.

La misión de PS radica en hacer alianzas con los personajes populares de Pueblillo quienes poseen conocimientos muy valiosos y que posiblemente están dispuestos a compartirlos con las nuevas generaciones.

Nachín es un habitante de Pueblillo que reconoce la importancia de mantener vivos los conocimientos y las prácticas que se han heredado de sus padres y abuelos, por lo que cada domingo reúne en su ladrillera a sus nietos para esculpir y decorar con sus manos distintas figuras en arcilla, siendo un ejemplo de lo que queremos llegar a lograr con nuestro proyecto.

En este segundo encuentro con los niños, “La Tierra de Dios” se convirtió en nuestra pesebrera creativa, donde aprenderíamos la historia, la importancia y el proceso de la fabricación del ladrillo, así como el arte de este gran personaje.

Al conversar con Nachín y conocer su pesebre, nos inspiramos en lo que éste representaba: un mini territorio diverso, con personajes e historias; así que decidimos que empezaríamos a moldear **el PESEBRE de Pueblillo Sensacional**. Un primer paso ya lo habíamos dado con la Puebligrafía, la cual se convertiría en nuestro territorio sobre el cual reposarían los objetos y los relatos que construiríamos junto a nuestra manada. Ya nuestro sistema de memoria empezaba a tejerse y a relacionar distintos elementos del contexto.

**¡Tenemos nuestro territorio!, ahora daremos forma a los personajes y lugares que hemos seleccionado en la actividad pasada, para empezar a completar nuestro Pesebre Sensacional.**

*Para el desarrollo de esta segunda pesebrera creativa, diseñamos distintas estrategias como solución a algunas dificultades que tuvimos en la primera, en términos de volver a las actividades más dinámicas que activan la participación de los integrantes y fortalecen el rol de exploradores.*





Canal: Digital - whatsapp  
Formato: Vertical - Pantalla teléfono celular

### La invitación



Para el diseño y comunicación de nuestro segundo encuentro con la manada, partimos por tener en cuenta algunos aspectos importantes que evidenciamos y corregimos de las anteriores piezas diseñadas con el mismo propósito. En este caso, al contar con una base de datos de cada uno de los integrantes y tenerlos vinculados a un grupo privado de whatsapp, nos apropiamos de este medio para enviar las invitaciones. De este modo, el canal digital nos permitía acercarnos e interactuar con nuestra manada sin tener un contacto físico, teniendo en cuenta que entregarlos personalmente y en un formato impreso no era muy acertado por restricciones por la pandemia.

### La iconografía

Este recurso empieza a ser un elemento que identifica los distintos actores. Nuestro propósito consistía en lograr que progresivamente los participantes se empezaran a apropiar y a reconocer la iconografía y las gamas cromáticas de Pueblillo Sensacional.

### Las recomendaciones

A diferencia de las anteriores piezas diseñadas, la necesidad surge a partir de la ideación y planeación de este segundo encuentro

en el cual, recorreríamos junto a la manada algunas calles, campos y zonas verdes de Pueblillo, desarrollando un ejercicio de exploración mientras llegábamos a nuestro destino. Por ello, era necesario pensar en algunas medidas básicas de protección para que los participantes pudieran disfrutar de una experiencia segura y cómoda.

Las condiciones climáticas y las particularidades de las zonas rurales con su vegetación, fauna y relieve, fueron factores a tener en cuenta a la hora de definir las principales recomendaciones. Algunas de las recomendaciones fueron: Gorra para el sol, zapatos cerrados, pantalón largo, tapabocas, un buzo de manga larga, un bolso pequeño y agua para hidratarse.

### Personajes y lugares



Como resultado de nuestra primera pesbrera creativa, logramos definir algunos personajes populares de Pueblillo y también algunos sitios emblemáticos del barrio que de alguna forma tenían cierta relación con ellos. Anticipándonos a las próximas acciones por desarrollar y teniendo en cuenta el material de trabajo y las relaciones que habíamos establecido con Nachín, decidimos empezar a ilustrar y a explorar nuevas técnicas para lograr captar la esencia y un material

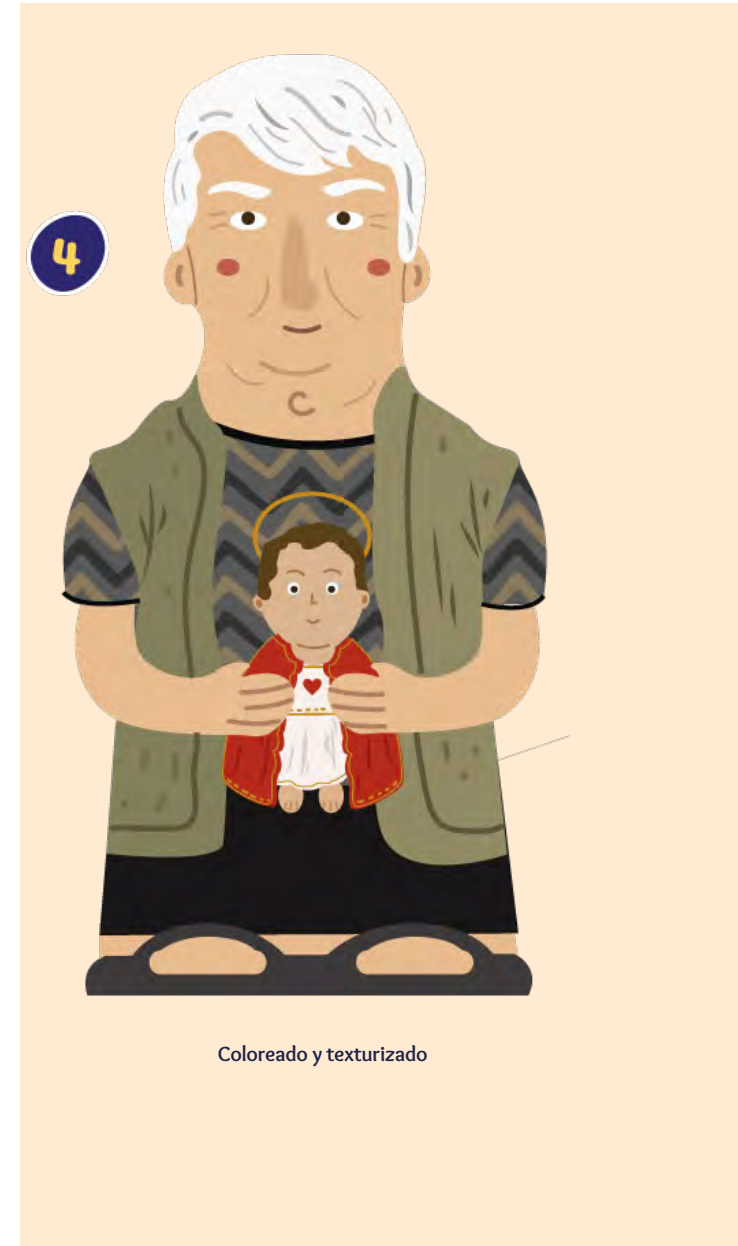
visual mucho más cercano a la gráfica que proponemos desde el proyecto para la niñez. Durante este proceso creativo, notamos que la rotoscopia en este caso, se alejaba mucho de la gráfica que habían propuesto los niños en la cartografía, inclusive a la que normalmente utilizan, más colorida, con menos texturas y detalles. Debido a ello, empezamos a explorar una nueva técnica de ilustración que nos permitiera aportar mayor información sobre los personajes y los lugares, para también lograr resaltar los rasgos más representativos de cada uno de ellos y sin omitir los avances de nuestra identidad gráfica. Finalmente, en base a la información aportada por los niños de la manera en cómo recordaban a los personajes, se identificaron algunos elementos icónicos que acompañaban a estos habitantes y que están relacionados normalmente con los oficios y trabajos que desempeñan dentro de la comunidad.

### Proceso de ilustración

Para el proceso de ilustración, se partió de alguna referencia visual resultado de las visitas y el registro fotográfico recolectado anteriormente. En segunda instancia, se realizaron varios bocetos frontales del personaje que logran captar aspectos físicos y



emocionales propios del personaje a ilustrar para después digitalizarlo y pulir detalles de trazado. Por último, partiendo nuevamente de la imagen referencia, se terminaron de dar detalles, texturas y coloreado para dar por terminado el proceso de ilustración.





## PERSONAJES POPULARES DE PUEBLILLO



**BERNARDO GIRÓN**  
"NACHÍN"



**HELANA**  
**ORDOÑEZ**



**MARIO ALCUÉ**



**DOÑA ALEJA**



**CARLOS MEJÍA**



**HOMERO**



**HUGO GIRÓN**



**ALINA CHANTRE**



## LUGARES POPULARES DE PUEBLILLO



**GALPÓN**



**LA IGLESIA**



**NEW YORK**



**KIOSCO DE LA  
GORDA HELENA**



**ESTADEDRO EL CASTILLO**

# GUIANDO A LA MANADA

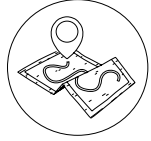


## MISIÓN 3

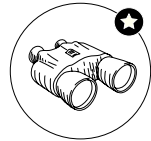
Guiar a la manada y a la vaquiloca por los caminos de Pueblillo para llegar a La Tierra de Dios



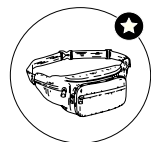
Bitácora de herramientas



Mapa del tesoro



Binoculares



Canguro



Lupa

### Bitácora de Aventuras

Para emprender este nuevo viaje, diseñamos una herramienta de gran utilidad para nuestra manada, la “Bitácora de Aventuras de la vaquiloca”. La idea surge tras encontrar la necesidad de que los participantes puedan llevar un registro de las aventuras emprendidas junto a la vaquiloca, para que a través de este pequeño libro pueda recolectar pistas y datos importantes que le permitirán convertirse en “el mejor aprendiz del mundo de Pueblillo”. Mientras los niños exploran el territorio, conocen nuevos personajes y lugares nuevos, completarán su tesoro y culminarán exitosamente el juego de la



Impresión: Láser  
formato: Pequeño 11x8 cm  
Papel: Opalina, Propalcote

Para el Barrial específicamente, los niños desarrollarían las secciones 1 y 2 de sus bitácoras, la información se obtendrá a partir del recorrido que se realice hacia la casa de Nachín y las actividades realizadas en este lugar. Las demás secciones serán un ejercicio de exploración que realizarán en sus tiempos libres, en sus casas, con sus familias e intercambiando conocimientos.

**CUBIERTA Y CONTRAPORTADA <sup>1</sup>**

Además de la identidad del proyecto en la cubierta (logos y título del librito), la contraportada tiene una historia contada en primera persona, con el objetivo de que los lectores se identifiquen como exploradores, atesoradores y aprendices.

**REGISTRO DE MONEDAS RECOLECTADAS <sup>2</sup>**

En la portadilla, la bitácora está identificada con el nombre del jugador aprendiz, además de contar con una tabla en la cual llevará un registro de las Vaquimonedas ganadas.

