



Simixaca: Tradición Familiar y Cultura

Felipe León Bello

Directores de Trabajo de Grado

Victoria Angélica Quinche

Diego Alejandro Gutiérrez

Universidad Piloto de Colombia

Facultad Arquitectura y Artes

Diseño Gráfico

Noviembre 2018

Contenido

Introducción	4
Delimitación Temática	6
Análisis Observacional:	7
Lectura de contexto en el cual se describe el marco social, cultural e histórico en el que se inscribe el proyecto:.....	9
Identificación de las posibles relaciones entre actores, del público objetivo y factores:..	11
Identificación de situación a transformar o intervenir:	12
Planteamiento del problema/oportunidad	13
Formulación del problema/oportunidad del diseño:	13
Pregunta investigativa:.....	13
Definición de variables o categorías involucradas en la situación a transformar o intervenir:.....	14
Objetivos	15
Objetivo General:.....	15
Objetivos Específicos:	15
Justificación	16
Aportes del proyecto desde las perspectivas social, ambiental y disciplinas asociadas al proyecto.....	16
Pertinencia disciplinar.....	16
Marco de Referencia	17
Marco legal	17
Marco Conceptual.....	18
Metodología	27
Fases del desarrollo metodológico:.....	27
• Fase 1 Revisión bibliográfica y estado del arte:	27
• Fase 2 Observación y entrevista:	28

• Fase 3 Análisis de la información y diseño concepto:.....	28
Instrumentos.....	29
Análisis	32
Concepto transversal:.....	36
Estrategia de diseño:	38
Propuesta de diseño:	39
Función formal:.....	39
Función pragmática:.....	43
Función simbólica:.....	44
Conclusiones	46
Referencias.....	48
Anexos	54

Introducción

Las principales actividades económicas del municipio de Simijaca son la agroindustria, la ganadería, la agricultura y la producción láctea. La actividad ganadera posee una mayor presencia en términos de área ocupada y del valor de la producción, pero genera menos empleo debido a su tecnificación. Dentro del porcentaje de viviendas rurales ocupadas la actividad agropecuaria se desarrolla con un 60.9% agrícola y 90.6% pecuaria, La agricultura está integrada principalmente por los cultivos de maíz, Fríjol, Papa, Zanahoria, arveja. (Alcaldía Municipal Simijaca, 2015).

Con el paso de los años se ha evidenciado la disminución de las hectáreas cultivadas de maíz en el municipio; según información suministrada por la Alcaldía Municipal en el año 2015 se cultivaban 1600 hectáreas de maíz y en el 2017 se redujo significativamente a 1000 hectáreas cultivadas; el principal fenómeno para que esta situación se presente es el alza en los insumos agropecuarios y abandono del campo por la migración de las familias al casco urbano o a las ciudades en búsqueda de alternativas económicas.

Esta situación ha transformado de una u otra forma las tradiciones y costumbres de los habitantes del municipio, pues hasta hace unos años la celebración de las Fiestas del Campesino que se llevan a cabo anualmente en el mes de agosto giraba en torno al principal producto agrícola del municipio: la mazorca, se realizaban demostraciones culturales, muestra artesanal y elaboración de diferentes productos derivados de la mazorca, pero que hoy en día se limita a realizar un desfile temático por las calles del municipio.

Se propone entonces, con el presente trabajo, diseñar una estrategia que permita rescatar los saberes relacionados con el proceso de la siembra del maíz para potenciar la identidad cultural del municipio, desde la aplicación de los principios del diseño de

interacción cuyo objeto es definir las formas en que un usuario puede interactuar con sistemas, productos o servicios, recopilando información y presentando un producto como propuesta en la que se garantice la participación de los padres de familia quienes tienen el conocimiento y orientado para ser trabajado con los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Agustín Parra sede San Rafael y así ser replicado en las demás sedes del colegio para contribuir a re-potencializar el sector agropecuario y disminuir el fenómeno de migración.

Delimitación Temática

Oyarzún, Irrazabal y Reyes (2003) hacen referencia a la importancia que tiene la integración en la educación, por medio de la cual los aprendizajes no quedan limitados al aula sino, muy por el contrario, atraviesa las fronteras del establecimiento permitiendo que la educación formal los prepare para desenvolverse en todos los contextos sociales. Lo anterior nos permite visualizar que realmente no se puede seguir educando a jóvenes sólo para que respondan teóricamente bien al interior de las aulas sino que deben ser formados para la vida, pero con su participación y con cuestiones que los hagan sentir que les pertenecen. (Norambuena & Mancilla, 2005, pág. 221).

El diseño gráfico es el arte de crear contenido visual para comunicar mensajes aplicando técnicas de jerarquía visual y diseño de página; al realizar diseño gráfico para la experiencia del usuario, se debe considerar la arquitectura de información, para garantizar accesibilidad para los usuarios y aprovechar las habilidades de diseño gráfico para crear resultados que tengan en cuenta la experiencia del usuario, incluida la capacidad de procesamiento de los usuarios (Interaction Design Foundation).

Para esto es necesario diseñar una interfaz con la cual el usuario pueda interactuar y facilitar el proceso que está llevando a cabo, agilizando así los procesos y reduciendo el tiempo que se emplea en una tarea. Por medio del diseño de interfaz se puede organizar la información de un medio o herramienta determinado para que su comprensión sea mejor y más rápida, así como también para facilitar el acceso a los elementos que el usuario que va a interactuar con el producto necesita para llevar a cabo una actividad determinada. Así, es necesario que el manejo de la interfaz y la interacción con el usuario se desarrolle de forma fácil e intuitiva. (Álvarez, 2017)

Análisis Observacional:

A pesar de que el gobierno nacional en los últimos años ha formulado políticas para fortalecer el agro Colombiano, tales como las líneas de crédito con el objetivo de fortalecer la competitividad y la asociatividad en el desarrollo agropecuario a través de esquemas con encadenamiento, buscando fortalecer la competitividad y la complementariedad entre pequeños productores e integradores con capacidad para fomentar el desarrollo, no ha sido suficiente para incentivar a los campesinos para cultivar las tierras, “en Colombia, en los últimos 15 años se observa que los sectores que, en promedio, han tenido mayores crecimientos son construcción (7.7%), transporte, almacenamiento y comunicaciones (5.1%) y establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas (5%). Los de menor crecimiento han sido agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca (2.3%), industrias manufactureras (2.9%) y suministro de electricidad, gas y agua (3%)... Estos resultados históricos evidencian que el sector de agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca no ha tenido un peso importante en la economía colombiana, ni crecimientos relevantes en los últimos años.” (El Tiempo, 2017).

En el departamento de Cundinamarca, específicamente en el municipio de Simijaca, se ha evidenciado esta disminución en el porcentaje de producción agrícola, pasando de 1600 hectareas sembradas de maíz en el 2015 a 1000 hectareas apróx. Según datos de la alcaldía y de la Gobernación de Cundinamarca.

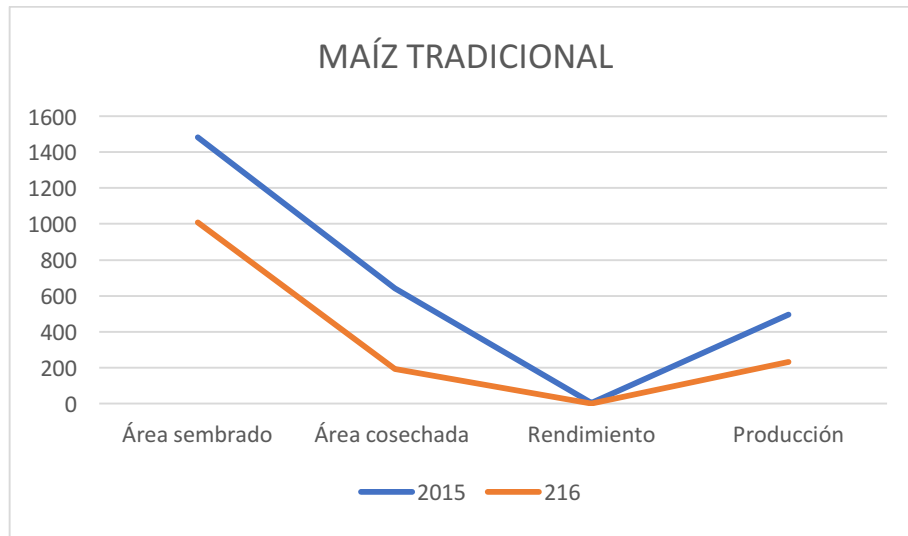


Gráfico N° 1 Cultivo maíz 2016-2017. Fuente: Alcaldía Municipal Simijaca Cundinamarca. UMATA 2018

Teniendo en cuenta el potencial agrícola del municipio y la aparente falta de interés en la agricultura por parte de las nuevas generaciones, para el desarrollo del presente trabajo se trabajó con los padres de familia, la docente y los estudiantes de primaria de la institución Educativa Departamental Agustín Parra, sede San Rafael, con quienes, para realizar el diagnóstico preliminar y orientar el objeto del trabajo se estableció un diálogo informal en el que los diferentes actores coincidieron en que los padres de familia tienen el conocimiento del proceso de siembra, productos que se cultivan en la región, tipos de semillas aptos para las tierras y abonos y dosificación del mismo; los niños conocen por la teoría sobre el proceso pero nunca lo han puesto en práctica.

