

**Estudios sobre
Arte Actual**

IDEA
Número 8
2020

209

Diseño participativo y co-diseño: Su interpretación en la revitalización de saberes ancestral en Ecuador

Participatory design and Co-Design: Applied in order to revitalize ancestral knowledge in Ecuador

Ana Lucía Garcés Dávila
Entremundo Consultores (Ecuador)
lugarcesd@gmail.com

Recibido: 1 de abril de 2020
Aceptado: 27 de julio de 2020

RESUMEN: Este estudio propone una interpretación de conceptos y modelos que provienen del diseño participativo, co-diseño y diseño social para enfocarlos en la revitalización de saberes ancestrales en Ecuador y México. Esta investigación inicia con un estudio de caso realizado en el pueblo Maya de X-Yatil en México (2015), el mismo que formó parte del intercambio de maestría entre la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Intercultural Maya de Quinta Roo. El resultado de esta experiencia es el programa *Jugando Muuch*, que se ha implementado en pueblos Kichwas de la provincia de Napo (2018) y en la Comuna Ancestrales de Lumbisí en la provincia de Pichincha (2019). En este artículo se presenta una descripción de los resultados de los laboratorios realizados desde el 2015 a través de la aplicación de métodos de diseño participativo y co-diseño para revitalizar los conocimientos ancestrales.

PALABRAS CLAVE: Diseño participativo, educación popular, conocimientos ancestrales, investigación acción, diseño de juegos, educación intercultural.

ABSTRACT: This study proposes the application of concepts and methods of participatory design, co-design, and social design focused on the revitalization of ancestral knowledge in Ecuador and Mexico. This investigation began with a case study carried out in the Mayan town of X Yatil in Mexico (2015), which formed part of a graduate degree Exchange between the National Autonomous University of Mexico and The Mayan Intercultural University of Quintana Roo. The results of this experience led to the creation of the project *Jugando Muuch*, which has been implemented in Kichwa communities in the province of Napo (2018) and the community of Lumbisi in the province of Pichincha (2019). This article summarizes a description of the results, beginning in 2015, through the application of participatory and co-design methods in order to revitalize the ancestral knowledge.

KEYWORDS: Participatory design, popular education, ancestral knowledge, action research, game design, intercultural education.

* * * * *

Introducción

Este artículo propone una interpretación de conceptos y modelos que provienen del diseño participativo, co-diseño y diseño social para enfocarlos en la revitalización de conocimientos ancestrales en Ecuador y México. Estos modelos se complementan con lineamientos de la investigación acción y la educación popular. Los resultados del caso de estudio en el pueblo Maya de X-Yatil, México (2015), comprenden una guía de actividades para el Laboratorio de Diseño Participativo y el proceso de co-diseño con la comunidad para transmitir estos saberes. La implementación de estos resultados se realizó en comunidades de la Amazonia y los Andes en Ecuador (2018-2019).

210

Para Ivonne Donders especialista en programas sobre Derechos Económicos, Sociales y Culturales de la UNESCO, el alcance de los derechos culturales está relacionado con el concepto de cultura del cual partimos. El significado de "cultura" ha evolucionado "desde un concepto elitista restringido que incluía principalmente las artes y la literatura, hasta un concepto más amplio, como un proceso o forma de vida en el que aspectos como la lengua, la religión y la educación tienen un papel importante" (Donders, 2004, p.155).

Los derechos culturales de los pueblos indígenas están relacionados al reconocimiento y respeto de sus valores como la lengua, la religión, la educación, sus creencias, tradiciones y costumbres. El respeto hacia los conocimientos ancestrales debe adoptar medidas para desarrollar y ampliar el derecho a la participación. Tomando en cuenta que la acción de todos los actores involucrados en la vida cultural garantiza la revitalización del patrimonio y su transmisión para las futuras generaciones.

Para Ivonne Cruz la participación radica en "facilitar la práctica democrática, lo que revierte procesos paternalistas de los estados a procesos estimuladores de soluciones creativas que emanan de abajo hacia arriba" (Cruz, 2014, p.213). La participación activa en la construcción cultural está relacionada con las bases de la *autodeterminación educativa* que buscan los pueblos indígenas. Esta es la posibilidad de generar conocimiento a partir de sus propias experiencias, tomando en cuenta el trabajo como el elemento base para el aprendizaje. Las mujeres y hombres indígenas que viven bajo esta lógica, a pesar de los cambios políticos y económicos que nos afectan a todos, están generando cada vez más sus propias metodologías de participación.

