

La mediación lúdico-pedagógica usada como herramienta de apropiación social de conocimiento. Resultado del proyecto de investigación Capaz 1 de la Universidad Católica de Pereira

The ludic-pedagogical mediation as a tool for social appropriation of knowledge. Findings of the research project Capaz 1, conducted at Universidad Católica de Pereira

Recibido: 5 de mayo de 2023
Aceptado: 29 de julio de 2023
DOI: [10.22517/25393812.25339](https://doi.org/10.22517/25393812.25339)
pp. 1-27

Como citar este artículo APA7:

Linares, A. y Betancurth, C. (2023). La mediación lúdico-pedagógica usada como herramienta de apropiación social de conocimiento. Resultado del proyecto de investigación Capaz 1 de la Universidad Católica de Pereira. Revista Miradas 18(2), 1-27

 **Carlos Mario Betancurth Becerra***
carlos.betancurth@ucp.edu.co

 **Andrés Felipe Linares****
andres.linares@ucp.edu.co

Licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-
NoComercial-SinDerivados 4.0
Internacional — CC BY-NC-ND 4.0.



* Mg. Comunicación Educativa, Universidad Católica de Pereira (privada), Grupo de investigación: Comunicación, Educación y Cultura, Pereira/Colombia. ORCID: 0000-0001-8920-5018.

** Estudiante de Comunicación Social - Periodismo - Universidad Católica de Pereira (privada) - Estudiante residente en línea de investigación Capaz – Rutas - Pereira/Colombia. ORCID: 0009-0000-8754-9124.



Resumen

La apropiación social del conocimiento es una herramienta que ha adquirido mayor relevancia en el campo de la investigación, debido a la necesidad de divulgación, comunicación y adquisición integral de los saberes producidos por la investigación hacia las comunidades. En el ámbito de la investigación social y de la comunicación, la apropiación social de conocimientos es vital porque permite generar estrategias que ponen el conocimiento en circulación con las comunidades intervenidas. Una de esas estrategias generadas y estudiadas en este artículo es la dimensión lúdica y pedagógica, que abre la posibilidad de crear ambientes y contextos comunicativos diferentes de aprendizaje a través del juego como dispositivo para la transferencia y comunicación de saberes producidos en los procesos de investigación con las comunidades.

El marco de investigación que sirve de reflexión para este documento se ubica en el método de investigación CAPAZ (Centro Analítico de producciones culturales) de la Universidad Católica de Pereira, que orienta sus investigaciones en la aplicación del Big Data y la Lexicometría automatizada para luego producir narrativas pedagógicas alrededor de las temáticas investigadas en proyectos como RUTAS (Relatos universitarios del conflicto en Colombia) y CANALES (La televisión digital soñada), proyectos que además, comprometen en su ADN procesos de apropiación social de conocimientos.

Palabras clave: Apropiación social de conocimiento, mediación, pedagogía, lúdica, didáctica, capaz, rutas

Abstract

The social appropriation of knowledge has acquired high relevance in research due to the need to spread, communicate, and comprehensively acquire the knowledge produced by investigating the communities. In social research and communication, the social appropriation of knowledge is vital because it allows the generation of strategies that circulate knowledge among grassroots movements. A method developed and studied in this article is the ludic and pedagogical dimension, which opens the possibility of creating different learning environments and communicative contexts through games so it can transfer and communicate knowledge produced in the research processes along the communities.

The research framework is based on the CAPAZ (Analytical Center of Cultural Productions) research method of the Universidad Católica de Pereira. This method uses Big Data and automated lexicometry to produce pedagogical narratives on the topics explored in projects such as RUTAS (university stories of the conflict in Colombia) and CANALES (The dreamed digital television). These projects seek to engage in social knowledge appropriation processes.

Keywords: Social appropriation of knowledge, mediation, pedagogy, ludic, didactic, capable, routes

Introducción

A través de este artículo, se busca comprender “La apropiación social del conocimiento” como una de las formas posibles para difundir los resultados de investigaciones mediante la comunicación social, la aplicación de estrategias de apropiación, el diseño de escenarios lúdicos desde una perspectiva pedagógica y el empleo de las herramientas proporcionadas por las didácticas y la pedagogía en general. Siguiendo la descripción de Marín (2012):

La apropiación social del conocimiento se concibe como un proceso que involucra, por un lado, la presentación de los saberes científicos y tecnológicos en un ámbito y lenguaje común para la sociedad; y por otro lado, que el ser humano incorpore estos saberes como elementos provechosos y necesarios para su beneficio. (p. 57)

Esto indica que el diseño de una estrategia de apropiación social de conocimiento debe atender a un proceso de comunicación educativa que se centre en adaptar el lenguaje científico y técnico para que sea comprensible para públicos diversos, distintos de la comunidad científica. Pensar en la apropiación social implica considerar una especie de traducción entre los resultados científicos, tecnológicos, el contexto y lenguaje de otras comunidades, las cuales a menudo son esenciales en la propia investigación.

No obstante, también es esencial tomar en cuenta que estos resultados deben ser incorporados por las comunidades para que se validen como apropiación. Por lo tanto, la apropiación social del conocimiento no culmina con el diseño de una experiencia de comunicación educativa, sino que involucra una etapa de implementación en la cual se pueda evaluar la eficacia y los niveles de apropiación de las comunidades involucradas.

