

A&D

REVISTA ARTE&DISEÑO



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DEL CARIBE

ISSN: 1692 - 8555 | ISSN: 2665 - 4822 (ON LINE) | VOL: 20. NO.1 | ENERO - JUNIO 2022



ARTE & DISEÑO

Enero - Junio de 2022 Vol. 20 # 1

ISSN 1692 - 8555 • ISSN ON LINE 2665 - 4822 (ONLINE)

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

RECTOR

Jose Enrique Senior Martínez

VICERRECTOR ACADÉMICO

Pablo Daniel Bonaveri

DECANO

Marjorie Caballero Méndez

Facultad de Arquitectura Arte y Diseño,

DIRECTORES DE PROGRAMA

ARQUITECTURA Y DISEÑO DE ESPACIOS

Alfredo Arrieta Príncipe

DISEÑO GRÁFICO

Heidy Santander Acosta

DISEÑO DE MODAS

Marjorie Caballero Méndez

EDITOR

Ketty Miranda Orozco

CORRECCIÓN DE ESTILO

Sheila Sarmiento Arenas

COMITÉ EDITORIAL

Luis Carlos Sandoval Herazo

Tecnológico Nacional de México Campus
Misantla, Veracruz, México.

Katarzyna Dembic

Universidad de Varsovia. Instituto de
Estudios Ibéricos e Iberoamericanos

Marcio Silva Borges

Universidad Federal Rural de Rio de Janeiro.

Euclides Deago

Universidad Tecnológica de Panamá.

Adalberto Noyola Robles

Instituto de Ingeniería de la UNAM

Mónica Cuvelier García

Universidad Autónoma de Cd. Juárez.

Fabio Eduardo Ares

Universidad Nacional de La Plata

Clara Inés Caro Caro

Universidad de los Llanos.

Jhon Feria Díaz

Universidad de Sucre.

Martha Zapata Márquez

Universidad Autónoma del Caribe

Juan Pablo Rodríguez Miranda

Universidad Distrital de Bogotá.

Mauricio Andrés Ruiz Ochoa

Unidades Tecnológicas de Santander.

Dora Luz Gómez Aguilar

Universidad Pedagógica Nacional.

Hernando Castro Garzón

Universidad de los Llanos.

Juan Carlos Hernández Criado

Universidad Francisco de Paula Santander
(Sede Ocaña).

DIAGRAMACIÓN

Ketty Miranda Orozco

DISTRIBUCIÓN Y CANJE

**Biblioteca Universidad
Autónoma del Caribe**

Calle 90 No. 46 - 112 • PBX: 3671000

ketty.miranda@uac.edu.co

<http://www.uac.edu.co>

PUBLICACIÓN

Editorial Uniautónoma

La revista ARTE & DISEÑO, es una publicación científica, artística y tecnológica de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe de Barranquilla.

El propósito de la revista ARTE & DISEÑO apunta a incentivar la divulgación de artículos de investigación en las diferentes disciplinas asociadas al diseño, la comunicación visual, la arquitectura, el urbanismo y el medio ambiente.

La revista ARTE & DISEÑO con periodicidad semestral, se dirige a docentes, investigadores, estudiantes y demás personas que se interesan por el avance del conocimiento científico en las disciplinas mencionadas.

Todas las contribuciones serán revisadas de acuerdo a las normas nacionales científicas de la revista. Las contribuciones deberán remitirse al correo electrónico ketty.miranda@uac.edu.co

Las opiniones publicadas en la revista Arte & Diseño son exclusivas de sus autores y no necesariamente representan el pensamiento oficial de la Universidad Autónoma del Caribe.

Los contenidos, fotografías, imágenes y/o gráficos incluidos en los artículos son de exclusiva responsabilidad de los autores y, en ningún caso, de la revista Arte & Diseño o de la Universidad Autónoma del Caribe.

Se autoriza la reproducción de los artículos con la solicitud expresa de mencionar la fuente. Las obras de arte que acompañan la publicación requieren la autorización escrita del autor o entidad propietaria de las mismas.

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN QUE
APOYAN:

Grupo Arquitectura bioclimática

Col0042407

Grupo Ecodesarrollo

Col0084612

Grupo Ellipsis

Col0114963

Grupo Fibra Interior

Col0015615

EDITORIAL

La revista Arte & Diseño presenta una nueva edición marcada por la consolidación de procesos editoriales y por el compromiso permanente con la calidad académica. Desde la edición pasada, la revista inició la asignación de DOI (Digital Object Identifier) a cada artículo publicado, un avance significativo que fortalece la visibilidad, trazabilidad y presencia internacional de nuestras investigaciones. Este paso reafirma nuestro propósito de continuar elevando los estándares de la publicación y ofrecer a nuestros autores herramientas sólidas para la circulación del conocimiento.

En esta edición reunimos cuatro trabajos que reflejan la diversidad creativa y cultural propia de nuestra región, integrando investigación, práctica artesanal, comunicación y diseño aplicado. El artículo **“Retórica Marina: una obra artesanal que rinde homenaje al legado literario del Caribe”** nos invita a explorar la re-

lación entre tradición, materia prima y narrativa simbólica, convirtiendo el oficio artesanal en un puente entre memoria e identidad regional.

El texto **“Caracolí, un viaje hacia el pasado”** propone una mirada sensible hacia los elementos naturales y culturales que han dado forma a las prácticas locales, resaltando el potencial comunicativo del diseño para narrar historias que resguardan la identidad del Caribe.

Por su parte, **“Resplandor de Carnaval”: diseño del vestuario de Guacherna para la Reina del Carnaval de Barranquilla, Tatiana Angulo Fernández de Castro, como expresión de patrimonio cultural vivo** expone el diseño de vestuario como manifestación artística que dialoga con la tradición, la historia y la estética festiva de la ciudad. Este trabajo resalta el valor del diseño como lenguaje que preserva y resignifica nuestro patrimonio cultural.

Finalmente, **“Estrategias mediatizadas por las TIC para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe”** analiza el rol de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos formativos del diseño, destacando su impacto en los aprendizajes, en la interacción académica y en la construcción de competencias digitales.

Esta edición reafirma la misión de Arte & Diseño: ser un espacio de difusión de saberes, innovación y reflexión crítica, impulsando el intercambio académico desde el diseño, la creatividad y nuestra identidad regional. Agradecemos a los autores, evaluadores y colaboradores que hacen posible este proyecto editorial en crecimiento continuo.

Ketty Miranda Orozco
Editora

EDITORIAL

The journal *Arte & Diseño* presents a new edition marked by the consolidation of its editorial processes and a sustained commitment to academic quality. Since the previous issue, the journal has begun assigning a DOI (Digital Object Identifier) to each published article, a significant advancement that strengthens the visibility, traceability, and international presence of our research. This step reaffirms our purpose of continuing to raise the publication's standards and providing our authors with solid tools for the circulation of knowledge.

In this edition, we bring together four works that reflect the creative and cultural diversity of our region, integrating research, artisanal practice, communication, and applied design. The article **“Marine Rhetoric: an Artisanal Work that Pays Tribute to the Literary Legacy of the Caribbean”** invites us to explore the relationship between tradition, raw materials, and symbolic narrative, turning artisanal craftsmanship into a bridge between memory and regional identity.

The text **“Caracolí, a Journey into the Past”** proposes a sensitive perspective on the natural and cultural elements that have shaped local practices, highlighting the communicative potential of design to tell stories that safeguard Caribbean identity. Meanwhile, **“Carnival Glow’: Costume Design for the Guacherna for the Queen of the Barranquilla Carnival, Tatiana Angulo Fernández de Castro, as an Expression of Living Cultural Heritage”** presents costume design as an artistic manifestation that engages with the city's tradition, history, and festive aesthetics. This work underscores the value of design as a language that preserves and re-signifies our cultural heritage.

Finally, **“ICT-Mediated Strategies for Graphic Design Students at the Universidad Autónoma del Caribe”** analyzes the role of information and communication technologies in design education processes, highlighting their impact on learning, academic interaction, and the development of digital competencies.

This edition reaffirms the mission of *Arte & Diseño*: to be a space for the dissemination of knowledge, innovation, and critical reflection, fostering academic exchange through design, creativity, and our regional identity. We thank the authors, reviewers, and collaborators who make this continuously growing editorial project possible.

Ketty Miranda Orozco

Editora

EDITORIAL

A revista *Arte & Diseño* apresenta uma nova edição marcada pela consolidação de seus processos editoriais e pelo compromisso permanente com a qualidade acadêmica. Desde a edição anterior, a revista iniciou a atribuição de DOI (Digital Object Identifier) a cada artigo publicado, um avanço significativo que fortalece a visibilidade, a rastreabilidade e a presença internacional de nossas pesquisas. Esse passo reafirma nosso propósito de continuar elevando os padrões da publicação e de oferecer aos autores ferramentas sólidas para a circulação do conhecimento.

Nesta edição, reunimos quatro trabalhos que refletem a diversidade criativa e cultural característica de nossa região, integrando pesquisa, prática artesanal, comunicação e design aplicado. O artigo **“Retórica Marinha: uma obra artesanal que presta homenagem ao legado literário do Caribe”** nos convida a explorar a relação entre tradição, matéria-prima e narrativa simbólica, transformando o ofício artesanal em uma ponte entre memória e identidade regional.

O texto **“Caracolí, uma viagem ao passado”** propõe um olhar sensível sobre os elementos naturais e culturais que moldaram as práticas locais, destacando o potencial comunicativo do design para narrar histórias que resguardam a identidade do Caribe.

Por sua vez, **“Resplendor do Carnaval’: design do vestuário da Guacherna para a Rainha do Carnaval de Barranquilla, Tatiana Angulo Fernández de Castro, como expressão de patrimônio cultural vivo”** apresenta o design de vestuário como uma manifestação artística que dialoga com a tradição, a história e a estética festiva da cidade. Este trabalho ressalta o valor do design como uma linguagem que preserva e ressignifica nosso patrimônio cultural.

Por fim, **“Estratégias mediadas pelas TIC para os estudantes de Design Gráfico da Universidade Autónoma do Caribe”** analisa o papel das tecnologias da informação e da comunicação nos processos formativos do design, destacando seu impacto na aprendizagem, na interação acadêmica e na construção de competências digitais.

Esta edição reafirma a missão da *Arte & Diseño*: ser um espaço de difusão de saberes, inovação e reflexão crítica, impulsionando o intercâmbio acadêmico a partir do design, da criatividade e de nossa identidade regional. Agradecemos aos autores, avaliadores e colaboradores que tornam possível este projeto editorial em constante crescimento.

Ketty Miranda Orozco

Editora

CONTENIDO

RETÓRICA MARINA UNA OBRA ARTESANAL QUE RINDE HOMENAJE AL LEGADO LITERARIO DEL CARIBE	7
Catalina Cera - Miledys Rincones - Nicole Tapia - Daniela Tovar - Yennys Torres	

CARACOLÍ, UN VIAJE HACIA EL PASADO	15
Inderling Araújo - María Camila García - Ivanna Santiago	

“RESPLANDOR DE CARNAVAL”: DISEÑO DEL VESTUARIO DE GUACHERNA PARA LA REINA DEL CARNAVAL DE BARRANQUILLA, TATIANA ANGULO FERNÁNDEZ DE CASTRO, COMO EXPRESIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL VIVO.	29
Gina Gutiérrez - Nicolle Molina - Mariangel Sierra - Maira Geraldino - Loren Peralta - Angie Fajardo Aurora Moya - Astrid Mora	

ESTRATEGIAS MEDIATIZADAS POR LAS TIC PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE	39
Laura López - Greidys Morris - Jeffrey Sanjuan	

RETÓRICA MARINA UNA OBRA ARTESANAL QUE RINDE HOMENAJE AL LEGADO LITERARIO DEL CARIBE

MARINE RHETORIC: AN ARTISAN WORK THAT PAYS TRIBUTE TO THE LITERARY LEGACY OF THE CARIBBEAN

RETÓRICA MARINHA: UMA OBRA ARTESANAL QUE HOMENAGEIA O LEGADO LITERÁRIO DO CARIBE

Catalina María Cera Castro

Universidad Autónoma del Caribe
catalina.castro.dem@gmail.com

Miledys Rincones Sardoth

Universidad Autónoma del Caribe
miledys.rincones@uac.edu.co

Nicole Tapia Pérez

Universidad Autónoma del Caribe
nicole.tapia@uac.edu.co

Daniela Tovar Acuña

Universidad Autónoma del Caribe
daniela.tovar@uac.edu.co

Yennys Andrea Torres Mena

Universidad Autónoma del Caribe
yennys.torres@uac.edu.co

FECHA DE RECIBO: MAYO 19, 2025

FECHA DE ACEPTACIÓN: JULIO 19, 2025

RESUMEN

Las artesanías en la región Caribe son la expresión viva de la historia y la cultura de sus comunidades. Sin embargo, la falta de reconocimiento y visibilidad ha puesto en riesgo la continuidad de estos saberes, afectando a los artesanos y dificultando la transmisión de técnicas ancestrales. El Concurso Nacional de Belleza de Colombia, como plataforma para exaltar la diversidad cultural, ha sido clave en visibilizar los trajes artesanales representativos de cada región. A partir de la inspiración de los escritos de Amira de la Rosa, surge la pregunta: ¿Cómo visibilizar las técnicas artesanales

de la región Caribe mediante el uso de materiales sostenibles en el diseño de un traje artesanal para la Señorita Región Caribe 2024? El proceso creativo permitió integrar técnicas tradicionales con materiales sostenibles, resaltando la conexión con el mar y la tradición artesanal. El resultado es una creación que simboliza la identidad y el orgullo regional.

PALABRAS CLAVE:

Artesanía; identidad; cultura; sostenibilidad; tradición.

ABSTRACT:

Handicrafts in the Caribbean region are a living expression of the history and culture of its communities. However, the lack of recognition has put the continuity of these traditions at risk, affecting artisans and hindering the transmission of ancestral techniques. The National Beauty Contest of Colombia, as a platform to highlight cultural diversity, has been key in showcasing representative handmade garments. Inspired by the writings of Amira de la Rosa, the question arose: How can the handicraft techniques of the Caribbean region be made visible through the use of sustainable materials in designing an artisanal garment for Miss Caribbean Region 2024? The creative process integrated traditional techniques with sustainable materials, emphasizing the connection to the sea and artisanal tradition. The result is a creation that symbolizes regional identity and pride.

KEYWORDS:

Craftsmanship; identity; culture; sustainability; tradition.

RESUMO:

As artesanias na região Caribe são uma expressão viva da história e da cultura de suas comunidades. No entanto, a falta de reconhecimento tem colocado em risco a continuidade desses saberes, afetando os artesãos e dificultando a transmissão das técnicas ancestrais. O Concurso Nacional de Beleza da Colômbia, como plataforma para exaltar a diversidade cultural, tem sido fundamental na visibilidade dos trajes artesanais representativos. Inspirada nos escritos de Amira de la Rosa, surgiu a pergunta: Como visibilizar as técnicas artesanais da região Caribe por meio de materiais sustentáveis no design de um traje artesanal para a Senhorita Região Caribe 2024? O processo criativo integrou técnicas tradicionais com materiais sustentáveis, destacando a conexão com o mar e a tradição artesanal. O resultado é uma criação que simboliza a identidade e o orgulho regional.

PALAVRAS-CHAVE:

Artesanato; identidade; cultura; sustentabilidade; tradição.

INTRODUCCIÓN

El Concurso Nacional de Belleza (CNB) de Colombia, fundado en 1934, ha sido un evento clave para la exaltación de la belleza femenina y la visibilización de la diversidad cultural del país. Más allá de su carácter estético, el CNB se ha consolidado como una plataforma para la promoción de las tradiciones regionales, especialmente a través del segmento de Traje Artesanal, instaurado en 1999. Este espacio permite reconocer el talento de las comunidades artesanas, cuyas prácticas ancestrales representan un patrimonio cultural invaluable (Universidad Autónoma del Caribe, 2024)

Sin embargo, estas manifestaciones enfrentan una amenaza constante: la falta de reconocimiento, valoración y apoyo económico hacia las comunidades artesanas. A pesar de su relevancia histórica, su trabajo es subvalorado, mal remunerado y con escasa visibilidad en los mercados actuales, afectando la transmisión generacional de conocimientos (Solano, 2017). A este panorama se suma la necesidad de adaptar las prácticas artesanales a un modelo de producción sostenible, en respuesta al impacto ambiental de la industria de la moda.

Este proyecto de investigación surge como respuesta a estas problemáticas, enfocándose en la creación de un traje artesanal para la señorita Región Caribe en el Concurso Nacional de Belleza 2024. La propuesta combina técnicas tradicionales con materiales sostenibles, buscando visibilizar las prácticas artesanales de la región y aportar a la preservación cultural desde un enfoque ambientalmente responsable.

La pregunta de investigación que orienta este trabajo es:

¿Qué estrategias podrían contribuir a visibilizar las técnicas artesanales de las comunidades de la región Caribe en espacios de representación cultural como el Concurso Nacional de Belleza 2024?

La pertinencia de esta investigación radica en su doble impacto. En primer lugar, contribuye a la preservación del patrimonio cultural de la región Caribe, rescatando técnicas artesanales como el tejido en caña flecha, el bordado y la cestería. En segundo lugar, promueve la incorporación de prácticas de diseño sostenible, ofreciendo un modelo replicable para la industria de la moda en Colombia. Así, el proyecto no solo responde a una necesidad cultural, sino que también se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente con los ODS 12 (producción y consumo responsables) y 13 (acción por el clima).

El contexto sociocultural de la región Caribe colombiana es fundamental para comprender la relevancia de esta propuesta. Esta zona, ubicada en el extremo norte del país, se caracteriza por su diversidad étnica, reflejo de la interacción de culturas indígenas, africanas, europeas y árabes. Las comunidades indígenas como los Wayúu, Koguis, Arhuacos y Wiwas han conservado sus tradiciones a través de técnicas artesanales transmitidas de generación en generación (UNESCO, 2003). Sin embargo, la globalización y la producción industrial han relegado estas prácticas a un segundo plano, amenazando su continuidad.

En este escenario, la literatura y el arte han sido vehículos de resistencia cultural. Un ejemplo emblemático es la figura de Amira de la Rosa, escritora caribeña cuya obra visibilizó la voz de las mujeres en un contexto de desigualdad social. A través de sus escritos, De la Rosa denunció la exclusión de las mujeres y reivindicó su papel en la sociedad, convirtiéndose en un referente para el empoderamiento femenino (Álvarez, 2020). Su legado inspira este proyecto, que busca rendir homenaje a su obra mediante el diseño del traje artesanal.

La revisión de antecedentes revela proyectos que han logrado visibilizar la identidad cultural a través del diseño artesanal. Entre ellos destacan el traje "Wajiiramuin" para la Señorita Guajira en 2017, inspirado en la cultura wayúu (Solano, 2017), y el "Embrujo Banqueño" para la Señorita Magdalena en 2021, centrado en la tradición cumbiera (Machado, 2018). Sin embargo, estas iniciativas no han incorporado de manera integral el enfoque de sostenibilidad, lo que diferencia y justifica la presente investigación.

Desde el punto de vista teórico, este proyecto se fundamenta en tres ejes principales: la moda sostenible, el empoderamiento femenino y la revalorización de las artesanías. Fletcher & Tham (2019) definen la moda sostenible como un enfoque integral que minimiza el impacto ambiental y promueve prácticas responsables a lo largo del ciclo de vida del producto. Por su parte, Zimmerman (2000) plantea el empoderamiento como un proceso de fortalecimiento de capacidades individuales y colectivas para la transformación social. Butler (1990), desde una perspectiva crítica, cuestiona las normas de género y aboga por la desnaturalización de las identidades impuestas. Estos enfoques permiten abordar la problemática desde una visión integral, articulando cultura, sostenibilidad y género.