**SECCIÓN 1: TERRITORIO DE ANIMALES Y PLANTAS <sup>3</sup>**

Por sus características rurales, Pueblillo cuenta con una gran diversidad de fauna y flora. Debido al recorrido planeado para llegar a la casa de Nachín, nos encontraríamos con algunos animales (insectos, aves, peces, mamíferos, reptiles o anfibios) y plantas (verduras, hortalizas, árboles, hierbas, flores). Nuestra manada exploradora deberá dibujar o pegar recortes a partir de un proceso sensible con el contexto, para así aprender y conocer las especies vivas del territorio.

**SECCIÓN 2: LADRILLERA DE PUEBLILLO**

Al tener claridad sobre las actividades que se iban a realizar en la casa de Nachín, decidimos crear una sección en la cual los niños exploradores pudieran ir identificando, dibujando e ir haciendo anotaciones sobre el proceso de producción del ladrillo (Herramientas, materiales, objetos, etc).



### SECCIÓN 3: LOS PERSONAJES <sup>4</sup>

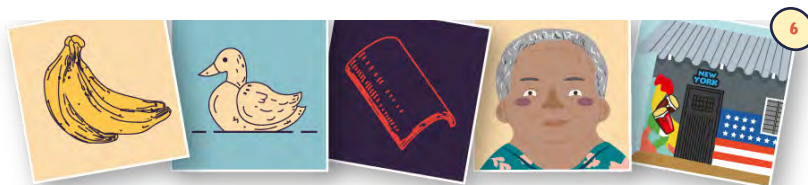
Continuando con la dinámica de conocer más sobre ciertos personajes populares dentro del mundo de Pueblillo, los jugadores ayudarán a la “vaquiloca” a investigar y a encontrar pistas que los llevarán a tomar el rol de ser unos detectives dentro de Pueblillo. Preguntarán a sus familiares, amigos o vecinos sobre características, nombres, oficios, lugares donde viven, sus apodos, etc. Esta sección es de gran importancia para empezar a descubrir sobre la vida de estas personas y el valor que representan para el barrio, además de empezar a investigar características propias que los identifican visualmente, mediante un ejercicio de coloreado.

### SECCIÓN 4: LOS LUGARES <sup>5</sup>

De igual manera que con la sección anterior, Pueblillo está lleno de lugares fantásticos. En este caso, los participantes deberán ayudar a la “Vaquiloca” a conocer algunos lugares importantes del barrio. Además de colorearlos y darle una identidad, deberán descubrir lo que son, qué se realiza en ellos, dónde están ubicados e inclusive lo que más les gusta sobre estos lugares.

### ADHESIVOS DE LA BITÁCORA <sup>6</sup>

Cada sección descrita anteriormente contiene distintos ejercicios. Para validar el cumplimiento de cada uno de ellos, se diseñaron una serie de adhesivos, que funcionan como evidencia de las tareas completadas ya que, al final, los niños que tengan las bitácoras completas, ordenadas y con todos los adhesivos, obtendrán una recompensa en forma de moneda dorada, que se sumará a su repertorio de monedas ganadas.



### Mapa del Tesoro

*La vaquiloca se encuentra confundida y necesita de tu ayuda para llegar a la casa de Nachín. Para recordar el camino, ella ha dejado ciertos objetos en lugares especiales y junto a la manada serás su guía e irás reconociendo las paradas seleccionadas en los diferentes “mapas del tesoro” como recompensa ella te premiará con los objetos que dejó en el camino, pues son nuevas herramientas para afrontar la misión.*



Esta valiosa herramienta, le permitió a los jugadores moverse a través de Pueblillo sin perderse y encontrar las herramientas disponibles que les permitieron guiar a la manada y completar la bitácora de aventuras.



La idea surge con el fin de introducir a la actividad dinámicas que motivan la participación de los jugadores pero que además les permite obtener algún beneficio o herramienta para enfrentar la actividad. Aunque, en su planificación la estrategia no era de gran complejidad, buscaba agregar emoción y diversión al recorrido.

### ¿Cómo obtener el mapa del tesoro?

Los mapas del tesoro se encontraban escondidos en la vaquiloca; para encontrarlos, los jugadores debían desprender un papel impreso al azar y hallar las monedas del tesoro ocultas. Para ello, la vaquiloca pasaba por la silla de cada jugador y estos procedían a desprenderle una tira de papel. Si la tira tenía la moneda impresa y completa, eran afortunados de guiar a la manada por el camino y de obtener las herramientas especiales como premios.

### ¿Cómo reclamar una herramienta del mapa?

El mapa del tesoro, indica el punto de partida y punto de llegada, además de puntos de referencia marcados con una X. Los tesoros (premios) se encontraban en las X que son algunos puntos o paradas importantes dentro del recorrido: El primero estaba en el puente de entrada al barrio; el segundo en la iglesia de Pueblillo; el tercero y último, en el cruce del estadero Ventarrón. La forma como los portadores y ganadores de los mapas del tesoro reclamarían su premio, sería identificando exactamente el lugar. Una vez sobre la señal marcada, el jugador debería rápidamente indicarnos que estábamos justo en el área y así, reclamar su premio al azar. Los participantes debían estar muy atentos ya que, de no realizar la indicación, no ser un buen guía de la manada y no identificar en el sitio correcto, perderían la oportunidad de obtener el tesoro.

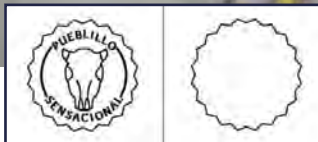


Imagen premiada / imagen no premiada





Manada de la vaquiloca en la ladrillera de “la Tierra de Dios”, junto al maestro Bernardo.





*Integrante de la manada, aprendiendo el oficio de fabricación del ladrillo.*

## EMPEZAMOS EL VIAJE



### Vaquiandando

Decidimos realizar el recorrido caminando y de este modo el contacto con el territorio sería directo, más sensible y estaríamos fomentando el liderazgo de los guías del “mapa del tesoro”.

Cada jugador debía portar su escarapela correspondiente. Aquellos niños que obtuvieron el mapa del tesoro tendrán el rol de guiar a sus compañeros por el camino correcto.

Aunque el día estaba nublado y un poco lluvioso, las ganas por aprender y divertirnos nos motivaron a emprender esta gran aventura. Nuestro recorrido partió del Estadero el Castillo, lugar en el cual normalmente realizamos nuestros encuentros y el lugar de llegada sería la ladrillera de Nachín.



Después de haber completado todo el recorrido, llegamos a la casa de Nachín y de forma muy amable nos dio la bienvenida a *La Tierra de Dios*, el galpón en el cual estaba a punto de comenzar una nueva misión para nuestra manada llena de sorpresas y cosas fascinantes por aprender.

Para continuar con el desarrollo de esta actividad, Nachín se presentó ante todos los participantes presentes. Para nosotros es de gran importancia este paso, ya que comenzamos a entablar la conexión entre los personajes populares, las nuevas generaciones y los demás actores involucrados en el proceso. Nachín comenzó a hablar acerca de su familia, su casa, su lugar de trabajo y los diferentes oficios base de la arcilla que ejerce para sostener a su hogar.





### Fabricación de ladrillo

Para conocer el proceso de la fabricación del ladrillo y la preparación del material, se planeó junto a Nachín, un recorrido por la ladrillera y sus alrededores.



El primer recorrido que realizamos con el acompañamiento y guía de Nachín, fue al “barrial”. Este es el lugar desde el cual extraen la materia prima para la fabricación del ladrillo, dentro de los datos curiosos que nos dió este personaje, es que existen diferentes tipos de arcilla y se reconocen por su color. Su terreno está beneficiado por ser de tierra arcillosa de color rosado y gris con diferentes tipos de textura y usos.



Después de extraer el material, con la ayuda de carretillas o bestias (nombre común para referirse a los caballos de carga), se traslada hasta el galpón donde se arruma y se revuelve con arena cernida cuidadosamente para luego pasarla a través de una máquina especial llamada “moledora”. La arcilla mezclada se muele para obtener una materia prima mucho más fina y sin grumos para ser manipulada con mayor facilidad. En este momento, ya se obtiene una arcilla que se puede utilizar tanto para la creación del ladrillo como para la creación de figuras artesanales.



El siguiente paso consiste en darle forma a los ladrillos con la ayuda de un molde. (Como dato importante, el proceso utilizado para el moldeado del ladrillo fue inspiración para realizar nuestros propios moldes que más adelante utilizaríamos, tanto en el material de la herramienta como en el sistema para extracción de la figura de arcilla obtenida). Después de obtener la forma deseada de los ladrillos, se debe dejar secar a temperatura ambiente por unos días, por lo que el tiempo de este proceso depende mucho de las condiciones climáticas.



Finalmente, nuestro recorrido termina en el horno quemador, una zona de alto riesgo para los trabajadores. En este lugar, el ladrillo se quema a altas temperaturas con cisco de café, por tres días y puede contener hasta 10.000 ladrillos para obtener un producto resistente y listo para ser utilizado en la construcción.

Los ladrillos están listos para su venta por un valor de \$200-\$300 pesos y a la espera de clientes compradores para hacer la carga en los planchones o volquetas.

## FIGURAS DE ARCILLA



### Moldeando los personajes y lugares

Es momento de empezar a darle vida a los personajes y lugares que hemos conocido junto a la manada. Poco a poco nuestro Pesebre Sensacional empieza a tomar forma y mientras tanto descubrimos nuevos lugares, conocemos gente maravillosa y aprendemos de forma divertida y creativa sobre algunos oficios importantes del barrio. Esta vez, aprenderemos a crear figuras en arcilla desde la práctica y la experiencia directa con el territorio, las materias primas, los conocimientos e instrucciones de Nachín.

#### MISIÓN 4

Darle forma a los personajes y lugares Populares de Pueblillo



Espátula



Moldes



### Moldes de Madeflex

Durante la visita a la ladrillera de Nachín, él nos mostró su zona creativa donde tenía diferentes moldes de yeso con los cuales creaba las figuras en arcilla de manera rápida permitiendo replicar varias veces las mismas formas. Para empezar, debíamos ser conscientes que el realizar las figuras sin ningún molde tomaría mucho tiempo además de que, al tratarse de jugadores niños, el proceso se complicaría aún más; En este orden de ideas, nos inspiramos en los moldes de Nachín, en los moldes del ladrillo y también tomamos como referencia los moldes utilizados en la pastelería para la creación de galletas; esta herramienta permite obtener infinidad de réplicas exactas de la misma forma y de una manera muy práctica. Decidimos crear nuestros propios moldes, partiendo de las ilustraciones anteriormente diseñadas de los personajes y los lugares. Para su elaboración, utilizamos madeflex de 1cm de espesor y la técnica de corte láser para obtener el positivo y el negativo de la silueta y así, aprovechar el encaje para extraer las figuras de arcilla del molde.