En el caso específico del método CAPAZ (Centro Analítico de Producciones Culturales), se ha concebido que las dos dimensiones previamente expuestas, basadas en la idea de Marín (2012) en el artículo *Apropiación social del conocimiento: Una nueva dimensión de los*



archivos, pueden materializarse mediante herramientas lúdicas y pedagógicas que combinen, por un lado, lo lúdico, a través del diseño de objetos y juegos que permitan explorar los diversos tipos de saberes científicos sin la complejidad conceptual de los resultados y el lenguaje técnico.

Por otro lado, lo pedagógico, concebido como un entorno que posibilite al investigador involucrarse en procesos de comunicación educativa a través de talleres, laboratorios o experiencias en las cuales se conecte el elemento lúdico con una intención pedagógica y formativa. Esto plantea un desafío mayor en las formas en que se deben concebir los procesos de mediación y traducción inherentes a las investigaciones en el ámbito social.

Podemos apreciar cómo a través de los juegos se puede abrir una puerta a un nuevo enfoque de aprendizaje y comunicación. Estamos en el proceso de reconocer que existen formas diferentes de transmitir conocimiento, tal como señalan Martínez y Toscano, quienes argumentan que “el estudiante universitario está familiarizado con el mundo de los videojuegos, por lo que la aplicación de estrategias gamificadas en las instituciones educativas superiores puede ser satisfactoria” (Martínez y Toscano, 2021, p. 12).

Cuando se utilizan elementos y estructuras de juego, se puede aumentar la motivación por el estudio y se crean en las aulas espacios de colaboración, intercambio y competencia. En las clases tradicionales, el profesor es el protagonista y el encargado de transmitir el conocimiento. En la actualidad, esta modalidad ya no resulta atractiva para el estudiante, quien no interioriza los contenidos, sino que los reproduce mecánicamente sin previa reflexión o interpretación. La gamificación recompensa la voluntad y el esfuerzo, mientras que penaliza la falta de interés.

No solo eso, sino que la gamificación demuestra que debemos seguir apostando por el juego como medio de aprendizaje, ya que nos ayuda a superar el desinterés que puede sur-



gir en torno a un tema de investigación. Además, subraya la importancia de buscar formas de acercar estos temas a la comunidad, ofreciendo el juego como una excelente oportunidad para que las comunidades se involucren y se apropien del conocimiento. Basándonos en lo anterior, considerar la dimensión de los dispositivos de juego o, incluso mejor, el diseño de juguetes, se convierte en un ejercicio fundamental para fomentar la apropiación social en las comunidades en relación con diversas temáticas de investigación. Esta idea lleva a reflexionar sobre la necesidad de considerar, desde la formulación de las propias investigaciones, una serie de elementos que permitan transmitir los resultados de manera clara, sencilla, precisa y contextualizada para las comunidades. En este sentido, la dimensión pedagógica se convierte en una aliada en las formas en que estos campos pueden interrelacionarse.

La idea explorada hasta el momento permite entender de manera más precisa lo logrado en el proyecto de investigación RUTAS (Relatos Universitarios de la Paz en Colombia), desarrollado por el grupo de investigación en Comunicación, Educación y Cultura de la Universidad Católica de Pereira. En este proyecto se planteó la utilización de las dimensiones lúdicas y pedagógicas como medio para establecer una estrategia de apropiación social del conocimiento y así dar cuenta de los resultados obtenidos. Esta estrategia permitió acercar los resultados tanto a la comunidad afectada, compuesta principalmente por estudiantes de Comunicación Social y Periodismo o áreas afines que pertenecen a la Red de Periodismo Universitario en Colombia.

Además, se exploró cómo esta estrategia podría ser empleada por otras partes de la comunidad académica, como estudiantes no vinculados a la red y docentes de áreas de humanidades en general. Para estos grupos, esta estrategia podría ser útil como herramienta didáctica para fomentar el desarrollo de un pensamiento crítico en relación con el uso de los medios y las formas en que se representa la realidad, partiendo de un enfoque social de la comunicación.



Este desafío condujo al diseño de la Caja Interactiva CAPAZ, cuyo objetivo es contribuir a los objetivos de la investigación, que incluyen uno de los tres propósitos centrales del método, “hacer accesible el dato a cualquier ciudadano”. Esta aproximación para conocer y narrar historias del Conflicto armado en Colombia a través de los trabajos realizados por estudiantes de comunicación o periodismo del país, permitió explorar posibilidades desde las actividades lúdicas y pedagógicas. Además, generó una serie de estrategias donde la didáctica desempeña un papel crucial en la creación de narrativas pedagógicas para el abordaje en el aula de clases o para la apropiación social por parte de otras comunidades, ofreciendo así una perspectiva distinta para comprender los resultados de la investigación.

Por otro lado, en el proyecto Canales, el segundo proyecto desarrollado con el método CAPAZ y financiado por MinCiencias y la CRC, también se ha estado pensando a partir de los hallazgos obtenidos en RUTAS en relación con los productos lúdicos y pedagógicos. Se están considerando posibles actividades gamificadas que promuevan las dinámicas de Apropiación Social de Conocimiento (ASCTO) y que tengan como objetivo desarrollar enfoques comprensivos sobre la posible influencia del consumo de contenidos audiovisuales en comunidades (municipios o zonas) que han tenido acceso reciente a internet.

En este caso, se pone un énfasis especial en la creación de actividades lúdicas, entendidas como procesos de mediación didáctica, como parte de los compromisos de ASCTO. La idea es mostrar la importancia de emplear esta herramienta como un componente académico valioso para establecer una conexión entre los investigadores, los resultados y los procesos inherentes a la investigación con la comunidad afectada.