El objetivo general de la investigación es diseñar el traje artesanal de la señorita Región Caribe mediante el uso de técnicas artesanales y materiales sostenibles para

su exhibición en el Concurso Nacional de Belleza 2024. Para alcanzar este propósito, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Investigar sobre la escritora Amira de la Rosa, las técnicas artesanales utilizadas en la región Caribe y los materiales sostenibles aplicables a la elaboración del traje.
- Describir los criterios funcionales y formales para el proceso de diseño y confección del traje artesanal.
- Elaborar el traje artesanal mediante la implementación de las técnicas, materiales y criterios que mejor se adapten al diseño y a las exigencias del concurso.

El cumplimiento de estos objetivos permitirá responder a la pregunta de investigación, aportando una propuesta que integre la identidad cultural con la sostenibilidad en la moda. Además, se espera que el proyecto sirva como referencia para futuras iniciativas que busquen rescatar y visibilizar las tradiciones artesanales desde un enfoque responsable y consciente.

En conclusión, la elaboración del traje artesanal para la señorita Región Caribe no solo representa un ejercicio de diseño, sino también un acto de reivindicación cultural y social. Al integrar las prácticas artesanales tradicionales con materiales sostenibles, el proyecto contribuye a la preservación del patrimonio cultural, promueve el empoderamiento de las comunidades artesanas y fomenta la reflexión sobre la responsabilidad ambiental en la moda. De esta manera, se espera que la propuesta impacte positivamente tanto en el ámbito académico como en el cultural, consolidándose como un modelo de buenas prácticas en el diseño de modas sostenible.

MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología empleada para la realización de este proyecto fue de enfoque cualitativo, con un carácter interpretativo y exploratorio, y se desarrolló en cuatro etapas fundamentales. La primera etapa consistió en una revisión documental enfocada en la vida y obra de Amira de la Rosa, así como en los elementos culturales representativos de la región Caribe. Esta fase permitió identificar referentes históricos, naturales y mitológicos relevantes para la conceptualización del diseño, comprendiendo que “la revisión documental es una técnica en donde se recolecta información escrita sobre un determinado tema,

con el fin de proporcionar variables que se relacionan con el fenómeno estudiado” (Hurtado, 2008).

A partir de esta revisión, se definieron categorías temáticas necesarias para organizar la información recopilada, tales como: legado cultural de Amira de la Rosa, simbolismos marinos, mitología caribeña y cromática del atardecer. Posteriormente, se procedió a la segunda etapa, enfocada en la observación directa de elementos naturales y culturales de la región Caribe. Esta observación incluyó visitas a espacios como playas, museos, y zonas urbanas con manifestaciones de arte popular, donde se registraron texturas, formas y colores característicos que enriquecen la identidad visual del proyecto.

La tercera etapa se centró en la creación de un moodboard visual, en el cual se integraron imágenes obtenidas durante la observación directa y la documentación teórica. Este moodboard sirvió como herramienta para visualizar la atmósfera estética del diseño, permitiendo establecer conexiones entre la inspiración conceptual y los recursos visuales. En esta fase se definieron las paletas cromáticas inspiradas en los colores del mar Caribe, los tonos dorados de la arena, los matices cálidos del atardecer y las referencias a seres mitológicos como las sirenas.

La cuarta etapa consistió en el desarrollo de bocetos ilustrativos y la selección de técnicas artesanales para la intervención textil del traje. Esta etapa implicó la experimentación con técnicas como bordado, aplicaciones de pedrería, y pintura textil, buscando representar de manera simbólica la riqueza natural y cultural de la región. Asimismo, se consideraron materiales sostenibles y de origen local, respetando la tradición artesanal y fomentando prácticas responsables en el diseño de moda.

Para organizar la intervención del traje, se establecieron categorías de análisis: naturaleza (mar, playa, fauna), mitología caribeña (sirenas y leyendas), y homenaje a Amira de la Rosa (a través de símbolos y elementos narrativos de su obra). Cada una de estas categorías guió las decisiones de diseño, desde la selección de materiales hasta la disposición de los elementos decorativos en la prenda.

Finalmente, la metodología permitió no solo estructurar el proceso creativo, sino también garantizar que el traje artesanal trascienda como una pieza de valor cultural, estético y simbólico. La integración de técnicas de observación, análisis visual y experimentación práctica aseguró un resultado coherente con la identidad de la región Caribe y con la figura de la reina que lo portará en el Concurso Nacional de Belleza.



Figura 1. Exhibición del traje artesanal Retórica Marina en el Concurso Nacional de la Belleza
Fuente: Elaboración propia

RESULTADOS

Fase 1: Investigación y Análisis

La primera fase del proyecto se centra en una profunda investigación. Es esencial conocer las raíces culturales de la región Caribe, por lo que la figura de la escritora Amira de la Rosa se convierte en una fuente de inspiración, con su poesía que captura la esencia de la región. Además, la investigación de las técnicas artesanales locales, como el bordado, la cestería y el tejido, juega un papel crucial. Asimismo, se realiza un estudio detallado sobre los materiales sostenibles que se pueden emplear en el diseño del traje, priorizando opciones ecológicas como el cáñamo, el algodón orgánico y otros textiles naturales que no solo respeten el medio ambiente, sino que también garanticen la calidad y durabilidad del traje.

Fase 2: Conceptualización y Diseño Preliminar

Con la información recopilada, se pasa a la fase de conceptualización, donde los criterios funcionales y formales guían el diseño del traje. El objetivo es crear una pieza que sea tanto visualmente impactante como funcional para la pasarela. Se definen los elementos estéticos clave: colores inspirados en los paisajes caribeños, formas fluidas que evocan el mar y la flora tropical, y detalles mitológicos como las sirenas, que conectan con las leyendas locales. A través de bocetos y primeros diseños, se busca capturar la esencia de la región, destacando sus riquezas naturales y culturales, mientras se consideran los aspectos prácticos del traje, como la comodidad y la movilidad para la modelo.

Fase 3: Elaboración del Traje

En esta fase, el diseño cobra vida. Se seleccionan los materiales definitivos, asegurando que sean no solo sostenibles, sino también apropiados para la confección del traje. La artesanía juega un papel fundamental, y las técnicas tradicionales se emplean para dar textura y autenticidad a la pieza. El trabajo artesanal, como los bordados y los tejidos a mano, se integra de manera meticulosa, asegurando que cada detalle resalte la identidad caribeña. Además, se realizan pruebas y ajustes para garantizar que el traje sea cómodo y se ajuste perfectamente a la modelo, permitiéndole moverse con gracia en la pasarela.

Fase 4: Presentación y Evaluación

Finalmente, el traje se presenta en el Concurso Nacional de Belleza 2024. Esta es la culminación de un proceso en el

que cada fase ha sido esencial para crear una pieza única que combina tradición, sostenibilidad y belleza. El traje no solo representa a la señorita Región Caribe, sino que también cuenta la historia de la región a través de sus materiales, técnicas y símbolos. Después de la presentación, se realiza una evaluación para recibir retroalimentación, lo que permitirá perfeccionar detalles y continuar promoviendo la moda artesanal y sostenible en futuras ediciones.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez analizada la información recolectada a lo largo de la investigación, se puede concluir que la moda circular y las intervenciones textiles representan no solo una alternativa sostenible frente al modelo lineal de producción y consumo, sino también una respuesta creativa y culturalmente significativa a los desafíos sociales y ambientales de la industria de la moda. Estos conceptos han cobrado relevancia en los últimos años debido al creciente reconocimiento de los impactos negativos que la industria textil genera en términos de contaminación, explotación laboral y agotamiento de recursos naturales.

La moda circular, entendida como un sistema regenerativo que promueve el diseño de productos con ciclos de vida prolongados, reutilización, reciclaje y aprovechamiento de residuos, se presenta como una estrategia clave para reducir la huella ecológica de la industria. Esta perspectiva invita a repensar los procesos de creación, distribución y consumo de prendas, desafiando el modelo de “usar y desechar” que ha predominado en la moda rápida (fast fashion).

En este contexto, las intervenciones textiles —acciones que transforman, reparan o resignifican prendas existentes a través de técnicas como el bordado, la pintura, el tejido o la impresión— emergen como una herramienta poderosa no solo para prolongar la vida útil de las prendas, sino también para añadir valor cultural, artístico y afectivo a los objetos textiles. Estas prácticas, muchas veces de origen artesanal, permiten que diseñadores, artistas y consumidores reinterpreten las prendas desde una mirada ética, estética y sostenible.

Un aspecto relevante que se destaca en el desarrollo de estas intervenciones es su capacidad para democratizar la moda y acercarla a la identidad cultural de las comunidades. En Colombia, por ejemplo, existen numerosos colectivos y proyectos que utilizan las intervenciones textiles como medio de expresión cultural y de resistencia frente a la homogeneización de la moda globalizada.

Proyectos como "Manifiesta", en Medellín, o "Relatos en hilo", en Bogotá, han demostrado cómo el bordado y la reparación textil no solo recuperan saberes ancestrales, sino que también promueven la inclusión social y la valoración de las historias locales.

Además, a nivel internacional, marcas reconocidas como Patagonia, Stella McCartney o Eileen Fisher han adoptado principios de la moda circular en sus procesos productivos, implementando programas de reparación, reciclaje y reventa de sus productos. Estas iniciativas han demostrado que la sostenibilidad no está reñida con la rentabilidad, sino que puede ser un motor de innovación y diferenciación en un mercado cada vez más consciente.

Por otra parte, el análisis de los casos estudiados evidencia que las intervenciones textiles no requieren de grandes inversiones tecnológicas, lo que facilita su adopción por parte de pequeñas marcas, diseñadores independientes y consumidores que buscan alternativas accesibles y creativas para reducir su impacto ambiental. Esta característica convierte a las intervenciones en una práctica sostenible, inclusiva y adaptable a diversos contextos socioeconómicos.

Sin embargo, es importante reconocer que, pese a su potencial, la moda circular y las intervenciones textiles enfrentan desafíos significativos. Entre ellos, se destacan la falta de educación y sensibilización en torno al consumo responsable, las barreras culturales que asocian la ropa intervenida con la "ropa usada" o de menor valor, y la necesidad de generar políticas públicas que promuevan la sostenibilidad en el sector textil.

Asimismo, la globalización y el avance de las tecnologías digitales han transformado la forma en que se concibe y se produce la moda. Si bien estas herramientas han facilitado la creación de nuevas soluciones circulares, también han intensificado la velocidad de consumo y la obsolescencia programada de las tendencias. En este sentido, resulta fundamental fomentar una educación en diseño consciente, que integre los principios de la economía circular desde la formación académica y profesional.

En la actualidad, las intervenciones textiles se proyectan como una vía para recuperar la relación emocional entre las personas y sus prendas, promoviendo hábitos de consumo más reflexivos y responsables. Esta dimensión afectiva y simbólica resulta clave para contrarrestar la lógica efímera de la moda rápida, incentivando la valoración de la historia, el trabajo y la creatividad que cada prenda encierra. Finalmente, cabe resaltar que la gráfica popular, entendida como una manifestación visu-

al que refleja las identidades y valores de una comunidad, guarda paralelismos significativos con las intervenciones textiles. Ambas prácticas se nutren del conocimiento empírico, del trabajo manual y de la capacidad de resignificar objetos cotidianos. Así como la gráfica popular ha sido reconocida como patrimonio cultural, las intervenciones textiles tienen el potencial de ser consideradas expresiones de patrimonio inmaterial, al preservar saberes tradicionales y adaptarlos a los desafíos contemporáneos.

Por todo lo anterior, se concluye que las intervenciones textiles y la moda circular no solo constituyen estrategias viables para reducir el impacto ambiental de la industria de la moda, sino que también representan un vehículo para la recuperación de la identidad cultural, la democratización del diseño y la construcción de una industria más ética, consciente y sostenible. Su fomento y difusión, tanto en ámbitos educativos como en el mercado, es fundamental para avanzar hacia un modelo de producción y consumo responsable, que priorice la calidad sobre la cantidad y que valore la creatividad como motor de transformación social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Belhassen, Y., Azam, S., & Fakhoury, L. (2021). *Traditional crafts and their role in heritage preservation and tourism development in Palestine*. *Tourism Geographies*, 23(2), 224–242.
- Caribe colombiano. (s.f.). Colombia.travel. <https://colombia.travel/es/caribe-colombiano>
- Carnaval de Barranquilla, para que lo viva todo el mundo. (s.f.). Colombia.co. <https://colombia.co/cultura-colombiana/folclor/carnaval-de-barranquilla-para-que-lo-viva-todo-el-mundo>
- Contreras, M. (2023). *Mafe Aristizábal se convirtió en el Ave Fénix en su desfile con traje artesanal*. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/cultura/gente/maria-fernanda-aristizabal-su-desfile-con-traje-artesanal-en-miss-universo-733108>
- El Heraldo. (2022). *Sucre ganó premio al mejor traje artesanal en el Reinado Nacional de la Belleza*. <https://www.elheraldo.co/sucre/sucre-el-departamento-gano-el-premio-de-mejor-traje-artesanal-en-reinado-nacional-de-la>
- El Informador. (2021). *Señorita Magdalena se lució en el desfile de traje artesanal en Cartagena*. <https://www.elinformador.com.co/index.php/>

sociales/54-entretenimiento/266263-senorita-magdalena-se-lucio-en-el-desfile-de-traje-artesanal-en-cartagena

Fletcher, K., & Tham, M. (2019). *The Routledge Handbook of Sustainability and Fashion*. Routledge.

García, B. (2023). Inspirado en el Tumi: así fue el traje típico de Camila Escribens en la preliminar del Miss Universo. *RPP Noticias*. <https://rpp.pe/cultura/mas-cultura/miss-universo-2023-preliminar-camila-escribens-desfilo-su-traje-tipico-inspirado-en-el-tumi-video-noticia>

González, F. (2022). Traje típico nariñense gana concurso nacional. *Diario del Sur*. <https://www.diariodelsur.com.co/traje-tipico-narinense>

La Ola Caribe. (2024). Juliana Osorio Angulo. <https://laolacaribe.com/juliana-osorio-angulo>

Machado, J. (2018). Traje artesanal de María Camila Celedón fue inspirado en la Majayut. *La Guajira Hoy*. <https://laguajirahoy.com/featured/traje-artesanal-de-maria-camila-celedon-fue-inspirado-en-la-majayut-disenadora.html>

Miranda, L. (2023). “No esperaba quedar este año”: nueva Señorita Región Caribe. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.co/farandula/reinados/no-esperaba-quedar-este-ano-nueva-senorita-region-caribe>

Molina, J. (2023). “El Zanate”, es el traje nacional que lucirá Sheynnis Palacios en Miss Universo. *La Prensa Gráfica*. <https://www.laprensagrafica.com/farandula/Miss-Nicaragua-Sheynnis-Palacios-inspira-su-traje-tipico-en-el-zanate-FO-TOS-20231115-0036.html>

Niinimäki, K., Peters, G., Dahlbo, H., Perry, P., Rissanen, T., & Gwilt, A. (2020). The environmental price of fast fashion. *Nature Reviews Earth & Environment*, 1(3), 189–200.

Palma, M. (2023). ¿Quién creó el majestuoso traje típico de El Salvador para Miss Universo 2023? *La Prensa Gráfica*. <https://www.laprensagrafica.com/farandula/Quien-creo-el-majestuoso-traje-tipico-de-El-Salvador-para-Miss-Universo-2023-20231117-0009.html>

Popper, K. (1934). *La lógica de la investigación científica*. Editorial Tecnos.

Región Caribe. (s.f.). Parques Nacionales Naturales de Colombia. <https://old.parquesnacionales.gov.co/portal/es/ecoturismo/parques/region-caribe>

Región Caribe de Colombia: sabor y tradición. (s.f.). Colombia.co. <https://colombia.co/pais-colombia/>

geografia-y-medio-ambiente/region-caribe-de-colombia

Solano, L. (2017). Este es el traje artesanal que estudiantes de Uniautónoma diseñaron para Señorita Guajira. *El Informador*. <https://www.elinformador.com.co/index.php/sociales/54-entretenimiento/266263-senorita-magdalena-se-lucio-en-el-desfile-de-traje-artesanal-en-cartagena>

UNESCO. (2001). Universal Declaration on Cultural Diversity. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000120770>

UNESCO. (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000120647>

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Cera, C., Rincones, M., Tapia, N., Tovar, D., & Torres, Y. (2022). Retórica Marina una obra artesanal que rinde homenaje al legado literario del Caribe. *Revista Arte & Diseño*, Vol. 20 (01), 7–14. DOI: 10.15665/ad.v20i01.3910

CARACOLÍ, UN VIAJE HACIA EL PASADO

CARACOLÍ, A JOURNEY INTO THE PAST

CARACOLÍ, UMA VIAGEM AO PASSADO

15

Inderling Justing Araujo Arteta

Universidad Autónoma del Caribe
inderling30@gmail.com

María Camila García Passo

Universidad Autónoma del Caribe
mariacamilagarcia99@gmail.com

Ivanna Daniela Santiago Movilla

Universidad Autónoma del Caribe
ivannasan09@gmail.com

FECHA DE RECIBO: MAYO 29, 2025

FECHA DE ACEPTACIÓN: OCTUBRE 7, 2025

RESUMEN:

Este proyecto aborda la pérdida de identidad cultural en la población infantil del corregimiento de Caracolí, Atlántico, ocasionada por el desconocimiento de su historia y tradiciones. La pregunta central fue: ¿Cómo visibilizar la historia y cultura del corregimiento para promover la preservación y estudio del patrimonio en los niños?. Se empleó un método cualitativo y cuantitativo, mediante una investigación profunda, recopilación de relatos y anécdotas de los pioneros, y realización de encuestas a los niños para evaluar su conocimiento acerca de qué tanto sabían sobre sus raíces y la historia del lugar donde habitan. Como resultado principal, se diseñó una cartilla ilustrada e interactiva que facilita el aprendizaje autodidacta de la historia local, fortaleciendo el sentido de pertenencia y conservando el legado cultural. Los resultados muestran que, la creación de recursos didácticos participativos es efectiva para promover la valoración del patrimonio cultural en las futuras generaciones de Caracolí.

PALABRAS CLAVE:

Identidad cultural; historia; caracolí; cartilla interactiva; diseño gráfico.

ABSTRACT:

This project tries to help with the loss of cultural identity in children from the town of Caracolí, Atlántico. The reason is that they do not know much about their history and traditions. That is why the main question is: How can we show the history and culture of the town to help children learn and care about their heritage? The project used both qualitative and quantitative methods. It included deep research, collecting stories and memories from the first people who lived there, and surveys with children to see how much they know about their roots and the history of the place. The main result was an illustrated interactive booklet. It helps children learn by themselves about the local history, making them feel proud of their town and protecting their cultural legacy. In short, creating fun learning tools helps young people value their cultural heritage in Caracolí.

KEYWORDS:

Cultural identity; history; caracolí; interactive booklet; graphic design.

RESUMO:

Este projeto busca enfrentar a perda da identidade cultural nas crianças do distrito de Caracolí, Atlántico, devido ao pouco conhecimento sobre sua história e tradições. Por isso, a pergunta central é: Como tornar visível a história e a cultura do distrito para promover a preservação e o estudo do patrimônio entre as crianças? Foi utilizado um método qualitativo e quantitativo, com uma pesquisa profunda, coleta de relatos e anedotas dos pioneiros, e aplicação de questionários às crianças para avaliar quanto sabiam sobre suas raízes e a história do lugar onde vivem. Como principal resultado, foi criada uma cartilha ilustrada e interativa que facilita o aprendizado autodidata da história local, fortalecendo o sentimento de pertencimento e preservando o legado cultural. Em resumo, a criação de materiais didáticos participativos é eficaz para promover a valorização do patrimônio cultural nas futuras gerações de Caracolí.