### Dimensiones:

Los moldes tienen diferentes medidas, pues cada figura es personalizada. Los troqueles de personajes, están dentro de un área de 5 cm x 6 cm. Los troqueles de los lugares, están en un área de 14,3 cm x 7,5 cm.



## AMASANDO LA ARCILLA



El primer paso consiste en amasar la materia prima con la cual trabajaremos. En este caso, la arcilla debe estar fresca y en remojo para poderla manipular y moldear fácilmente. Por esta misma razón, Nachín ya nos tenía preparado el material con anticipación para que llegado el día estuviera en su punto ideal. Los participantes moldearon la porción de arcilla con la cual trabajarían y la dejaron lista para empezar el proceso de moldeado.

## MOLDEANDO LA ARCILLA

Para el moldeado de las figuras, hicimos uso de los moldes diseñados en madeflex, los cuales nos permitieron replicar fielmente las figuras. Los jugadores seleccionaron al azar distintos moldes entre personajes y lugares para después, con la guía de Nachín aplicar el “palo bobo”. Los moldes funcionan como troqueles que cortan a presión el trozo de arcilla y da forma a la masa de barro.

## El “Palo bobo”



Para empezar a moldear la arcilla, es muy importante lubricar los moldes para que ésta no se pegue y se pueda desprender. Un recurso que ha usado Nachín durante muchos años es la baba del Palo bobo. Este árbol que crece en la región, emite una baba de su corteza y se extrae al machacarla. Esto es un dato muy importante, porque además de resaltar la recursividad de los pueblillanos, no se contamina el medio ambiente con químicos o alguna sustancia dañina, inclusive para quien la manipula.

Una vez lubricados los moldes, se proceden a rellenar con la arcilla previamente amasada; luego, con la ayuda de nuestra segunda herramienta (la espátula) se alisa la cara superficial de la figura obteniendo los lados lisos y sin grumos. Después de unos minutos, se extrae la arcilla del molde aprovechando como palanca la contra forma del molde.

## SECADO Y QUEMADO DE LAS FIGURAS

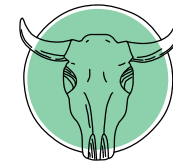
De la misma manera en como se seca y se quema el ladrillo, las figuras de arcilla deben pasar por este mismo proceso, a diferencia de que el tiempo de secado es más corto y más bajo en temperatura: dos días bajo el sol y aire libre, 30 minutos sobre una hornilla, plancha o fogón de leña (el fuego no debe ser directo); Se debe hacer de esta manera para que las figuras no se cuarteen por las altas temperaturas, pues recordemos que son de 1cm de grosor y no necesitan de un secado de larga duración, de esta manera se obtendrá un producto lo más resistente posible y aún más al tratarse de piezas delgadas y frágiles.



Con el propósito de ordenar las figuras de los participantes, cada grupo organizó sus figuras en cajas personales identificadas con sus nombres, para evitar confundirlas y protegerlas en caso de caídas.

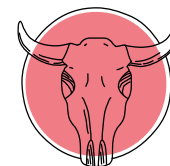


### Moralejas



#### Aspectos Acertados

- 1) Proponer **nuevas ideas para obtener las herramientas especiales** que enriquezcan la experiencia de los participantes.
- 2) **Adquirir nuevos conocimientos** desde la práctica y el contacto con personajes expertos en los temas.
- 3) **Brindar una ayuda económica y experimental a los personajes populares** que nos comparten sus conocimientos.
- 4) **La bitácora de aventuras fue una herramienta muy importante** ya que le permitió a los niños realizar una lectura más completa de su entorno al mantenerlos expectantes y curiosos.



#### Aspectos por mejorar

- 1) **Tener un mejor control del tiempo de las actividades**, ya que, debido a las condiciones climáticas, el proceso se extendió más de lo estipulado, lo que genera pérdida de concentración en los niños y como consecuencia desorden.





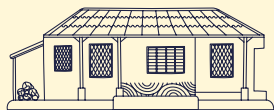
**NIVEL 3**

**PESEBRERA**

**PINTANDO HISTORIAS**

Ya tenemos nuestros personajes y lugares, pero, les falta vida, les falta color... Ahora pasaremos a decorar nuestras figuras con base en la información recolectada en nuestras bitácoras de aventuras.

**Lugar:**



Estadero El Castillo (Pueblillo)

**Participantes:**



**Este tercer nivel se divide en 3 momentos:**

El primero está relacionado con una experiencia que pone a prueba los sentidos de los jugadores; El segundo está relacionado con la pintada de las figurillas de arcilla de los personajes y lugares trabajados en el Barrial; por último, encontramos un ejercicio para la construcción de cortas historias en verso que enriquecen a cada uno de los personajes populares seleccionados.

En este momento del proceso, buscamos que los conocimientos aprendidos y las investigaciones realizadas, sean fuente de inspiración para empezar a pintar historias que enriquezcan nuestro pesebre.

**MISIÓN 4**

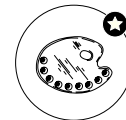
**Decorar las figuras de arcilla y construir historias Sensacionales**



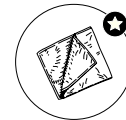
Kit de pinceles



Delantal



Paletas de pintura



Trapos para limpiar

## La invitación

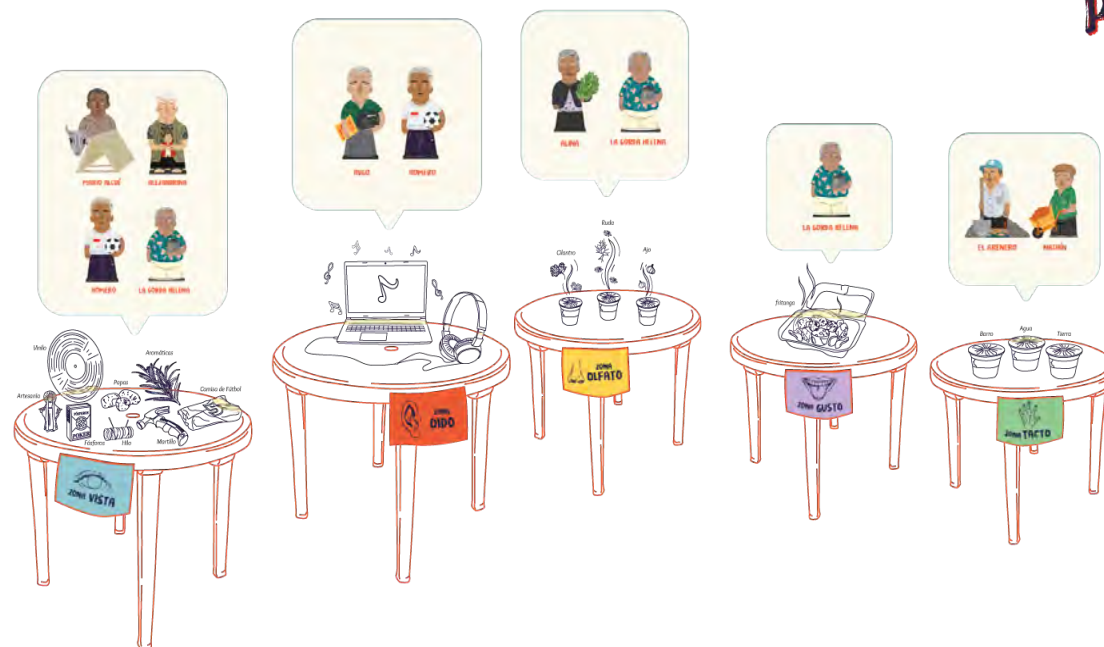


Canal: Digital - whatsapp  
Formato: Vertical - Pantalla teléfono celular

Para nuestra última pesebrera creativa, nuevamente nos apoyamos en los medios digitales para invitar a nuestra manada. En esta ocasión, aparte de la información importante sobre la fecha, hora y lugar de encuentro, anexamos algunas recomendaciones enfocadas al taller práctico y sensible que estaba por desarrollarse. Teniendo en cuenta la manera en cómo se acataron las anteriores recomendaciones y pautas, decidimos volver a utilizar este recurso indispensable para protegernos mediante algunas medidas básicas de protección y algunos elementos para poder trabajar de forma más cómoda.



Cabe resaltar la importancia de que nuestra manada lleve la bitácora al encuentro. Como recuerdan, los jugadores llevaron a sus casas las bitácoras con el fin de poder completar los ejercicios propuestos durante su rol de exploradores, además de que la información recolectada les servirá de gran ayuda para poder desarrollar algunos ítems de este último encuentro creativo.



### Los Vaquisentidos

Al llegar por primera vez a Pueblillo, nos cuestionamos la manera en cómo podíamos percibir el entorno de una manera más enriquecedora. El juego de los sentidos fué una estrategia que nos permitió conocer el barrio desde una postura más sensible con el territorio.

El juego de los vaquisentidos y el rompecabezas fue un pasatiempo educativo, experimental y de trabajo en equipo. Al trabajar con los personajes populares de Pueblillo, empezamos a evidenciar que cada uno de ellos representaba un oficio tradicional y estos a su vez, estaban relacionados con ciertos sentidos. El juego consiste en encontrar pistas relacionadas con cada uno de los personajes, como: objetos, texturas, sabores, palabras o sonidos. Al proponer

este ejercicio, estamos enriqueciendo la experiencia de percibir el entorno y poniendo a prueba la investigación realizada por los jugadores en sus bitácoras de aventuras.

Se ubicaron 5 zonas identificadas con el sentido de la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. Cada jugador le correspondía un personaje y debía recorrer cada zona para encontrar las piezas de un rompecabezas y completar la ilustración. Cada objeto tiene un número, acompañado de una bolsa de papel la cual contiene la pieza de rompecabezas. Las piezas deben ser recolectadas por los jugadores con el fin de armar el rompecabezas en su totalidad, correspondiente al personaje seleccionado.



ZONA VISTA



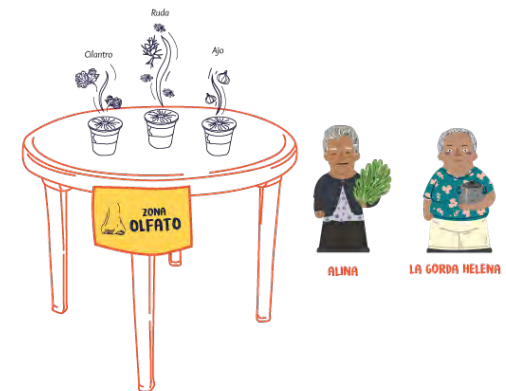
En esta zona, la visión era la herramienta necesaria para poder relacionar a los personajes con objetos. Don Mario Alcué, creador de las vacas locas tenía relación con el martillo y los clavos; Doña Alejandrina, devota a su religión y confeccionista de los vestidos artesanales del “Niño Dios de Pueblillo” se relaciona con la figura de la virgen Maria y los hilos; La gorda Helena, por ser cocinera y representante de la gastronomía popular, se identifica con las papas, las aromáticas y los fósforos; Homero, por ser entrenador de fútbol, le corresponde la camisa de fútbol; por último está Hugo, propietario del Estadero Ventarrón, pues al ser un amante y experto de la música, se caracteriza por los discos de vinilo, siendo este, el objeto que lo representa.