Los sistemas de conocimientos que han sido generados y comprobados a lo largo de varias generaciones, se desarrollan "acorde con el respeto a la tierra, la defensa del territorio, la protección de los recursos y el mantenimiento de una lógica frente a la naturaleza" (Martínez, 2002, p.28). Jaime Martínez Luna utiliza el término de *educación comunal* para referirse a una educación diseñada por la comunidad, para fortalecer su organización, su conocimiento, su actitud frente a la vida. Y menciona que es "importante que los maestros o facilitadores pregunten a la comunidad ¿qué hacer? con esto se reconocen los intereses de los niños, jóvenes, adultos, abuelas y abuelos y se obtiene la participación de la comunidad" (Martínez, 2002, p.327).

A través de esta investigación se propone la revitalización de los conocimientos ancestrales por medio de procesos participativos que generen diálogos igualitarios. Desde el diseño y en particular desde el diseño participativo y co-diseño es posible desarrollar herramientas que favorezcan la activación y valoración de estos conocimientos. Además, los procesos de revitalización de los conocimientos ancestrales suponen el compromiso de universidades, tecnológicos y otros centros académicos que se interesan por apoyar el proceso de empoderamiento civil. Esto se debe realizar desde nuevos enfoques, métodos e instrumentos, desde una ciencia y tecnología descolonizada y capaz de dialogar con individuos o grupos locales y regionales (Toledo, 2011, p.471).

1. Diseño participativo, co-diseño y diseño social

El diseño participativo responde a las necesidades planteadas en los años 1970, es una sub-área del diseño en general, que desarrolla nuevos abordajes, métodos, técnicas, herramientas y prácticas con una naturaleza social. Para Liz Sanders "en la práctica del DP, las personas que forman parte del proceso de diseño ya no se consideran simplemente usuarios, consumidores o cliente. En su lugar se les ve como los expertos en la comprensión de sus propias formas de vida y de sus trabajos. Y son vistos como socios valiosos en el desarrollo del proceso de diseño (Sanders, 2013, p.62). El arquitecto Henry Sanoff (1990), sostiene que la propuesta participativa en el diseño "se basa en considerar a las personas afectadas por las decisiones de diseño, es decir que quienes van a utilizar lo diseñado pueden involucrarse en el proceso de hacer las cosas y tomar decisiones. De esta manera uno de los fundamentos del diseño participativo es el igualitarismo, donde todos los participantes son considerados por igual en el proceso de toma de decisiones, sin embargo, mantienen sus conocimientos especializados" (Sanoff, 1990, p.1).

De acuerdo con Ezio Manzini (2015) la actividad de co diseñar es "un proceso dinámico en el cual los participantes intervienen compartiendo su conocimiento particular y sus capacidades de diseño". Para Manzini el co-diseño es como "una gran conversación, en la que individuos y grupos dialogan y planean las iniciativas de diseño desde sus diferentes formas de conocimiento, desde la colaboración, el conflicto y en diferentes momentos (Manzini, 2015, p.48). Yanki Lee (2007) al hablar sobre los roles del diseñador en un proceso participativo menciona que pueden estar en tres áreas: el de desarrollador de diseño, facilitador de diseño y generador de diseño. Se podría decir que el co-diseño se relaciona con el rol de facilitador de diseño, en el cual el diseñador transfiere las capacidades y habilidades del diseño para empoderar a la comunidad en el desarrollo de una propuesta que mejore sus condiciones de vida.

1.1 Valores en el proceso de co-diseño

Ezio Manizi aborda la reflexión de Pelle Ehn (2015) del grupo Medea de la Universidad de Malmo en Suecia, desde donde propone tres escenarios dentro del co-diseño: El primero se describe como procesos altamente dinámicos con un desarrollo lineal de co-diseño y metodologías de creación de consensos. Para Manzini esta es una de las visiones más tradicionales en los procesos de diseño participativo y co-diseño. El segundo es un proceso de actividades creativas y proactivas; donde el rol del diseñador es de mediador (entre diferentes intereses) y facilitador (entre las ideas e iniciativas de los participantes). De acuerdo con Manzini también incluye la experiencia creativa y la cultura del diseñador. Su capacidad de concebir, proyectar y la posibilidad de utilizar sus habilidades, desencadenan conversaciones sociales y alimenta nuevas ideas. El tercer escenario describe actividades complejas de diseño; consiste en un conjunto de herramientas diseñadas para visualizar las ideas y hacerlas tangibles a través de diferentes prototipos. En este sentido la responsabilidad de crear, concebir y validar estas herramientas viene por parte del diseñador (Manzini, 2015, p.49).