PALAVRAS-CHAVE:

Identidade cultural; história; caracolí; livreto interativo; design gráfico.

INTRODUCCIÓN

La educación es un derecho fundamental para toda persona, y el acceso a ella debe ser equitativo e inclusivo. En este sentido, es importante que los niños y niñas tengan acceso a materiales educativos que les permitan conocer y valorar su entorno cultural y social. Los corregimientos son una parte importante de la identidad cultural de nuestro país, y en ellos se encuentran grandes historias y tradiciones que deben ser preservadas y transmitidas a las nuevas generaciones.

La preservación de la historia y cultura de los pueblos es un tema fundamental para la humanidad. En la actualidad, la globalización y la tecnología pueden llegar a convertirse en una amenaza para la riqueza cultural y la diversidad que caracteriza a las diferentes comunidades en todo el mundo. Por esta razón, es importante fomentar la educación y el conocimiento sobre la historia y la cultura de cada pueblo, en este caso el corregimiento de Caracolí.

En este contexto, se presenta la investigación “Caracolí, un viaje hacia el pasado”, la cual busca promover la valoración y el respeto por la cultura del corregimiento de Caracolí - Malambo a través de una cartilla ilustrada para niños. Esta cartilla tiene como objetivo principal enseñar a los niños sobre las tradiciones, costumbres de esta población del departamento del Atlántico, para que puedan comprender y valorar la diversidad cultural que existe en el mundo. “Los pueblos indígenas, por ejemplo, han sido los guardianes de la tierra y de la biodiversidad, manteniendo un equilibrio entre la naturaleza y el ser humano. Su cultura está profundamente arraigada en la relación con el entorno natural y con los espíritus que lo habitan” Tejada, C. M. O. (2017).

Según la UNESCO (2014), el objetivo de la educación es “proporcionar a los niños y jóvenes los valores, actitudes, conocimientos y habilidades necesarios para convertirse en ciudadanos responsables y participativos en una sociedad democrática y pluralista”. En este sentido, la educación sobre la cultura y la historia de los pueblos es esencial para lograr una sociedad más justa e inclusiva.

Además, según datos de la UNESCO, cerca de la mitad de las lenguas del mundo están en peligro de desaparecer, lo que implica una pérdida importante de la diversidad cultural y lingüística. Por lo tanto, es crucial promover la preservación de la historia y cultura de los pueblos, y la cartilla interactiva con ilustraciones para niños es una herramienta pedagógica efectiva para lograr este objetivo.

Esta investigación está enfocada en la línea de investigación sociedad y cultura en el ámbito de ilustración, y está conformada por tres capítulos, el primero es el marco teórico donde se consigna la historia y la cultura de esta población, el segundo capítulo es el análisis de la información recolectada y el último se enfoca en la pieza gráfica, su forma, función y lo que esta comunica.

Con la investigación se espera contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas de esta población y al mismo tiempo fomentar la inclusión y la valoración de la diversidad cultural en la sociedad representando una oportunidad para inculcar en los niños valores de respeto, tolerancia e inclusión hacia las diferentes culturas y así lograr una sociedad más justa y equitativa.

El principal problema que se identifica en esta comunidad es el desconocimiento y la pérdida del patrimonio cultural de Caracolí, especialmente entre los niños y jóvenes. La escasa divulgación de relatos orales, documentos escritos y tradiciones, ha provocado que las nuevas generaciones no tengan un conocimiento claro de sus raíces. Esto provoca una pérdida de identidad cultural y el desconocimiento sobre sus propias tradiciones, fiestas, gastronomía, lugares históricos y formas de vida que marcaron su historia.

El problema se agrava por la carencia de recursos adecuados y didácticos para enseñar esta historia en las instituciones educativas y la comunidad en general. La falta de material visual, interactivo y atractivo limita el interés y la participación de los niños en el aprendizaje de su patrimonio. Además, la historia oral de los mayores, que representa un valioso recurso de memoria colectiva, se está perdiendo con el paso del tiempo, ya que muchas de esas narraciones no quedan registradas formalmente. La situación refuerza la necesidad de diseñar instrumentos pedagógicos que permitan documentar y transmitir estos relatos a partir de formatos actuales, como las cartillas ilustradas.

De acuerdo con datos del DANE (2017), en Colombia, especialmente en zonas rurales como Caracolí, la población infantil y adolescente tiene niveles bajos de lectura y de participación en actividades culturales y de preservación del patrimonio. Solo el 49% de estos jóvenes han leído al menos un libro en el último año, y su acercamiento a la historia local es limitado. Este desconocimiento afecta directamente el sentido de identidad y pertenencia, lo cual puede desencadenar en una pérdida de tradiciones y valores culturales importantes para la comunidad.

Una de las causas principales de este problema radica en que la transmisión del patrimonio cultural ha sido en

su mayoría oral y depende en gran medida de las memorias de los ancianos, quienes en muchos casos han fallecido o no han dejado registros escritos. Según Tejada (2017), para evitar la pérdida total de la memoria histórica, es necesario realizar acciones que permitan captar esos relatos y convertirlos en recursos accesibles y comprensibles para las generaciones futuras.

Por ello, la pregunta que guía esta investigación es: ¿Cómo visibilizar la historia y cultura del corregimiento de Caracolí para promover la preservación y estudio del tejido patrimonial en los niños de esta población? La respuesta a esta interrogante implica el diseño de estrategias pedagógicas, como la cartilla ilustrada, que facilite la enseñanza lúdica y didáctica de los aspectos más relevantes de su historia.

Esta investigación responde a la necesidad de preservar y fortalecer el patrimonio cultural de Caracolí, especialmente en su infancia y adolescencia. La cartilla ilustrada es un recurso pedagógico que combina aspectos visuales y textuales para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. La historia oral y las tradiciones muchas veces se pierden con el tiempo, pero al convertir estos relatos en materiales escritos e ilustrados, se garantiza su conservación.

Además, la iniciativa contribuirá a generar sentido de identidad y pertenencia entre los niños y jóvenes, promoviendo valores como el respeto, la tolerancia y el orgullo por sus raíces. La enseñanza de la historia y cultura local ayuda a fortalecer el tejido social y a prevenir la pérdida del patrimonio intangible, que constituye la memoria cultural de una comunidad.

El impacto esperado es que los niños se interesen genuinamente por la historia de su corregimiento, comprendan la importancia del patrimonio y se conviertan en guardianes de sus tradiciones en el futuro. La cartilla también puede ser una herramienta valiosa para docentes y líderes comunitarios que deseen incluir en sus programas actividades relacionadas con la historia local. La conservación y valoración del patrimonio cultural, en definitiva, contribuye a una sociedad más justa, inclusiva y consciente de sus raíces.

Diversos estudios recientes en el contexto latinoamericano han resaltado la importancia de la educación patrimonial y el diseño gráfico como medios para preservar la identidad cultural. Barrera (2019) y Bueno & Torres (2018) destacan el papel de la educación rural en la transmisión de saberes comunitarios, mientras que Pilay & Neves (2020) evidencian el potencial del diseño gráfico para fortalecer la valoración del patrimonio cultural.

En Colombia, investigaciones como las de López & Patricia (2022) y Domínguez & Pacheco (2021) confirman la eficacia de las estrategias pedagógicas basadas en materiales visuales e interactivos para fomentar el sentido de pertenencia en niños y jóvenes. Estos aportes respaldan la propuesta del proyecto Caracolí, un viaje hacia el pasado, que busca mediante una cartilla ilustrada promover la preservación de la historia y la cultura local.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se desarrolló con un enfoque mixto. Su finalidad fue visibilizar la historia y la cultura de Caracolí mediante una cartilla interactiva ilustrada para promover su preservación. Se seleccionó este tipo de enfoque porque se busca incentivar a los niños (en este caso niños y niñas entre 7 y 12 años de estrato 1 del corregimiento de Caracolí), el profundizar en sus conocimientos, aprender sobre la historia y la importancia de saber sus orígenes. De acuerdo con el alcance, se escogió la investigación proyectual, el resultado de esta investigación es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación. Debido a que, en esta investigación la identidad cultural tiene una relación directa y una influencia recíproca ante las transformaciones sociales, por lo que requieren de un proceso prolongado y complejo que conlleva una alimentación constante entre los individuos y la sociedad. La investigación fue finita porque se enfoca específicamente en los niños de entre 7 y 12 años, de estrato 1, que estudian en el corregimiento de Caracolí - Atlántico. Dentro de la población ya establecida, las muestras se basaron específicamente en 65 niños y jóvenes del corregimiento de Caracolí que fueron encuestados y entrevistados sobre su conocimiento de la historia y la cultura de Caracolí. Además, se entrevistó a una pedagoga infantil, un docente y cuatro habitantes de esta comunidad en el proceso de recopilación de datos.

La elección de las técnicas e instrumentos específicos se basó en los objetivos de investigación y en los datos que se deseaban recopilar. Una de las técnicas utilizadas fue la realización de entrevistas y encuestas a niños, jóvenes, pedagogos, docentes y habitantes del corregimiento de Caracolí. Las entrevistas se estructuraron con preguntas predeterminadas o no estructuradas, permitiendo una conversación abierta y obteniendo respuestas que brindaron información detallada y perspectivas individuales.

Uno de los instrumentos utilizados fueron los cues-

tionarios, que consistieron en una serie de preguntas escritas distribuidas a una muestra representativa de la población del corregimiento de Caracolí. Estos cuestionarios se implementaron para recopilar datos cuantitativos y cualitativos con el fin de obtener información sobre opiniones, actitudes, comportamientos y características demográficas de los habitantes de este corregimiento.

El objetivo principal fue recopilar información y comentarios que ayuden con la experiencia en el desarrollo de la cartilla ilustrada para niños y preadolescentes de Caracolí acerca de la historia y la cultura de su propio corregimiento en el departamento del Atlántico, donde residen. Además, se contó con la participación de adultos residentes del corregimiento, pedagogos infantiles y docentes del corregimiento, quienes fueron entrevistados con relación a este tema específico.

RESULTADOS

El procesamiento de la información recolectada se realizó mediante un enfoque mixto, integrando técnicas de análisis de contenido, análisis del discurso y tabulación estadística descriptiva, con el propósito de interpretar tanto los datos cualitativos obtenidos en las entrevistas como los resultados cuantitativos derivados de las encuestas aplicadas a los niños del corregimiento de Caracolí.

En primer lugar, los datos cualitativos procedentes de entrevistas semiestructuradas con docentes, pedagogos y habitantes del corregimiento fueron transcritos textualmente y organizados en matrices temáticas. Posteriormente, se aplicó un análisis de contenido orientado a identificar categorías emergentes relacionadas con la preservación cultural, la transmisión oral de saberes, el papel de los mayores y la integración de recursos pedagógicos visuales. Este proceso permitió reconocer patrones de sentido y coincidencias discursivas entre los participantes, además de contrastar las percepciones comunitarias con los referentes teóricos revisados.

De forma complementaria, se empleó el análisis del discurso para examinar cómo los entrevistados construyen y comunican sus representaciones sobre la identidad cultural y la pérdida del patrimonio en la población infantil. Este análisis permitió profundizar en las dimensiones simbólicas y narrativas de los testimonios, evidenciando los significados atribuidos a la historia, la tradición y el sentido de pertenencia.

Por otra parte, los datos cuantitativos obtenidos a través de cuestionarios aplicados a 65 niños entre 7 y 16

años fueron sistematizados mediante tabulación de frecuencias y análisis porcentual. Las respuestas se organizaron en gráficos y tablas comparativas, lo que permitió identificar niveles de conocimiento sobre la historia local, preferencias en los métodos de aprendizaje y percepciones sobre los recursos visuales e ilustrados. Este procesamiento estadístico básico facilitó la interpretación de las tendencias generales de la población infantil frente a la temática del patrimonio cultural.

En la Figura 1 se observa que el 45% (29 niños) marcaron “Lo suficiente” y con el 43% (28 niños) marcaron

Cuánto conoces sobre la historia de tu ciudad/pueblo?

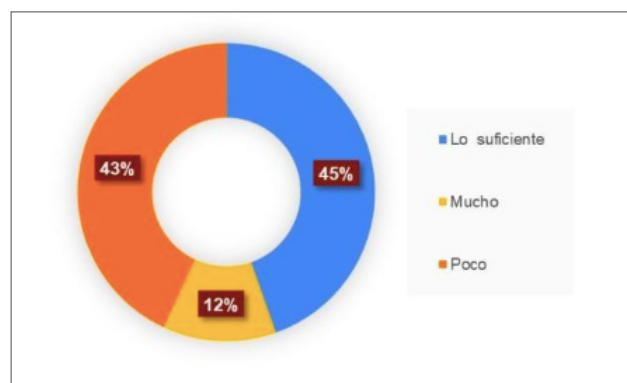


Figura 1 Nivel de conocimiento de la historia del lugar de residencia.

Fuente: Elaboración Propia.

De las siguientes ideas para aprender sobre la historia de tu Ciudad/Pueblo ¿Cuál te parece más autodidacta?

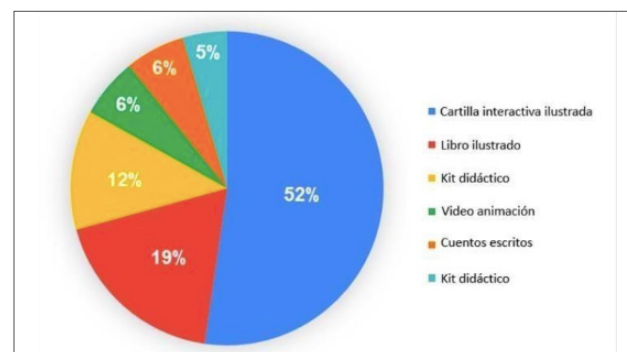


Figura 2 Método para conocer la historia del pueblo es más autodidacta. **Fuente:** Elaboración Propia.

“Poco” a la pregunta, esto permite concluir el bajo nivel de conocimiento de los niños y jóvenes de esta población respecto a la historia de su lugar de residencia, en este caso del corregimiento de Caracolí, por lo que se identifica una falta de información y divulgación sobre esta.

Con relación a las siguientes ideas para aprender sobre la historia de tu Ciudad/Pueblo ¿Cuál te parece más autodidacta? de la Figura 2, el 52% de los encuestados consideran más autodidacta la idea de una cartilla ilustrada para aprender y conocer más sobre la historia de su población, por lo que, teniendo en cuenta este resultado, se procede a la investigación para corroborar si el proyecto sale viable o se toma en cuenta otras de las ideas presentadas como el libro ilustrado con el 19% de las personas y el kit didáctico, marcado por el 12%.

Para la pregunta ¿Qué piensas sobre los libros ilustrados para enseñarle a los niños y jóvenes sobre historia? La mayoría de las respuestas fueron positivas y resumiéndolas con lo siguiente: los libros ilustrados pueden presentar la información de manera visualmente atractiva y fácil de entender, lo que puede ayudar a mantener el interés de los niños y jóvenes en la historia. Además, las ilustraciones pueden ayudar a contextualizar los eventos históricos y hacer que la información sea más memorable. También puede ser útiles para enseñar habilidades de interpretación visual y comprensión de texto.

Finalmente, la triangulación entre los resultados cualitativos y cuantitativos permitió validar los hallazgos y fortalecer la coherencia interpretativa de la investigación. Los resultados obtenidos sirvieron como base para el diseño de la cartilla ilustrada interactiva, asegurando que el producto gráfico respondiera a las necesidades, intereses y percepciones reales de los niños y de la comunidad educativa del corregimiento de Caracolí.

1. Resumen Entrevistas (Habitantes Y Pedagoga)

Las entrevistas realizadas a diferentes habitantes, docentes, y miembros de la comunidad de Caracolí ofrecen una visión amplia y enriquecedora sobre la percepción, valoración y necesidades relacionadas con la preservación de la historia y cultura de esta población. A través de sus testimonios, se evidencia una fuerte conciencia sobre la importancia de mantener viva la memoria histórica y las tradiciones ancestrales.

Valoración de la historia y cultura de Caracolí

Desde diferentes perspectivas, los entrevistados coin-

ciden en que Caracolí posee un patrimonio cultural valioso, cuyo conocimiento debe ser preservado como un bien inmaterial que nutre la identidad de toda la comunidad. Dullys Pedraza resalta la necesidad de que se conserve la historia para que las futuras generaciones no pierdan sus costumbres, y que la juventud tenga conocimiento de sus orígenes y de las personas que contribuyeron a construir el municipio. La importancia de destacar las historias de los ancianos y de transmitir este conocimiento oralmente aparece como un hilo conductor, puesto que los relatos familiares y las memorias de los mayores representan una fuente invaluable de información que, si se documenta adecuadamente, puede perdurar en el tiempo.

Por otro lado, Yajaira Arteta enfatiza que la historia y las tradiciones del corregimiento están vinculadas a aspectos tan concretos como los cultivos tradicionales (como los bollos de mazorca) y las prácticas culturales que forman parte del patrimonio agrícola y comunitario. Ella destaca que gran parte de este conocimiento ha sido transmitido por su abuela y su madre, lo que subraya nuevamente la importancia de las historias familiares y las prácticas culturales como medio de conservación. Además, menciona la existencia de materiales documentales y fotográficos en manos de familias y en archivos históricos, lo que revela una potencial fuente de recursos si se gestionan y sistematizan correctamente.

El papel de los ancianos y las tradiciones orales

Una de las ideas recurrentes en las entrevistas es que los mayores de la comunidad contienen en sus memorias un legado que debe ser valorado y preservado. La transmisión oral aparece como un método clave para mantener viva la historia, tanto por su carácter accesible como por su valor emocional y cultural. Sin embargo, también se reconoce que esta forma de transmisión está en peligro por el envejecimiento de estas generaciones y la falta de registros escritos que aseguren la conservación de las historias. La creación de archivos, registros audiovisuales o libros ilustrados son propuestas que emergen para garantizar que estas tradiciones no se pierdan con el tiempo.

La integración de nuevas tecnologías en la conservación cultural

Al algunos entrevistados, como Alberto Barriosnuevo, les preocupa que las nuevas generaciones estén cada vez más inmersas en un entorno digital y tecnológico, y por ello consideran que aprovechar estos recursos puede ser estratégico para captar su atención y hacer más atrac-

tiva la historia de Caracolí. La incorporación de medios digitales, aplicaciones interactivas, videos, y materiales multimedia puede facilitar la educación en valores y conocimientos culturales. La historia no solo debe ser narrada en formatos tradicionales, sino también adaptada a las formas de comunicación que prefieren los jóvenes, combinando tecnología y tradición.

Barriosnuevo también señala que, aunque no todos tienen acceso a internet en el corregimiento, es fundamental buscar maneras de llegar a todos los habitantes por medios impresos, cartillas, y recursos tangibles que puedan estar disponibles en las escuelas, centros comunitarios y en los hogares. La implementación de estos recursos digitales y físicos requiere coordinación con instituciones culturales y educativas, además de financiamiento para desarrollar contenidos adecuados y accesibles.

El rol de la educación formal y la comunidad educativa

La importancia de la educación formal en la preservación cultural también se evidencia en la entrevista de Diana Jiménez, quien como docente indica que las escuelas sirven como espacio clave para la transmisión del patrimonio. La docente propone la creación de materiales didácticos, como libros ilustrados y relatos etnográficos, que puedan ser utilizados en clases para fortalecer el sentido de identidad en los estudiantes. Además, resalta que es fundamental realizar un estudio etnográfico para conocer en profundidad los orígenes del corregimiento, lo cual ayudaría a enriquecer los contenidos curriculares y a crear recursos que reflejen fielmente la cultura local.

Jiménez también destaca el papel de la tecnología en la educación, aunque señala que en Caracolí aún hay limitaciones de acceso digital, por lo cual se insiste en la importancia de recursos impresos y actividades pedagógicas tradicionales que puedan llegar a toda la comunidad escolar.