ZONA OÍDO



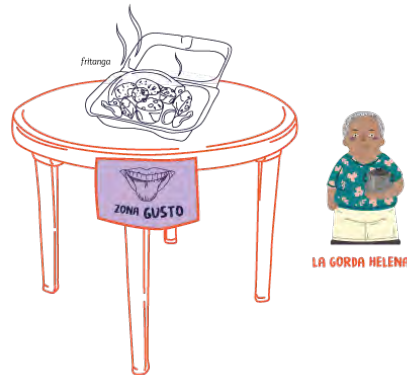
Para poder abordar este sentido, nos apoyamos de un dispositivo portátil y unos audífonos para poder reproducir un conjunto de sonidos relacionados con el fútbol, las vacas locas, las areneras y la salsa. Hugo, amante de la salsa; Homero y el grito del gol; Don Mario Alcué y el pasodoble de sus vacas locas; El arenero y sonido de su volqueta, fueron los personajes seleccionados para representar este sentido.

ZONA OLFATO



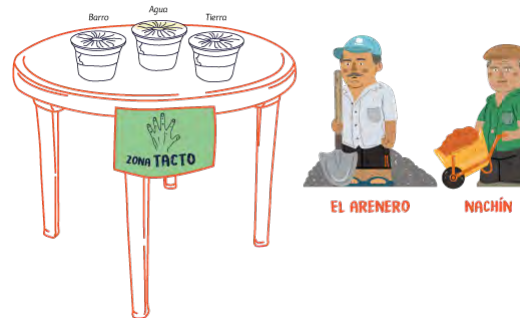
En esta zona, se ubicaron 3 recipientes sellados con un orificio en sus tapas por los cuales se podría percibir el olor de su contenido. Para este ejercicio se utilizaron plantas de fuerte y particular aroma de tal manera que fuera fácil encontrar la relación con los personajes. La ruda estaba relacionada con Alina, mientras el ajo y el cilantro con la gorda Helena y su gastronomía.

## ZONA GUSTO



El personaje popular que destacó en esta zona sin duda fue la gorda Helena. La fritanga fue la pista para que los jugadores pudieran descubrir el personaje oculto mientras degustaban el contenido del recipiente.

## ZONA TACTO



Para esta última zona, los materiales de construcción fueron los protagonistas. De igual manera que con la zona del olfato, se ubicaron tres recipientes sellados y con orificios para lograr percibir lo que había dentro. Arena, relacionada con el Arenero; El agua y arcilla, relacionados con Nachín y su ladrillera.

## ¿Cómo se desarrollo este ejercicio



Para dar inicio a este ejercicio, se conformaron grupos de máximo 3 jugadores con el fin de agilizar la dinámica y tener mayor control de todos los participantes. Una vez definidos, un integrante de cada grupo procedió a extraer de una bolsa un papel que contenía el nombre de un personaje popular y de esta modo asignamos uno diferente a cada grupo de la manada.

La dinámica consistía en encontrar en cada zona, objetos que tuvieran relación alguna con los personajes correspondientes al grupo. Se procedía a buscar la bolsa marcada.

## Pueblillo Sensacional

Con el objeto seleccionado, en caso de acertar, las piezas del rompecabezas estarán en la bolsa y poco a poco los participantes irán recolectando todas las piezas del rompecabezas y revelar la imagen.

Este ejercicio tuvo premiación, ya que los primeros grupos que completaran el rompecabezas, serían ganadores de las herramientas especiales asignadas a esta misión.



Diseño de los rompecabezas





### Taller de Pintura

Antes de iniciar el taller de pintura, se procedió a revisar y calificar las tareas de la bitácora de aventuras, pegando los stickers a las actividades completadas. El trabajo realizado en la sección de personajes y lugares, en conjunto con las imágenes de los rompecabezas servirían como una imagen de referencia para poder empezar a darle vida a sus figurillas de barro por medio de la pintura.



Tan pronto fueron revisadas las bitácoras, se repartieron a los jugadores las herramientas básicas para empezar con el ejercicio de pintura. De los aspectos más importantes por resaltar de este proceso, fue el apoyo y la ayuda en cada uno de los grupos de trabajo; este tipo de espacios, nos permitió conocer más de cerca la vida de cada jugador y sus habilidades. La mesa, se convirtió en un espacio de recuerdos en el que se compartieron historias y relatos en torno a estos personajes populares.



Cada niño demostró ser capaz de compartir sus habilidades artísticas y su alma pueblillana. Cada figura representaba la niñez, la creatividad, la inocencia y la perspicacia de ir más allá de pintar o dibujar sobre una artesanía, si no también, involucrar las palabras, la comunicación y la historia para hablar de lo que se está representando: el color, es un claro ejemplo de cómo se utiliza este elemento para contar algo más; poco a poco se fueron hilando conectores comunicativos como los gestos, la ropa, las formas y los objetos.

*“le pinto los zapatos de color café, porque el señor ladrillero se metió por un barrizal y por eso dibujé su cara enojada”*. Después de unos días las figuras en arcilla se sellaron con laca para proteger la pintura y se guardan.







### Construyendo historias

Ha llegado el momento de construir historias sensacionales. Debido al avance de las bitácoras de aventuras y los datos que encontraron los jugadores, decidimos construir historias que enmarcan el quehacer de estos personajes.

El verso es el lenguaje con que Pueblillo Sensacional ha decidido contar los relatos, historias y aventuras. Este método del verso hace referencia a los dichos populares, a las historias orales, a la lírica y a la literatura infantil; de esta manera el proyecto le da singularidad a la recolección de datos para convertirlos en composiciones diseñadas, creadas, pensadas y rítmicas.

Después de habernos expresado desde el dibujo, la pintura, las artesanías, toma lugar el diálogo y la escritura como formas alternativas de poder representar ideas.

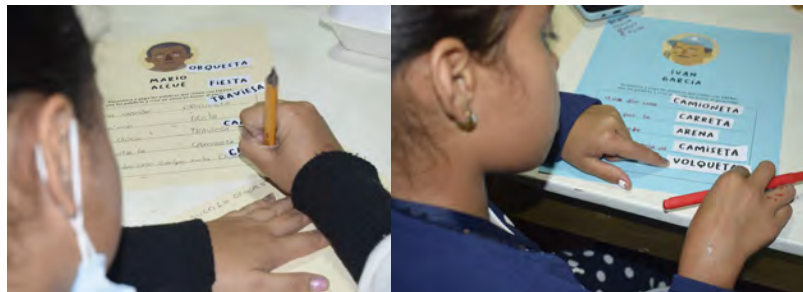
### Palabras escondidas en Pueblillo

Para el desarrollo de esta dinámica, partimos por identificar algunas palabras relacionadas con los oficios, objetos y otros elementos que enmarcan el quehacer de nuestros personajes. Las palabras se imprimieron y se recortaron en trozos de papel independientes. Haciendo analogía al hecho de “encontrar las palabras que mejor describan al personaje”. Escondimos las palabras por todo el Estado El Castillo con el fin de que los jugadores mediante la observación y el compañerismo, pudieran encontrar las palabras ocultas.





Después de haber encontrado las palabras escondidas, cada jugador recibió al azar el nombre de un personaje popular. Se hizo entrega de un formato tamaño carta el cual contaba con un espacio para escribir; luego, se les proporcionó una palabra relacionada con el personaje a manera de referente para crear un verso corto buscando las otras palabras que rimaran. Con su creatividad y la ayuda de los Diseñadores Gráficos, debían crear historias armónicas que unieran palabras y añadieran conectores.



## EJEMPLOS VERSOS SENSACIONALES CONSTRUIDOS



Tengo un kiosko con mi familia  
con una cocina las ollas y la hornilla.  
Me gusta la gastronomía, el sancocho de gallina,  
la fritanga con morcilla, empanadas, papa y costilla.

Helena Ordoñez



Voy al monte por la mañana  
buscando verbena, artemisa y ramas  
cogiendo escoba he cogido fama.  
A mis vecinas vendo el atado de ramas  
para limpiar sus casas de pulgas, zancudos y garrapatas.

Alina Chantre



La artesanía en guagua fue mi pasión  
así construí el Ventarrón.  
A muchos les gustó tanto mi son  
que se volvió tradición,  
los domingos se forma el fiestón  
de salsa boogaloo y guaguancó.  
El baile se acompaña de buena sazón  
empanadas, chorizo y chicharrón.

Hugo Girón



De las montañas yo saco el barro  
con la ayuda de la pala, la pica y tarros  
y cuando mis manos embarro  
figuras e historias yo narro.  
“La tierra de Dios” se llama mi ladrillera,  
tiene el horno, las máquinas y la cantera  
donde saco barro, arcilla y tierra  
transportando con mi carreta.

Bernardo Girón



Toda la semana me dedico a trabajar porque muchos oficios debo entregar, para el domingo una cervecita tomar y en Nueva York irme a bailar. En Pueblillo hay una cancha principal los sábados ahí me puedes encontrar pues tengo un grupo de niños debo entrenar para partidos de futbol poder ganar.

Homero Ordoñez



Desfilan por la calle unos cráneos de vaca que sostiene por estructura de palos y tablas, además, está bien forrada y pintada pero en los cachos y cola, tiene llamaradas. Por años construí la vaca traviesa que hecha candela por la cabeza Cuando suena la orquesta empieza la gran fiesta.

Mario Alcué



En las fiestas de Pueblillo yo era muy famosa, Al niño Dios vestía en la fecha religiosa. Cosía los vestidos de manera minuciosa, le ponía lentejuelas, encaje o tela pomposa y decoraba la canasta con festones y rosas.

Alejandrina Ordoñez



Cuando llega la volqueta cargada de arena trabajo duro y sin camiseta para rellenar mi carreta. Soy un maestro de obra, que trabaja techos, paredes o baldosa. De vez en cuando se me antoja ir a guarapear y tomar una poma.

Carlos Mejía

## Tarjetas con versillos populares.

Como resultado del anterior proceso creativo, decidimos crear un perfil básico de los personajes populares. Gracias a la información de las bitácoras de aventuras y de la creación de historias contadas en versos, decidimos crear una carta o tarjeta diseñada para acompañar a la figurilla de arcilla. La carta popular tendría la información personalizada para cada uno de los personajes y tendría el objetivo de ampliar datos y elementos importantes para la identificación del mismo. Una carta de doble cara:

### Diseño:

En el anverso (portada o cara principal) estarían expuestos la identidad de Pueblillo Sensacional: el signo marcarío (isologo) y la variable del juego de la vaquilocca. Con respecto al personaje, está la ilustración rotoscópica del rostro y elementos relacionados a su caracterización, además está el apodo o en su defecto el nombre; por último, está la descripción del oficio principal que desempeña este actor dentro de Pueblillo.