Con la herramienta propuesta, desde el diseño se garantizará la accesibilidad y la experiencia de usuario garantizando que los niños apliquen los conocimientos y lo lleven a lo práctico retomando la huerta escolar de la institución, a la vez recuperando tradiciones y recuperar la identidad cultural por medio la interacción.

Lectura de contexto en el cual se describe el marco social, cultural e histórico en el que se inscribe el proyecto:

Este proyecto se desarrollará en la institución Educativa Departamental Agustín Parra, sede San Rafael, ubicada en el municipio de Simijaca, Cundinamarca, localizado al norte del departamento de Cundinamarca a 132 km al norte de Bogotá. La cabecera municipal está localizada a los 5° y 30° de latitud norte y 73° 51° de longitud al este de Greenwich. La altura sobre el nivel del mar es de 2.559 y su temperatura media es de 14 grados centígrados. Es bañado por el Río Simijaca y Suárez afluentes de la laguna de Fúquene; hace parte de la provincia de Ubaté (Simijaca, 2013a).

Su economía se basa, principalmente, en ganadería, ecoturismo y agricultura; sus productos principales son la mazorca, la papa, el frijol, la cebolla y la zanahoria, ocupando el 26% del área ocupada del municipio. Su producto característico es la mazorca, que se vende a dos puntos principales de abastecimiento en Colombia: Abastos Bogotá y Abastos Bucaramanga. La ganadería está contemplada como la actividad económica predominante del municipio pero es la agricultura la que genera más empleo con un 62%, la ganadería cuenta con alta tecnología en su producción que hace prescindible la mano de obra (Alcaldía de Municipio de Simijaca - Cundinamarca, 2018).

Tabla N° 1

Usos del suelo actividades agrícolas y pecuarias

USO	LOCALIZACIÓN	PRODUCTO	PORCENTAJE DEL TERRITORIO
Agricultura	Laderas y partes planas en las veredas Aposentos, Táquira, Hatochico, El Juncal, El Fical y Salitre	Papa	2% del área total del municipio y 6% del área cultivable
	Todas las veredas del municipio	Maíz	84% de las áreas agrícolas
	Veredas Táquira, Pantano, El Fical, Don Lope, El Juncal, Aposentos y centro	Arveja	1.5% del área del municipio
	Veredas el Fical, Juncal, Pantano y Táquira	Zanahoria	5% del área municipal
	Casi todas las veredas con especial énfasis en el Fical y Táquira	Frijol	Se siembra con los cultivos de maíz
Pastos	Pequeñas áreas a lo largo de las veredas	Cultivos de Flores	0.06 % del área del municipio
Pecuario	Alta ladera	Ganado Criollo	15,6% del área
	Veredas Hatochico, Centro, El Fical, Pantano, Salitre, Juncal y Táquira	Ganado lechero de razas mejoradas Pardo Suizo, Normando y Holstein	36.4% del área
Pastos	Vereda Pantano, Fical, Juncal y Táquira	Pastos mejorados	52% del área

Fuente: Alcaldía Municipal Simijaca Cundinamarca, Agenda Ambiental Municipal, 2014, p. 18

Respecto a los servicios de educación, la principal institución educativa en el municipio es el Colegio Departamental Agustin Parra, cuyo PEI (Plan Educativo Institucional) tiene como objetivo específico implementar nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje para garantizar el desarrollo de las competencias académicas, ciudadanas, laborales, comunicativas, investigativas y ambientales, con énfasis en Gestión Empresarial.

La sede principal está conformada por 16 sedes: tres urbanas que son la Antonio Nariño, Policarpa Salavarrieta, Manuel Briceño; y 13 sedes rurales: San José, Ruchical, San Francisco, Peña Blanca, Don Lope I, Don lope II, Táquira, Cristales, Estación, Fical, Santuario, El Juncal y San Rafael.

La sede San Rafael, donde se llevará a cabo el proyecto, tiene inscritos dieciocho (18) estudiantes cuyas edades oscilan entre los 5 y los 10 años, de estratos I y II quienes reciben

en capacitación constante sobre el desarrollo de actividades ecoeficientes con instructores de la Corporación Autónoma Regional de Cundinamarca (CAR) como parte de las políticas regionales de desarrollo rural y fortalecimiento del sector agrícola; cuenta con una planta física con dos aulas una de clase, aula de sistemas, un restaurante escolar, un campo deportivo, zona de recreación y un espacio en que los estudiantes hasta hace algún tiempo tenían a cargo el cultivo y cuidado de algunos vegetales denominado la “huerta escolar¹”, que, sin embargo hoy no están ejecutando y se espera recuperarla.

Para efectos del presente documento se trabajó con 4 estudiantes del grado 5°.

Identificación de las posibles relaciones entre actores, del público objetivo y factores:

Los principales actores para el desarrollo del presente trabajo son los padres de familia, la docente y los estudiantes del Colegio IED Agustín Parra Sede San Rafael grado 5°.

Los padres de familia son quienes tienen el conocimiento y el saber empírico transmitido por sus antecesores, conocimiento que será la base para el diseño de la herramienta interactiva con la cual se espera estimular y lograr interés en los más jóvenes, la docente Licenciada Yenifer Stefany Rodríguez Gómez, quien será intermediaria para el diálogo con los padres e incentivará en los estudiantes la aplicación del diseño y finalmente los estudiantes quienes serán el usuario final e implementarán el producto diseñado aplicando los conocimientos de sus padres.

¹ Es una forma natural y económica de producir hortalizas sanas durante todo el año (Instituto de Tecnología Agropecuaria, 2008)

Identificación de situación a transformar o intervenir:

En una charla preliminar con los estudiantes se ha podido evidenciar que los mismos han perdido interés por la agricultura; manifiestan que la institución educativa no les incentiva ni les enseña sobre el municipio, su cultura y tradiciones, por ende que es poco el conocimiento que tienen del mismo.

La docente indica que existe una debilidad institucional ya que a pesar de que la CAR ofrece capacitaciones y talleres sobre energías alternativas y cuidado del medio ambiente, una de las condiciones para tomarlas es trabajar la huerta escolar, pero no tiene el conocimiento para cosechar y mantenerla y este tema no está dentro del portafolio ofrecido por la corporación; pese a que la docente ha realizado gestión con la sede principal de la institución, no aprueban los recursos técnicos y económicos básicos necesarios para gestionar la huerta escolar; así mismo, manifiesta que parte de este desinterés de los estudiantes es por desconocimiento del municipio, la dependencia a las redes sociales y uso de internet, tanto así, que los cultivos hidropónicos² de la sede de bachillerato existe solo por la calificación final de cada periodo académico.

Uno de los intereses de la docente con el trabajo en la huerta escolar es que los estudiantes conozcan sobre el municipio, demostrar el potencial agrícola del mismo, así, enseñar a los más jóvenes y garantizarles oportunidades en el futuro dentro del municipio; este proceso se iniciaría con el diseño de interacción que busca recuperar las tradiciones agrícolas con los alumnos del grado 5 para que así, garantizar conocimiento y oportunidades en el futuro a los estudiantes del municipio.

² Técnica utilizada para cultivar plantas sin hacer uso del suelo, en la cual los nutrientes se disuelven en agua, usando soluciones minerales en vez de suelo agrícola, logrando una absorción más rápida de los mismos por parte de las plantas. (Fundación de la Universidad Nacional de México, s.f.)

Planteamiento del problema/oportunidad

Recuperar la identidad cultural de los alumnos del grado quinto de la Sede San Rafael del municipio de Simijaca Cundinamarca, mediante la recopilación de experiencias y saberes tradicionales de agricultura por parte de los padres de familia de los estudiantes, así, generar sentido de pertenencia por el municipio, demostrar su potencial agrícola y garantizar en el futuro, oportunidades para los jóvenes, por medio de la enseñanza de técnicas y métodos de siembra tradicional por medio de un producto que permita mediante la interacción aplicar y garantizar el conocimiento de estas tradiciones.

Formulación del problema/oportunidad del diseño:

Se ha observado que los estudiantes de la I.E.D. Agustín Parra Sede Bachillerato han perdido paulatinamente el interés por realizar los proyectos de la institución, por eso es necesario inculcar las tradiciones desde pequeños para que perduren al crecer. De esta forma se trabajará con los niños de grado quinto para que al llegar al bachillerato el aprendizaje sea secular. Para esto es necesario trabajar de mano con los padres y abuelos de los estudiantes pues son ellos quienes poseen los conocimientos y saberes tradicionales sobre el proceso de cultivar que serán aplicados a la clase de la huerta.

Pregunta investigativa:

¿Cómo rescatar los saberes relacionados con el proceso de siembra del maíz, a través del diseño de interacción para potenciar la identidad cultural con ayuda de las familias de los estudiantes del grado 5° de la sede San Rafael del municipio de Simijaca Cundinamarca?