2. Análisis Moodboard

Moodboard N°1

La propuesta de moodboard se basa en la utilización de colores pasteles suaves y una ilustración sencilla para transmitir una sensación de aprendizaje, infantil y suavidad. Se busca crear un ambiente acogedor y estimulante, donde los tonos delicados inviten a la exploración y el descubrimiento. La combinación de estos elementos tiene como objetivo crear un espacio visualmente armonioso y

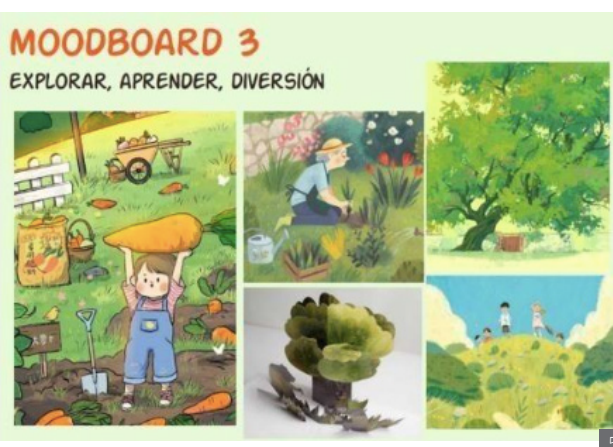
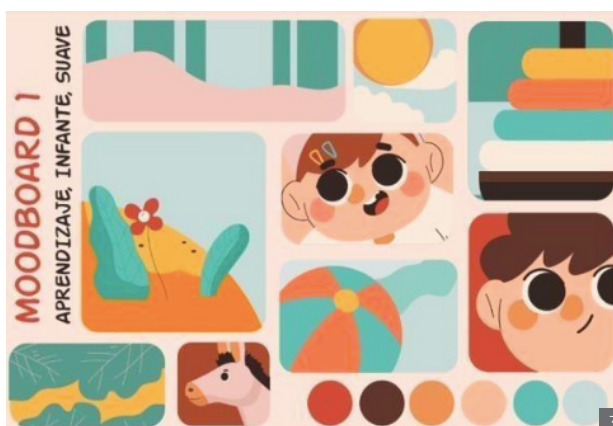


Figura 3 Moodboard 1 **Figura 4** Moodboard 2 **Figura 5** Moodboard 3. **Fuente:** Elaboración Propia.

atractivo para los más pequeños, fomentando su curiosidad y crecimiento. (Véase figura 3)

Moodboard N°2

La propuesta de moodboard se basa en la combinación de colores tierra vibrantes, texturas variadas y una ilustración semidetallada con el objetivo de transmitir alegría, diversión y aprendizaje. Los tonos terrosos aportan calidez y conexión con la naturaleza, mientras que las texturas añaden dinamismo y tacto. La ilustración semidetallada agrega un toque de creatividad y diversión. En conjunto, estos elementos crean un ambiente estimulante que invita a la exploración, el juego y el aprendizaje para niños de todas las edades. (Véase figura 4)

Moodboard N°3

La propuesta de moodboard se basa en un fascinante viaje de exploración, aprendizaje y diversión a través de un cautivador moodboard. Los colores vivos y enérgicos se entrelazan en perfecta armonía, despertando la curiosidad y el entusiasmo por descubrir nuevos horizontes. Las ilustraciones detalladas, meticulosamente creadas, capturan la esencia de la exploración, invitando a adentrarse en un mundo de conocimiento y descubrimiento. Las texturas añaden un toque tangible y sensorial, evocando la emoción de sumergirse en nuevas experiencias. Este moodboard es una ventana hacia el aprendizaje lúdico y la diversión desbordante. (Véase figura 5)

Conclusión moodboard escogido

Al combinar la línea gráfica de la primera propuesta (moodboard 1), que es elegante y minimalista, con la textura de la segunda propuesta (moodboard 2), que aporta un aspecto táctil y orgánico, y los colores vibrantes y llamativos de la tercera propuesta, se creó un moodboard que transmite una sensación de aprendizaje, exploración y diversión. Este enfoque visual refleja la idea de explorar nuevos conceptos y emociones en la cartilla.

Para crear la forma, función y comunicación, se tomaron en cuenta imágenes, estilos gráficos, cartillas y álbum de inspiración importantes para desarrollar la pieza. Estos referentes gráficos fueron utilizados como fuentes de inspiración clave para definir la forma, función y comunicación de la pieza. Se examinaron elementos como colores, formas, tipografías y composiciones visuales presentes en los referentes seleccionados.

Después de revisar las teorías de diseño relacionadas con la ilustración infantil en función de la etapa de desa-

rollo de los niños de 7 a 12 años, la diagramación de una cartilla, el contenido de la historia de Caracolí y el feedback proporcionado en las entrevistas sobre el uso de elementos gráficos escritos para preservar la historia y cultura de esta población, se ha desarrollado una propuesta que consiste en la creación de una cartilla ilustrada didáctica. Esta cartilla, a través de la lectura y las actividades incluidas, busca fomentar el interés de los niños y adolescentes de esta población y fortalecer sus conocimientos sobre sus antepasados, contribuyendo a resolver este problema. A continuación, se presenta la marca creada:

3. Marca

Caracolí un viaje hacia el pasado es una marca comprometida con preservar la identidad cultural y el legado histórico del corregimiento de Caracolí. El propósito es enfrentar la problemática de la falta de interés y la pérdida del patrimonio oral y escrito, que amenaza con desaparecer las experiencias valiosas de esta comunidad. A través de actividades educativas, buscando rescatar y valorar estas experiencias, salvaguardando la riqueza cultural de Caracolí para las futuras generaciones. Esta marca está estructurada en torno a los conceptos de aprendizaje, exploración y diversión.

Para la elaboración de la gama cromática se tuvo en cuenta los colores de algunos sitios del corregimiento, tales como la parroquia, la inspección, el colorido de sus calles, flora, fauna, gastronomía entre otras donde se detalla a continuación. (Véase figura 6 y 7). Después de haber realizado el análisis de los colores de la población se escogió la siguiente paleta de colores: (Véase figura 8).

Propuesta de marca

Con base al objetivo y la paleta de colores se realizaron bocetos para el diseño de la marca que tenían como conceptos los anteriormente mencionados, entre las propuestas están las siguientes. (Véase figura 9)

Se basa en la utilización de colores vibrantes que capturan la atención del espectador. La tipografía elegida es Chewy Caramel DEMO regular, que transmite diversión. La letra "C" en el diseño del logo representa las figuras ancestrales indígenas, añadiendo un toque de historia y cultura a la marca. En conjunto, el logo busca transmitir energía, alegría y una conexión con las raíces culturales.

En este último desarrollo, la marca presenta una paleta de colores armónica que incluye tonos contrastantes como el naranja, verde y marrón. El símbolo incorpora la imagen

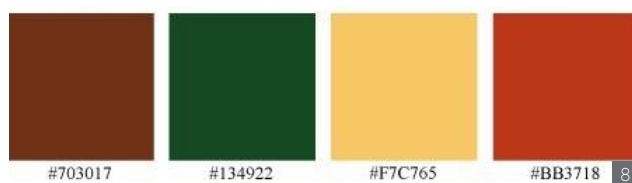
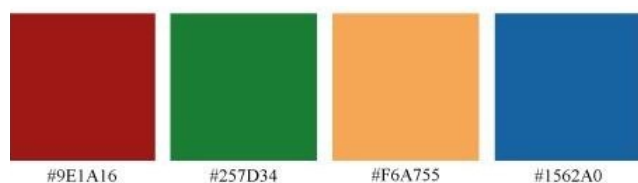


Figura 6 Collage Caracolí 1 para paleta cromática sobre Caracolí **Figura 7** Collage Caracolí 2 para paleta cromática sobre Caracolí **Figura 8** Paleta de colores Caracolí, un viaje hacia el pasado **Figura 9** Propuesta 1 para marca Caracolí **Figura 9** Marca final.
Fuente: Elaboración Propia.

de un árbol con hojas redondeadas, inspirado en el árbol de Caracolí, y la letra "C" con símbolos que hacen alusión a la ancestralidad de esta población. La construcción de la marca se realizó teniendo en cuenta su finalidad y los principales soportes donde se utilizará. (Véase figura 10)

Tipografía de la marca

Para la marca se utilizó Chewy Caramel DEMO regular que es una fuente sin serifa con trazos redondeados y suaves. Tiene un aspecto lúdico y amigable, con letras bien definidas y un ligero toque de caligrafía. Es perfecta para diseños que buscan transmitir alegría, diversión y energía.

La pieza: una cartilla ilustrada interactiva

La pieza que se desarrolló fue la cartilla ilustrada diseñada para niños de 7 a 12 años, con el objetivo de for-

talecer su conocimiento sobre la historia y cultura del corregimiento de Caracolí. A través de actividades interactivas, personajes armables y stickers, se buscó fomentar la apropiación de su historia y generar un mayor interés en los niños por aprender acerca de esta población.

Para garantizar un diseño adecuado, se tuvo en cuenta las teorías y principios de ilustración infantil. Además, se recopiló información y feedback valioso tanto de niños como de docentes de básica primaria de la Institución Educativa Juan Domínguez Romero, con la valiosa colaboración y asesoría de una pedagoga para asegurar que el modelo de la ilustración fuera acorde con las necesidades educativas de los niños.

Con esta cartilla ilustrada, se buscó brindar una herramienta divertida y efectiva para que los niños pudieran aprender sobre la historia y cultura del corregimiento

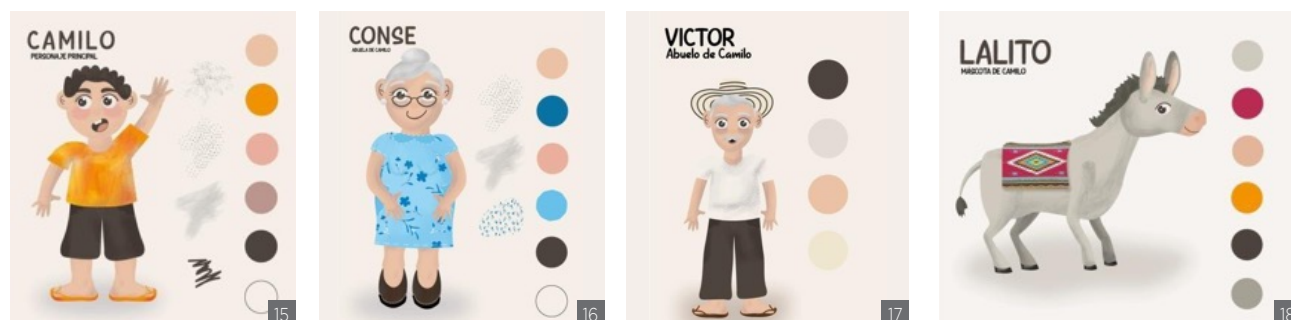


Figura 15 Camilo, personaje principal **Figura 16** Conse, Abuela de Camilo. **Figura 17** Víctor, Abuelo de Camilo. **Figura 18** Bocetación del personaje Lalito. **Fuente:** Elaboración Propia.

de Caracolí, mientras participaban en actividades interactivas y creativas.

Propuesta

La historia de un niño inquieto por aprender, quien vive con sus abuelos en el corregimiento de Caracolí. Los abuelos, conscientes de la curiosidad del niño, deciden contarle sobre los orígenes y la historia de su comunidad. A medida que los abuelos comparten las historias y leyendas locales, el niño se sumerge en la fascinante narrativa de los inicios del corregimiento. Impulsado por su entusiasmo, el niño decide contarles a todos mediante una cartilla ilustrada los orígenes de esta población.

Personajes

En la pieza final de la historia, Camilo, un niño curioso y lleno de energía, se convierte en el protagonista. Sus abuelitos Conse y Víctor, son personajes cariñosos y sabios que le brindan amor y le transmiten la historia de su pueblo. Lalito, su fiel mascota, es un burrito juguetón y leal que lo acompaña en cada paso del camino, agregando una dosis de diversión y ternura a la historia. Juntos, este peculiar grupo de personajes crea una dinámica encantadora que cautivará a los niños del corregimiento de Caracolí sumergiéndolo en un mundo mágico lleno de enseñanzas e historias de su población.

Camilo: Camilo, es un verdadero explorador en su pueblo natal de Caracolí. Vive con sus abuelitos, quienes le transmiten el amor por la historia y la cultura. Su curiosidad lo impulsa a sumergirse en los relatos de antaño y a descubrir los secretos ocultos en cada rincón del lugar que llama Caracolí. (Véase figura 15)

Abuelita Conse: Conse, la abuelita de Camilo es una mujer de 69 años llena de sabiduría y experiencia. Es considerada una matrona en su comunidad debido a su cantidad de años en la elaboración de bollos de mazorca, yuca y angelito con coco, así como en la preparación de sancochos, pasteles y otros platos representativos de este pueblo. (Véase figura 16)

Víctor: Víctor es un hombre dedicado a enseñar a su nieto sobre la importancia del campo y los orígenes de su tierra, siendo uno de los campesinos de la comunidad de Caracolí. A través de la siembra de yuca, maíz, ahuyama, ají, variedades de frutas y plantas medicinales. (Véase figura 17)

Lalito: Lalito es un burrito de tamaño mediano, con un pelaje marrón claro y suave al tacto. Sus ojos, grandes y expresivos, reflejan una mirada curiosa y amigable. Tiene orejas largas y ligeramente caídas, que se mueven con gracia cuando escucha algún sonido interesante a su alrededor. (Véase figura 18). Desde que llegó al hogar de Camilo como regalo de su abuelo Víctor, Lalito se ha convertido en un miembro especial de la familia. Su presencia llena de vida cada rincón de la casa con su rebuzno alegre y juguetón.

RESULTADOS POR OBJETIVOS

Objetivo 1. Identificar el nivel de conocimiento de los niños sobre la historia y la cultura del corregimiento de Caracolí

Los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a 65 niños y jóvenes entre 7 y 16 años del corregimiento evidencian un conocimiento limitado sobre la historia y el patrimonio cultural local.

El 45 % de los participantes manifestó conocer “lo suficiente” sobre su lugar de origen, mientras que un 43 % declaró saber “poco”, y solo un porcentaje mínimo aseguró tener un conocimiento amplio. Estos datos reflejan una baja apropiación de la memoria histórica y la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la enseñanza de las tradiciones, costumbres y relatos de la comunidad.

Las entrevistas con docentes y líderes comunitarios confirmaron este hallazgo, indicando que la falta de recursos didácticos y visuales en las escuelas limita el aprendizaje significativo sobre la historia local. Además, se evidenció que gran parte del conocimiento cultural se mantiene de forma oral entre los adultos mayores, sin registros sistemáticos, lo que incrementa el riesgo de pérdida de memoria colectiva.

Objetivo 2. Reconocer las percepciones de la comunidad sobre la preservación del patrimonio cultural y su transmisión a las nuevas generaciones

El análisis de contenido de las entrevistas realizadas a habitantes, docentes y una pedagoga infantil permitió identificar una valoración positiva y consciente sobre la importancia de preservar la historia y las tradiciones de Caracolí. Los entrevistados coincidieron en que las nuevas generaciones muestran poco interés por las prácticas tradicionales debido al predominio de la tecnología y la falta de espacios de aprendizaje cultural.

Entre los testimonios, Dullys Pedraza resaltó la necesidad de conservar las historias orales de los ancianos para que los jóvenes conozcan a las personas que contribuyeron al desarrollo del corregimiento. Yajaira Arteta, por su parte, destacó la relevancia de mantener vivas las prácticas culinarias y agrícolas tradicionales, transmitidas de generación en generación.

Asimismo, Diana Jiménez, docente de la institución local, subrayó que la escuela debe convertirse en un escenario clave para la educación patrimonial, mediante materiales didácticos contextualizados. De manera general, la comunidad considera que el rescate de las tradiciones debe integrarse con estrategias educativas que combinen recursos impresos e innovaciones tecnológicas, asegurando el acceso de todos los niños, incluso en zonas con limitaciones digitales.

Objetivo 3. Diseñar una propuesta pedagógica y gráfica que fortalezca el sentido de pertenencia de los niños hacia su comunidad

A partir de los hallazgos anteriores, se desarrolló la cartilla ilustrada interactiva “Caracolí, un viaje hacia el pasado”, como herramienta didáctica para visibilizar la historia y cultura local. El diseño se basó en teorías de ilustración infantil, educación patrimonial y aprendizaje significativo, incorporando elementos visuales, narrativos y participativos acordes con la edad de los usuarios (7 a 12 años).

El proceso incluyó la elaboración de tres moodboards exploratorios:

- El primero, con tonos pastel y enfoque minimalista, transmitía serenidad y aprendizaje.
- El segundo, con colores tierra y texturas naturales, evocaba conexión con la naturaleza y lo ancestral.
- El tercero, con colores vibrantes y trazos expresivos, promovía curiosidad y dinamismo.

Finalmente, se integraron las mejores características de cada propuesta para construir un moodboard final que equilibrara aprendizaje, exploración y diversión.

De este proceso surgió una identidad visual propia, con una marca basada en el árbol de Caracolí, tipografía lúdica (Chewy Caramel Demo Regular) y una paleta cromática inspirada en los colores del pueblo.

La cartilla incluye personajes representativos —Camilo, Conse, Víctor y Lalo—, quienes guían a los niños en un recorrido narrativo por la historia y tradiciones del corregimiento. Además, contiene actividades interactivas, stickers y materiales complementarios que promueven la participación y el aprendizaje autónomo.

Objetivo 4. Evaluar la pertinencia de la cartilla como estrategia de preservación cultural y fortalecimiento identitario

La validación de la propuesta se realizó a partir de la retroalimentación de niños, docentes y una pedagoga infantil. Los participantes destacaron que la cartilla es visual, divertida y de fácil comprensión, lo que incentiva el interés por la historia local.

El 52 % de los encuestados consideró que la cartilla ilustrada era el método más autodidacta y atractivo para aprender sobre su comunidad, superando a opciones como los libros tradicionales o kits didácticos.

El análisis del discurso de los participantes mostró que los materiales visuales generan un vínculo emocional con el territorio y promueven el orgullo por las raíces. Los docentes indicaron que el uso de la cartilla en el aula podría integrarse fácilmente en proyectos pedagógicos sobre identidad, arte o historia local.

Estos resultados confirman que la creación de recursos didácticos participativos, como la cartilla “Caracolí, un viaje hacia el pasado”, es una estrategia efectiva para fortalecer la identidad cultural y fomentar la preservación del patrimonio entre los niños del corregimiento.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La investigación planteó la pregunta central: ¿Cómo visibilizar la historia y cultura del corregimiento de Caracolí para promover su preservación y estudio en los niños de esta comunidad? Los resultados obtenidos permiten responder afirmativamente, evidenciando que la creación de recursos didácticos participativos, específicamente una cartilla ilustrada interactiva, constituye una estrategia efectiva para fortalecer la identidad cultural en los niños de Caracolí, entre 7 y 12 años.

El análisis de las encuestas realizadas a 65 niños revela que el 88% de los encuestados tiene un bajo o apenas suficiente conocimiento sobre la historia local, lo cual confirma una problemática de desinstitucionalización y limitada divulgación del patrimonio cultural del corregimiento. Esta situación, que coincide con estudios previos sobre la poca participación de los jóvenes en actividades culturales y de historia local en zonas rurales (DANE, 2017), evidencia la necesidad de implementar recursos didácticos atractivos, visuales y lúdicos que funcionen como mediadores en la transmisión del patrimonio.

Respecto a las ideas para el aprendizaje autónomo, un 52% de los encuestados manifestó preferir el uso de una cartilla ilustrada, lo cual reafirma la pertinencia del proyecto. La valoración favorable a los libros ilustrados, también reportada en otros estudios sobre la educación infantil (Tejada, 2017), indica que la visualidad y la interacción son elementos clave para captar el interés de los niños en temas de historia y cultura.