La relevancia de considerar herramientas lúdicas y didácticas en los procesos de mediación y apropiación social del conocimiento en proyectos de investigación no solo impulsa la generación de enfoques creativos en el aula, sino que también implica una forma distinta de concebir y transmitir objetos mediáticos con el propósito de lograr la apropiación de las

comunidades. Esto invita a reflexionar sobre cómo los investigadores pueden reafirmar su función en la transferencia de saberes y cómo pueden orientar su labor para continuar con la transferencia de conocimiento, que es el objetivo final de las investigaciones.

En este contexto, los proyectos RUTAS y Canales, que emplean la estrategia de ASC-TO, utilizan actividades lúdicas como medio de mediación didáctica, y son ejemplos de cómo la dimensión lúdica y pedagógica pueden colaborar en la apropiación social del conocimiento y en la creación de enfoques comprensivos sobre temas relevantes.

Para concluir, este artículo sostiene que las teorías sobre la lúdica y la didáctica pueden transformarse en herramientas fundamentales para mediar los datos obtenidos en la investigación científica y facilitar su adopción por parte de las comunidades con las cuales se realizan las investigaciones. De este modo, se puede revalidar la función de la apropiación social del conocimiento, en especial en las diversas formas existentes para continuar con la transferencia de saberes, que es el propósito último de las investigaciones. Todo esto se refleja en el proceso de creación de la Caja Interactiva CAPAZ, como parte del proyecto RUTAS.

Antecedentes

A lo largo de los años, se ha empleado el concepto de Apropiación Social de Conocimiento para referirse a otros productos de conocimiento que contribuyen a la transmisión de saberes entre los investigadores y las comunidades involucradas. Estos enfoques diversos han dado lugar a varios antecedentes relacionados con la utilización de esta herramienta.

Se presentan a continuación diversas actividades que ejemplifican la aplicación de la apropiación social del conocimiento. Por ejemplo, se diseñó una estrategia pedagógica para fomentar la apropiación social del conocimiento científico en la educación básica a través de una revista, como se abordó en la investigación de Montaña y Suarez (2019). En este estudio, se adaptó una investigación científica al público infantil, desarrollando cinco métodos peda-



gógicos para crear tres actividades (vocación científica, evolución y huellas científicas) con el propósito de lograr la apropiación del contenido presentado en la adaptación.

Posteriormente, se llevó a cabo una prueba piloto de estas actividades con estudiantes de tercer y quinto grado en el Colegio Marsella I.E.D. en Bogotá, Colombia. Se evaluaron la comprensión de lectura del material, el impacto en la vocación científica, la calidad de las actividades y la creación de Apropiación Social de Conocimiento. El análisis demostró que el material generó Apropiación Social de Conocimiento en los estudiantes, sugiriendo que elementos externos a la escuela, como una revista de divulgación científica, pueden contribuir a la generación de conocimiento.

Se dispone de antecedentes que demuestran cómo el juego puede generar Apropiación Social de Conocimiento sin afectar la investigación ni los resultados. Por ejemplo, la investigación llevada a cabo por Pinto y Salamanca (2017) bajo el título *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*, tenía como objetivo preservar los juegos tradicionales y, mediante el enfoque lúdico, lograr fomentar la Apropiación Social de Conocimiento y la identidad en los jóvenes. Esto complementa la investigación, logrando que los métodos de investigación complejos sean más comprensibles.

Asimismo, la tecnología puede promover la Apropiación Social de Conocimiento, tal como se evidencia en el uso de videojuegos para comprender cómo la ciencia se aborda en la narrativa de tres juegos sobre la pandemia de COVID-19. Esto fue explorado por López y Londoño (2020) en su artículo *Jugar con la ciencia: estrategias para la apropiación social del conocimiento en el análisis de tres videojuegos de pandemia*. Estos videojuegos abordan diferentes aspectos de la pandemia y reflexionan sobre cómo los videojuegos pueden contribuir a la Apropiación Social de Conocimiento.

Además, la realidad virtual se ha empleado para suscitar el interés en el conocimiento científico, como se analiza en el artículo de Daza (2009) titulado *La Realidad Virtual en procesos de aprendizaje en estudiantes universitarios: motivación e interés para despertar vocaciones científicas*. En este artículo se muestra cómo la realidad virtual se utiliza como recurso didáctico y complementario en universidades de Chihuahua, México, generando una mayor Apropriación Social de Conocimiento sobre el tema científico.

Otro enfoque para fomentar la Apropriación Social de Conocimiento es acercar un museo científico a la comunidad de manera lúdica, tal como se demuestra en el estudio de Marulanda y Pérez (2016) titulado *El museo móvil El Camino de la Ciencia como promotor de la divulgación científica y la apropiación social del conocimiento científico*. Este estudio examina cómo el museo móvil contribuye a la Apropriación Social de Conocimiento en el ámbito científico y tecnológico.

Del mismo modo, las Ferias de Ciencia y Tecnología también desempeñan un papel significativo en la promoción de la Apropriación Social de Conocimiento, como se observa en la investigación de Pérez et al., (2013) en su artículo *Estrategia pedagógica para generar apropiación social del conocimiento científico en educación básica mediante una revista*. Este estudio analiza el impacto de las ferias en México y cómo éstas promueven el aprendizaje activo y la Apropriación Social de Conocimiento.