Definición de variables o categorías involucradas en la situación a transformar o intervenir:

Las categorías más relevantes para la intervención de este proyecto son:

- **Identidad Cultural:** Es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos (Pachón, 2011).
- **Educación:** Consiste en ayudar al niño a llevar a la realidad lo mejor de él (Fromm, 1980)
- **Aprendizaje Experiencial:** Proporciona una oportunidad extraordinaria de crear espacios para construir aprendizajes significativos (ludica.org, 2002)
- **Tradicición:** Es un hecho que se actualiza y renueva del pasado al presente y representa la continuidad cultura. Pertenece a los sectores sociales rurales, es la herencia colectiva, el legado del pasado. Se modifica al compás de la sociedad pues representa la continuidad cultural (Marcos, 2004).
- **Diseño interacción:** Se enfatiza como un proceso creativo que requiere considerar tanto aspectos tecnológicos como aspectos de comunicación (Verdines, Fundamentos del diseño de interacción, 2013, pág. 9).
- **Agricultura:** Es la actividad humana tendiente a combinar diferentes procedimientos y saberes en el tratamiento de la tierra, con el objetivo de producir alimentos de origen vegetal (concepto, 2017).

Objetivos

Objetivo General:

Rescatar los saberes relacionados con el proceso de siembra del maíz, a través del diseño de interacción, para potenciar la identidad cultural con ayuda de las familias de los estudiantes del grado 5 de la sede San Rafael del municipio de Simijaca, Cundinamarca.

Objetivos Específicos:

- Recopilar los saberes que poseen los padres y abuelos acerca del proceso de siembra del maíz, sus derivados, mitos, leyendas, insumos, tipos de semilla, costumbres y tradiciones.
- Establecer actividades que orienten los conocimientos recopilados anteriormente hacia el complemento del proceso de siembra de maíz.
- Diseñar un producto que involucre las actividades previas y complemente los saberes del proceso de la siembra en los estudiantes para que sean aplicados en la huerta escolar y se fortalezca su identidad cultural.

Justificación

Aportes del proyecto desde las perspectivas social, ambiental y disciplinas asociadas al proyecto

El desarrollo y finalización de este proyecto generará un impacto positivo en la comunidad en la cual se llevará a cabo ya que al compartir los conocimientos tradicionales con herramientas didácticas, los más jóvenes se interesarán en cultivar la región teniendo en cuenta aspectos de ecoeficiencia y sostenibilidad ambiental, se disminuiría la tasa de migración a las grandes ciudades y se daría el relevo generacional que preocupa hoy al campo colombiano.

Pertinencia disciplinar

Para el desarrollo del producto final se tendrá en cuenta la característica principal del diseño de interacción “generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el cual fueron diseñados y que apoyen las actividades que la gente realiza en su trabajo y en su vida diaria” (Verdines, Fundamentos del diseño de interacción, 2013, págs. 10,11), ya que se recolecta información de las tradiciones agrícolas de los padres de familia, se diseña un modelo con y se genera un producto con esta información, con el cual se espera que los estudiantes interactúen y se garantice mediante la didáctica transmitir, aplicar el conocimiento y recuperar la identidad cultural.

Marco de Referencia

Marco legal

El gobierno Colombiano desde el año 1991 con la publicación de la Constitución Política de Colombia se comprometió a prestar especial interés en la producción de alimentos, así como lo estipula en el artículo 65 “La producción de alimentos gozará de la especial protección del Estado Para tal efecto, se otorgará prioridad al desarrollo integral de las actividades agrícolas, pecuarias, pesqueras, forestales y agroindustriales, así como también a la construcción de obras de infraestructura física y adecuación de tierras.”; igualmente, establece como deber el estado “promover el acceso progresivo a la propiedad de la tierra de los trabajadores agrarios, en forma individual o asociativa, y a los servicios de educación, salud, vivienda, seguridad social, recreación, crédito, comunicaciones, comercialización de los productos, asistencia técnica y empresarial, con el fin de mejorar el ingreso y calidad de vida de los campesinos.” (Artículo 64).

Posteriormente, en el año de 1993 se publicó la Ley 101 de 1993 o Ley General de desarrollo Agropecuario y Pequero, cuyo objetivo es “promover el desarrollo del Sistema Agroalimentario Nacional”.

En 1997 con el Decreto 3075 de 1997 el Ministerio de Salud (hoy ministerio de Salud y Protección Social) reglamentó la implementación de directrices orientadas a la elaboración inocua de los alimentos con el fin de proteger la salud de los trabajadores y de los consumidores; posteriormente, en el 2009, el Instituto Colombiano Agropecuario (ICA) publicó la resolución 4174 de 2009 relacionada con la las Buenas Prácticas de Agricultura (BPA) que son las “prácticas orientadas a la sostenibilidad ambiental, económica y social

para los procesos productivos de la explotación agrícola que garantizan la calidad e inocuidad de los alimentos y de los productos no alimenticios” (Resolución 30021 de 2017), la cual reglamentaba la certificación de BPA en la producción primaria de fruta y vegetales para consumo fresco, que ha sido derogada por la vigente Resolución 30021 de 2017 “por medio de la cual se establecen los requisitos para la Certificación en Buenas Prácticas en producción primaria de vegetales y otras especies para consumo humano”

Marco Conceptual

- 1. Identidad:** La identidad se entiende como el proceso de construcción de sentido, efectuado mediante unas fuentes o atributos culturales que los sujetos van organizando y jerarquizando en el curso de su experiencia. Ello queda concebido como la identificación simbólica que los sujetos realizan del objeto de su acción. En sentido general, cada disciplina define a la identidad como un elemento que forma parte de la cultura. Es parte esencial en el proceso de consolidación y formación de la cultura institucional de una organización. Así mismo, es parte de la pedagogía porque contribuye al fortalecimiento de la cultura, desde los procesos sustantivos de la educación. (Garza & Llanes, 2015, págs. 564-565)

Martín Arteaga también plantea que el término identidad hace referencia al espacio sociopsicológico de pertenencia, integrado por el conjunto dialéctico de rasgos, significaciones y representaciones compartidos por los miembros de una institución. Estos permiten que los individuos se reconozcan conscientemente, con mayor o menor elaboración personal, relacionados los unos con los otros, así como compararse, indicando semejanzas y diferencias con otros grupos. (2015, pág. 565)

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración. Es la sociedad la que a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad (...) Dicha identidad implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconocen históricamente en su propio entorno físico y social y es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural (...) El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos. (Bákula, 2000, pág. 171)

- 2. Cultura:** La palabra cultura (del tema *cult*, perteneciente al verbo latino *colo*, *colere*, *cultum* = cultivar) significa etimológicamente *cultivo*. Como palabra fundamental, ella entra en composición con palabras específicas, que determinan su sentido general; así, “agricultura” = cultivo del campo... cultura, atento a su definición verbal-etimológica, es pues, educación, formación, desarrollo o perfeccionamiento de las facultades intelectuales y morales del hombre; y en su reflejo objetivo, cultura es el mundo propio del hombre... cultura es el conjunto de maneras de pensar y de vivir que suelen designarse con el nombre de civilización. En él están comprendidos tanto el lenguaje, la industria, el arte, la ciencia el derecho, el gobierno, la moral, la religión, como los instrumentos materiales o artefactos en los que se materializan las realizaciones culturales. (Altieri, 2001, pág. 15).

La cultura es un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo a las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico. (Vera & Karina, 2009, pág. 100)

3. Identidad Cultural: El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras (como en el caso de los emigrantes), el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio. (Molano L., 2007).

De acuerdo a lo mencionado por González V. (2000; p. 43) “La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad” (citado por Molano O. L., 2007, pág. 73).

Las expresiones de la vida cotidiana de una comunidad tales como su idioma, el arte, la literatura, las instituciones sociales, las tradiciones, los conocimientos, las creencias, los valores, los hábitos, las costumbres, etc.; también son consideradas como parte de la identidad cultural. Tales expresiones culturales, se desarrollan y expresan en un tiempo y momento histórico determinados, por lo que son susceptibles a cambios y coexisten en el marco de las relaciones intergeneracionales, por lo que constantemente entrarán en crisis, restauraciones, demoliciones y reconstrucciones, a través de las cuales se irán construyendo y reconstruyendo los significados y expresiones socioculturales que nos permiten diferenciarnos de los demás y sentirnos enraizados y parte de la comunidad (Molano L., 2007, pág. 74)

- 4. Ecoeficiencia:** El Consejo Empresarial Colombiano para el Desarrollo Sostenible (CECODES) define la Ecoeficiencia como “La obtención por medio del suministro de bienes y servicios a precios competitivos, que satisfacen las necesidades humanas y dan calidad de vida, al tiempo que reducen progresivamente los impactos ecológicos y la intensidad de uso de los recursos a lo largo de su ciclo de vida, a un nivel por lo menos acorde con la capacidad de carga estimada de la Tierra. La ecoeficiencia es una filosofía administrativa que impulsa a las organizaciones a buscar mejoras ambientales que lleven paralelamente beneficios económicos... fomenta la innovación y, por lo tanto, el crecimiento y la competitividad” (CECODES 2000 p 6. Citado por Inda & Vargas, 2012, pág. 35).