En el reverso de la carta se ubica el rol principal que ejerce la persona dentro del proyecto, en este caso, como “personaje popular” y su respectivo icono. Nombre completo del actor y finalmente la historia descriptiva contada en verso.

Impresión:	Dimensiones:	Materiales:
Laser color	7,30cm x 11,30cm	Papel opalina, Papel contact



HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**"LA GORDA" HELENA**

Personaje de la gastronomía popular

PERSONAJE POPULAR

**HELENA ORDOÑEZ**

Tengo un kiosco con mi familia con una cocina las ollas y la hornilla.

Me gusta la gastronomía, el sancocho de gallina, la fritanga con morcilla, empanadas, papa y costilla.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**ALINA**

Personaje popular.

PERSONAJE POPULAR

**ALINA CHANTRE**

Hay al monte por la mañana buscando yerbas, artesanía y rimas cogiendo escabebo he cogido fama. A mis vejecitas sendo el atado de ramitas para limpiar sus cosas de pulgas, zancudas y garrapatitas.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**HUGO Y EL VENTARRÓN**

Personaje popular, artesanal y musical.

PERSONAJE POPULAR

**HUGO GIRÓN**

La artesanía es gogon fue mi pasión así controlé el Ventarrón. A muchos les gusta tanto mi son que se volvió tradición. Los domingos se forma el Fiestón de salsa bogalosa y gogonación. El baile se acompaña de buenos sonidos empanadas, chortos y chicharrón.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**"MARION"**

Personaje popular y artesanal.

PERSONAJE POPULAR

**MARIO ALCUÉ**

Desfilan por la calle unos cráneos de vaca que sostiene por estructura de palos y tablas, además está bien forrada y pintada pero en los cachos y cola, tiene llamaradas.

Por años construí la vaca traviesa que hecha candela por la cabeza Cuando suena la orquesta empieza la gran fiesta.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**DOÑA ALEJA**

Personaje popular y artesanal.

PERSONAJE POPULAR

**ALEJANDRINA ORDOÑEZ**

En las fiestas de Pueblillo yo era muy famosa. Al año Dios vestía en la fecha religiosa. Como los vestidos de manera minuciosa, se ponía lentajuelas, encaje o tela pomposa y decoraba la costura con fresas y yucas.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**"NACHÍN"**

Personaje popular y artesanal

PERSONAJE POPULAR

**BERNARDO GIRÓN**

De los monstruos yo saco el barro con la ayuda de la pala, la pica y cerros y cuando me mamos unharro "Ejército" o "Historias" yo narré. "La tierra de Dios" se llama mi ladrillera. Harro el barro, los molinos y la cantara dando seco barro, arcilla y tierra transportando con mi carreta.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**HOMERO**

Personaje popular y deportivo.

PERSONAJE POPULAR

**HOMERO ORDOÑEZ**

Toda la semana me dedico a trabajar porque mechas afuera debo ir temprano, para el domingo una corcovita tonar y en Nueva York irme a bailar. En Pan Millie hay una cancha principal los sábados ahí me pueden encontrar pues tengo un grupo de niños debo entrenar para partidos de fútbol poder ganar.

HECHO EN PUEBLILLO

**PUEBLILLO**  
SENSACIONAL

**"PARUMA"**

Personaje popular.

PERSONAJE POPULAR

**CARLOS MEJÍA**

Cuando Rayo la volquete cargaba de arena trabajé duro y sin cansarme para rellenar mi carreta. Soy un maestro de obra, que trabajo techos, paredes o baldosa. De vez en cuando se me entaja la gurguere y tanto así pinta.



## EL JUEGO DE LA VAQUILOCA, HA TERMINADO!

*Con la culminación de este último encuentro, dábamos por terminado los encuentros creativos con nuestros jugadores.*

El tesoro de la Vaca loca estaba listo para redimirse en la tienda de Doña Adriana y para ello los estudiantes debían llevar sus monedas para canjearlas por productos de la tienda correspondientes a la suma del valor total. Este juego nos permitió crear una manada y unos jugadores dispuestos a afrontar misiones que les permitiera recorrer los rincones de Pueblillo aprendiendo y jugando junto a la vaquilocca, conociendo personajes y lugares populares del barrio y emprendiendo aventuras increíbles.

**Termina pues este divertido y enriquecedor proceso pero empieza nuestra última fase, donde a partir de actividades realizadas y los recursos obtenidos producto del trabajo de nuestra manada, daremos forma final a nuestro Pesebre Sensacional, aquella pieza comunicativa testimonio de las aventuras y de los aprendizajes adquiridos de la mano de nuestra comunidad.**



### Aspectos Acertados

- 1) **Percibir el territorio desde nuevos ángulos a través de los distintos sentidos**, es un ejercicio que enriquece y fortalece el rol de exploradores de nuestra manada ya que de esta forma se logra obtener un panorama más amplio de los elementos que identifican al barrio.
- 2) **Proponer nuevos retos y actividades** para activar los encuentros, son parte de una estrategia que nos ha funcionado y ha permitido mayor integración y participación de los jugadores.
- 4) **La bitácora de aventuras** es una herramienta muy importante, ya que gracias a la información que contiene, obtenemos los insumos necesarios para afrontar nuevas misiones.



FASE

3

**Obj. Específicos**

Obj.3 **Componer** el sistema de memoria

Obj.4 **Testear y validar** las memorias de Pueblillo Sensacional

H2 **LOS CACHOS**

# VAQQUiDAR

Con la culminación de la fase “VAQUINEANDO”, obtuvimos los elementos necesarios para completar los contenidos de nuestro Pesebre Sensacional. Un territorio, unos personajes, unos lugares y unas historias que los acompañaban fue el resultado de las Pesebreras creativas, además de los conocimientos, las experiencias, las aventuras y la fuerte amistad entablada con nuestra manada. No obstante, necesitábamos encontrar la manera de integrar todas estas memorias representadas a través de los objetos que fuimos construyendo en el camino y es así como damos forma al “Kit de memorias Sensacionales”, un sistema compuesto por las memorias colectivas de quienes fueron parte de esta gran aventura.





Finalmente llega el momento culminante de “VAQUI-DAR”; Un acontecimiento para compartir y validar junto a la comunidad todo el aprendizaje adquirido, logrando que los participantes y habitantes reconozcan los valores que representan como barrio y se enorgullezcan de pertenecer a este rinconcito de la ciudad.

Te contaremos las experiencias sensoriales vividas por la vaquiloca, cada una tiene una acción importantísima para finalizar esta aventura. Todas las acciones desarrolladas en esta fase hacen parte de nuestro manual metodológico (p,57).

Para profundizar de estas experiencias, deberás contar con el anexo (**DRIVE- Carpeta Pueblillo Sensacional-Fase 3 “Vaquidar”**) En el anexo encontrarás fotografías de y mocups de las piezas finales que te ayudarán a complementar y profundizar.



<https://drive.google.com/drive/folders/1BfbMAx2JFLaT-17qFxUxK97E3YUgukpkg?usp=sharing>



## 3.2 EL DEBUT DE LA VAQUILOCA

6

7

8

11

14

15

16

17



### FINANCIACIÓN

Recordemos que, el proyecto piensa en las diferentes formas de financiación de los prototipos para que se vuelvan reales o se lleven a cabo. Si la comunidad ya fue partícipe de gran parte del proceso sostenible de PS, es necesario pensar en nuevas estrategias de financiación. En nuestra parte coordinadora, los diseñadores gráficos tratan de postular, publicar, competir y demostrar el potencial del proyecto en diferentes convocatorias y concursos que resaltan el trabajo sociocultural colombiano. Si bien, estamos abordando una problemática real junto a una comunidad existente, los procesos y los resultados deben ser reales y transformadores.

La Universidad del Cauca y en especial el Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, ha formado profesionales para adquirir competencias proyectuales a fin de que las prácticas se vean aplicadas dentro y fuera del programa de pregrado. La universidad brinda a los estudiantes distintos acompañamientos, por parte de docentes o administrativos dispuestos a intervenir activamente en el proceso de desarrollo proyectual u empresarial.

El proyecto tuvo la capacidad de competir dentro de la primera convocatoria de estímulo universitario dedicada al Patrimonio tangible y Turismo para el 2021; obteniendo el segundo lugar y adquiriendo un estímulo de \$1'000.000. PDF Anexo Fase 1 Vaquirumiar- Convocatorias, p.46).

### INVERSIÓN

Al ser un proyecto sin ánimo de lucro, Todo el debut fue planteado y maquetado con la financiación de la convocatoria, por lo que algunos de los aplicativos deberán portar los logos establecidos por la universidad y la convocatoria. Estos ingresos son invertidos en:

- 1 prototipo en alta calidad de kit de memorias sensacional
- Modelos definitivos de 12 kits infantil de memorias sensacionales
- Refrigerio para 150 personas
- Pendón publicitario
- Afiches publicitarios de invitación
- Materiales de papelería
- Técnicas de impresión
- Herramientas y materiales de pintura
- Transporte
- Indumentaria (gorras y camisas)
- Aplicativos de identidad (escarapelas y botones)
- Técnica de corte y grabado en madera (moldes, cajas y monedas)
- Asesoría profesional
- Alquiler de inmueble (ladrillera)
- Souvenirs



Pueblillo Sensacional tiene los objetivos de hacer alianzas, conocer y caminar con distintos territorios dentro de Pueblillo. Una de las estrategias para compartir las experiencias sensoriales, es intervenir en el contexto, siendo multicultural y participativo dentro de las actividades socioculturales, patronales, religiosas o festivas que organizan los distintos gestores comunales de la vereda.





**KIT DE  
MEMORIAS  
SENSACIONALES**





## Nuestro Sistema de Memoria

Al fin ha llegado, el momento de concretar nuestro sistema de memoria. Desde que iniciamos esta nueva etapa del proyecto con las aventuras de la vaquiloca y su manada, cada decisión y cada acción ha empezado a modelar este sistema. Por eso, no lo concebimos como un producto final, sino como un sistema que está naciendo y se está alimentando de nuestras distintas experiencias, en constante cambio y transformación como la cotidianidad del barrio. Para nosotros consiste en un proceso que hila, conecta y comparte las memorias vivas de la cultura pueblillana y las iniciativas del proyecto en su ejercicio de descubrir el barrio desde una postura **sensible, colaborativa y participativa**.

Nuestro sistema de memoria nos recuerda las vivencias y los momentos significativos que hemos vivido junto a la comunidad de Pueblillo, en un territorio que aún tiene mucho por compartirnos y para esta importante ocupación, se refleja a través de un kit coleccionador de objetos e historias sensacionales, producto de procesos co-creativos junto a la comunidad pueblillana.