Adicionalmente, la investigación de Gómez y González (2021) titulada *Apropiación social del conocimiento en jóvenes investigadores: un estudio de caso en México*, se centra en analizar el proceso de Apropriación Social de Conocimiento en jóvenes investigadores que participaron en el Programa Nacional de Jóvenes Investigadores en México. A través de entrevistas y análisis de documentos, se descubrió que los jóvenes investigadores logran apropiarse del conocimiento al interactuar con otros actores en el proceso de investigación, como mentores y pares, y al participar en actividades de divulgación científica.



En resumen, estos antecedentes ilustran diversas formas en que la Apropiación Social de Conocimiento se ha aplicado en diversos contextos, empleando enfoques que abarcan desde lo tradicional hasta la tecnología y el juego, con el propósito de promover una mayor comprensión y participación de las comunidades en temas científicos.

Metodología

El presente ejercicio académico adoptó un enfoque de investigación-creación para la realización del estudio. El propósito de este enfoque no solo se centró en la reflexión acerca de los procesos de Apropiación Social de Conocimiento (ASCTO) en dinámicas de investigación social, sino también en la generación de objetos mediáticos que integraran tres componentes esenciales: la dimensión pedagógica desde una perspectiva didáctica y lúdica, las formas de mediación basadas en un enfoque mediológico y los procesos de apropiación dentro del contexto del proyecto de investigación.

En consecuencia, la investigación-creación emergió como una herramienta significativa que permitió vincular las consideraciones teóricas con los procesos creativos, facilitando la posibilidad de crear a partir de la investigación, tal como Daza (2009) sostiene:

La creatividad está intrínseca en este proceso, no obstante, no podemos perder de vista que el investigador se nutre de ella para canalizar su ansia de conocimiento, potenciando así la creación. En última instancia, la imaginación resulta ser una cualidad esencial tanto en la fase creativa como en el proceso investigativo. (p. 89)

En este marco, la relación mutua entre creación e investigación se convierte en un mecanismo de retroalimentación que posibilita la generación de actividades lúdicas o artísticas con el propósito de acercar la investigación a la comunidad. Además, esta simbiosis desencadena una amplia gama de oportunidades mediante la creatividad, la cual enriquece aún más el proceso investigativo.



Como resultado de esta metodología de investigación-creación, se elaboró una caja interactiva que integra el “status quo de la violencia”, y que amalgama los hallazgos y marcos teóricos propios del proyecto de investigación. Para ello, se inició con el diseño didáctico de una actividad o herramienta que unificara los resultados de la investigación, los intereses de las comunidades y que, a través de un proceso de aula extendido, acercara los resultados científicos a las comunidades. Esta metodología allana el camino para la creación continua de recursos que promuevan la comprensión y apropiación de la investigación en diversos contextos.

Dicho proceso de trabajo se dividió en dos fases. La primera fase se enfocó en la problematización empleando la estrategia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El propósito de esta etapa consistió en utilizar un enfoque creativo para delinear no solo la problemática de investigación-creación, sino también en establecer objetivos concretos que sirvieran como guía en el desarrollo del diseño didáctico y la mediación.

Posteriormente, se diseñó una secuencia didáctica basada en una actividad de laboratorio. Esta actividad buscaba articular de manera pedagógica los resultados comprometidos en el proyecto, y simultáneamente, amalgamar elementos didácticos y lúdicos con el fin de promover un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo. Asimismo, se consideró crucial la mediación inherente a la Apropiación Social de Conocimiento para establecer una conexión cercana con los estudiantes y facilitar su proceso de aprendizaje.

- **Fase 1: Desafío en la creación de una estrategia de Apropiación Social de Conocimiento (ASCTO) para el proyecto RUTAS**

Este desafío se abordó como un ejercicio de aprendizaje que involucró a diversos investigadores principales del proyecto, coinvestigadores y estudiantes en línea. El objetivo radicó en colectivamente diseñar una estrategia de ASCTO destinada a llevar los resulta-



dos del proyecto RUTAS a todos los ciudadanos. Cabe mencionar que ya existía un diseño preexistente de una estrategia de comunicación transmedial que englobaba una plataforma cultural, interactiva y de acceso libre para explorar interfaces interactivas relacionadas con las narrativas pedagógicas desarrolladas en el proceso de investigación. Dicha plataforma se encuentra disponible en www.rutas.com.co.

Colectivamente, se ideó la creación de una caja interactiva que cumpliera el propósito de fomentar algún grado de participación vinculada a la plataforma, al tiempo que incorporara al menos cinco productos de ASCTO definidos por MinCiencias y propuestos en el proyecto como productos finales que, además, debían imprimirse.

No obstante, a pesar de la planificación de productos impresos, como un glosario de términos extraídos mediante lexicometría relacionados con la paz, la memoria de las víctimas y la memoria, un volumen escrito sobre el método de investigación CAPAZ y otro volumen que interpretara pedagógicamente la historia del conflicto armado en Colombia desde una perspectiva contemporánea, no se disponía de ninguna actividad o proceso que facilitara la transición de los usuarios hacia la plataforma y la cocreación de contenidos en ella.

En consecuencia, durante esta fase de investigación, los investigadores se propusieron desarrollar una actividad lúdica y didáctica que involucrara la participación de los usuarios en la plataforma y que permitiera realizar ejercicios de aprendizaje individuales y colectivos a través de un enfoque de juego. Se concibió la creación de una unidad didáctica que asistiera a los estudiantes de comunicación y periodismo en su interacción con la plataforma utilizando el material contenido en la caja interactiva.