- 5. Costumbre:** De acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española (RAE) Costumbre se entiende como la práctica tradicional de una colectividad o de un lugar.
- 6. Tradición:** La tradición ha sido considerada como una expresión de la permanencia en el tiempo de una comunidad; en este sentido es una de las formas que asume la memoria colectiva y una generadora de identidad... apunta, por un lado, hacia todo aquello que se hereda de los antepasados así como, de una u otra forma, a los actos que se repiten en el tiempo o que provienen de otra generación. Se habla, entonces, de tradiciones religiosas, festivas, comunicativas, normativas, técnicas, estéticas, culinarias, recreativas, etc... ahí, la idea de tradición aún mantiene un lugar importante en la vida social y se le considera como un componente esencial de la vida en la medida en que ocupa espacios sociales indistintamente. (Madrazo, 2005, pág. 117). Sería, entonces, la permanencia del pasado vivo en el presente. La tradición no se hereda genéticamente; se transmite socialmente y deriva de un proceso de selección cultural. La parte de la cultura seleccionada en el tiempo con una función de uso en el presente sería la tradición. El pasado, decantado, es continuamente reincorporado al presente. Desde tal punto de vista la tradición implica una cierta selección de la realidad social. Y aunque la tradición es un hecho de permanencia de una parte del pasado en el presente, lo antiguo -la continuidad- persistente en lo nuevo -el cambio-, no todo el pasado que sobrevive en el presente es o se convierte mecánicamente en tradición. Invirtiendo los planteamientos convencionales, se considera la tradición como una construcción social que se elabora desde el presente sobre el pasado. No es el pasado el que produce el

presente, sino a la inversa, el presente quien configura al pasado. El presente es el legado cultural en marcha, con significado social, que carga a la tradición de sentido (Marcos, 2004).

- 7. Agrícola:** La palabra agrícola deriva del término agricultura y se refiere al conjunto de actividades relacionadas con ella. Desde un punto de vista histórico, la agricultura empezó en el Neolítico, cuando el hombre abandonó el nomadismo y se asentó en comunidades vinculadas a la tierra cultivada. La agricultura representó un paso decisivo en nuestra civilización.

El mundo agrícola tiene diferentes ámbitos o sectores. Por una parte, es un sector de la economía (el llamado primer sector junto con la ganadería). Si bien su influencia en el PIB de la mayoría de países no es importante, el primer sector tiene una relevancia estratégica para cualquier nación, ya que es el que proporciona las materias primas a la población. Agrícola se puede entender como una forma de vida, es decir, las costumbres y tradiciones propias de los campesinos, quienes se diferencian del hombre urbano. Esta distinción entre agrícola y urbano es esencial para entender una gran variedad de fenómenos: la emigración, el comercio, las costumbres, etc. El hombre urbano tiene unos esquemas mentales y el campesino tiene otros. Su mundo está vinculado a la tierra, al clima y a sus animales. Igual que hace miles de años, cada cosecha es diferente y esta inseguridad hace que el hombre del campo vea la vida con unos valores muy definidos y bastante alejados de lo que representa la vida urbana. (Definición MX).

En concreto, podemos ver que agrícola procede del vocablo *agricultura*, que está conformado por la suma de dos partes: el término *agri* que es sinónimo de “campo de cultivo” y el concepto *cultura* que puede traducirse como “cultivo o cultivado”. La agricultura es la labranza o cultivo de la tierra e incluye todos los trabajos relacionados al tratamiento del suelo y a la plantación de vegetales. Las actividades agrícolas suelen estar destinadas a la producción de alimentos y a la obtención de verduras, frutas, hortalizas y cereales.

La agricultura implica la transformación del medio ambiente para satisfacer las necesidades del hombre. Esta capacidad es la que diferencia al ser humano del resto de los seres vivos (Definición de, 2009).

8. Diseño de Interacción: Proceso creativo que requiere considerar aspectos tecnológicos como aspectos de comunicación (Verdines, Fundamentos del diseño de interacción, 2013, pág. 9).

En términos generales el diseño de interacción se refiere al proceso de generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el cual fueron diseñados y que apoyen las actividades que la gente realiza en su trabajo y en su vida diaria. Un producto bien diseñado se vuelve transparente, es decir, la persona que lo está utilizando se concentra más en la actividad que desea realizar que en las instrucciones para usar ese producto. Entonces la experiencia de uso de un producto bien diseñado es positiva, satisfactoria y cumple con las expectativas del usuario. Esta experiencia incluye el momento de abrir el empaque del producto, su instalación, las instrucciones para usarlo, así como el servicio de soporte técnico

una vez que se está utilizando el producto (Verdines, Fundamentos del diseño de interacción, 2013, págs. 10,11).

El diseño de interacción se puede entender en términos simples como el diseño de la interacción entre usuarios y productos. La mayoría de las veces, cuando las personas hablan sobre el diseño de interacción, los productos tienden a ser productos de software como aplicaciones o sitios web. El objetivo del diseño de interacción es crear productos que permitan al usuario lograr su objetivo de la mejor manera posible...consiste en dar forma a la experiencia de usar un producto, y la mayor parte de esa experiencia implica cierta interacción entre el usuario y el producto... también implica la investigación del usuario (descubrir quiénes son los usuarios en primer lugar), crear personas de usuario (por qué y bajo qué condiciones utilizarían el producto), realizar pruebas y usabilidad del usuario pruebas, etc. (What is Interaction Design?, 2018).

Dimensiones del Diseño de Interacción

Gillian Crampton Smith, un académico de diseño de interacción, presentó por primera vez el concepto de cuatro dimensiones de un lenguaje de diseño de interacción, al que Kevin Silver, diseñador de interacción senior de IDEXX Laboratories, agregó el quinto. (Siang, 2018).

- **Primera Dimensión: Palabras:** Las palabras, especialmente las que se usan en las interacciones, como las etiquetas de los botones, deben ser significativas y fáciles de entender. Deben comunicar información a los usuarios, pero no demasiada información para abrumar al usuario.

- **Segunda Dimensión: Representaciones Visuales:** Esto se refiere a elementos gráficos como imágenes, tipografía e íconos con los que los usuarios interactúan. Estos usualmente complementan las palabras usadas para comunicar información a los usuarios.
- **Tercera Dimensión: Objetos físicos o espacio:** ¿A través de qué objetos físicos interactúan los usuarios con el producto? ¿Una laptop, con un mouse o un touchpad? ¿O un teléfono inteligente, con los dedos del usuario? ¿Y dentro de qué tipo de espacio físico hace el usuario? Por ejemplo, ¿el usuario está parado en un tren abarrotado mientras usa la aplicación en un teléfono inteligente o está sentado en un escritorio en la oficina navegando en el sitio web? Todo esto afecta la interacción entre el usuario y el producto.
- **Cuarta Dimensión: Tiempo:** Si bien esta dimensión suena un poco abstracta, se refiere principalmente a los medios que cambian con el tiempo (animación, videos, sonidos). El movimiento y los sonidos desempeñan un papel crucial en la retroalimentación visual y de audio de las interacciones de los usuarios. También es preocupante la cantidad de tiempo que un usuario pasa interactuando con el producto: ¿pueden los usuarios hacer un seguimiento de su progreso o reanudar su interacción algún tiempo después?
- **Quinta dimensión: Comportamiento:** Esto incluye el mecanismo de un producto: ¿cómo realizan las acciones los usuarios en el sitio web? ¿Cómo operan los usuarios el producto? En otras palabras, es cómo las dimensiones anteriores definen las interacciones de un producto. También incluye las

reacciones, por ejemplo, respuestas emocionales o comentarios, de los usuarios y el producto.

- 9. Aprendizaje Experiencial:** Ofrece una inmensa oportunidad para conectar lo teórico con lo práctico. Podemos definir complementariamente al Aprendizaje Experiencial como la generación de una teoría de acción, a partir de una experiencia, que idealmente deberá continuamente modificada para mejorar los resultados (Yturralde, 2018).

Metodología

Fases del desarrollo metodológico:

Para desarrollar los objetivos propuestos en el presente trabajo, se plantearon 3 fases para para trabajar con la docente, estudiantes y padres de familia.

- **Fase 1 Revisión bibliográfica y estado del arte:** Se realiza revisión bibliográfica de conceptos relevantes para el desarrollo del trabajo tales como identidad cultural, tradición y diseño de interacción mediante la consulta en revistas indexadas y libros digitales e impresos; así mismo, se recolectó información del municipio relacionada con la agricultura y el sector educativo, realizando visita a la institución educativa, a la alcaldía municipal y consultando información en portales web institucionales del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) y de Alcaldía Municipal de Simijaca; adicional

se examinaron documentos públicos como la Agenda Ambiental Municipal, esto con el fin de identificar la región a trabajar y establecer un contexto.