En las entrevistas con habitantes, docentes y miembros de la comunidad, se enfatizó la importancia de rescatar las historias orales de los mayores, principales portadores del conocimiento tradicional, pero también se reconoció que su conservación está en riesgo por el envejecimiento y la falta de registros escritos (Tejada, 2017). La propuesta de la cartilla, que combina relatos tradicionales con ilustraciones y actividades lúdicas, surge como una respuesta innovadora que combina la tradición oral con las nuevas tecnologías y recursos gráficos.

Asimismo, los entrevistados destacaron que, para fortalecer la identidad cultural, es imprescindible pro-

mover el uso de tecnologías digitales, sin dejar de lado los recursos tradicionales, en un esfuerzo conjunto entre instituciones educativas y comunitarias. La iniciativa de integrar actividades pedagógicas, historias familiares y recursos visuales en un formato accesible contribuye a reducir las barreras de participación y adquisición del conocimiento cultural.

Comparando estos hallazgos con estudios previos, se observa una similitud en la tendencia a reconocer que los recursos visuales y la interactividad potencian el interés y la comprensión en niños (Tejada, 2017). Sin embargo, esta investigación aporta un elemento innovador al diseñar, a partir de las percepciones y necesidades locales, una cartilla ilustrada que incorpora personajes, símbolos y elementos culturales propios de Caracolí, fortaleciendo así la identidad y el sentido de pertenencia.

Esta experiencia de investigación y diseño ilustrado evidenció que una intervención educativa contextualizada, participativa y culturalmente significativa puede ser una herramienta poderosa para preservar y divulgar el patrimonio. El proceso, además, propició un aprendizaje sobre la importancia de armonizar técnicas pedagógicas tradicionales y digitales, así como la necesidad de promover la participación activa de la comunidad en la conservación del patrimonio intangible.

Este trabajo demuestra que la creación de una cartilla ilustrada interactiva dirigida a niños de Caracolí es una estrategia efectiva para incrementar el conocimiento y valor de su historia y cultura local. La investigación evidencia que los recursos visuales, las actividades lúdicas y las historias tradicionales constituyen herramientas motivadoras que fomentan el sentido de pertenencia, respeto y conservación del patrimonio cultural.

Asimismo, los resultados revelan que la pérdida del conocimiento oral y las limitaciones en materiales didácticos son obstáculos para la transmisión de las tradiciones, pero que, mediante propuestas creativas y contextualizadas, es posible fortalecer la identidad cultural en las nuevas generaciones. La participación de la comunidad, las entrevistas a actores clave y las metodologías participativas enriquecieron el proceso y sostienen la viabilidad del recurso creado.

Los principales aprendizajes de este proceso apuntan a la importancia de interpretar las tradiciones y relatos con un enfoque visual y lúdico, adaptado a las características evolutivas de los niños en edad escolar. Además, se confirmó que la articulación entre educación formal, comunidad y recursos tecnológicos es esencial para garan-

tizar la conservación del patrimonio en contextos rurales.

Por último, esta investigación aporta un referente práctico y teórico para futuras acciones de conservación patrimonial en comunidades similares, promoviendo una cultura más inclusiva, consciente de sus raíces y responsable en la protección de su memoria histórica.

REFERENCIAS

- Barrera, A. (2019). *La educación cultural en contextos rurales: estrategias y desafíos*. *Revista de Estudios Rurales*, 15(2), 45-62.
- Bueno, M., & Torres, R. (2018). *Participación comunitaria y patrimonio cultural en zonas rurales*. *Revista de Cultura y Sociedad*, 22(3), 105-124.
- Careaga, A. (2015). *El patrimonio cultural desde las voces de los jóvenes: un punto de partida para la educación patrimonial*. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 6(2), 51-70.
- Colmenares, D. M. (2023). *La importancia del patrimonio cultural*. CEUPE Blog.
- Fontal Merillas, O. (2016). *Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década*. *Estudios Pedagógicos*, 42(2), 415-436.
- Lopez, T., & Patricia, S. (2022). *Fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes del municipio de Tocancipá*. Universidad Santo Tomás.
- Pilay, L., & Neves, M. (2020). *Diseño para la valoración del patrimonio cultural-gráfico de la ciudad*. *Gráfica*, 8(1), 55-61.
- Melenje Argote, A. (2014). *Itinerario: Diseño gráfico, cultura visual e identidades locales*. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 47, 163-180.
- Infante, M. E., & Hernández, R. C. (s. f.). *Preservar la identidad cultural: una necesidad en la actualidad*. *Revista Arte y Sociedad*.
- Domínguez Villalobos, Y., & Pacheco Herrera, L. (2021). *La comprensión lectora y el reconocimiento de la cultura Mikaná en el espacio pedagógico del aula*. Universidad del Atlántico.
- Castañeda, L., & García, P. (2020). *Recursos visuales y su impacto en la enseñanza de la historia en niños*. *Journal of Educational Technology*, 18(4), 233-250.
- Colmenares, D. M. (2023, abril 20). *La importancia del patrimonio cultural*. Ceupe. <https://www.ceupe.com/blog/importancia-del-patrimonio-cultural.html>
- DANE (2017). *Encuesta de cultura y participación en zonas rurales de Colombia*.
- Editorial Marco Polo. (2019, septiembre 9). *Importancia de la preservación del patrimonio cultural*. Youtube. <https://youtu.be/13uEvXnSJkQ>
- Fainholc, B., & Arroyo, C. (s. f.). *Diseño gráfico en la educación y el afiche educativo: una contribución semiótica*. Recuperado 1 de septiembre de 2023, de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000354.pdf>
- Fraseara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones Infinito.
- Fontal Merillas, O. (2016). *Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década*. *Estudios Pedagógicos*, 42(2), 415-436. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052016000200024>
- García, D. (2021, septiembre 13). *Comunicación visual: qué podemos aprender de la ilustración*. Yo Comunicador UPAO. <https://yocomunicadorupao.edu.pe/comunicacion-visual-lo-quepodemos-aprender-de-la-ilustracion/>
- Guerra, J. B. (Septiembre de 2001). *LA HISTORIETA COMO MEDIO PARA LA ENSEÑANZA* [Universidad católica Andres Bello]. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP4190.pdf>
- https://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles La ilustración como herramienta de comunicación. (2022). Ied.es. <https://www.ied.es/noticias/lai-ilustracion-como-herramienta-de-comunicacion>
- Ledesma, M. (2018). *El diseño gráfico, una voz pública*. <https://wolkowiczeditores.com.ar/product/dise-no-grafico-una-voz-publica-la-comunicacionvisual-la-del-individualismo/>
- Lopez, T., & Patricia, S. (2022). *Fortalecimiento de la Identidad Histórica y Cultural en los Jóvenes del Municipio de Tocancipá*. Universidad Santo Tomás.
- Los conocimientos tradicionales de los Pueblos Indígenas en la conservación de la Biodiversidad para el Desarrollo Sostenible. (2022, marzo 4). *Foro de los Países de América Latina y el Caribe sobre el Desarrollo Sostenible 2022*. <https://foroalc2030.cepal.org/2022/es/programa/conocimientos-tradicionales-pueblos-indigenasla-conservacion-la-biodiversidad-desarrollo>
- MAKMA. (2023, agosto 17). *¿Cuál es la relación entre la cultura y el diseño gráfico?* MAKMA. <https://>

www.makma.net/cual-es-la-relacion-entre-la-cultura-y-el-diseno-grafico/

Melenje Argote, A. (2014). *Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales*.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, 47, 163-180. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1853-35232014000100014&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Meyer, E., & de Bonfil, A. O. (1971). La historia oral. Origen, metodología, desarrollo y perspectivas. *Historia mexicana*, 21(2), 372-387. <http://www.jstor.org/stable/25134913>

Mincultura. (2015, julio). *Nuestro Patrimonio Cultural al alcance de todos*. [mincultura.gov.co](https://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/mes-del-patrimonio/patrimonio-cultural-alalcance-de-todos/Paginas/Nuestro-Patrimonio-Cultural-al-alcance-de-todos.aspx). <https://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/mes-del-patrimonio/patrimonio-cultural-alalcance-de-todos/Paginas/Nuestro-Patrimonio-Cultural-al-alcance-de-todos.aspx>

Marinelli, H. Á. (2014, marzo 14). *¿Cómo aprende a leer nuestro cerebro?* Enfoque Educación. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/como-aprende-a-leer-nuestro-cerebro/>

Peinado Rodríguez, M. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en Educación Infantil. *Revista Investigación en la Escuela*, 101, 48-57. <https://doi.org/10.12795/ie.2020.i101.04>

Pilay, Lourdes & Neves, Marco. (2020). Diseño para la valoración del patrimonio cultural-gráfico de la ciudad. *grafica*. 8. 55-61. [10.5565/rev/grafica.171](https://doi.org/10.5565/rev/grafica.171).

Pérez, S. (2013). Interpatrimonios: relaciones e interrelaciones en/con la educación patrimonial. En O. Fontal (Coord.), *La educación patrimonial. Del patrimonio a las personas* (pp. 57-72). Gijón: Trea

Púa, R. B. (2023). *CARACOLÍ 95 AÑOS CAMINANDO DE LA MANO CON MARIA*.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Araújo, I., García, M., & Santiago, I. (2022). Caracolí, un viaje hacia el pasado. *Revista Arte & Diseño*, Vol. 20 (01), 15-28. DOI: [10.15665/ad.v20i01.3905](https://doi.org/10.15665/ad.v20i01.3905)

“RESPLANDOR DE CARNAVAL”: DISEÑO DEL VESTUARIO DE GUACHERNA PARA LA REINA DEL CARNAVAL DE BARRANQUILLA, TATIANA ANGULO FERNÁNDEZ DE CASTRO, COMO EXPRESIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL VIVO

“CARNIVAL SPLENDOR”: DESIGN OF THE GUACHERNA COSTUME
FOR THE QUEEN OF THE BARRANQUILLA CARNIVAL,
TATIANA ANGULO FERNÁNDEZ DE CASTRO, AS AN EXPRESSION
OF LIVING CULTURAL HERITAGE

“ESPLENDOR DO CARNAVAL”: DESENHO DO TRAJE DE
GUACHERNA PARA A RAINHA DO CARNAVAL DE BARRANQUILLA,
TATIANA ANGULO FERNÁNDEZ DE CASTRO, COMO EXPRESSÃO DO
PATRIMÔNIO CULTURAL VIVO

Gina Giomara Gutiérrez Roa

Universidad Autónoma del Caribe
gina.gutierrez@uac.edu.co

Nicolle Margarita Molina

Universidad Autónoma del Caribe
nicolle.vizcaino@uac.edu.co

Mariangel Sierra De La Torre

Universidad Autónoma del Caribe
mariangel.sierra@uac.edu.co

Maira Alejandra Geraldino Urueta

Universidad Autónoma del Caribe
maira.gerardino@uac.edu.co

Loren Dayana Peralta Atencio

Universidad Autónoma del Caribe
loren.peralta@uac.edu.co

Angie Juliana Fajardo Pérez

Universidad Autónoma del Caribe
angie.fajardo@uac.edu.co

Aurora Moya Ebratt

Universidad Autónoma del Caribe
aurora.moya@uac.edu.co

Astrid Mora de la Cruz

Universidad Autónoma del Caribe
astrid.mora@uac.edu.co

RESUMEN:

El presente artículo tiene como objetivo evidenciar el papel del diseño de modas en la preservación de la Obra Maestra del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad, a través de la creación del vestuario para la Reina del Carnaval de Barranquilla 2025 para la Noche de la Guacherna. La investigación responde a la pregunta: ¿De qué manera puede el diseño del vestuario de la Reina del Carnaval de Barranquilla 2025 contribuir a preservar la esencia y la tradición de la Guacherna como manifestación nocturna? Bajo un enfoque cualitativo, se realizó un análisis documental, observación participativa, entrevista semiestructurada a la Reina Tatiana Angulo Fernández de Castro y registro fotográfico. Los resultados revelan la importancia de integrar elementos tradicionales, como el uso de faroles y bordados artesanales, con innovaciones técnicas en textiles y estructuras para reforzar la identidad cultural del evento. Se concluye que el diseño de vestuario no solo aporta valor estético, sino que también funciona como medio de resistencia cultural, resignificación simbólica y genera gran impacto visual en escenarios festivos.

PALABRAS CLAVE:

Vestuario festivo; carnaval; diseño de modas; identidad cultural; guacherna.

ABSTRACT:

This article aims to highlight the role of fashion design in preserving the Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity through the creation of the costume for the Queen of the Barranquilla Carnival 2025 during Guacherna Night. The research addresses the question: How can the design of the Queen's costume contribute to preserving the essence and tradition of the Guacherna as a nighttime cultural manifestation? Using a qualitative approach, the study involved documentary analysis, participant observation, a semi-structured interview with Queen Tatiana Angulo Fernández de Castro, and photographic documentation of the creative process. The results reveal the importance of integrating traditional elements—such as the use of lanterns and artisanal embroidery—with technical innovations in textiles and structures to reinforce the event's cultural identity. It concludes that costume design not only provides aesthetic value but also serves as a means of cultural resistance, symbolic reinterpretation, and the generation of high visual impact in festive settings.

KEYWORDS:

Festive costume; carnival; fashion design; cultural identity; guacherna.

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo evidenciar o papel do design de moda na preservação da Obra-Prima do Patrimônio Oral e Imaterial da Humanidade, por meio da criação do traje da Rainha do Carnaval de Barranquilla 2025 para a Noite da Guacherna. A pesquisa busca responder à pergunta: De que maneira o design do traje da Rainha do Carnaval de Barranquilla 2025 pode contribuir para preservar a essência e a tradição da Guacherna como manifestação cultural noturna? Com abordagem qualitativa, foram aplicadas análise documental, observação participante, entrevista semiestruturada com a Rainha Tatiana Angulo Fernández de Castro e registro fotográfico do processo criativo. Os resultados revelam a importância de integrar elementos tradicionais — como o uso de lampiões e bordados artesanais — com inovações técnicas em têxteis e estruturas, reforçando a identidade cultural do evento. Conclui-se que o design de vestuário não apenas proporciona valor estético, mas também atua como meio de resistência cultural, ressignificação simbólica e geração de alto impacto visual em contextos festivos.

PALAVRAS-CHAVE:

Traje festivo; carnaval; design de moda; identidade cultural; guacherna.

INTRODUCCIÓN

El Carnaval de Barranquilla, declarado por la UNESCO (2003) como Obra Maestra del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad, constituye una de las celebraciones más representativas de la identidad caribeña colombiana. Dentro de sus múltiples manifestaciones festivas, la Noche de Guacherna destaca por ser una puesta en escena de luz, música y danza en el espacio urbano nocturno, donde convergen expresiones populares con profundas raíces históricas, simbólicas y estéticas. Este evento se consolida como un escenario que preserva y renueva la memoria cultural del Caribe colombiano, proyectando sus valores identitarios hacia nuevas generaciones (Ministerio de Cultura de Colombia, 2020).

En este desfile, el vestuario adquiere un papel relevante como medio simbólico de comunicación cultural y visual. El diseño del traje de la Reina del Carnaval representa mucho más que una pieza ornamental: se configura como un dispositivo estético que articula narrativas locales, tradición artesanal y sentido de pertenencia. Tal como afirma Gallo (2015), la Reina funge como mediadora entre lo tradicional y lo contemporáneo, movilizandolos imaginarios y resignificaciones visuales del evento. De manera similar, Miranda (2022) resalta que el diseño de moda en el Caribe colombiano actúa como un lenguaje identitario que traduce la cultura en forma, color y textura.

No obstante, en las últimas décadas se ha evidenciado una pérdida progresiva de elementos autóctonos y simbólicos en favor de propuestas más espectaculares y comerciales, lo cual ha generado un distanciamiento entre el diseño festivo y sus raíces culturales. Según Gómez (2021b), el diseño en contextos patrimoniales implica asumir responsabilidades narrativas y una mirada crítica sobre lo territorial, más allá de lo estético. En concordancia, García (2021) plantea que las expresiones visuales del Carnaval son también un medio para reafirmar la identidad colectiva y la memoria simbólica de las comunidades.

En esta línea, el presente artículo se propone responder a la pregunta: ¿De qué manera puede el diseño del vestuario de la Reina del Carnaval de Barranquilla contribuir a preservar la esencia de la Guacherna como tradición nocturna y símbolo cultural del Caribe colombiano? Este enfoque responde a la necesidad de fortalecer las manifestaciones culturales como parte del patri-

monio vivo, reconociendo que el patrimonio inmaterial requiere ser recreado y actualizado por cada generación para mantener su vitalidad (UNESCO, 2013).

A partir de un enfoque cualitativo, se aplicó una metodología basada en análisis documental, observación participante, entrevista semiestructurada a la Reina Tatiana Angulo Fernández de Castro y registro fotográfico del proceso creativo, desarrollado en el marco del Proyecto Cultura Caribe del programa de Diseño de Modas, con el apoyo del grupo de investigación Ecodesarrollo de la Universidad Autónoma del Caribe.

De acuerdo con Ospino (2024), la Reina del Carnaval simboliza una figura de liderazgo cultural cuya imagen pública proyecta los valores de una comunidad. Desde esta perspectiva, el diseño del vestuario se convierte en una plataforma para fortalecer la memoria colectiva, reactivar saberes artesanales y visibilizar estéticamente el patrimonio intangible. Por ello, este trabajo busca no solo ofrecer una propuesta visual funcional, sino también contribuir a la comprensión del diseño como estrategia de preservación cultural activa desde el campo académico y creativo del diseño de modas.

MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología empleada fue de tipo cualitativo con enfoque interpretativo, estructurada en cuatro etapas que permitieron abordar el objeto de estudio desde una perspectiva cultural, simbólica y técnica. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo posibilita comprender fenómenos complejos en el contexto natural donde se desarrollan, lo cual resulta esencial en investigaciones vinculadas al patrimonio cultural. Asimismo, Mora (2023) sostiene que las metodologías cualitativas permiten captar las dimensiones subjetivas y simbólicas del diseño en contextos festivos, articulando lo visual con lo cultural desde una mirada situada.

Primera etapa: revisión documental

Se realizó una búsqueda bibliográfica y audiovisual sobre la historia de la Guacherna, la evolución del vestuario de la Reina del Carnaval y los componentes simbólicos del diseño festivo caribeño. Esta fase permitió establecer categorías de análisis como simbología, estructura, materiales, color y funcionalidad. Según Hurtado (2008), la revisión documental facilita la identificación de variables que se relacionan directa o indi-

rectamente con el fenómeno investigado, organizando posturas teóricas y evidencias previas relevantes.

Segunda etapa: observación directa y participante

Esta fase se desarrolló mediante una estrategia de observación directa y participante, enmarcada en los principios de la investigación cualitativa interpretativa. Se integró activamente al equipo del Proyecto Cultura Caribe, lo que permitió observar de primera mano el desarrollo del vestuario desde su conceptualización hasta la confección final. La observación se llevó a cabo en escenarios reales de creación, como talleres de confección, reuniones creativas, sesiones de prueba del vestuario, ajustes técnicos y encuentros con la Reina del Carnaval, Tatiana Angulo Fernández. Se privilegió el método de observación no estructurada, que permitió registrar espontáneamente situaciones relevantes, interacciones del equipo creativo, decisiones estéticas, selección de materiales y dinámicas culturales. Según Flick (2015), este tipo de observación brinda acceso directo al comportamiento natural de los participantes, generando un corpus rico en matices simbólicos, técnicos y sociales.