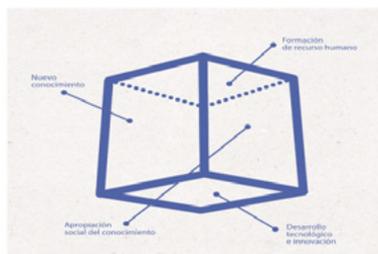
El diseño de la unidad didáctica se fundamentó en varias premisas. Se buscó que fuera una actividad de entretenimiento que, a pesar de su propósito educativo, fuera igualmente agradable, poniendo énfasis en que la forma resulta tan relevante como el contenido. Asimis-

mo, se procuró que presentara una novedad en la experiencia de entretenimiento, evitando limitarse a lo académico y aspirando a sorprender. Además, se persiguió el objetivo de que los estudiantes recordaran y compartieran sus vivencias en relación con temas como el conflicto armado, el acuerdo y las víctimas, luego de interactuar con este dispositivo de juego. Por último, se deseaba que los estudiantes desempeñaran un papel activo al crear contenidos para enriquecer posteriormente la plataforma RUTAS.

En consecuencia, se ideó un objeto que guardara relación con el logotipo del proyecto CAPAZ, que adopta la forma de un cubo. A partir de esta forma, se concibió la idea de un “cubo infinito” como dispositivo de juego. A través de las diversas partes plegables del cubo, se habilitaría la creación de un relato narrativo en el que los estudiantes pudieran compartir cómo experimentan eventos violentos a través de los medios de comunicación masivos. La intención era que este juguete concebido resultara atractivo y captara la atención de los participantes, al tiempo que se prestara para la actividad lúdica. A continuación, se presenta el primer prototipo del cubo y la asociación con el logotipo de CAPAZ.

Figura 1

Ideación del cubo CAPAZ



Nota: Carlos Betancurth

DOI: <https://doi.org/10.22517/25393812.25339>



- **Fase 2: Diseño de una unidad didáctica basada en experiencias de laboratorio, para estimular la participación**

Experiencia de laboratorio

A continuación, como parte del ejercicio de Apropiación Social de Conocimiento, se propone una experiencia narrativa que permita vincular nuestros propios relatos a través de una estrategia que vincula un objeto, el cubo que representa el logo de CAPAZ “Centro analítico de producciones Culturales” para contar a través del Storytelling (Robledo et al., 2019), la experiencia de navegación y consulta de los contenidos publicados en la plataforma www.rutas.com. Esta actividad es un ejercicio de recepción y una posibilidad de contar lúdicamente las historias que no circulan por los medios de comunicación masiva.

Objetivo de esta experiencia de laboratorio

- Relatar los hitos significativos del conflicto armado en Colombia, a partir de una estrategia de Storytelling, utilizando el cubo lúdico, llamado “Statuo Quo del conflicto armado en Colombia” que se incluye en la caja interactiva CAPAZ

Objetivos de aprendizaje

- Identificar a través de la navegación en la plataforma www.rutas.com, las historias que más impacto tienen para los estudiantes, y que considera retratan elementos del Conflicto Armado en Colombia
- Reconocer en cada uno de los productos e historias consultadas, los factores sociales, políticos, económicos, culturales que conducen a que el conflicto armado en Colombia aún persista
- Sintetizar a través de un relato oral con ayuda del cubo lúdico, una narración contextualizada sobre los hechos de violencia que se ha vivido de la sociedad colombiana y que contribuya a la comprensión del fenómeno de las violencias en el país

Actividad

(Actividad colectiva o individual)

En esta actividad, que puede ser orientada por un líder de proyecto de investigación, un docente de básica, media, técnica y profesional, líder social, cultural, mediador de museos o casa de la memoria y en general, quien se interesa por procesos de transmisión de saberes, podrán guiar a través de las siguientes preguntas:

¿Por qué es importante hablar de conflicto? En este espacio se sitúa a los asistentes sobre la relevancia del proyecto dentro de nuestro contexto histórico y la pertinencia de conocer y entender este tema desde una dimensión ciudadana.

Consultar la plataforma: La actividad consiste en ingresar a la plataforma www.rutas.com, escaneando el código QR que se encuentra en el afiche incluido en la caja y, navegar por cada uno de los contenidos creados que constituyen una narrativa pedagógica que da cuenta de momentos históricos, hechos de violencias, iniciativas de paz que caracterizan el conflicto en el país (20 minutos).

Nota: Si trabajan en grupo, pueden también consultar, el texto de la historia de la violencia en Colombia y usar el afiche del mapa como carta de navegación y leer las infografías incluidas.

Apropiación histórica: Después de consultar y navegar la plataforma, se propone que cada grupo de estudiantes construya un relato que tenga en cuenta los elementos históricos consultados, es importante conversar sobre lo que se sintió y pensó mientras se navegaba en la plataforma, se vale contar anécdotas, críticas y comentarios que susciten otras posibilidades de narración diferentes a las establecidas por los medios masivos tradicionales.

Nota: Intente construir un ejercicio discursivo que contenga información consultada, experiencias personales, anécdotas sobre cómo se ha vivido la violencia desde una perspectiva histórica. Tenga en cuenta la estrategia de storytelling para narrar en seis pasos.