- **Fase 2 Observación y entrevista:** En esta etapa se trabaja en conjunto con la docente, los padres de familia, los estudiantes y un profesional de la alcaldía municipal, mediante la aplicación de entrevista cualitativa a los diferentes actores y el desarrollo de “Storytelling” “Focus group”, Mapa de Empatía y Foto-etnografía con los estudiantes

- El objetivo de esta fase es determinar:

- Porque los padres no transmiten no transmiten la tradición agrícola a sus hijos.
 - Que tanto saben los estudiantes de la tradición agrícola de su municipio.
 - Identificar actividades que vayan en pro de la tradición agrícola con la ayuda de los padres las actividades a través de la experiencia vivida.
 - Que es para los estudiantes la tradición agrícola. Que herramientas emplea la sede para general tradición agrícola.
 - La divulgación de la tradición agrícola.
- **Fase 3 Análisis de la información y diseño concepto:** Una vez realizado el diagnóstico se procede a analizar la información obtenida por medio de la tabulación de las encuestas y resultado de las herramientas aplicadas.

El objetivo de esta fase es:

- Dar a conocer una primera impresión/Feedback inicial sobre una posible solución.
- Probar el productos con publico real
- Hacer correcciones

Instrumentos

- **Entrevista Cualitativa** Se realiza a un padre de familia de uno de los alumnos con el fin de saber que tanto sabe sobre el municipio principalmente sus tradiciones.
 - **Hallazgos:**
 - Desconocimiento en la época que estudio, sobre su traiciona agrícola.
 - Desconocimiento del potencial del municipio.
 - El municipio tiene gran potencial en su tradicional agricola, pero no se incentiva.
 - No se esta dando uso de los espacios de las instituciones que son aptos para una huerta esocolar.
 - Padre comenta que salió de una sede rural del municipio y no aprovechamiento de los recursos y que no les gustaría que haces hijos les pasara eso.
- **Entrevista Experto:** Se realiza al señor Alberto de la aumata la cual es la encargada de los insumos y de dar las diferentes chasrlas sobre la siembra, el municipio contaba con un proyecto de huertas escolares las cuales vinculaban a

padres e hijos de la comunidad de simijaca, alberto actualmente sigue dictando las charlas por iniciativa personal.

- **Hallazgos:**

- Si dan clases de capacitación de siembra de una huerta.
- Cuando se va a hacer el seguimiento de las actividades con respecto a la huerta se nota que algunos padres de familia no hacen nada.
- El municipio da capacitación pero no coloca todo lo que se necesita para la actividad de la huerta.
- Las capacitaciones al no estar este año autorizadas por la alcaldía, el capacitador la sigue desarrollando.

- **Storytelling,** Se realiza con el representante de la sede San Rafael, el cual cuenta desde que llegó a la institución hasta el día de hoy y cómo ha sido su formación académica y los diferentes recursos utilizados.

- **Hallazgos:**

- Desaprovechamiento de los espacios de la institución (huerta)
- Al no dar uso de la huerta los niños no se benefician escolar (Restaurante escolar)
- Este año se retoma la creación de la huerta
- Presenta en conocimientos previos frente a la huerta.

- **Focus Group:** Se realiza una pregunta a los alumnos ¿Qué es una huerta? Y que cada uno por medio de post-it, escribiera o dibujara lo que es para ellos .

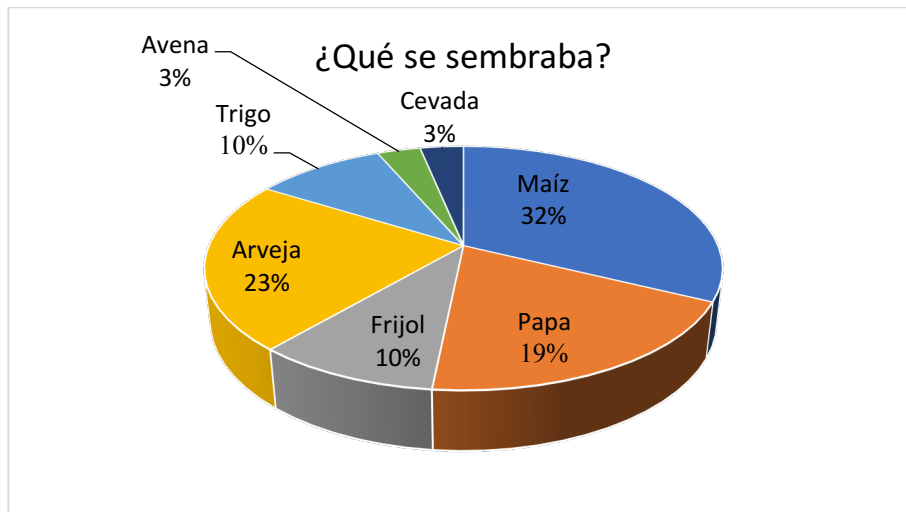
- **Hallazgos:**

- Conocimiento del proceso de siembra.

- Conocimientos básicos de la maquinaria implementada en la siembra.
 - Participación en la huerta en sus hogares.
 - Padres les han enseñado algunos productos de siembra.
 - No tienen la práctica de la siembra.
- **Test Cuantitativo** Se realiza una encuesta con los padres de familia de los alumnos con el fin de conocer los procesos, mitos/historias, sobre la tradición agrícola del municipio de Simijaca, Cundinamarca ya que ellos han recibido de generación en generación.
 - **Hallazgos:**
 - Diversidad de profesiones.
 - Los padres conocen mitos sobre la agricultura y los aplican.
 - Conocen distintas técnicas de la siembra.
 - Conocimiento de sus pasados como agricultores.
 - Vio diversidad en siembra.
 - Padres generan sus propios abonos.
 - Conocimiento de herramientas del pasado y del presente agrícolas.
 - Conocen calendario bristol nacional, gran referente de siembra.

Análisis

En la siguiente gráfica se identifican los tipos de productos cultivados por los padres de familia y sus antecesores en el municipio; se reconoce el maíz como el principal producto representado por el 32% y en menos proporción la avena y la cebada.



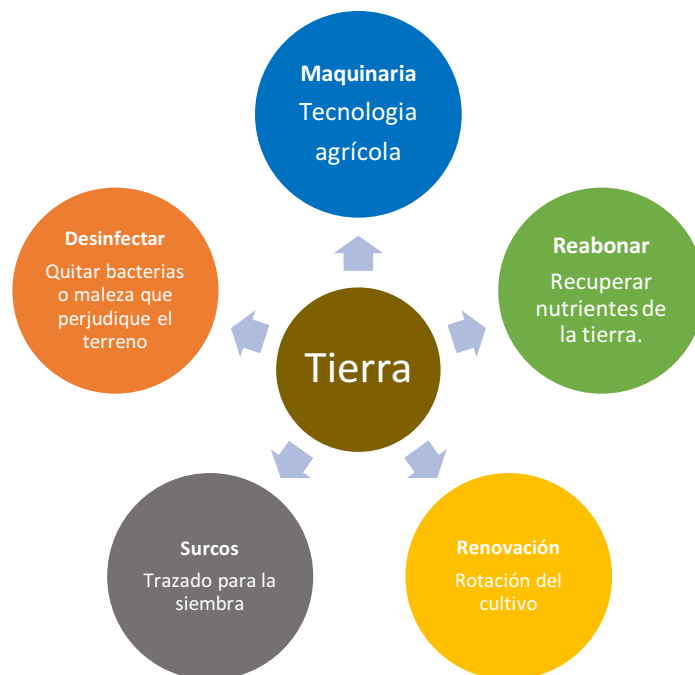
Tabulación 1 Encuesta padres de familia. ¿Qué se sembraba?. Elaborada por Felipe León Bello

La profesión u oficio de los padres de familia encuestados es ganadería con el 60% seguido de agricultor con un 20%, como actividades económicas principales.



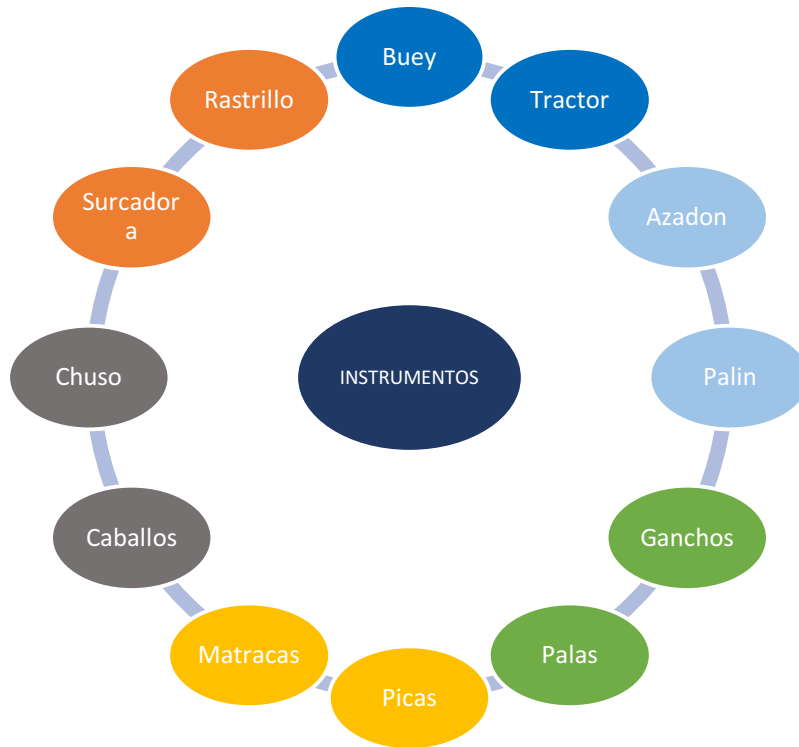
Tabulación 2. Padres de familia. Profesión u Oficio. Elaborada por Felipe León Bello

El siguiente gráfico representa el ciclo de siembra recomendado por los padres de familia que se dedican a la agricultura cuya principal entrada es la tierra la cual es adaptada por medio del trazado de surcos, luego se procede a la limpieza y desinfección, se hace uso de maquinaria agrícola si es el caso como el tractor, se realiza el abono de la tierra, se cosecha y para garantizar la vida útil del terreno se reabona y se aconseja la rotación de cultivos.