## LA FORMA Y LA FUNCIONALIDAD DEL KIT

La funcionalidad del kit consiste en convertirse en un coleccionador de memorias y experiencias, las cuales están contenidas en distintas piezas que se desarrollaron en las actividades realizadas durante la fase de “Vaquineando” y que en conjunto conforman nuestro **Pe-sebre Sensacional**. ¿Qué va a contener?: un territorio, unos lugares, unos personajes y unas cortas historias que se van a desplegar y van a funcionar como una pieza de colección y de recuerdo de las intervenciones realizadas junto a la manada en el barrio Pueblillo.

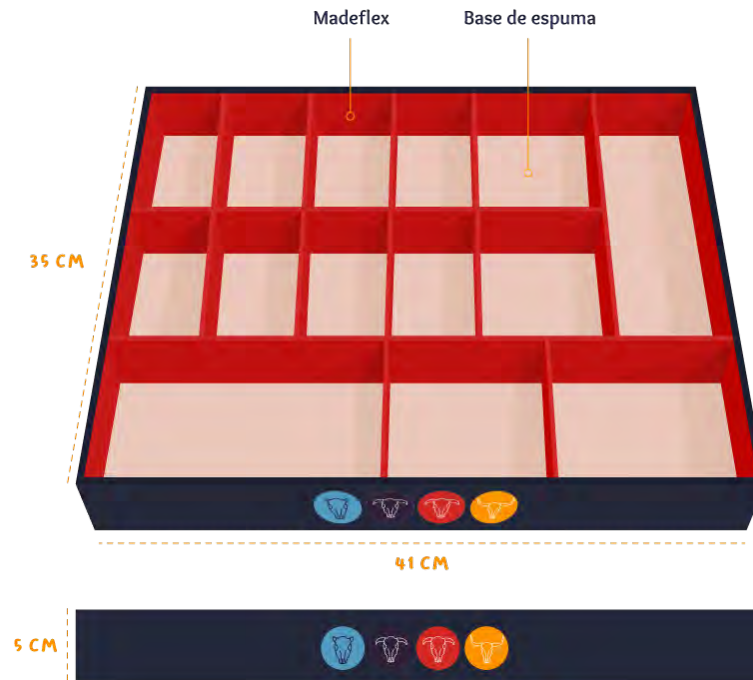
Este kit se convierte en un producto que puede transformarse, completarse y retroalimentarse.

### Según el contenido:

Si pensamos en las piezas en arcilla, el contenedor debe permitir protegerlas de cualquier posible accidente y las condiciones exteriores que puedan deteriorarlas; por ello, se definió un diseño y unos acabados ideales. El material con mayor disponibilidad, adaptable, diverso en gramaje y económico, es madeflex; este producto puede pintarse, sellarse, cortarse en láser y lijarse, por tal motivo lo elegimos para el contenedor.

Las figuras de arcilla al ser de un material delicado, deben estar sobre una base que pueda protegerlas y por eso acoplamos una espuma para evitar que las piezas se estropeen mientras el kit esté guardado o en movimiento.

Teniendo en cuenta estos elementos, se plantea la maquetación de un contenedor rectangular con divisiones para espacios individuales de cada pieza de diseño.



### Dimensiones:

El kit definitivo será una colección única y original que debe contener los 8 personajes y 5 lugares en arcilla, la puebligrafía, las tarjetas pueblilegendarias, la vaquibolsa, las vaquimonedas y la bitácora de aventuras.

## DISEÑO DEL KIT DE MEMORIAS

### La Tapa



Para incluir la identidad marcaria y elementos gráficos, cubrimos la tapa de la caja con un vinilo adhesivo laminado con protección de plastificado mate para poder limpiarse si llegase a ser el caso.

El diseño contiene el logo del proyecto y además los logos correspondientes a nuestro principal aliado financiero y educativo: Universidad del Cauca y Octava Convocatoria Universitaria de Patrimonio Tangible y de Turismo. La tapa incluye una serie de ilustraciones alusivas al mundo de Pueblillo Sensacional: sus personajes populares, objetos, biodiversidad oficios y demás elementos representativos, evocan la esencia popular del barrio.

Para nosotros, el contenido de este kit es lo más importante, por ello, el diseño de la tapa se convierte en una invitación para que el espectador sienta curiosidad por descubrir lo que contiene la caja. Por la cara interna de la tapa, hay información descriptiva del kit, un código que te conecta a la página web de Pueblillo Sensacional y un conjunto de normas morales de derechos reservados y protegidos sobre la reproducción no autorizada de cualquiera de los elementos que se contienen el kit.

### Acabados

Para pintar la caja escogimos dos colores primarios que están dentro de nuestra paleta de colores y que contrastan muy bien: azul oscuro con pintura en aceite y el rojo en aerosol. El contenedor se sella con laca para obtener un mejor acabado. Después del secado, se procede a pegar los adhesivos y hacer el montaje de las piezas finales del kit.

### ¿Para quién es?

Teniendo en cuenta que el contenido del kit corresponde al trabajo realizado por cada integrante-jugador-aprendiz de la manada, las cajas pequeñas serán rellenas con las figuras de los participantes, una por cada jugador y se entregan correspondientemente con las demás piezas.

El kit completo de memorias sensoriales, será un prototipo de alta calidad, que será un objeto de exposición para “el debut de la vaquiloca” y los próximos eventos de Pueblillo Sensacional.



## CONTENIDO DEL KIT

### La Puebligrafía



Esta pieza del kit es el soporte de nuestro Pesebre Sensacional. Es la primera versión detallada y singular del territorio pueblillano. Consiste en una representación del barrio desde el punto de vista de las nuevas generaciones que participaron como jugadores aprendices y en la cual resaltaron aspectos puntuales sobre lo que representa el barrio y la manera en cómo lo perciben. Esta pieza es el resultado de nuestra Primer Pesebrera creativa. Dentro del kit, se encuentra con doblez y como primera pieza visual.

### Figurillas de arcilla de los personajes populares y lugares.



Las figurillas en nuestro pesebre (kit), son objetos y elementos significativos que representan e imitan a 8 personajes y 5 lugares pueblillanos. Pequeñas piezas pintadas y coleccionables que recuerdan el encuentro con un gran maestro de la artesanía tradicional (Nachín). Estas fichas artesanales dan vida a personas y espacios de gran importancia popular de la vereda. Son el producto de nuestra Segunda y Tercera Pesebrera Creativa.

### Tarjetas con versillos



8 tarjetas que contienen relatos en forma de versos creados desde la ideación y el lenguaje popular de nuestra manada. Las tarjetas son resultado de un ejercicio oral, escrito e investigativo que complementa la identidad de los personajes moldeados en arcilla. Aparte de un territorio, unos lugares y unos personajes, nuestro pesebre necesita historias que nos compartan y nos hablen un poco más sobre la esencia de la gente pueblillana. Estas piezas son el resultado de la Tercera Pesebrera Creativa.

## Vaquibolsas



La vaquibolsa contiene y protege las tarjetas pueblilegendarias, además de las 4 vaquimonedas.

## CRITERIOS DE DISEÑO

Los siguientes criterios no solo involucran al producto final del producto de diseño, ya que todo el valor que representa este kit permea también el proceso de ideación, conceptualización y creación de cada elemento que contiene, las manos por las cuales pasaron, las historias que se moldearon y los caminos que se recorrieron.

**Co-Creativo:** Los procesos y las piezas de diseño deben promover el trabajo en equipo, activando la creatividad dentro de las actividades y espacios propuestos por Pueblillo Sensacional a partir de la exploración, cooperación y la participación recíproca.

**Popular:** Los recursos y elementos visuales deben tener coherencia formal y conceptual con la identidad del proyecto que está inspirada en la esencia material e inmaterial que viste el barrio Pueblillo.

**Innovador:** La estrategia planteada debe adaptarse a las dinámicas del contexto, a las personas, a los recursos y espacios que nos ofrece el territorio, pero a su vez, debe crear espacios nuevos y diseñados para construir experiencias colectivas y significativas dentro de la cotidianidad del barrio.

**Evocativo:** Debe ser sensacional, permitir viajar a través de los recuerdos y la imaginación, a revivir sensaciones del pensamiento propio, sentimientos o emociones conjuntas.

**Intergeneracional:** Los procesos o recursos materiales o inmateriales que se desarrollen colectivamente, deben promover la unión y la colaboración entre distintas generaciones del barrio.

*Dentro de los posibles espacios para realizar nuestra puesta en escena, se encuentra el Salón Múltiple, ya que algunos pueblillanos consideran importante que la presentación esté expuesta en un lugar público, para que todos los habitantes puedan disfrutar de una experiencia sensacional.*

## PESEBRE SENSACIONAL

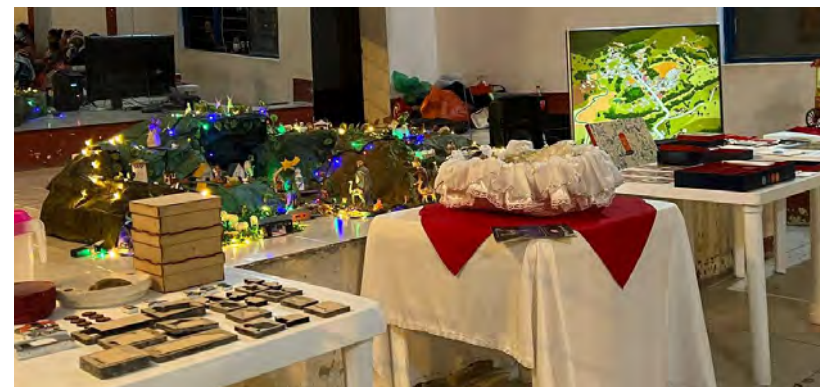
Hemos venido hablando de un Pesebre Sensacional, un pesebre sensible, popular, único y creativo que más allá de un concepto religioso o navideño, pudiera armonizar y resignificarse dentro de la esencia identitaria de la comunidad y el territorio pueblillano.

A partir de nuestra explicación ya aclarada del concepto de Pesebre Sensacional y sus relaciones con el pesebre navideño, las fiestas del niño Dios de Pueblillo, el juego de la vaca loca y la vereda de Pueblillo (p,86 - p,87); Construimos un pesebre convencional, pero con la singularidad de la identidad de Pueblillo Sensacional y donde convergen los conceptos y características: el hábitat, la comunidad, la biodiversidad, el territorio en el que interactúan personajes, seres vivos, lugares u objetos. **Aquí las artesanías de las figurillas de barro tendrán un uso y serán las piezas clave para lograr el primer pesebre con personajes, lugares y geografía pueblillana.**

## LA NOVENA

Justo dentro de las fechas decembrinas, nos dirigimos a hablar con el encargado de propiciar las fechas disponibles de las novenas, nuestro turno fue el martes 21 de diciembre 2021, sexto día del novenario; luego, visitamos al presidente de La Junta de Acción Comunal de Pueblillo, para separar la disponibilidad del Salón Múltiple y hacer el montaje de todo el proyecto. La exposición abrió las puertas a las 5:00pm y a las 7:00pm fue el horario de la novena navideña.