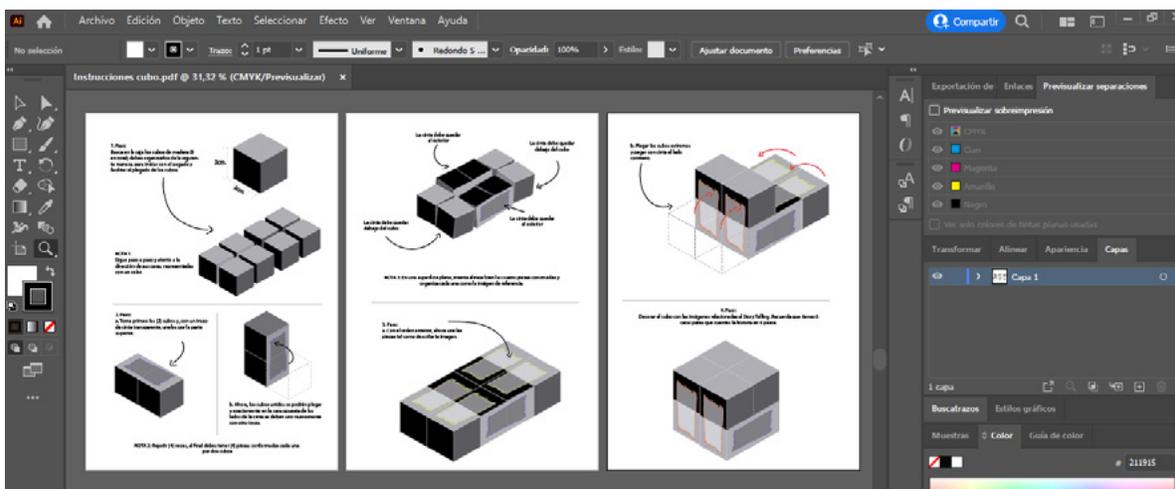
Hazlo tú mismo: este ejercicio consiste en la creación del “Statuo Quo del conflicto armado” a través de un cubo mágico. En este punto, se debe usar el cubo como parte de la estrategia narrativa, se deben intervenir sus lados con historias, recortes de periódico, imágenes propias, collage, entre otros y, haga un video donde ustedes mismos sean narradores colectivos de esta historia.

NOTA: Arme el cubo, sean creativos, graben el video y usen los siguientes Hashtag #ElCuboDeCapaz #StatuoQuo #ConflctoArmado; etiquete el canal de Youtube.

Hasta este punto, la metodología de investigación-creación ha posibilitado la formulación de una respuesta concreta ante la cuestión que abarca una residencia en línea, junto con una orientación y asesoramiento en relación con el papel de la mediación lúdico-pedagógica. Este enfoque ha sido empleado como una herramienta fundamental en la concepción del proceso de Apropiación Social de Conocimiento (ASCTO). No obstante, también se han definido ciertos productos adicionales que han contribuido a estructurar de manera más sólida la estrategia planteada.

Figura 2

Boceto en Adobe Illustrator



Nota: Carlos Betancurth

Producto 1: Participación en el diseño de las instrucciones del cubo

Previamente a la elaboración del diseño final del cubo, se procedió a realizar un boceto con el propósito de determinar la mejor forma de transmitir de manera efectiva la idea del cubo y garantizar su comprensión por parte de los participantes en la actividad. Este boceto fue elaborado mediante el programa Adobe Illustrator y desempeñó un papel crucial en la etapa de prototipo, permitiendo explorar cómo podría operar en una experiencia de clase centrada en la filosofía del “hazlo tú mismo”.

Es relevante destacar que durante este proceso, se involucró la colaboración de diversos colegas investigadores con el propósito de evaluar la claridad de las instrucciones y evaluar la funcionalidad y autonomía de la caja entre grupos de estudiantes. Adicionalmente, se llevaron a cabo prototipos del cubo conforme a las directrices del manual de instrucciones, experimentando con variados materiales para determinar el acabado más adecuado para el cubo.

Durante la creación de estos prototipos, se enfrentó una notable dificultad en la manipulación de los materiales empleados en su construcción. Esta situación impulsó la consideración de alternativas que fueran más adecuadas para garantizar tanto la sencillez de uso como la durabilidad del producto. Como resultado, se tomó la decisión de seleccionar un material de madera provisto por empresas, dado que ofrecía características que se ajustaba de manera óptima a los requerimientos deseados.

Otra enseñanza crucial derivada de este proceso, consistió en la decisión de crear un videotutorial. Mediante este recurso se logró precisar tanto el nivel de complejidad en el ensamblaje del cubo como la dificultad inherente al proceso de grabación. Durante esta etapa, se puso de manifiesto la complicación que entrañaba el ensamblaje del cubo utilizando materiales flexibles. Por consiguiente, se concluyó que un video instructivo sería una vía efectiva para esclarecer los pasos necesarios en la construcción.