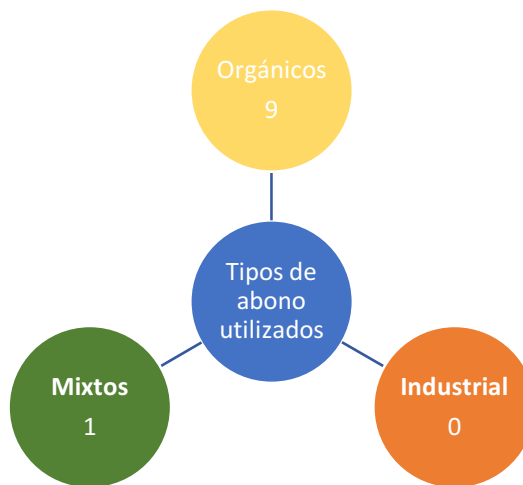
Red de Conceptos 1. Proceso de siembra. Elaborado por Felipe León Bello.

Los instrumentos técnicos utilizados por los padres de familia en el proceso de siembra y cosecha son azadón, matraca, palin, pala, surcador y rastrillo, así mismo, se valen de otros recursos como los animales, entre los que han sido tradicionalmente usados bueyes y caballos, con los cuales realizan el surcado del terreno.



Red de Conceptos 2. Instrumentos Utilizados. Elaborado por Felipe León Bello.

El abono usado para preparar el terreno por los padres de familia encuestados es el abono orgánico, que proviene de los mismos residuos orgánicos residenciales como follaje, retamos de otros cultivos y estiércol del ganado.



Red de Conceptos 3 Tipos de abonos. Elaborada por Felipe León Bello.

El uso de semillas tradicionales (cuyo origen es de cosechas anteriores) prevalece sobre las semillas certificadas (o mejoradas) que garantizan mayor resistencia a las plagas.



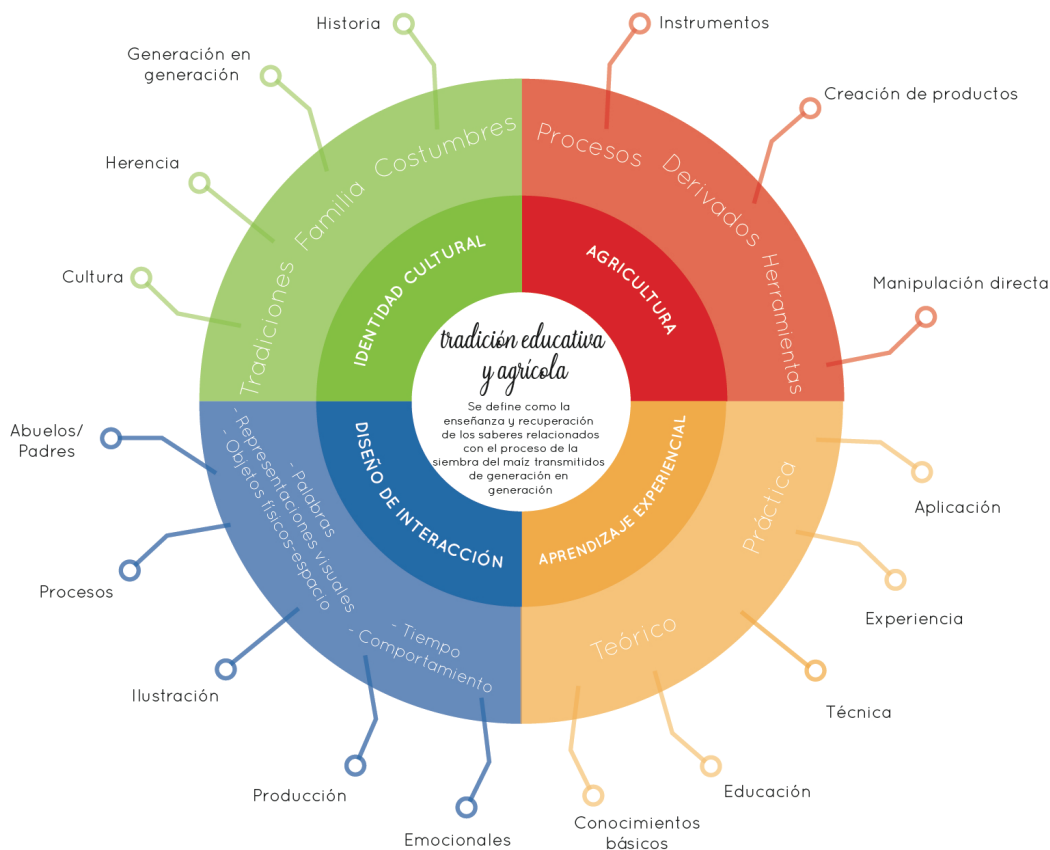
Red de Conceptos 4. Tipos de Semilla. Elaborado por Felipe León Bello

Los principales derivados del maíz que se preparan en el municipio son envueltos, arepas, chicha y sopas, que se preparan para el consumo doméstico, siendo este un gran potencial comercial que pudiese ser comercializado a nivel regional inicialmente.



Red de Conceptos 5. Derivados. Elaborado por Felipe León Bello

Concepto transversal:



El concepto transversal parte de las cuatro categorías principales que se han establecido a lo largo del documento: identidad cultural, agricultura, aprendizaje experiencial y diseño de interacción.

Para la categoría de **Identidad Cultural** los conceptos principales y base del proyecto son: *tradición* lo que se busca rescatar con la implementación del producto; *la familia*, que es la fuente de las tradiciones que se transmiten de generación en generación y las *costumbres*, que se relaciona con las acciones que se han llevado a cabo en el proceso de la siembra y se han convertido en un hábito que se hereda de padres a hijos. El objeto es conservar en el tiempo los saberes que se transmiten entre generaciones, que definen una cultura y se basa en una serie de prácticas e historia establecida.

En la segunda categoría ***Agricultura*** se encuentran los conceptos principales: *procesos*, que se relaciona con los pasos y el procedimiento que se debe llevar a cabo para que la siembra sea exitosa, *derivados* hace relación a la transformación del producto principal en subproductos que se pueden elaborar una vez se cosecha la siembra, con el fin de generar mayores ganancias, aprovechar las propiedades del producto y como una alternativa alimenticia; por último *herramientas*, que hace relación a los elementos que son necesarios para la siembra que facilitan y agilizan el proceso para que sea más eficiente.

En la tercera categoría ***Aprendizaje Experiencial*** se contemplan los conceptos de teoría y práctica; *teoría* relacionado con los conocimientos básicos y técnicos que son necesarios para complementar los saberes relacionados con el proceso de siembra; *práctica*, se hace evidente la necesidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la vida real para ganar experiencia y reforzar los saberes con aspectos que solo se aprenden al practicar lo aprendido.

En la cuarta y última categoría ***Diseño de Interacción*** se desglosan los conceptos de *palabras, representaciones visuales, objetos físicos/espacio, tiempo y comportamiento* que se relacionan con los elementos necesarios para crear un diseño de interacción exitoso donde el público pueda manipular e interactuar con el producto de forma sencilla, mientras accede a la información que él ofrece.

De todo lo anterior se desprende el concepto principal que será la base para la creación del producto que es tradición educativa y agrícola que se define como la enseñanza y recuperación de los saberes relacionados con el proceso de siembra del maíz que se transmiten de generación en generación.

Estrategia de diseño:

Posterior a los hallazgos y la investigación previamente realizada, se decidió crear una herramienta que permita la interacción usuario-producto de donde él pueda extraer la información necesaria para aprender las tradiciones y costumbres relacionadas con el proceso de siembra.

Además la herramienta debe poder usarse dentro de la huerta como elemento principal para la siembra y como una herramienta para la recopilación y extracción de la información necesario para llevar a cabo este proceso. De esta manera, los estudiantes pueden interactuar de forma directa con el producto para adquirir saberes y los insumos necesarios para aprender las tradiciones y costumbres relacionadas con la siembra junto con los conocimientos técnicos y los avances en el campo que han optimizado el proceso.

Los materiales que se usarán para la elaboración del producto son materiales ecológicos ya que la escuela busca promover un estilo de vida sustentable y reducir al máximo la contaminación del medio ambiente, ejemplo de esto es la huerta escolar ecológica, que es lo que se busca retomar con este proyecto.

El papel que se usará para el desarrollo del proyecto es el papel reciclado porque es respetuoso con el ambiente, consume menos energía, menos recursos naturales y ayuda a preservar los bosques. Además, reduce la acumulación de residuos dándole uso principal al papel desechado, su proceso de fabricación requiere menos agua y energía y reduce las emisiones de carbono (Cyclus Paper, 2016).