*Niño Dios de Pueblillo junto al pesebre Sensacional, en “el debut de la vaquiloca”*







### Afiche de invitación

Afiche informativo y de invitación a la exposición de “El debut de la vaquiloca”, junto a la celebración navideña de la *novena del Niño Jesús*<sup>38</sup>.

Recordemos que PS genera alianzas y crea estrategias para ser parte de la cotidianidad y la multiculturalidad de la vereda, en este caso de una temática comunal religiosa, festiva y musical. Aprovechando los eventos culturales de la comunidad para ser partícipe y compartir el proyecto.

**¿Cómo funciona?** Los dispositivos se ubicaron, uno en la tienda de Doña Adriana y otro en la entrada al salón múltiple. Además de ser un afiche, imágenes digitales se enviaron a los distintos contactos de la manada y ellos nos ayudaron a difundir la publicidad. Quienes estuvieran interesados en participar, nos acompañarán a la exposición o a la novena navideña.

**¿Para qué?** El afiche fue ese método para poder comunicarnos de manera cómoda y empática con los habitantes de Pueblillo, aquellos que aún no hacen parte de la manada. Este canal tuvo el objetivo de invitar a toda la población pueblillana, padres de familia, niños, jóvenes y en especial, a los personajes populares que hacen parte del *kit de memorias sensoriales*.

**¿Por qué?** PS quiere compartir a la comunidad de Pueblillo el *kit de memorias sensoriales* y todo el proceso de co-creación realizado por la manada.

<sup>38</sup> *La novena del Niño Jesús* inicia en las fechas decembrinas, Pueblillo se prepara para compartir las novenas. Las familias se postulan para recibir una fecha del novenario y hacer la planeación para abrir las puertas de su casa a toda la comunidad y a la imagen del niño Dios; esto es una tradición significativa dentro del territorio, pues es una bendición tener por un día al Niño Dios dentro del hogar, además se brinda a los habitantes un espacio de devoción, unión y festejo.

El Niño Dios recorre el barrio junto a sus devotos y junto a la chirimía hasta llegar al lugar donde se reza la novena, ahí la familia o el grupo organizador procede a dar una calurosa bienvenida; luego dan inicio a las lecturas y oraciones de la novena que junto a la chirimía, alegran la noche; terminados los gozos y los cánticos, se agradece a la comunidad por su acompañamiento y finalmente se ofrece un refrigerio.



*Pesebre Sensacional, con figuras de barro realizadas por los niños.*

## ZONAS DE INTERVENCIÓN

**Salón Comunal:** Toda la sala brinda el espacio para recibir aproximadamente 150 personas que van a rezar la novena y además tiene disposición para hacer el montaje de la exposición de “El Debut de la Vaquiloca”

**Taller de Arcilla:** Se brindará un pequeño espacio con herramientas y materiales para aprender a moldear figuras en arcilla y conocer el oficio tradicional.

**Pintando figurillas:** En esta zona los participantes podrán escoger figuras en arcilla y pintar el personaje popular de su elección.

**Vaquiloca de fondos:** Los participantes podrán conocer el nuevo juego de la vaca loca y ganar premios, adivinando preguntas populares antes de que lo queme la vaquiloca de fondos.

**Alimentando la Puebligafía:** La pieza cartográfica podrá ser retroalimentada por los participantes, mediante el uso de marcadores, dibujo y palabra.

## ZONAS DE EXPOSICIÓN

**Socialización de las aventuras de la vaquiloca:** Realizaremos una presentación sencilla del proyecto Pueblillo Sensacional y hablaremos sobre las experiencias vividas junto a la vaquiloca y su manada.

**Proyectando los vaquimomentos:** Con la ayuda de una pantalla proyectaremos hermosos momentos captados en nuestras aventuras y las experiencias sensacionales.

**El Pesebre sensacional:** El pesebre además de ser convencional, es una exposición de las figuras de arcilla compuestas dentro de un territorio biodiverso y habitable que hace honor a la tradición y a la gente pueblillana. El pesebre es complementado con la compañía de la imagen del Niño Dios.

**Memorias Sensacionales:** Estará expuesto el kit de memorias sensacionales y los kits infantiles, además de las diferentes piezas y aplicativos de diseño.





Manada de la vaqui loca y el Pesebre Sensacional en “el debut de la vaquiloca”





la vaquiloca esperaba con ansias el momento de compartir sus viajes con la comunidad y agradecer a todos quienes la acompañaron en sus aventuras por descubrir el maravilloso mundo de Pueblillo.

Habitantes presenciando “el debut de la vaquiloca”



Niños de Pueblillo presenciando “el debut de la vaquiloca”



Zona de exposición del kit de memorias sensoriales.



## Pueblillo Sensacional

Detalle de una parte del kit de memorias sensoriales



Para ver más imágenes del debut, ingresa a:



[https://drive.google.com/drive/folders/1707qi\\_qakgu2u-GonIFzfaTMBqLU63HfG?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1707qi_qakgu2u-GonIFzfaTMBqLU63HfG?usp=sharing)




Habitantes de Pueblillo siendo partícipes de la novena de Pueblillo Sensacional y de “el debut de la vaquiloca”













Zona de exposición del kit de memorias sensoriales.

# • Plan de Medios

Etapas / Formatos		Corto plazo	Largo plazo	Mediano plazo	Variables de marca	Dimensiones	
Minimo	Web	Inicio Página				350 px. * 700 px.	
		Banner				468 px * 60 px	
	Redes S.	Icono whatsapp				180 px. * 180 px.	
Pequeño						3 cm. * 4 cm.	
	Indumentaria	Camisas		Papelera		Factureros y recibos	9 cm. * 8 cm.
	Indumentaria	Gorras				6 cm. * 6 cm.	
	Indumentaria	Escarapelas				4,7cm. * 3,5 cm.	
							1,5cm. * 0,6 cm.
							

Etapas Formatos	Corto plazo	Largo plazo	Mediano plazo	Variables de marca	Dimensiones
Pequeño	 Botones				2,5cm Diámetro.
Mediano	 Cajas 	 Bolsa			12,3 cm. * 8,7 cm. 3 cm. * 3 cm. 14,5 cm. * 10,5 cm. 3 cm. * 3 cm.
Grande	 Pendón				52,5 cm. * 38 cm. 6,5 cm. * 6,5 cm.

Esta estrategia de los canales que usaremos en el plan de marketing y publicidad para “el debut de la vaca loca”, será una planeación importante para definir nuestras piezas finales y además llevar un control de los recursos y financiamientos a los que debemos responder.







## BOTONES DE SOLAPA

Insignias para los distintos actores que hagan parte de PS.  
Como premio y reconocimiento por la labor realizada durante los procesos creativos de memoria colectiva y transformación social.

Dimensiones. 2,5cm



# CAMISAS Y GORRAS







## CARNETS Y ESCARAPELAS

# BOLSA

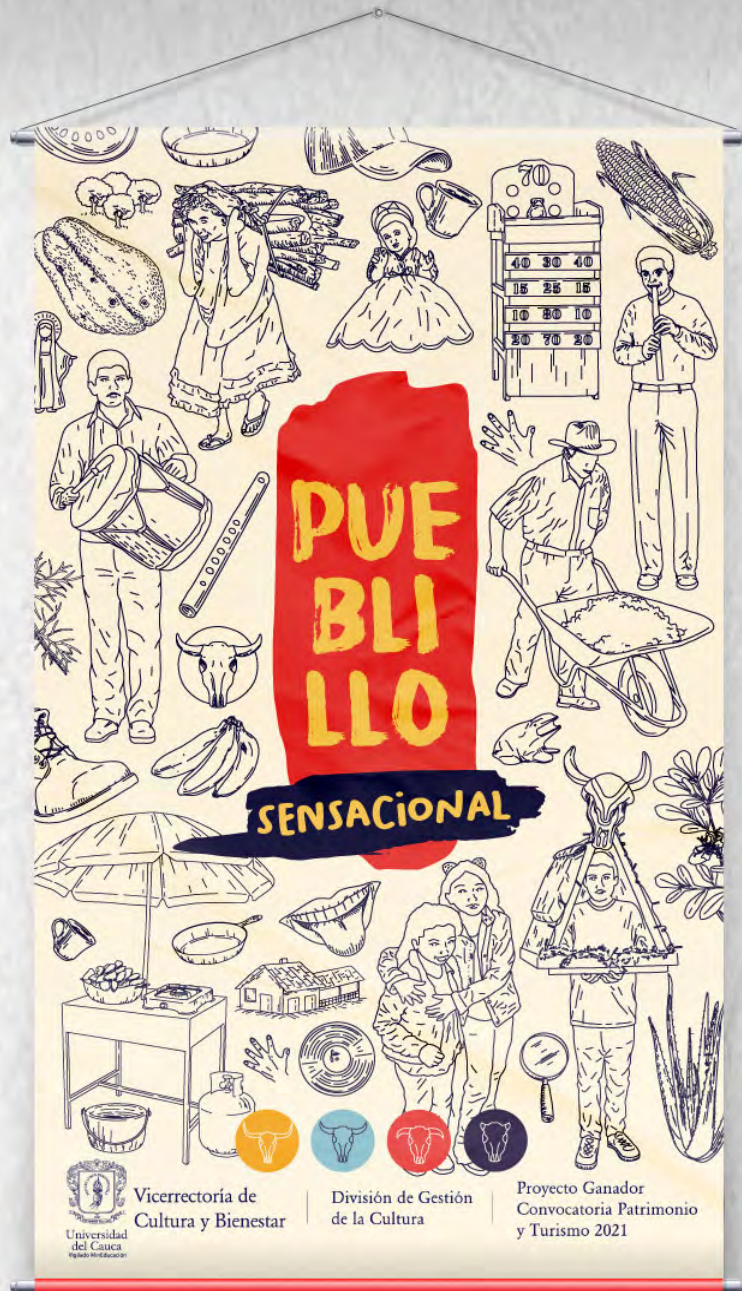
Durante nuestros traslados a distintos lugares para realizar las actividades y exposiciones, vemos necesarias bolsas resistentes, reutilizables y holgadas, que nos ayuden a contener y transportar nuestras herramientas u objetos .



Tela: lienzo o cambrela

Técnica de estampado: Serigrafía





**PENDÓN Y AFICHE PUBLICITARIO**





### 3.3 CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

El proyecto se caracteriza por estar abierto a nuevos retos y ver los desafíos como una gran oportunidad de compartir nuestro proceso a quienes desean conocerlo y aprender de él. Hemos abordado distintos temas que comprenden el estudio sociocultural y es interesante ver la manera en la que seguimos aportando continuamente en la construcción proyectual y transformación de una comunidad. Por eso, queremos destacar los valores que nos hacen pensar en nuevas posibilidades en las que el proyecto podría demostrar todas sus capacidades.