Se utilizaron bitácoras de campo, registros fotográficos y notas etnográficas para documentar momentos significativos del proceso, en especial aquellos que evidenciaban la interacción entre tradición artesanal e innovación en el diseño. El valor de esta etapa metodológica radicó en la posibilidad de comprender el proceso creativo como una práctica socialmente situada, donde el diseño del vestuario funciona no solo como una construcción estética, sino como una manifestación colaborativa entre saberes técnicos, simbólicos y culturales. Este enfoque permitió recoger información clave que luego sería sistematizada y analizada en las fases posteriores del proyecto.

Tercera etapa: registro fotográfico y sistematización visual

Se recolectaron imágenes del proceso creativo y de eventos referenciales, organizadas y clasificadas según los elementos del vestuario: tocado, corset, falda, capa y accesorios. Estas imágenes fueron agrupadas conforme a las categorías establecidas en la primera etapa, permitiendo contrastar la propuesta con referentes históricos y patrimoniales del Carnaval, así como visualizar el desarrollo progresivo del diseño.

Cuarta etapa: análisis reflexivo y síntesis

A partir de las evidencias recolectadas, se realizó un análisis cualitativo para identificar correspondencias entre los elementos visuales del diseño y los valores culturales asociados a la Guacherna. Se evaluaron aspectos como la integración de técnicas artesanales, la funcionalidad del traje en el desfile nocturno, la evocación simbólica de los faroles y el impacto visual alcanzado. Este análisis se articuló con teorías del diseño contextual y patrimonial (Gómez, 2021b), reafirmando el rol del vestuario como mediador cultural. Esta estructura metodológica permitió abordar el diseño del vestuario desde una mirada integral, conectando el acto creativo con la tradición, el contexto y la memoria colectiva del Caribe colombiano.

RESULTADOS

Primera etapa: revisión documental

Para establecer los fundamentos conceptuales y culturales del diseño del vestuario, se realizó una revisión documental que incluyó fuentes teóricas, históricas y visuales sobre el Carnaval de Barranquilla, la Noche de Guacherna y el papel del vestuario como dispositivo simbólico. Según Checa-Artasu y Castro (2008), los elementos visuales tradicionales —como las formas, colores y técnicas artesanales— “sirven para comunicar diversas informaciones vinculadas al devenir de la vida cotidiana” (p. 45), y configuran una memoria colectiva visible.

Barthes (2005) sostiene que el vestuario, al igual que el lenguaje, constituye un sistema de signos cargado de significación cultural. En el caso de la Guacherna, los faroles, cristales, canutillos, mostacillas y volúmenes en movimiento no son solo recursos estéticos, sino también símbolos que remiten a la luz, la noche, el ritmo y el cuerpo carnavalesco. Esta documentación permitió estructurar cinco categorías de análisis: simbología lumínica, técnica artesanal, morfología volumétrica, cromática festiva y funcionalidad performativa. Como lo plantea García (2021), estos elementos visuales permiten codificar una narrativa de identidad patrimonial desde el cuerpo festivo.

Segunda etapa: observación directa y participante

En el marco del Proyecto Cultura Caribe, la observación etnográfica permitió identificar el papel activo de la Reina

del Carnaval, Tatiana Angulo Fernández, en la conceptualización simbólica del vestuario. Su participación en talleres, pruebas y reuniones creativas fue decisiva para definir elementos visuales clave como la noción de “resplandor” y la integración de referentes asociados a la luz solar, los faroles nocturnos y el brillo escénico de la Guacherna. Este proceso, abordado desde una perspectiva metodológica situada (Mora, 2023), evidenció la importancia de la experiencia directa en el análisis del diseño cultural.

El equipo creativo tradujo estas ideas en una propuesta visual centrada en la luminosidad festiva, a través de formas estilizadas, estructuras dramáticas y acabados brillantes. Uno de los recursos más relevantes fue la gradación visual de la pedrería, aplicada mediante cristales Swarovski, canutillos, mostacillas y apliques en distintos tamaños, densidades y orientaciones. Esta técnica generó una sensación de expansión radiante desde el centro del cuerpo hacia los extremos, evocando el efecto de irradiación solar en movimiento.

Asimismo, se integraron luces LED a la estructura trasera del vestuario, no solo como complemento escénico, sino como metáfora lumínica que posiciona a la Reina como figura solar central del desfile. La combinación de estos elementos permitió que el traje activara su simbolismo en acción, brillando intensamente durante su desplazamiento en la Guacherna nocturna. Como lo sugiere Sánchez (2020), el equilibrio entre lo tradicional y lo contemporáneo potencia la carga simbólica del diseño festivo.

Durante el proceso se registraron interacciones colaborativas entre estudiantes, docentes, talleristas y artesanos, quienes aportaron su experiencia en bordado, confección estructural y técnicas de alta costura. Esta dinámica reafirmó el carácter interdisciplinar y simbólico del diseño, entendido como un tejido social y creativo compartido. La observación directa permitió confirmar que el vestuario no fue simplemente una pieza ornamental, sino una construcción simbólica con valor performativo y patrimonial. Cada decisión visual respondió a un entramado conceptual que situó a la Reina como mediadora cultural y al diseño como una expresión viva de memoria colectiva (Pérez, 2019).

Tercera etapa: registro fotográfico y clasificación visual

Se recolectó material fotográfico en tres momentos clave: (1) desarrollo del traje en taller, (2) prueba de vestuario y movimiento, y (3) desfile oficial durante la Guacherna. Las imágenes se organizaron por componentes

del traje: tocado con plumas, enterizo bordado y espaldilla escénica sobredimensionada. La paleta cromática predominante fue el dorado brillante, acompañado de tonos piel y blanco luminoso. Esta combinación respondió a la intención conceptual de evocar la luz solar, el resplandor de los faroles y la energía vital de la celebración nocturna, proyectando una figura radiante que encarna el esplendor del Caribe barranquillero.

El vestuario también incorporó una serie de accesorios cuidadosamente elaborados que reforzaron su coherencia simbólica, estética y funcional. La Reina lució miltones dorados bordados a mano con pedrería, canutillos y mostacillas, que aportaron textura y brillo al movimiento de sus brazos. Complementando esta propuesta, llevó aretes artesanales con incrustaciones de pedrería, diseñados para acentuar el lenguaje ornamental del conjunto. El estilismo se completó con zapatos dorados decorados con cristales, los cuales reforzaron la unidad cromática del diseño y su carácter escénico. Finalmente, unas medias veladas de malla con pedrería añadieron un acabado delicado y luminoso, realizando la armonía visual del traje.

Cada componente fue clasificado de acuerdo con las categorías previamente definidas. En este sentido, el tocado se asoció a la simbología lumínica —por su forma estelar iluminada— y a la morfología volumétrica, por la disposición de las plumas y luces que proyectaban verticalidad y dramatismo. El diseño incorporó una espaldilla trasera de gran formato, compuesta por plumas, luces LED y elementos brillantes, estructurada como un gran resplandor que se activaba con el movimiento de la Reina durante el desfile. Esta pieza no solo amplificó la presencia escénica del vestuario, sino que materializó visualmente la idea de un sol radiante, reforzando la funcionalidad performativa del atuendo y consolidando el concepto central de “Resplandor de Carnaval”.

Cuarta etapa: análisis e interpretación del diseño

Además del análisis funcional y simbólico de los componentes, se realizó un estudio cromático detallado sobre la paleta de color empleada. El dorado brillante fue interpretado como símbolo de esplendor, centralidad y protagonismo escénico, mientras que los tonos nude y blanco luminoso aportaron una estética de pureza, elegancia y claridad, alineada con la imagen solar de la Reina. Esta combinación cromática generó contrastes armónicos que acentuaron la figura durante su desplazamiento en el desfile nocturno.



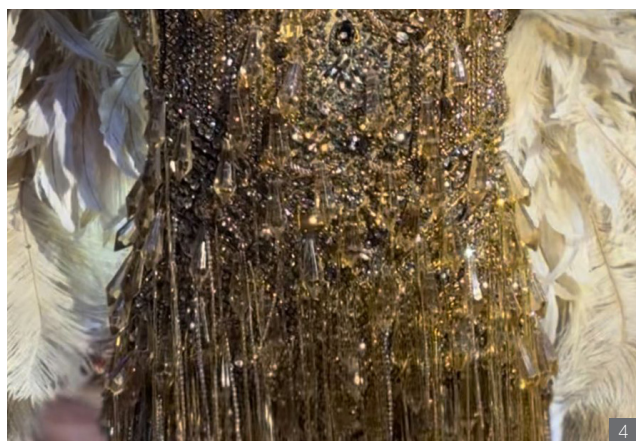
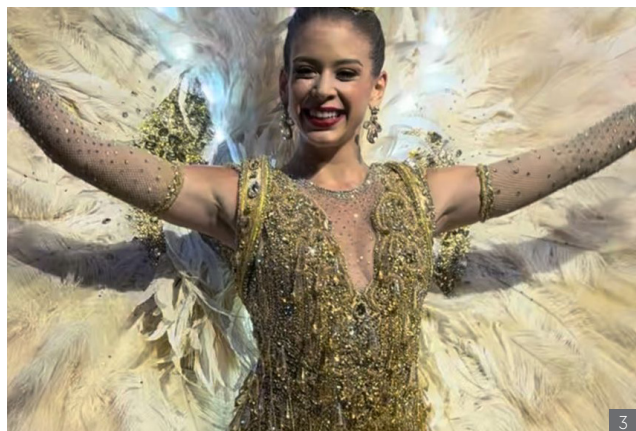


Figura 1 Vestuario completo “Resplandor del Carnaval” **Figura 2** Despliegue escénico de la Espaldilla del atuendo **Fuente:** Gina Gutiérrez Roa **Figura 3** Accesorios (Mitones dorados, aretes artesanales) **Figura 4** Primer plano del Body bordado. **Fuente:** Valentina Barros Pereira.

Desde una perspectiva visual, se identificó una composición cromática de acento cálido, aplicada estratégicamente en zonas específicas del enterizo y el tocado. Esta disposición permitió captar y reflejar la luz artificial del entorno, generando efectos de brillo en movimiento y reforzando la estética del resplandor. La dosificación precisa de pedrería y cristales permitió evitar la sobrecarga visual, logrando un equilibrio entre intensidad y sofisticación.

Este análisis final permitió reconocer que la propuesta de vestuario logró articular con coherencia elementos tradicionales y contemporáneos, resignificando símbolos patrimoniales desde una mirada estética actual. La reinterpretación de los faroles mediante materiales brillantes y estructuras escénicas demostró cómo el diseño puede operar como medio de actualización simbólica del patrimonio. Tal como lo plantea Miranda (2022), el vestuario festivo se convierte en un lenguaje visual que articula identidad, territorio y representación cultural.

Por otra parte, el vestuario recibió una valoración positiva por parte del público y los medios locales, que destacaron su impacto visual, originalidad y fidelidad al espíritu de la Guacherna. En consonancia con los principios de la UNESCO (2003), esta creación reafirma que el patrimonio cultural inmaterial debe actualizarse y proyectarse activamente para mantener su vitalidad generacional.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten evidenciar que el vestuario de la Reina del Carnaval puede operar como un vehículo simbólico de actualización patrimonial, siempre que se conciba desde una perspectiva investigativa, contextualizada y visualmente estratégica. Esta propuesta no solo cumplió una función estética, sino que reafirmó el poder del diseño de modas como agente cultural en contextos festivos.

El cruce entre elementos tradicionales y técnicas contemporáneas demuestra que el vestuario festivo puede adquirir una doble dimensión: por un lado, funciona como espectáculo visual dentro del lenguaje escénico contemporáneo; por otro, actúa como una narrativa material de los valores culturales del territorio. Este hallazgo se articula con lo planteado por Gallo (2015), quien sostiene que la Reina del Carnaval funge como mediadora entre lo ancestral y lo emergente, dotando de nuevos significados al evento cada año. En esta misma línea, Sánchez (2020) argumenta que el diálogo entre tradición y contemporaneidad en las fiestas populares permite re-



Figura 2 Tocado con plumas e iluminación LED. **Fuente:** Universidad Autónoma del Caribe. Producción audiovisual – Deiner Varela.

configurar los imaginarios colectivos desde el diseño, sin perder su esencia simbólica.

Asimismo, el análisis de la composición visual del traje reafirma la hipótesis inicial: el diseño de modas no es únicamente una disciplina formal o técnica, sino una práctica socialmente situada. En este sentido, lo visual adquiere un papel activo en la construcción de la memoria colectiva, tal como lo afirma Barthes (2005), al comprender el vestuario como un sistema de signos cargado de significados simbólicos. Desde esta perspectiva, Pérez (2019) resalta que el diseño de vestuario en celebraciones tradicionales permite materializar la memoria colectiva y fortalecer los lazos identitarios entre comunidad y territorio.

Aunque el vestuario fue ampliamente valorado por su impacto escénico, se reconoce como línea futura de trabajo la necesidad de sistematizar los procesos de archivo visual y testimonial en contextos patrimoniales, con el fin de garantizar su sostenibilidad y preservación como memoria cultural viva. Esta labor ha comenzado a ser asumida por el Proyecto Cultura Caribe, que actualmente trabaja en la elaboración de un libro-tesis donde se recopilan, analizan y visibilizan los procesos creativos, simbólicos y colaborativos que dieron forma al vestuario Resplandor de Carnaval, desde una perspectiva académica y patrimonial.

CONCLUSIONES

Una vez analizada la información recolectada, se concluye que:

- El diseño del vestuario Resplandor de Carnaval logró integrar de manera efectiva referentes simbólicos del patrimonio cultural del Caribe colombiano con las exigencias técnicas y visuales del desfile de la Guacherna. Esta creación no solo cumplió una función escénica protagonista, sino que también operó como una narrativa visual coherente, capaz de comunicar identidad, luz, tradición y renovación.
- La propuesta demostró que el diseño de modas puede desempeñar un papel activo en la preservación del patrimonio inmaterial cuando se desarrolla con sensibilidad cultural, investigación previa y un enfoque conceptual claro. La articulación entre elementos tradicionales —como los faroles, el uso del dorado y la noción de resplandor— y recursos contemporáneos —como los cristales Swarovski, luces LED y estructuras escénicas— permitió construir un lenguaje visual

de alto impacto sin perder el vínculo con el sentido festivo y popular del Carnaval.

- El uso estratégico del color —dorado, blanco luminoso y nude—, así como la disposición de los elementos visuales en el enterizo y el tocado, facilitó la lectura simbólica del sol como figura central del diseño. Esta interpretación se vio reforzada por la espaldilla escénica en forma de resplandor, cuya activación en movimiento consolidó la dimensión performativa del traje.
- Finalmente, se concluye que este diseño constituye un modelo ejemplar de diálogo entre tradición y modernidad, en el que la Reina no solo cumple un rol representativo, sino que actúa como mediadora cultural. Su presencia resignifica símbolos tradicionales y los actualiza mediante un lenguaje estético propio de la alta costura caribeña. Por tanto, la moda en contextos festivos puede y debe considerarse un vehículo legítimo para la salvaguardia cultural, siempre que esté sustentada en una lectura contextual, sensible y documentada del entorno patrimonial.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (2005). *El sistema de la moda y otros ensayos*. Paidós. Enlace PDF funcional
- Checa-Artasu, M., & Castro, P. (2008). Notas para conceptualizar la gráfica popular mexicana. *Gazeta de Antropología*. <https://martinchecaartasu.com/wp-content/uploads/2017/09/articulo-Notas-para-conceptualizar-la-grafica-popular-mexicana.pdf>
- El Heraldo. (2025, 23 de febrero). La reina Tatiana Angulo deslumbra como un 'Resplandor de Carnaval' durante la Guacherna. <https://www.elheraldo.co/sociedad/2025/02/23/vengo-a-brillar-como-nunca-reina-tatiana-angulo-es-un-resplendor-de-carnaval-en-la-guacherna/>
- Fajardo Pérez, A., Gerardino Urueta, M., Gutiérrez Roa, G. G., Peralta Atencio, L., Sierra De la Torre, M., & Vizcaíno Molina, N. (2025). Vestuario gran noche de Guacherna "Resplandor de Carnaval" para la Reina del Carnaval de Barranquilla 2025. Proyecto de grado en desarrollo, Universidad Autónoma del Caribe, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño.
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (5ª ed.). Morata. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:8b598871-f1dd-4d98-b7b5-ba5d35693a48>
- Gallo, L. E. (2015). Carnaval y cultura visual en el Caribe colombiano. *Revista Colombiana de Antropología*, 51(1), 119-145. <https://doi.org/10.22380/2539472X>
- Gómez, D. (2021b). Moda, territorio y patrimonio: reflexiones desde la creación. *Revista Arte y Diseño*, 17(1), 63-78. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:8f2b5094-5170-462c-ad16-cb3d3c531adf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill. https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf
- Hurtado, J. (2008). Guía para la comprensión holística de la ciencia. <https://studylib.es/doc/4709633/guia-para-la-comprension-holistica-de-la-ciencia?p=2>
- NotiDía. (2025). Tatiana Angulo protagoniza una noche de Guacherna como símbolo del Resplandor de Carnaval. <https://www.notidia.co/la-reina-tatiana-sera-un-resplandor-del-carnaval-en-esta-gran-noche-de-guacherna/>
- Ospino, J. (2024). El vestuario como símbolo cultural en la fiesta. *Revista Nodo*, 16(1), 45-58.
- UNESCO. (2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540>
- Miranda, K. (2022). El diseño como lenguaje identitario en el Caribe colombiano. *Revista Arte & Diseño*, 18(2), 45-60.
- García, J. (2021). Patrimonio inmaterial y expresión visual: la estética del Carnaval de Barranquilla. *Revista Nodo*, 14(1), 25-38.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2020). Carnaval de Barranquilla: Patrimonio vivo del Caribe. https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Carnaval_Barranquilla_Patrimonio.pdf
- UNESCO. (2013). Patrimonio inmaterial y desarrollo sostenible. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224683>
- UNESCO. (2021). Cultura y creatividad para el desarrollo sostenible en América Latina. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379155_spa
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artista*. Anagrama.

Crane, D. (2012). *Fashion and its social agendas: Class, gender, and identity in clothing*. University of Chicago Press.

Vega, M. (2019). *La moda como mediadora cultural: un estudio sobre la indumentaria festiva en Cartagena*. *Estudios Sociales Caribeños*, 10(2), 77–93.

Ruiz, C. (2020). *Narrativas visuales del Carnaval de Negros y Blancos: memoria, identidad y diseño*. *Revista Patrimonio y Cultura*, 5(1), 21–34.

Rincón, D. (2018). *El cuerpo festivo y la moda popular en el Caribe colombiano*. *Revista Cuadernos de Moda*, 9(1), 12–29.

Castellanos, P. (2022). *Vestuario, memoria e identidad en la danza del Garabato*. *Revista Folclor y Cultura*, 6(2), 33–48.

Castañeda, L. (2017). *Las tramas del Caribe: tejidos artesanales y resistencia cultural*. *Revista Arte y Oficio*, 12(3), 65–80.

Universidad Autónoma del Caribe. (2023). *Memorias Proyecto Cultura Caribe*. Barranquilla.

FAAD - UAC. (2022). *Tesis destacadas en diseño patrimonial*. Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño.

Revista Arte & Diseño. (2020). Número especial: *Carnaval y diseño*. <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseno/issue/view/35>

Espinosa, C. (2021). *Costura y Patrimonio: Aproximaciones al diseño con identidad*. *Revista Vestigios Culturales*, 3(2), 14–28.

Ortega, F. (2022). *Diseño festivo y territorio: lectura semiótica del vestuario de reinas populares*. *Revista Nodo*, 15(2), 40–55.