Figura 3

Prototipo físico del cubo



Nota: Carlos Betancurth

Figura 4

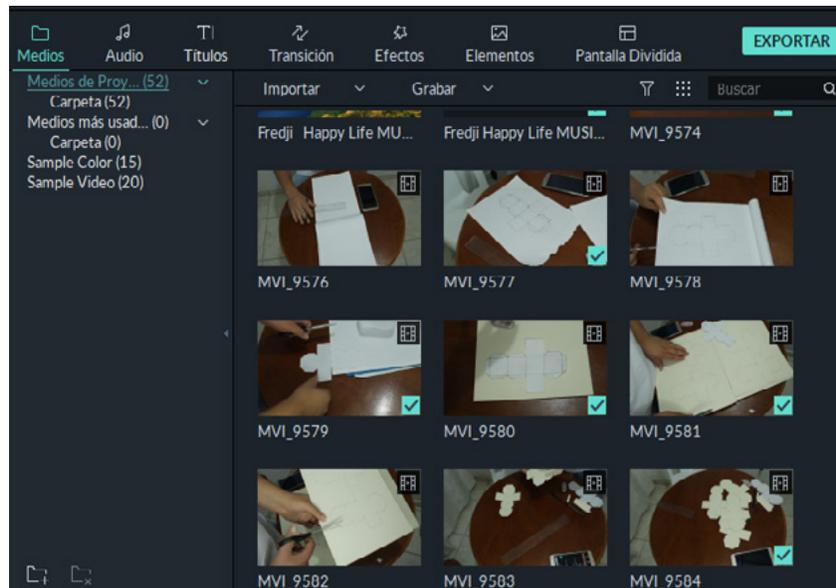
Elección del material



Nota: Carlos Betancurth

Figura 5

Proceso de video instruccional 1



Nota: Andrés Linares

Figura 6

Proceso de video instruccional 2



Nota: Andrés Linares

Figura 7

Proceso de video instruccional 3



Nota: Andrés Linares

Figura 8

Video instructivo final



Nota: Carlos Betancurth

Finalmente, a partir de estos ejercicios creativos y de experimentación, se definieron los materiales finales y la imagen definitiva del videotutorial como parte de la contribución al ejercicio de apropiación social de conocimiento.

Resultados

Derivado de todo el proceso de investigación-creación llevado a cabo por CAPAZ, emerge como producto final una Caja de Interactividad que aglutina diversos elementos, entre ellos los productos de ASCTO, los cuales se hallan interrelacionados en términos temáticos y narrativos, gracias a la secuencia didáctica de laboratorio ideada. Esta creación se presenta como un recurso idóneo para difundir información entre los ciudadanos.

Figura 9

Producto final



Nota: Andrés Linares

Un logro destacable es la actividad denominada “Statuo Quo”, la cual se materializa en un significativo resultado: un cubo mágico que relata historias del conflicto armado en

Colombia y propicia la generación de otros medios y soportes audiovisuales. Estos, a su vez, funcionan como formas de participación ciudadana dentro de la plataforma www.rutas.com.co. Esta apertura a la cocreación posibilita un mayor acercamiento al proceso de posconflicto, ofreciendo una perspectiva distinta para narrar las historias previamente silenciadas, sin perpetuar la victimización de quienes las vivieron.

La difusión del proyecto a través de visitas a diversas universidades y simposios, así como su presentación ante el Ministerio de Ciencias, realza la trascendencia de esta actividad de ASCTO. Con su poder de contextualización, traslada la historia del conflicto armado al aula de clases, obteniendo resultados reveladores y brindando una perspectiva novedosa para relatar las historias que han dejado una huella en el país, sin avivar nuevamente el sufrimiento de las víctimas, sino aproximándolas a nuestra comprensión.

Los prototipos desarrollados en la Universidad Uniminuto, en su sede de Pereira, donde se ejecutó una de las experiencias de laboratorio, pusieron de manifiesto el interés de las personas en encontrar nuevas formas de relatar sus propias vivencias relacionadas con los medios de comunicación y profundizar en su conocimiento sobre el conflicto. Así mismo, permitieron dar a conocer su historia familiar de una manera inédita, brindándoles una voz que antes no tenían.

Los resultados de la Caja Interactiva y la actividad “Statuo Quo” abren el camino para una continua expansión en la documentación y narración del conflicto armado en Colombia. Este proceso tiene como objetivo otorgar una voz constante a las historias y contribuir a transformar el enfoque con el cual se narran esos episodios que forman parte de la historia del país. Esta perspectiva impulsa la apropiación social del conocimiento en el entorno educativo.

Aparte de los productos notables que engloba la Caja de Interactividad y la actividad

“Statuo Quo”, merece la pena subrayar el valor de la participación ciudadana en la cocreación de estos proyectos. La plataforma www.rutas.com.co no se limita únicamente a la exposición de historias vinculadas al conflicto armado, sino que también invita a los ciudadanos a compartir sus propias vivencias y experiencias. De esta manera, se promueve la inclusión y se enriquece la diversidad de perspectivas dentro de la narrativa histórica del país.

Otro aspecto de relevancia es el potencial impacto de la actividad ASCTO en el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes. Al tratarse de una experiencia de laboratorio, se fomenta la experimentación, la creatividad y la resolución de problemas en un entorno seguro y controlado. Además, al involucrar cuestiones de envergadura social y política, se impulsa la educación ciudadana y la formación de individuos críticos y comprometidos con su entorno.

Discusión

Según MinCiencias (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación), la apropiación social del conocimiento en el ámbito de la investigación implica comprender y actuar sobre las complejas relaciones entre tecnociencia y sociedad. Es fundamental para cualquier tipo de innovación, ya que el conocimiento es una construcción que se desarrolla dentro de la sociedad, a partir de sus intereses, códigos y sistemas (MinCiencias, 2020).

La producción de conocimiento no es ajena a la sociedad, sino que está influenciada por la interacción entre distintos grupos sociales. La innovación, por su parte, se logra mediante la incorporación efectiva del conocimiento en la solución de problemas o en el establecimiento de nuevas relaciones. Esta innovación es el resultado de la interacción entre diferentes grupos, artefactos y culturas sociales, tanto de expertos como de no expertos.