#### •RESUELVE NECESIDADES REALES:

Este proyecto es “sensacional”, porque estudia la realidad, los problemas, las necesidades, recursos y conflictos dentro de una comunidad y trata temas indispensables para la comunidad de pueblillo, resaltando los valores y características que mantiene la importancia de la memoria, el tejido social y demuestra el potencial que posee su historia, su gente y su territorio.

#### •ES REPLICABLE:

Nuestra metodología y herramientas creadas durante nuestra trayectoria están diseñadas, prototipadas, testeadas y han sido practicadas en un contexto real que involucra a una comunidad, a unos actores y a un público objetivo; por lo que sería posible aplicarla en otras comunidades, otros barrios o escuelas de zona rural, que presenten necesidades o problemáticas, iguales o similares.

#### •ES MULTIDISCIPLIAR:

Al tener un pensamiento participativo y co-creativo está abierto a que diversas disciplinas puedan conformar un equipo de trabajo que tengan intereses en pro a nuestro objetivo principal. El proyecto se inicia a partir disciplina del diseño gráfico, pero también ese proceso investigativo invita a afrontar otras disciplinas como lo son la antropología, sociología, la animación digital, entre otras.

**•SIN ANIMO DE LUCRO:**

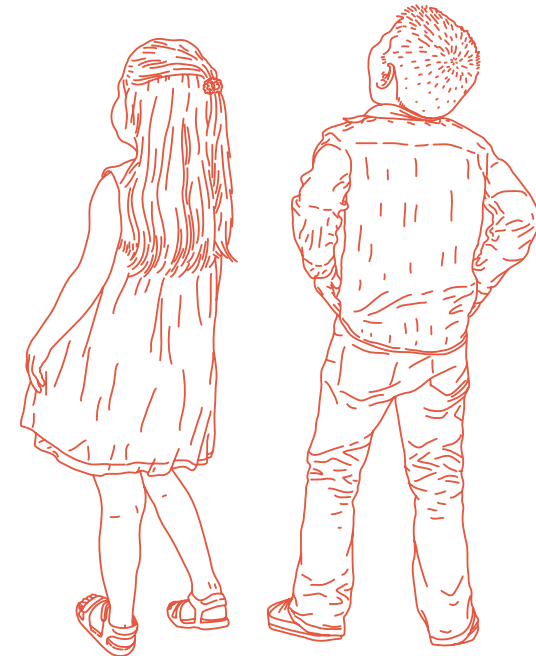
El proyecto crea herramientas y procesos de financiación participativa, donde los habitantes de la comunidad comparten un aporte monetario que se invertirá en procesos de y para su propia comunidad. En nuestra parte coordinadora, tratamos de postular al proyecto en diferentes convocatorias y concursos que resalten el trabajo cultural y social de nuestro proceso. Este territorio proyectual se fundó con el pensamiento de servir necesidades humanitarias, altruistas y comunales, por lo que la utilidad e ingresos que se generan, serán invertidas para el fortalecimiento patrimonial que se desarrolla en programas, talleres, actividades y procesos en pro a resolver y prometer transformaciones colectivas.

**•ES IDENTITARIO:**

El sistema de memoria e identidad colectiva que caracteriza al proyecto, esta creada dentro de los procesos co-creativos y participativos. Este sistema es el que identificará, creará o aportará lenguajes visuales y sensibles al proyecto, a sus procesos marcarios y a su grupo constituido. Los participantes, actores, publico objetivo y demás pertenecientes a la comunidad no están obligados a compartir el conjunto de rasgos identitarios, al contrario, serán ellos quienes decidirán, adoptarán o se identificarán con el proceso y resultados.

**•ES MULTICULTURAL:**

El proyecto no solamente se enfoca en presentar una cultura general de la comunidad, sino que también trata de conocer la diversidad de los grupos y territorios constituidos (gastronómicos, deportivos, religiosos, económicos y sociales) intercambiando saberes o conocimientos, promoviendo el respeto y la tolerancia de las diferencias de cada territorio; finalmente trata de crear un sistema de memoria e identidad que conjunte a todos.



## CITAS Y BIBLIOGRAFÍA

**Actividades Económicas.** (2018). <https://www.actividadeseconomicas.org/2012/05/que-son-las-actividades-economicas.html>

Asociación Española de pediatría. (2012, septiembre 2). Niños de primaria: el niño de 6 a 11 años. En familia AEP. Retrieved agosto 12, 2021, from <https://enfamilia.aeped.es/edades-etapas/ninos-primaria>

Becerra, P., & Cerini, C. (2005). **En torno al producto. Diseño estratégico e innovación** Pyme en la Ciudad de Buenos Aires (IMDI (Instituto metropolitano de Diseño e Innovación) ed.). Metropolitan. ISBN: 987-21670-1-x

**CANAL 22 MÉXICO** (Director). (2017). **Orlando Fals Borda: la verdad sentipensante** [Film; Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=O-bBk5lxYSok>

Castro Salgado, & Universidad Veracruzana. Facultad de Arquitectura. (2011). **Hacia un remitificación de los objetos: El mundo de los objetos materiales como límite cultural.** <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/38267/RUA5%20pag%209-13.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Departamento de Diseño - Facultad de Artes - Universidad del Cauca . (2019). **Plan de estudios. Componente proyectual.** Retrieved 5 27, agosto, from <http://www.unicauca.edu.co/disenoplan>

Departamento de Sociología de la Universidad de Granada. (2018). Envejecimiento y dependencia. Congreso Intersectorial de Envejecimiento

y Dependencia. <https://www.envejecimientoydependencia.com/blog/mariano-sanchez-para-que-una-sociedad-exista-se-necesita-una-conexion-entre-las-sucesivas-generaciones/>

Fals Borda, O. (2018). Investigación Acción Participativa [la vida anfibia y de como surge en este habitat el concepto SENTIPENSANTE]. In **CONCEPTO SENTIPENSANTE.** Tomas Rodriguez Villasante. Retrieved 099 23, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=mGAy6Pw4qAw&t=295s>

Fernández Arenas, J. (1982). **Teoría y metodología de la historia del arte** (Barcelona ed., Vol. 43). Anthropos, Editorial del Hombre. 84-85887-04-2 Get Up And Go Colombia. (2018). <https://old.getupandgocolombia.org/> Google. (n.d.). Pueblillo. GoogleMaps. Retrieved 09 17, 2021, from <https://goo.gl/maps/LCto46n3M1WvCFpq6>

IGAC. (2021, abril 14). Modelo Digital de Terreno. Municipio de Popayán, Cauca. Colombia En Mapas. Retrieved septiembre 21, 2021, from [www.colombiaenmapas.gov.co](http://www.colombiaenmapas.gov.co)

Bernardo Toro A, J. (2001). **EL CIUDADANO Y SU PAPEL EN LA CONSTRUCCIÓN DE LO SOCIAL** (Vol. 1) [Diplomado en gestión comunitaria y gerencia social.].

SENIORDOMO. (2020, Abril 29). **Relaciones intergeneracionales: Un instrumento para mejorar el bienestar de las personas mayores.** MimoOnline. Retrieved septiembre 22, 2021, from <https://grupolasmimosas.com/mimoonline/relaciones-intergeneracionales/>



Llovet, J. (1979). **Ideología y metodología del diseño** (Colección GG diseño ed., Vol. 161 p. : il.). Barcelona: Gustavo Gili. ISBN: 84-252-0934-X  
Manero Brito, Roberto, & Soto Martínez, & Maricela Adriana. (2005).

**Memoria colectiva y procesos sociales.** (Vol. 10). Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29210112>

Mario Sorribas. (2014, Diciembre 20). **Estructura del relato.** STORYTELLING&CO. Retrieved Septiembre 18, 2021, from <https://storytellingdigital.com/2014/12/18/storytelling-estructura-relato/>

Ministerio de Cultura. (2001). Plan Nacional de Cultura.

Periódico La Nigua. (2011). Recordando al Maestro Castillo.

Concejo municipal de Popayán. Plan de Ordenamiento Territorial. (2013, febrero 16). POT. MUNICIPIO DE POPAYÁN - PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL - DOCUMENTO EJECUTIVO. Retrieved septiembre 21, 2021, from <http://www.popayan.gov.co/sites/default/files/documentosAnexos/pot-popayan.pdf>

Gobierno de España. **Ponencia,-Relaciones Intergeneracionales.** (2009, Diciembre 12). ller CONGRESO DEL CONSEJO ESTATAL DE LAS PERSONAS MAYORES [Ponencia]. In [relacintergenercnales.pdf](#) (p. 14). España. Retrieved Septiembre 22, 2021, from <https://www.imsero.es/InterPresent2/groups/imsero/documents/binario/relacintergenercnales.pdf>

Ricoeur, P. (1999). **La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido.** Universidad Autónoma de Madrir. ISBN: 84-9237792-2-7

Sebares, F. E. (2008). **MEMORIA HISTÓRICA Y DEBER DE MEMORIA: LAS DIMENSIONES MUNDANAS DE UN DEBATE ACADÉMICO** (Entelequia: revista interdisciplinaria ed.). Universidad de Oviedo. [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/20388/e07a03%20\(1\).pdf;jsessionid=E530A990EFA02AFCD68164EE80F4036F?sequence=1](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/20388/e07a03%20(1).pdf;jsessionid=E530A990EFA02AFCD68164EE80F4036F?sequence=1)

UNIVERSIDAD ICESI. (2013). HERRAMIENTA APLICATIVA DE LA TEORÍA DE RESTRICCIONES (TOC) EN EL ÁREA ADMINISTRATIVA DE UNA EMPRESA. CLAUDIA PATRICIA CASTAÑO MARÍA y ALEJANDRA HERNÁNDEZ. [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/78525/1/herramienta\\_aplicada\\_teoría.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/78525/1/herramienta_aplicada_teoría.pdf)

Urrego Ruíz, & Oscar Manuel. (1982). **Hombre y barro : una aproximación a la realidad socio-económica de Pueblillo.** (Popayán ed., Vol. Tesis (Antropólogo (A))). Universidad del Cauca. T.FCHS.AN 090  
Vega Zafrané, M. (2017). EL DISEÑO COMO LENGUAJE-Facultad Característicamente Humana.

Vivas Gómez, Ligia. (1983). **Investigaciones arqueológicas en Pueblillo y Yanacanas Municipio de Popayán.** (Tesis (Antropólogo (a)) ed., Vol. 140 h). Universidad del Cauca. T.FCHS.AN 058

Ximena Pachón. (1996). Los Guambianos y la Ampliación de la Frontera Indígena. In **FRONTERA Y POBLAMIENTO: ESTUDIOS DE HISTORIA Y ANTROPOLOGÍA DE COLOMBIA Y ECUADOR** (Lima ed., pp. 283-314). Instituto Francés de Estudios Andinos. 10.4000/books.ifea.2487

Zophia Calderón. (2013). **“Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación”.** <https://www.javeriana.edu.co/blogs/boviedo/files/pedagog3a-das-eman-lc3b3pez-cardona-y-calderc3b3n.pdf>