También se hará uso de cartón compacto que se elabora a partir de papel recuperado que facilita su proceso de absorción al desecharse (La ruta de la energía, 2010). Por último se emplearán tintas ecológicas que se elaboran a base de materias primas renovables y de

origen orgánico y cuentan con una cantidad mínima posible de compuestos orgánicos volátiles (El Comercio, 2014).

Propuesta de diseño:

Función formal:

Tradicultura es un producto diseñado para el aprendizaje de las tradiciones y costumbres relacionadas con el proceso de la siembra del maíz, principalmente. Se compone en gran parte de una carreta que será la contenedora de todos los insumos necesarios para el proceso de siembra: herramientas, semillas, delantal, diario de campo, etc. El producto también contendrá un libro instructivo donde el niño podrá encontrar toda la información pertinente del proceso de siembra, datos curiosos de la historia de Simijaca, cómo se debe sembrar las semillas, las tradiciones en la siembra de los productos típicos del municipio, los saberes ancestrales que usaban los abuelos de los estudiantes en el campo para sembrar.



Se escogió para el nombre una tipografía Scriptserif que se basa en la escritura de los niños del jardín. La tipografía de textos es una palo seco que hace contraste con la tipografía de título y es de fácil lectura. Esta familia tiene una gran cantidad de variedades tipográficas que jerarquizarán la información que se quiere exponer.

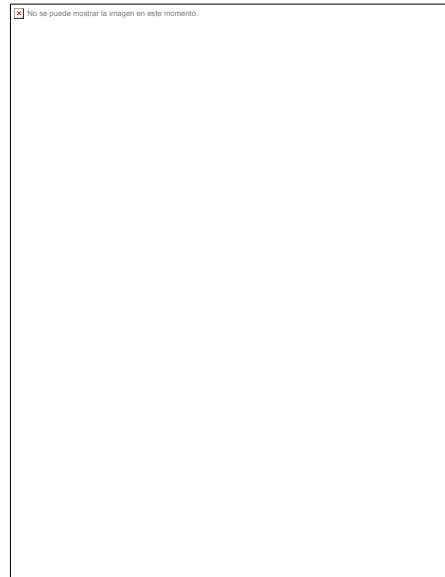
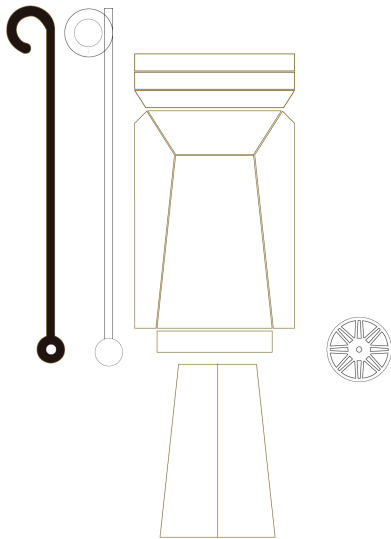
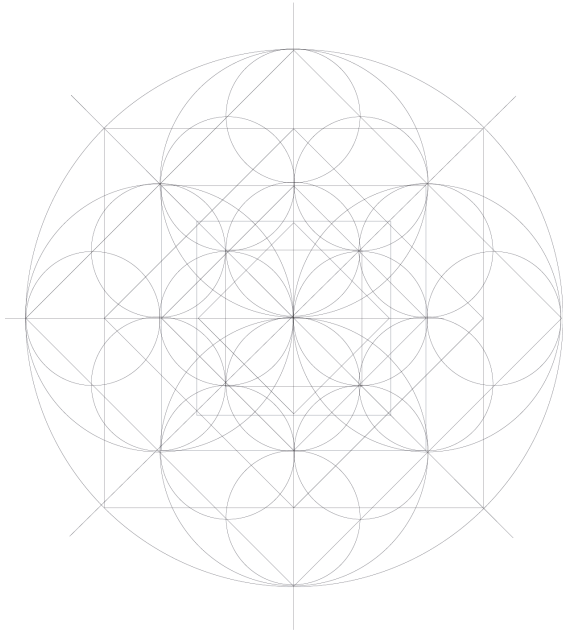
QUICKSAND

A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,Ñ,O,
PQ,R,ST,U,V,W,X,Y,Z
a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,ñ,o,
pq,r,st,u,v,w,x,y,z
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0
? . , + - ` ' * ' : " "

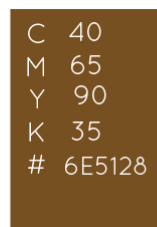
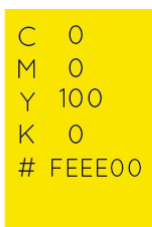
CHARLINE

*A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,Ñ,O,
PQ,R,ST,U,V,W,X,Y,Z
a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,ñ,o,
pq,r,st,u,v,w,x,y,z
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0
? . , + - ` ' * ' : " "*

Las retículas que se emplearon se basan, principalmente, en una retícula cuadrilobular que es una retícula basa en círculos y cuadrados acomodados de forma concéntrica.



Los colores utilizados en este producto son aquellos que se ven normalmente en el ambiente rural y que representan la naturaleza: verde, azul, amarillo, café.



Función pragmática:

De acuerdo con lo establecido en el concepto transversal, se planteó el funcionamiento de la herramienta de interacción donde el estudiante puede obtener los insumos necesarios para aprender sobre todo lo relacionado con la agricultura, las tradiciones y costumbres propias del municipio relacionadas con el proceso de siembra que se han transmitido de generación en generación. La herramienta también permite un aprendizaje teórico y práctico donde se juntan tanto los saberes técnicos como las experiencias adquiridas a la hora de sembrar.

Tradicultura funciona así:



1. Abre la carretilla y encontraras diferentes elementos que necesitaras para tu siembra.
2. Retira el overol y coloca cada uno de los implementos mencionados en el mismo y pónelo.
3. Retira de la tapa superior el armable de una materia y ármalo.

4. Toma tierra, una semilla y siébrala en la matera armable y espera a que germine.
5. Cuando veas que haya germinado tómalala y llévala al lugar donde la vas a trasplantar.
6. Toma la palita y has un hueco en la tierra para trasplantar la mata.
7. Coloca la matera en el hueco y cúbrelo con la misma tierra retirada.
8. No olvides regarla con regularidad.
9. Haz seguimiento de tu cultivo en el diario de campo.
10. Y ponlo en práctica.

Función simbólica:



En primer lugar, el nombre del producto es consecuencia de la combinación de los conceptos principales que se quieren desarrollar con este proyecto: Tradición y cultura. Se

seleccionó la semilla germinando pues hace alusión a la agricultura y al proceso de siembra que se quiere enseñar en los estudiantes.



Para la selección del color se tomaron colores que se relacionan con la naturaleza y el contexto rural, también se tomó como referente la Psicología del Color de Eva Heller para dotar de significado los colores:



Amarillo: Es el color de la diversión y de la madurez, el color más cercano a la luz, el color de la riqueza. Se seleccionó pues representa la riqueza de los suelos de Simijaca y la gran variedad de productos que se pueden allí. También hace referencia a la semilla del maíz, producto principal del municipio.



Verde: El color de la naturaleza, de la fertilidad, de la vida y de la salud. En el producto hace referencia al mundo rural, a la agricultura y el proceso de siembra. También se relaciona con la fertilidad de los suelos de Simijaca y la enseñanza de un estilo de vida más saludable que se basa en la siembra de producto orgánicos.



Rojo: Es el color de la vida, de la pasión y de la alegría. Para el producto se emplea como una representación del amor que se tiene por las tradiciones y las costumbres del pueblo y la intención de hacer que perdure. También se relaciona con la agricultura en cuanto a la germinación de vida. Además se relaciona con la semillas del fríjol, que

se siembra junto con el maíz para optimizar tierras.



Marrón: Color de lo acogedor, de lo antiguo. Hace referencia a la tierra y sus propiedades, también se relaciona con las tradiciones y costumbres que se quieren rescatar y enseñar en los estudiantes.

Conclusiones

- Se pudo aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera para dar solución a una situación particular con unas necesidades determinadas.

- Alineado con la visión del proyecto curricular de Diseño Gráfico de la universidad se logra evidenciar la interacción positiva entre elementos del diseño y factores ambientales y culturales de una región con el fin de potenciar estos factores.
- El producto diseñado permite la adaptación a los diferentes contextos socioculturales de la región, permitiendo trabajar inicialmente con los niños de primaria y pueda ser rediseñado o reestructurado para el trabajo con los estudiantes de bachillerato.
- En caso de que la institución o la alcaldía decida replicar el proyecto, la elaboración del mismo, así como de los complementos, materiales, insumos y mano de obra se podrían contratar en el municipio, garantizando e incentivando la economía regional.
- EL presente trabajo se convierte en base para otras investigaciones, no solo desde la línea del diseño gráfico sino desde el ámbito ambiental, económico, educativo, social y cultural debido a su enfoque multidisciplinario.