La apropiación social del conocimiento no es una recepción pasiva, sino que implica un ejercicio interpretativo y el desarrollo de prácticas reflexivas (Montaño & Suarez, 2019).

En resumen, la apropiación social del conocimiento es un proceso dinámico y complejo que se produce dentro de la sociedad y que requiere la interacción activa y reflexiva entre diferentes grupos y culturas sociales (Daza, 2009).

A partir de lo mencionado anteriormente, se puede apreciar que el proceso que se está llevando a cabo es cada vez más importante, ya que implica la apropiación social del conocimiento. Como menciona Marín (2012) en su obra, “este proceso consiste en poner a disposición los conocimientos científicos y tecnológicos en un lenguaje y escenario comunes para la sociedad, para que los seres humanos puedan hacerlos suyos y utilizarlos en beneficio propio” (p. 57).

Esto significa que la investigación ya no se limita únicamente a lo teórico y académico, sino que se convierte en una herramienta valiosa para la comunidad y para la construcción de proyectos. La caja interactiva que se ha desarrollado en esta investigación es un ejemplo de cómo la apropiación social del conocimiento puede llevarnos a un nivel más alto de comprensión y utilidad.

Gracias a esta actividad de apropiación, se ha logrado descubrir elementos que no habríamos encontrado de otra manera, y se han abierto las puertas a nuevas posibilidades para entender y compartir nuestras experiencias. En resumen, la apropiación social del conocimiento es esencial para hacer que la investigación sea relevante y significativa para la sociedad en general.

Conclusiones

El enfoque lúdico-pedagógico se erige como una metodología de creciente influencia en la apropiación social del conocimiento, al facilitar la convergencia de espacios de discusión y

retroalimentación en torno a los saberes científicos y tecnológicos mediante una variedad de estrategias de divulgación y difusión.

La caja interactiva, por su parte, emerge como un proceso de gran eficacia para el aprendizaje y la apropiación social del conocimiento. No solo acerca a la comunidad a la investigación científica de manera accesible, proporcionándoles una herramienta para continuar apropiándose y compartiendo sus relatos, sino que también contribuye a la integración de la investigación en el entorno educativo, permitiendo a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje.

Es imperativo subrayar que la investigación no debe restringirse al acto de intervención en sí, sino que el proceso de apropiación se erige como un eslabón esencial. Esto garantiza que los resultados de la investigación no queden relegados al olvido, sino que adquieran practicidad y generen un conocimiento más profundo acerca del tema en consideración. La apropiación social del conocimiento agrega un valor intrínseco a la investigación, llevándola más allá de su mera creación inicial.

La creación de la caja interactiva ha permitido un acercamiento más íntimo a la comunidad, posibilitando la compartición de no solo los eventos consignados en las páginas de rutas, sino también relatos personales y de otros individuos. Esta dimensión se revela especialmente en la búsqueda de narrativas vinculadas al posconflicto, enriqueciendo la investigación con una multiplicidad de perspectivas y experiencias (López & Londoño, 2020).

El proceso de concepción de la caja interactiva conllevó la resolución de interrogantes y la instauración de una actividad de apropiación que se fue gestando a través de ensayos y errores, con el propósito de alcanzar la respuesta más adecuada. Este proceso trasciende la mera elaboración de la herramienta, convirtiéndose en un acto de apropiación en sí mismo, al involucrar a la comunidad en su proceso de diseño y desarrollo (Pérez et al., 2013).

En síntesis, el enfoque lúdico-pedagógico y la creación de herramientas interactivas, como la caja interactiva, evidencian ser abordajes efectivos para fomentar la apropiación social del conocimiento. Estas estrategias no solamente otorgan accesibilidad y atractivo a la investigación para la comunidad, sino que también impulsan la retroalimentación y el intercambio de ideas entre diversos actores (Daza, 2009). La apropiación social enriquece el proceso de investigación y confiere a la comunidad el empoderamiento necesario para compartir sus propias experiencias y perspectivas, alimentando de esta manera el conocimiento generado en un ciclo de retroalimentación positiva.

Referencias bibliográficas

- Barco, J. y Ramírez, C. (2018). *Apropiación Social del Conocimiento en la formación docente para la inclusión educativa en México*.
- Díaz, L., Tarango, J. y Romo, J. (2019). Realidad Virtual en procesos de aprendizaje en estudiantes universitarios: motivación e interés para despertar vocaciones científicas. *Cuadernos de Documentación Multimedia* 17(1), 157-176.
- Daza, S. (2009). Investigación - creación un acercamiento a la investigación en las artes Horizontes pedagógicos 11(1)73-79.
- Marín, S. (2012). Apropiación social del conocimiento: Una nueva dimensión de los archivos. *Revista interamericana de bibliotecología* 35(1) 55-62.
- Valdez, L., Aguilar, A. y Contreras, H. (2016). El museo móvil El Camino de la Ciencia como promotor de la divulgación científica y la apropiación social del conocimiento científico. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 15(28), 95-106.
- Martínez, D., y Toscano, A. (2021). La gamificación para la formación del profesional en

ciencias de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Conrado* 17(81) 7-16.

Montaño, M. y Suarez, M. (2019). Estrategia pedagógica para generar apropiación social del conocimiento científico en educación básica mediante una revista. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana] Archivo digital. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/44163/TG-Montaño%20Rozo%20Maria%20Ximena%20y%20Suarez%20Olarte%20Maria%20Alejandra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Pinto, A. y Salamanca, F. (2017). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deportes* (8)1 145-168.