Varela, A. (2019). *Iluminando la memoria: la luz como símbolo en las fiestas caribeñas*. *Revista Caribe Visual*, 8(1), 51–67.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Gutiérrez, G., Molina, N., Sierra, M., Geraldino, M., Peralta, L., Fajardo, A., Moya Ebratt, A., & Mora De la Cruz, A. (2022). “Resplandor de Carnaval”: *Diseño del vestuario de Guacherna para la Reina del Carnaval de Barranquilla*, Tatiana Angulo Fernández de Castro, como expresión de patrimonio cultural vivo. *Revista Arte & Diseño*, Vol. 20 (01), 29–38. DOI: 10.15665/ad.v20i01.3911

ESTRATEGIAS MEDIATIZADAS POR LAS TIC PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

TIC-MEDIATED STRATEGIES FOR GRAPHIC DESIGN STUDENTS AT THE
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

39

ESTRATÉGIAS MEDIADAS PELAS TIC PARA OS ESTUDANTES DE DESIGN
GRÁFICO DA UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DO CARIBE

Laura Sofía López Guzmán

Universidad Autónoma del Caribe
xlauralopez.0819@gmail.com

Greidys Nayeli Morris Gutiérrez

Universidad Autónoma del Caribe
grenamor26@gmail.com

Jeffrey Sanjuan Manjarres

Universidad Autónoma del Caribe
jeffreysamuelsanjuanmanjarres@gmail.com

FECHA DE RECIBO: MAYO 19, 2025
FECHA DE ACEPTACIÓN: JULIO 19, 2025

RESUMEN:

El proyecto de investigación abordó la necesidad de poner en práctica tácticas que, mediante tecnologías de información y comunicación, se enfocaran en perfeccionar el aprendizaje de los estudiantes de diseño gráfico. Se detectaron tres problemas principales: la falta de recursos tecnológicos disponibles, las limitaciones inherentes a los métodos tradicionales para experimentar y las dificultades para atender los distintos ritmos de aprendizaje individuales. En el caso particular de la Universidad Autónoma del Caribe, estos problemas se vieron intensificados a causa de las inscripciones tardías, que

impactaron el desarrollo habitual del ciclo académico. A partir de esta situación, surgió la siguiente pregunta: ¿Cómo fue posible implementar estrategias y recursos de aprendizaje mediados por tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la interactividad y la profundidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla durante el año 2024? Para responder a este interrogante, se propuso la utilización de herramientas como YouTube, Instagram y guías prácticas, con el fin de adaptar la enseñanza a los estilos de comunicación contemporáneos. De esta manera, se comprendió que las tecnologías de la información y la comunicación no solo son herramientas de soporte, sino también agentes de transformación capaces de modificar los métodos educativos y crear experiencias más relevantes en términos de aprendizaje, que preparen a los alumnos con mayor eficacia para los retos de su futuro laboral.

PALABRAS CLAVE:

TIC; herramientas digitales; estrategias de aprendizaje; diseño gráfico; innovación educativa.

ABSTRACT:

The research project addressed the need to implement strategies mediated by information and communication technologies aimed at improving the learning process of graphic design students. Three main problems were identified: the lack of available technological resources, the limitations inherent in traditional methods for experimentation, and the difficulties in attending to individual learning rhythms. In the specific case of the Universidad Autónoma del Caribe, these issues were exacerbated by late enrollments, which affected the regular development of the academic cycle. Based on this situation, the following question arose: How is it possible to implement learning strategies and resources mediated by information and communication technologies to enhance interactivity and depth in the teaching and learning process of graphic design students at the Universidad Autónoma del Caribe in Barranquilla during 2024? To answer this question, the use of tools such as YouTube, Instagram, and practical guides was proposed, in order to adapt teaching to contemporary communication styles. Thus, it was understood that information and communication technologies are not only support tools but also transformative agents capable of modifying educational methods and generating more meaningful learning experiences that better prepare students to face the challenges of their professional future.

KEYWORDS:

TIC; digital tools; learning strategies; graphic design; educational innovation.

RESUMO:

O projeto de pesquisa abordou a necessidade de colocar em prática táticas que, por meio das tecnologias da informação e comunicação, fossem voltadas para aperfeiçoar a aprendizagem dos estudantes de design gráfico. Identificaram-se três problemas principais: a falta de recursos tecnológicos disponíveis, as limitações inerentes aos métodos tradicionais de experimentação e as dificuldades em atender aos diferentes ritmos individuais de aprendizagem. No caso particular da Universidade Autônoma do Caribe, esses problemas foram agravados pelas matrículas tardias, que impactaram o desenvolvimento habitual do ciclo acadêmico. A partir dessa situação, surgiu a seguinte pergunta: Como é possível implementar estratégias e recursos de aprendizagem mediados pelas tecnologias da informação e comunicação para melhorar a interatividade e a profundidade do processo de ensino e aprendizagem nos estudantes de design gráfico da Universidade Autônoma do Caribe em Barranquilla durante o ano de 2024? Para responder a esse questionamento, propôs-se o uso de ferramentas como YouTube, Instagram e guias práticas, com o objetivo de adaptar o ensino aos estilos de comunicação contemporâneos. Dessa forma, compreendeu-se que as tecnologias da informação e comunicação não são apenas ferramentas de suporte, mas também agentes de transformação capazes de modificar os métodos educativos e criar experiências mais relevantes em termos de aprendizagem, preparando os estudantes com maior eficácia para os desafios de seu futuro profissional.

PALAVRAS-CHAVE:

TIC; ferramentas digitais; estratégias de aprendizagem; design gráfico; inovação educativa.

INTRODUCCIÓN

En el dinámico panorama actual del diseño gráfico, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas indispensables para el desarrollo de proyectos creativos y la comunicación efectiva” (Appiah y Cronjé, 2014). A partir de esto, la presente investigación propone explorar estrategias mediadas por las TIC que puedan implementarse para optimizar el aprendizaje y la formación de los estudiantes del Programa de Diseño Gráfico, especialmente en el transcurso de sus primeros tres semestres cursados en la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla.

Esta iniciativa busca hacer reflexionar de forma retrospectiva sobre los nuevos estilos de comunicar-aprender de los estudiantes, por medio de la revisión de prácticas, visiones y métodos empleados en la enseñanza del diseño gráfico, una disciplina en constante evolución que exige actualización continua de conocimientos, habilidades y enfoques. Actualmente, el proceso educativo tradicional en las aulas universitarias no responde a las necesidades de un campo tan dinámico y competitivo, lo cual se evidencia en problemáticas frecuentes, como la timidez de los estudiantes para resolver dudas en clase, su tendencia a recurrir a compañeros en lugar de a los profesores, el retraso académico derivado de las matrículas tardías y la falta de recursos tecnológicos propios para continuar su formación en casa.

Estos factores generan vacíos conceptuales, retrasos en el dominio de las herramientas base como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk Maya y otras, además de poner en riesgo la aprobación de asignaturas, aumentar las tasas de repitencia y deserción temprana. Aunque existe disponibilidad de tutorías, la poca cercanía con los tutores limita su uso. Además, las políticas flexibles de matrícula, que permiten el ingreso de estudiantes hasta una semana antes de los primeros parciales, terminan sobrecargando a los docentes y rezagando al grupo. A esto se suma la carencia de un repositorio de evidencias, tutoriales o recursos interactivos correctamente adecuados a la actualidad, que permitan a los estudiantes consultar, reforzar y resolver sus inquietudes fuera del aula. Por tanto, es un deber que el Programa de Diseño Gráfico realice un esfuerzo adicional que beneficie a este segmento estudiantil, implementando recursos educativos multimedia adaptados a los estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones y a los desafíos propios de su disciplina. Como bien se señala en Esceneca Busi-

ness School (2023), el diseño gráfico está en constante expansión y requiere de una formación continua y actualizada. De allí que esta investigación proponga, a partir de una línea de investigación enfocada en metodología de enseñanza-aprendizaje en diseño, la integración de las TIC en este proceso, aprovechando su potencial para personalizar ritmos de aprendizaje, diversificar contenidos y fomentar la participación activa y el pensamiento crítico. Esta necesidad se hace aún más evidente si se considera que, como plantearon Arum y Roksa (2011), los estudiantes universitarios en sus primeros años carecen de herramientas para enfrentar tareas que demandan competencias más avanzadas. Así, se plantea como pregunta de investigación: ¿Cómo implementar estrategias y recursos de aprendizaje mediado por TIC para mejorar la interactividad y profundidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla durante el año 2024? Este proyecto apunta a implementar de manera eficiente los recursos y las ventajas que brindan las TIC para crear espacios de aprendizaje más dinámicos, interactivos y enfocados en las necesidades reales de los futuros diseñadores gráficos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se enmarca en un enfoque mixto, el cual, según Hernández Sampieri y Mendoza (2018), implica la recolección, análisis e integración sistemática de datos tanto cuantitativos como cualitativos en un solo estudio para obtener una comprensión más completa del fenómeno investigado. Específicamente, la investigación cualitativa se utilizó para explorar en profundidad las experiencias, percepciones y necesidades de los estudiantes de diseño gráfico en relación con el uso de las TIC, buscando una comprensión contextualizada del problema. Por su parte, la investigación cuantitativa aportó datos numéricos y estadísticos que permitieron medir y cuantificar ciertos aspectos del fenómeno, como la frecuencia de uso de herramientas digitales o el impacto de las TIC en el rendimiento académico.

El diseño de la investigación adoptado fue un diseño mixto secuencial explicativo. Este diseño, como lo describen Creswell y Plano Clark (2018), se caracteriza por una primera fase de recolección y análisis de datos cuantitativos, seguida de una fase cualitativa en la que se profundiza en y se explica con mayor detalle los resultados obtenidos en la fase cuantitativa. En este estudio, la fase

cuantitativa inicial permitió identificar tendencias generales en el uso de las TIC y el aprendizaje de los estudiantes, mientras que la fase cualitativa posterior se centró en comprender las razones detrás de estas tendencias y en explorar las experiencias subjetivas de los participantes, sentando así las bases de la población de estudio, la cual estuvo conformada por los estudiantes del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe.

La muestra seleccionada para este proyecto incluyó a estudiantes de segundo a cuarto semestre de dicho programa. La elección de estos semestres se basó en la identificación previa de dificultades de aprendizaje en las materias de Herramientas Digitales I, II y III, las cuales son cursadas en estos semestres. La muestra estuvo compuesta por un total de tres estudiantes, con representación de los tres semestres (segundo, tercero y cuarto). La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, buscando incluir estudiantes que estuvieran dispuestos a compartir sus experiencias y perspectivas sobre el tema de investigación.

Si bien el tamaño de la muestra es reducido, se consideró adecuado para la fase exploratoria del estudio, permitiendo obtener información valiosa para el diseño de estrategias y recursos de aprendizaje mediados por las TIC. La recolección de datos se llevó a cabo en el contexto académico de la Universidad Autónoma del Caribe, utilizando principalmente la técnica de la entrevista. Las entrevistas se realizaron a través de la plataforma Google Meet y se orientaron desde tres perspectivas principales.

Entrevistas a estudiantes: se realizaron entrevistas a estudiantes de las materias Herramientas Digitales I, II y III para explorar su entorno de aprendizaje, su desempeño académico, sus aspiraciones y las dificultades que enfrentan en el proceso de aprendizaje. Se utilizó una guía de entrevista semiestructurada que permitió abordar temas como el uso de las TIC, las estrategias de aprendizaje preferidas y los desafíos encontrados en el aprendizaje de los programas de diseño.

Entrevistas a profesores: se entrevistó a profesores de las materias mencionadas para comprender la estructura y el enfoque de enseñanza de las mismas, así como su opinión sobre la implementación de herramientas de apoyo como la propuesta de esta investigación (Ctrl Help). La guía de entrevista para los profesores incluyó preguntas sobre las metodologías de enseñanza utilizadas, la integración de las TIC en el aula y las estrategias para atender la diversidad de los estudiantes.

Entrevista a la Directora del Programa de Diseño Gráfico: se llevó a cabo una entrevista con la Directora del programa para obtener una visión más amplia de los desafíos académicos que enfrentan los estudiantes y las posibles soluciones desde la perspectiva de la gestión académica.

Por último, los datos recopilados a través de las entrevistas fueron sometidos a un análisis de contenido cualitativo. Según Krippendorff (2018), el análisis de contenido es una técnica de investigación que permite realizar inferencias válidas y replicables a partir de textos u otros materiales significativos. En este estudio, el análisis de contenido se utilizó para identificar patrones, temas y categorías relevantes en las respuestas de los participantes, permitiendo así una comprensión profunda de sus experiencias y perspectivas.

RESULTADOS

La presente sección expone los hallazgos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos diseñados para este proyecto. Estos incluyeron entrevistas, encuestas y observaciones dirigidas a estudiantes y docentes del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe. Dichos instrumentos permitieron recopilar información relevante acerca del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como sobre las percepciones y experiencias de los participantes frente a su integración en el aula.

Los resultados se organizaron conforme a los objetivos específicos planteados, con el propósito de ofrecer una estructura clara y coherente que evidencie cómo cada objetivo fue abordado y qué información se obtuvo. Se emplearon tanto métodos cualitativos como cuantitativos, presentando los datos de manera descriptiva y, en los casos necesarios, acompañados de figuras que facilitan su interpretación. Este enfoque permitió una visión integral del fenómeno, articulando los hallazgos numéricos con las interpretaciones derivadas del análisis cualitativo.

Objetivo 1. Identificar las dificultades académicas y tecnológicas que enfrentan los estudiantes y docentes del Programa de Diseño Gráfico en el proceso de aprendizaje de las herramientas digitales.

Los hallazgos obtenidos a partir de las entrevistas realizadas a estudiantes, docentes y directivos del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe

permiten reconocer una serie de factores estructurales y pedagógicos que obstaculizan la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. El análisis de las respuestas permitió agrupar la información en tres categorías principales: limitaciones técnicas, factores pedagógicos y condiciones institucionales. En la categoría limitaciones técnicas, los estudiantes manifestaron que los continuos cambios en las interfaces de programas como *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* y *Autodesk Maya* generan confusión y retrasos en la ejecución de actividades académicas. Esta situación se agrava por la falta de guías de apoyo institucionales y por el acceso restringido a equipos con las especificaciones necesarias para ejecutar los programas de diseño.

Frente a la dimensión pedagógica, se identificó una tendencia común entre los alumnos de acudir a tutoriales en plataformas externas como YouTube, en lugar de preguntarles directamente a los docentes. Esta práctica es una respuesta a la disponibilidad limitada de materiales y a la inseguridad o timidez que algunos alumnos mostraron al participar en clase. La ausencia de una cultura de participación activa restringe la retroalimentación directa, lo que disminuye el desarrollo de habilidades para colaborar y la profundidad del aprendizaje. En cuanto a las condiciones institucionales, estas muestran un efecto negativo

de las inscripciones tardías, obstaculizan la planificación académica y demoran el avance de los grupos.

En la dimensión docentes señalaron que una mayoría de los estudiantes inician su formación con un conocimiento limitado en geometría, dibujo digital y uso básico del computador, lo que obliga a dedicar tiempo a nivelación. Desde la dirección del programa, se enfatizó la urgencia de actualizar los recursos didácticos, diversificar los medios de enseñanza y crear un repositorio institucional de tutoriales y guías interactivas. Los hallazgos de este primer objetivo evidencian, por tanto, que la brecha tecnológica y pedagógica requiere de estrategias formativas innovadoras que promuevan la autonomía del estudiante y fortalezcan la integración de las TIC en el aula.

A partir de estos descubrimientos, se definieron tres categorías analíticas: (1) factores pedagógicos, (2) limitaciones técnicas y (3) condiciones institucionales. A partir de estas, se elaboró una síntesis comparativa de las dificultades más importantes que cada grupo entrevistado había señalado, para examinar similitudes y diferencias en sus percepciones. (Ver la Tabla 1).

De acuerdo con el análisis cruzado de esta información, la carencia de recursos tecnológicos y la necesidad de incrementar la interactividad en el aula mediante estrategias mediadas por TIC son aspectos en los que los tres grupos coinciden. Los profesores subrayan la carencia de

Tabla 1: Síntesis comparativa de percepciones entre estudiantes, docentes y la dirección del programa

Categoría de análisis	Estudiantes	Docentes	Dirección de Programa
Limitaciones Técnicas	Manifiestan dificultades para acceder a equipos y software actualizado, lo que limita su práctica fuera del aula. Dependen de tutoriales en plataformas como YouTube para reforzar los contenidos.	Señalan que el aprendizaje se ve afectado por la falta de infraestructura adecuada y por la entrada tardía de algunos estudiantes. Proponen contar con salas exclusivas para el programa y acompañamiento técnico.	Reconoce la desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos y plantea la creación de un repositorio institucional con tutoriales y guías digitales propias
Factores pedagógicos	Expresan que las clases son poco dinámicas y que prefieren recursos audiovisuales o métodos visuales más cercanos a su lenguaje de diseño. Muestran timidez para participar y hacer preguntas	Perciben bajo nivel de participación en clase y dificultades para mantener el ritmo del grupo. Consideran necesario actualizar las metodologías e integrar recursos TIC en la enseñanza.	Señala la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas mediante la capacitación docente y el uso planificado de las TIC en los cursos
Condiciones institucionales	Indican que las políticas de matrícula flexible generan rezago académico y sensación de desventaja frente a compañeros que inician a tiempo.	Afirman que el ingreso tardío de estudiantes sobrecarga la planeación y retrasa el avance del grupo.	Considera que las políticas actuales deben complementarse con estrategias de nivelación digital y recursos asincrónicos que garanticen la continuidad académica.

Fuente: Elaboración propia (2024) con base en entrevistas realizadas a estudiantes, docentes y directivos del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe.



Figura 1. Interacción con los usuarios. **Fuente:** Elaboración propia (2024)

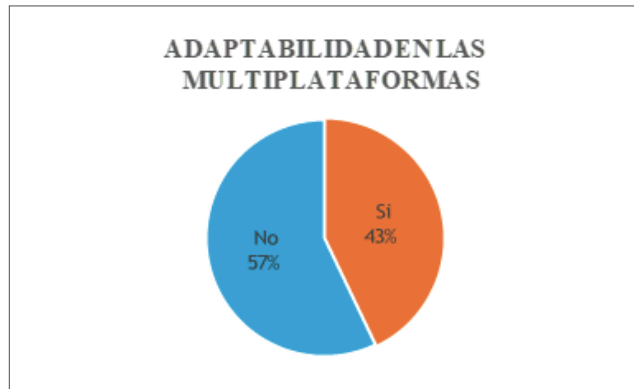


Figura 2. Adaptabilidad multiplataforma. **Fuente:** Elaboración propia (2024)

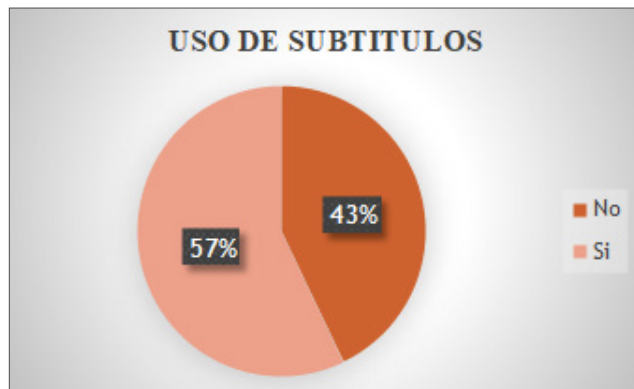


Figura 3. Uso de subtítulos **Fuente:** Elaboración propia (2024)

relevante crear herramientas digitales que se adapten a la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje.

Objetivo 2. Analizar la información recolectada para identificar áreas de mayor dificultad y conceptos que requieren mayor profundización.

Se seleccionaron tres casos fundamentales de referencia: Satori Graphics, Ruva DG y TutsPlus, debido a su trayectoria, su alcance y su alineación con las necesidades del proyecto. Las anteriores se caracterizan por su dinamismo visual, su capacidad para generar interacción con los usuarios a través de diferentes formatos digitales y su claridad en la transmisión de contenidos.