Referencias

- Acevedo, G. E. (2015). *El Árbol Genealógico. Construcción desde documentos de archivo. Revisión bibliográfica*. Obtenido de http://eprints.rclis.org/25353/1/Arbol_genealogico%20%281%29.pdf
- Alcaldía de Municipio de Simijaca - Cundinamarca. (13 de Agosto de 2018). *Alcaldía de Municipio de Simijaca - Cundinamarca*. Obtenido de <http://www.simijaca-cundinamarca.gov.co/index.shtml#4>
- Alcaldía Municipal Simijaca. (2015). *Plan de Desarrollo Municipal*. Obtenido de <http://cdim.esap.edu.co/bancomedios/Documentos%20PDF/simijacacundinamarca.pdf>
- Altieri, A. (Diciembre de 2001). ¿Qué es la cultura? (B. U. Puebla, Ed.) *Lámpara de Diógenes*, 2(004), 15-20. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/844/84420403.pdf>
- Álvarez, C. (30 de Marzo de 2017). *Principios de diseño de interfaz de usuario*. Obtenido de <https://openwebinars.net/blog/principios-de-diseno-de-interfaz-de-usuario/?cat=design>
- Anzil, F. (2010). *Definición de Recursos*. Obtenido de <https://www.zonaeconomica.com/definicion/recursos>
- Asamblea Nacional. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá.
- Bákula, C. (2000). Reflexiones en torno al patrimonio cultural. *Turismo y Patrimonio*, 167-174.
- Carrillo, C. A. (2016). *Simijaca, Remembranza, Historia Y Tradición Oral*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/00502667469937d02af69>

concepto, E. d. (diciembre de 2017). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de:

<https://concepto.de/agricultura/>

Cyclus Paper. (2016). *LO ÚLTIMO EN PAPEL RECICLADO*. Obtenido de

<https://www.cycluspaper.com/es/lo-ultimo-en-papel-reciclado/>

Definición de. (2008). *DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN*. Obtenido de

<https://definicion.de/educacion/>

Definición de. (2009). *DEFINICIÓN DE AGRICULTURA*. Obtenido de

<https://definicion.de/agricultura/>

Definición de. (2015). *DEFINICIÓN DE PROGRESO*. Obtenido de

<https://definicion.de/progreso/>

Definición MX. (s.f.). *Definición MX*. Obtenido de Definición de Agrícola:

<https://definicion.mx/agricola/>

Diccionario de filosofía. (2001). *Experiencia*. Obtenido de

<http://www.filosofia.org/enc/ros/exp1.htm>

EcuRed. (2016). *Actividad*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Actividad>

El Comercio. (2014). *Las tintas ecológicas, ¿otra opción para conservar?* Obtenido de

<https://www.elcomercio.com/tendencias/imprentas-tintasecologicas-medioambiente-conservacion-industriografica.html>

El Tiempo. (6 de Junio de 2017). El agro saca la cara por la economía del país. *Diario El*

Tiempo. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/economia/sectores/situacion-del-agro-en-colombia-96246>

ENCLICOPEDIA BRITÁNICA EN ESPAÑOL. (2009). *LA FAMILIA: CONCEPTO,*

TIPOS Y EVOLUCIÓN. Obtenido de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/S0103/Unidad%204/lec_42_LaFam_ConcT ip&Evo.pdf

Fromm, E. (1980). *Imecaf*. Obtenido de <https://imecaf.com/blog/tag/erich-fromm/>

Fundación de la Universidad Nacional de México. (s.f.). *UNAM*. Obtenido de

Agricultureros: <http://agricultureros.com/cultivo-hidroponico-cultivo-sustentable/>

Garza, E., & Llanes, H. (2015). Modelo pedagógico para desarrollar la identidad cultural.

Humanidades Médicas, 562-581. Obtenido de

<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v15n3/hmc11315.pdf>

Gasca, J. (2014). entrevista . En J. G. Zaragoza, *Desingpedia 80 herramientas para construir tus ideas*. (pág. 103). Madrid, España: LID.

Instituto Colombiano Agropecuario. (s.f.). Resolución 30021 de 2017. *BPA*.

Instituto de Tecnología Agropecuaria. (2008). *La Huerta Orgánica*.

Interaction Design Foundation. (s.f.). *Graphic Design*. Obtenido de What is Graphic

Design?: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design>

Jacbo, M. (13 de 12 de 2017). *bbmundo*. Obtenido de Los juguetes y roles de género:

<https://www.bbmundo.com/especiales/especial-de-juguetes-2017/los-juguetes-y-los-roles-de-genero/>

La ruta de la energía. (2010). *Papel, cartón y madera*. Obtenido de

<http://www.larutadelaenergia.org/pdfvs/GFVSpapelymadera.pdf>

ludica.org. (2002). *¿Qué es Lúdica?* Obtenido de <http://www.ludica.org/>

Madrazo, M. (Julio de 2005). Algunas consideraciones en torno al significado de la tradición. (U. A. México, Ed.) *Contribuciones desde Coatepec*(9), 115-132.

Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/281/28150907.pdf>

- Manzano, I. (Mayo de 2018). *Identidad Cultural Almanatura*. Obtenido de http://almanatura.com/2018/05/por-que-importante-trabajar-identidad-cultural-cada-pueblo/identidad_cultural_almanatura/
- Marcos, J. (2004). *La tradición, el patrimonio y la identidad*. Obtenido de <http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/mcheca/GEOPATRIMONIO/LECTURA2E.pdf>
- Ministerio de Ambiente de Perú. (s.f.). *Escuelas Ecoeficientes*. Obtenido de Ministerio de Ambiente de Perú: <http://www.minam.gob.pe/calidadambiental/escuelas-ecoeeficientes/>
- Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un proceso que evoluciona. *Revista Opera*, 69-84.
- Molano, O. L. (7 de Mayo de 2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 72. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Muñoz, C. Á. (2017). *Principios de diseño de interfaz de usuario*. Obtenido de <https://openwebinars.net/blog/principios-de-diseno-de-interfaz-de-usuario/?cat=design>
- Norambuena, P., & Mancilla, V. (2005). La identidad cultural como fuente de aprendizaje significativo. (U. d. Venezuela, Ed.) *Geoenseñanza*, 10(2), 219-234. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36010208>
- Pachón, G. E. (2011). *Derechos culturales en el mundo, Colombia y Bogotá*. Obtenido de https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/documentos_transparencia/derechos_culturales_en_el_mundo_colombia_y_bogota.pdf
- Paredes, S. (s.f.). *Autores de Conocimiento*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/327368393/Autores-de-Conocimiento>

- Reyna, M. (2013). *Definiciones de aprendizaje*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/MariaJReynaA/definiciones-de-aprendizaje>
- salgado. (2010). *OBSERVACIÓN*. Obtenido de <http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2010/03/la-observacion.pdf>
- Secretaría de Cultura y Turismo. (2014). *EL PLAN DECENAL DE CULTURA y PLAN DE INCENTIVOS PARA*. Obtenido de http://mosqueracundinamarca.micolombiadigital.gov.co/sites/mosqueracundinamarca/content/files/000077/3805_21anexon21plandecenaldeculturayplandeincentivos20152024.pdf
- Siang, T. (31 de Octubre de 2018). *What is Interaction Design?* Obtenido de Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-interaction-design>
- Simijaca. (2013a). *Nuestro Municipio*. Recuperado el 24 de 08 de 2014, de Simijaca Cundinamarca: http://www.simijaca-cundinamarca.gov.co/informacion_general.shtml#geografia
- Vera, J., & Karina, R. (2009). La psicología social y el concepto de cultura. (U. C. Bosco, Ed.) *Psicología y sociedad*, 100-107. Obtenido de <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v21n1/12.pdf>
- Verdines, P. (2013). Fundamentos del diseño de interacción. En P. V. Campbell, *Fundamentos del diseño de interacción* (pág. 9).
- Verdines, P. (2013). *Fundamentos del diseño de interacción*. México: Campbell.
- Verdines, P. (2013). Fundamentos del diseño de Interración. En *Fundamentos del diseño de Interración* (págs. 11-13). Noraima Campbell.

Yturalde, E. (2018). *APRENDIZAJE EXPERIENCIAL*. Obtenido de
<http://www.aprendizajeexperiencial.com/>

Anexos

Anexo 1 Entrevista alumno



Anexo 2: Entrevista docente



Anexo 3: Encuesta padres de Familia

¿Qué tipo de abono se empleaba?
Orgánico Químico Mixtos Otros: _____

¿Qué tipos de semilla se utilizaban?
certificada tradicional Otras: _____

¿Conoce mitos y leyendas de la siembra? con arados de pelo
hombres y obreros obreros

¿En que época del año se siembra los diferentes productos y porque?
el maíz en Diciembre el 7o porquellueve
el frijol el 7o porquiembre
albeta: alata tiempo del año
por la lluvia

Encuesta
cultivos ancestrales y tradicionales

Profesión u oficio: Ganadero Agricultor Otro: _____

¿Qué se sembraba? maíz
albeta
albeta

¿Qué técnicas empleaban y se emplean actualmente en la siembra?
tradicional
tradicional
tradicional

¿Qué técnicas empleaban y se emplean actualmente?
tradicional
tradicional
tradicional

Anexo 4: Focus Group Niños