Satori Graphics es una de las comunidades más dinámicas en el mundo angloparlante. Tiene un enfoque educativo en diseño contemporáneo que incorpora de manera continua los avances tecnológicos, como la inteligencia artificial utilizada en programas de Adobe. Ruva DG, en tanto, es la referencia principal en el sector hispanoamericano. Se caracteriza por tener un contenido breve y accesible que puede adaptarse a todos los públicos, especialmente a los jóvenes y aquellos que están siendo formados. Por último, TutsPlus se distingue por su estructura clara y la constante renovación de sus contenidos, brindando tutoriales sobre las tendencias de diseño gráfico más recientes que son accesibles y utilizables para los alumnos universitarios.

Durante el proceso de análisis, se definieron criterios de evaluación que permitieron valorar los referentes desde seis dimensiones: interacción con los usuarios, duración de los videos, contenido adicional, adaptabilidad multiplataforma, uso de subtítulos y organización del contenido por bloques.

La figura 1 evidencia que el 71,4 % de los referentes analizados promueven la interacción directa con los usuarios, a través de comentarios, encuestas o espacios participativos. Este resultado demuestra que la bidireccionalidad es un componente clave en las plataformas de aprendizaje digital.

En cuanto a la duración máxima el 100 % de los referentes analizados satisface la duración óptima para cada plataforma: videos de hasta un minuto en Instagram y otros de alrededor de quince minutos en YouTube. Los estudiantes, que optan por materiales concisos, directos y visualmente atractivos, son los responsables de este balance en la extensión del contenido. Contribuye a un mejor mantenimiento de la atención y promueve una compren-

tiempo y recursos, mientras que los estudiantes destacan la insuficiencia de materiales institucionales actualizados. Por otro lado, la dirección del programa comenta que es

sión independiente del contenido educativo mantener una duración apropiada.

Así mismo, el 100 % de los referentes revisados acompañan sus videos con contenido adicional, por ejemplo, recursos que se pueden descargar, guías prácticas o vínculos. Esta estrategia impulsa el aprendizaje autónomo, ya que posibilita que los usuarios exploren más a fondo los temas y utilicen lo aprendido. Asimismo, la incorporación de materiales de apoyo incrementa las oportunidades para un aprendizaje multimodal, al fusionar la instrucción visual con el ejercicio orientado y la reflexión en solitario.

En la figura 2 se identifica que el 42,9 % de los referentes presentan adaptabilidad multiplataforma, mientras que el 57,1 % no. Esto sugiere que la diversificación del contenido en diferentes medios digitales sigue siendo un reto para algunos creadores educativos.

En la figura 3 se puede ver que los datos evidencian que el 57,1 % de los referentes emplean subtítulos manuales o automáticos, promoviendo la accesibilidad para públicos diversos, incluyendo aquellos con limitaciones auditivas o con dominio parcial del idioma original.

Respecto a la organización de contenido en bloques, todos los referentes dividen sus videos en bloques temáticos. Esto permite navegar con facilidad, entender de manera progresiva y buscar información específica. La propuesta Ctrl Help se beneficia de este enfoque modular, que representa un modelo práctico para su desarrollo.

A lo sumo los resultados, indican que la eficacia de las estrategias audiovisuales se basa en su brevedad, su claridad y su habilidad para ajustarse a diversos contextos digitales. La fusión de estos elementos, junto con una estructura temática bien organizada y una comunicación visual consistente, brinda un soporte firme para crear contenidos digitales educativos dentro del marco del programa de Diseño Gráfico.

Objetivo 3. Desarrollar piezas multimediales que respondan a las necesidades identificadas y complementen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo de la pieza gráfica de la investigación “Ctrl Help” permitió abordar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe.

- Con relación a la forma, se adecuó el contenido a cada plataforma digital.

- YouTube: Videos de un máximo de 15 minutos, con resolución de 1920 × 1080 px, presentación en horizontal y subtítulos en español.
- Instagram: Contenido adaptado a formato vertical, con microvideos de 1 a 3 minutos y optimizado para móviles.
- Documentos de soporte: Se ofrecen guías en PDF para descargar y links a Google Drive para una consulta adicional.

La estética escogida fusionó estilos Fintech y Pixel, dando lugar a un enfoque visual que es atractivo, funcional y profesional. Fintech brindó claridad y estructura al presentar la información, en tanto que el estilo Pixel ofreció nostalgia y cercanía emocional. El lenguaje utilizado, en primera persona y con un tono juvenil, facilitó la conexión con los estudiantes.

Frente a la función los recursos multimedia ofrecieron un aprendizaje más personalizado e interactivo, superando las limitaciones de los métodos tradicionales. Los videos y guías paso a paso permitieron que los estudiantes siguieran ejercicios prácticos de forma estructurada, reforzando la teoría y contribuyendo a la construcción de portafolios académicos.

En cuanto a la comunicación, la investigación promovió un enfoque moderno y accesible, integrando videos, guías escritas y micro contenidos interactivos. Esto facilitó que los estudiantes comprendieran y aplicaran conceptos de diseño gráfico de manera autónoma y práctica.

Para la identidad visual del proyecto, se realizó un moodboard que permitió establecer referencias estéticas, colores, tipografías y texturas que reflejaran enfoque juvenil, profesional y tecnológico. (Véase figura 5)

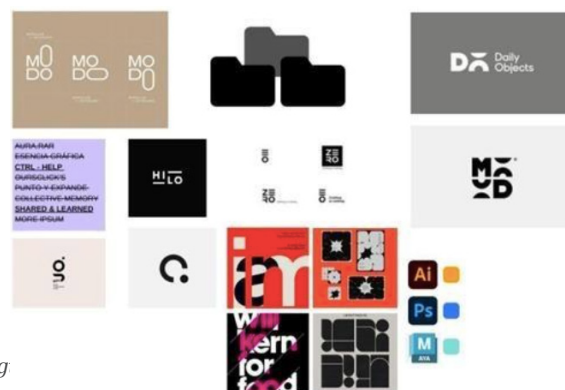
- Se seleccionaron colores que evocan dinamismo, modernidad y relación con herramientas digitales de diseño como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Autodesk Maya.
- Las tipografías propuestas buscaban claridad y legibilidad, con opciones que combinan lo lúdico (Pixel) y lo formal (Sans Serif).
- Los elementos visuales integrados, como iconografía y texturas digitales, aportaron consistencia y coherencia a la comunicación de la marca.

Este proceso de selección visual aseguró que todas las piezas gráficas del proyecto mantuvieran un lenguaje unificado, adaptable a múltiples plataformas digitales y formatos.



#FF5C21 C: 0% R: 255 M: 64% G: 92 Y: 87% B: 33 K: 0%		#D4FF33 C: 18% R: 212 M: 0% G: 255 Y: 80% B: 51 K: 0%	
#3A39FF C: 77% R: 58 M: 77% G: 57 Y: 0% B: 255 K: 0%		#ADE6ED C: 25% R: 173 M: 0% G: 230 Y: 0% B: 237 K: 7%	
#DCB8FF C: 14% R: 220 M: 28% G: 184 Y: 0% B: 255 K: 0%		#000000 C: 0% R: 0 M: 0% G: 0 Y: 0% B: 0 K: 100%	

Figura 7 Logo de Marca en Positivo **Figura 8** Logo de la marca en Negativo **Figura 9** Paleta cromática. Fuente: Elaboración Propia.



Fig

Con relación al nombre de la plataforma se escogió “Ctrl Help” que tomó como nombre de los comandos informáticos, simbolizando una herramienta de apoyo rápido para estudiantes y docentes. La marca representa una plataforma accesible y práctica con recursos y guías que facilitan el aprendizaje del diseño gráfico. Su identidad es juvenil, tecnológica y profesional, orientada a fortalecer el vínculo entre los jóvenes y su proceso educativo.



Figura 6 Marca escogida Ctrl help

El logotipo de “Ctrl help” es de carácter tipográfico, vectorizado el “Ctrl” estilizado en pixel, mientras que “help” se caracteriza por estar construido por una tipografía san serif tradicional para mantener el balance entre lo juvenil y lo institucional/formal. (Véase figura 6)

Para una adecuada prueba de factibilidad del logotipo, se evaluaron variaciones que incluyen una versión adaptada a formatos reducidos, optimizada para plataformas digitales de perfil circular, tales como Instagram y YouTube. Adicionalmente, se exploró la paleta cromática y las aplicaciones en versiones de positivo y negativo, garantizando tanto su versatilidad como la eficacia visual en distintos contextos y tamaños. (Véase figura 7, 8 y 9)

Una vez desarrollada y elegida la marca, se puso a prueba en las distintas plataformas planificadas, evaluando su versatilidad, capacidad de adaptación y reali-

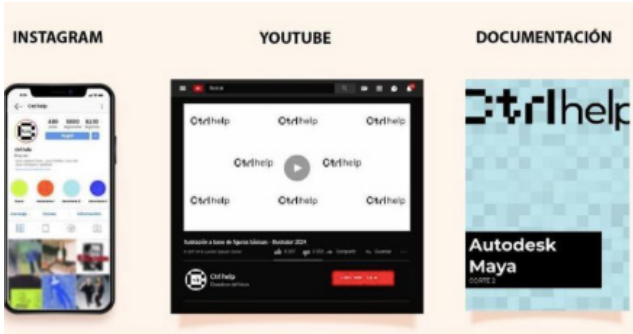


Figura 10: *Aplicación de marca en diferentes formatos*

zando ajustes y pruebas de color para asegurar su efectividad visual. (Véase figura 10)

A partir de antecedentes, entrevistas y referentes, se desarrolló la pieza gráfica basada en los métodos de aprendizaje visual, auditivo y práctico, que incluye videos para Instagram y YouTube, así como guías visuales paso a paso, buscando cerrar la brecha de conocimiento y crear un puente efectivo entre la información y el público objetivo, con un enfoque en la resolución de la problemática identificada. Los grafismos fueron diseñados para representar los programas que inspiran el proyecto (Adobe Illustrator, Photoshop y Autodesk Maya) y se integraron con la estética definida (Pixel y fintech), manteniendo coherencia visual en todo el diseño, combinando funcionalidad pedagógica con una identidad visual atractiva y alineada al proyecto.

Para asegurar un correcto desarrollo en la creación de videos, se elaboraron narraciones escritas y guiones técnicos. De esta manera, se garantiza un orden coherente, una estética definida y una adecuada organización de la información a presentar.

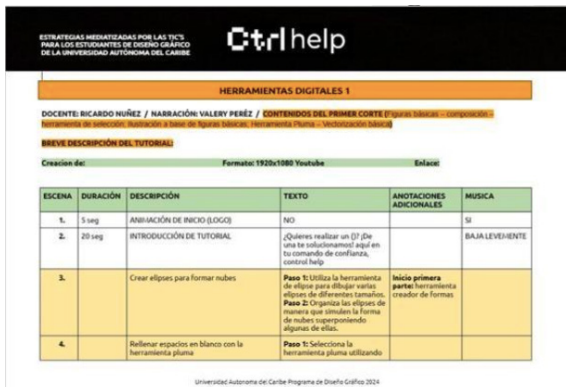


Figura 11 Guión técnico Ctrl help. Curso Herramientas digitales 1 C1

Para las piezas audiovisuales se definieron dos formatos principales: en Instagram se crearon secciones rápidas sobre herramientas específicas, permitiendo a los usuarios acceder directamente a configuraciones o filtros sin buscar en YouTube, mientras que YouTube ofrecerá explicaciones más detalladas y estructuradas en capítulos, con la posibilidad de saltarse la introducción. Además, se utilizó el programa OBS Visual Keyboard para mostrar en tiempo real los comandos durante los tutoriales, incluyendo subtítulos para facilitar el seguimiento de la narración a todos los usuarios. (Véase figura 11)

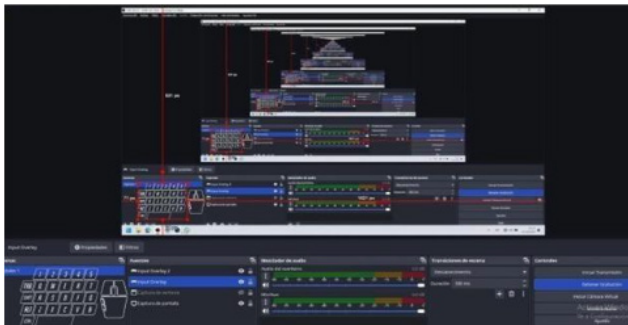


Figura 11 “OBS Visual Keyboard”teclado a tiempo real

Tras un proceso de organización, grabaciones y pruebas, el equipo de Ctrl Help realizó la pieza final del proyecto audiovisual, reflejando el esfuerzo de cada integrante y consolidando una propuesta que integra videos para YouTube e Instagram junto con las guías paso a paso, ofreciendo un material accesible, práctico y con potencial para expandirse hacia producciones más ambiciosas. Ver Tabla 2: Pieza final

Los contenidos se difundirán en YouTube e Instagram. En YouTube se publicarán tutoriales educativos de hasta quince minutos para explicaciones detalladas; en Instagram, versiones resumidas de uno a tres minutos y microvideos dinámicos para atraer la atención de los jóvenes. Además, se incluirá un enlace a Google Drive con guías y materiales complementarios.

El plan de medios busca maximizar la efectividad del contenido en cada plataforma mediante publicaciones semanales en YouTube y actividad diaria en Instagram, con contenido interactivo y análisis de métricas para ajustar estrategias según la respuesta de la audiencia, alineado al sílabus de los programas objetivos.

Tabla 2: Pieza final

Formato	Links
Guías paso a paso	https://drive.google.com/drive/folders/1z_UV4X-PNLRO_TlqFLJhzCqzVCbhBfdd
YouTube: Herramienta Digital I - Corte 1	https://youtu.be/KXPQuco3MUg?si=Kv8hARkDovxVnTqX
YouTube: Herramienta Digital I - Corte 2	https://youtu.be/cveeyVEVT1Q?si=3_Fl_mAxKi0Ot-3gM
YouTube: Herramienta Digital I - Corte 3	https://youtu.be/nsno6TGk7Rs?si=_HsliG5j_jgxsYRi
YouTube: Herramienta Digital II - Corte 1	https://youtu.be/WxBBeAWr9xc?si=Dk14Rb1kP__gCEkm
YouTube: Herramienta Digital II - Corte 2	https://youtu.be/QoeTO5eJBsU?si=V822_F1lh7CTz-tPb
YouTube: Herramienta Digital II - Corte 3	https://youtu.be/r3sedPgGaeE?si=63r4fdEDw-bRtm-zX
YouTube: Herramienta Digital III - Corte 1	https://youtu.be/OPsrLu3lcUo?si=dtS-zUF_-f3no84Yt
YouTube: Herramienta Digital III - Corte 2	https://youtu.be/owRHp3YiVQY?si=pjj-ynlXoJuP-fyvU
YouTube: Herramienta Digital III - Corte 3	https://youtu.be/fyF0y7sAgfw?si=2rSZbFZeaFX-n08yO
Instagram: Adaptado Herramientas	https://www.instagram.com/ctrl_help/?igsh=M-W45cTY3eDdsNnlzYg%3D%3D

Fuente: Elaboración propia (2024)

CONCLUSIONES

La investigación permitió evidenciar que la implementación de estrategias y recursos de aprendizaje mediado por TIC constituye una vía efectiva para complementar la enseñanza tradicional en los programas de Diseño Gráfico. Los resultados confirman que los estudiantes presentan una clara preferencia por materiales digitales breves, dinámicos y accesibles en plataformas como YouTube e Instagram, lo cual refleja la necesidad de adaptar los recursos pedagógicos a los actuales hábitos de consumo de con-

tenido digital. Asimismo, se identificó que las principales dificultades en el proceso de aprendizaje se relacionan con el manejo de programas especializados como Maya, Illustrator y Photoshop, así como con la disponibilidad limitada de guías de autoaprendizaje institucionalizadas. Factores como la timidez en la participación en clase y el acceso restringido a dispositivos tecnológicos influyen directamente en el desempeño estudiantil, reafirmando las brechas tecnológicas reportadas por otros estudios previos. Los hallazgos sugieren que, si bien los estudiantes muestran disposición al uso de tecnologías educativas,

estas deben estructurarse en contenidos organizados, accesibles y ajustados al ritmo y nivel de conocimiento de los alumnos. En este sentido, se evidencia coherencia con investigaciones contemporáneas que destacan al video educativo como un recurso didáctico esencial.

Como resultado, el proyecto aportó una estrategia multicanal basada en el uso de plataformas digitales principalmente Instagram y YouTube complementada con guías descargables en línea, lo que facilita el aprendizaje asincrónico y la accesibilidad continua a los contenidos.

Pese a las limitaciones enfrentadas, como la diversidad de niveles tecnológicos y la disponibilidad técnica, estas barreras fueron superadas mediante adaptaciones metodológicas que fomentaron la participación activa de docentes y estudiantes. En conjunto, los resultados confirman que la incorporación estratégica de recursos TIC, adaptada a los hábitos digitales de los estudiantes, fortalece la interactividad, profundidad y efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el diseño gráfico, promoviendo así una formación más dinámica, inclusiva y actualizada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaya, M. P. (2021). *Integración de TIC en la enseñanza en diseño* [Tesis de maestría, Universitat de les Illes Balears]. Repositorio UIB. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/160491/INTEGRACI%C3%93N%20DE%20TIC%20EN%20LA%20ENSE%C3%91ANZA%20EN%20DISE%C3%91O.pdf?sequence=1>
- Appiah, K., & Cronjé, J. (2014). *Uso de tecnologías digitales en el ámbito del diseño gráfico. Título reconstruido a partir de contenido citado en cuerpo del texto. [No es referencia válida según APA, requiere fuente original]*
- Morales, F., & Vergara, M. (Eds.). (2022). *Comunicación, educación y juventud: Nuevas formas de aprender y enseñar en la era digital* (1.^a ed.). Editorial Egregius. <https://egregius.es/catalogo/comunicacion-educacion-y-juventud-nuevas-formas-de-aprender-y-ensenar-en-la-era-digital/>
- Pérez, M. (2023, 4 de julio). *TIC en educación: Qué son, usos, herramientas e importancia*. SMOWL Proctoring. <https://smowl.net/es/blog/tic-en-educacion/>
- Quintana Cabanas, J. M., & Román Gago, A. (2018). *La influencia de las TIC en la educación: Desafíos y oportunidades*. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18(56), 1–19. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30611> (corregido para cumplir norma APA)
- Rivera, V. L. (2022, 6 de marzo). *9 pasos de instrucción de Robert Gagné*. <https://victorlozadarivera.com/9-pasos-de-instruccion-de-robert-gagne/>
- Rueda Ortiz, D. (2021). *Estrategias pedagógicas para el uso de herramientas digitales en educación virtual*. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(2), 55–68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8444581>
- Tobón, S. J. (2015). *Diseño y desarrollo de un sistema de gestión de la calidad para la producción de un dispositivo de laboratorio para el análisis de suelos* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/8256>
- Toscano-Alonso, M., Aguaded Gómez, J. I., Manotas Salcedo, E. M., & Farias-Gaytán, S. C. (2022). *Producción audiovisual universitaria: Espacios de innovación docente en Iberoamérica*. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 41–58. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30611>
- Universidad de Málaga. (2019). *Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo*. <https://www.revistas.uma.es/index.php/idiseno/article/view/7106/6601>
- Zubieta, A. (2018). *Análisis del uso de TIC en la enseñanza-aprendizaje en la Universidad Politécnica Salesiana* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18647>

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

López Guzmán, L., Morris Gutiérrez, G., & Sanjuan Manjarréz, J. (2022). *Estrategias mediatizadas por las TIC para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe*. *Revista Arte & Diseño*, Vol. 20 (01), 39–49. DOI: 10.15665/ad.v20i01.3909