Desde la implementación de los casos de estudio se reconoce que estos tres escenarios se encuentran interrelacionados en el proceso de co-diseño, en algunos casos se presenta de manera simultánea y en otros en diferentes momentos del proceso de participación. Además, el proceso de co-diseño se conforma de varios elementos como: compromiso de colaboración; el desarrollo de procesos y herramientas acorde con el espacio y los participantes; la experiencia e intereses de los participantes; la exploración y el desarrollo de sus ideas y propuestas; el empoderamiento y la experiencia de los diseñadores como facilitadores y mediadores en el planteamiento de un pensamiento sistémico. Dentro de este proceso se identifican tres fases reiterativas que se aplicaron en los laboratorios creativos, estas son: el co-descubrimiento, la co-ideación y co-implementación. En cada fase intervienen un enfoque, métodos, técnicas y herramientas acordes con el nivel de percepción e interés del grupo de participantes.

1.2 Diseño social y Diseño para la innovación social

Manzini en el libro *Design, When Everybody Designs* (2015) hace una comparación entre diseño social y diseño para la innovación social, en donde menciona los límites y vínculos entre estas dos posturas de diseño. El diseño social es "la actividad de diseño que se ocupa de los problemas que no han sido resueltos por el estado o por la empresa privada. Generalmente las personas involucradas en estos planteamientos no tienen la posibilidad de ser escuchados. De aquí surge la naturaleza ética noble del diseño social, pero también sus límites" (Manzini, 2015, p. 65). Al explicar este planteamiento el autor observa que por un lado es necesario el requerimiento de las personas involucradas para realizar una acción social, y por otro estas personas o grupos no siempre tienen la forma de sostener el costo de estas intervenciones. Con lo que para Manzini, se "termina realizando un trabajo voluntario de un modo caritativo, con lo que el diseño social se vuelve una actividad sujeta a que alguien la subvencione (Manzini, 2015, p.65).

La diferencia entre diseño social y diseño para la innovación social se ve difuminada en varios aspectos, debido a que estas dos posiciones convergen en las mismas áreas y objetivos. "El diseño social se encuentra orientado hacia la innovación social, reconociendo que esta es una de las formas en las que se pueden resolver los problemas tradicionales. Las premisas sobre las que se plantea el diseño para la innovación social son: "en primer lugar, toma lo "social" en un sentido más preciso (relacionado en la manera como las personas generan valores sociales). En segundo lugar, lo que se produce tiene un significado dentro de la innovación social; son soluciones basadas en nuevos modelos sociales y económicos. En tercer lugar, estas soluciones tratan con los cambios sociales haciendo posible la reducción del impacto ambiental y reforzando el tejido social" (Manzini, 2015, p. 66). De esta manera el diseño para la innovación social se interpreta como un proceso de cambio que surge de la re-combinación creativa de los activos existentes (desde el capital social para el patrimonio histórico, pasado por la artesanía tradicional y la tecnología accesible) cuyo objetivo es alcanzar metas socialmente reconocidas de una manera nueva.

2. Método

2.1 Conceptos y modelos empleados en el estudio de caso en el pueblo Maya de X-Yatil

La experiencia del Laboratorio Creativo Jugando Muuch se describe a través del trabajo de campo realizado en el pueblo Maya de X-Yatil, México en el 2015, en donde se desarrollaron dos momentos importantes: el primero fue el laboratorio de diseño participativo LDP realizado con un grupo de jóvenes de la comunidad y el segundo fue el co-diseño del proyecto final a través de la activación comunitaria. A continuación, se describe estas experiencias desde el acercamiento a los grupos participantes, los métodos empleados y sus resultados.

Este proyecto investigativo se realizó a través de un intercambio estudiantil entre la maestría en diseño industrial de la Universidad Autónoma de México y la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo. El equipo de investigación acción¹ recibió apoyo de profesores de la Universidad Maya para visitar varios pueblos de la municipalidad en donde se encuentra situada la universidad. El pueblo Maya de X-Yatil fue el lugar en donde se realizó el estudio de caso por la presencia de la organización de Dignatarios Mayas². Esta organización formada por varias familias del pueblo es la encargada de preservar y difundir la cultura local a través de sus

¹ Datos del equipo de investigación.

² De acuerdo con la Ley de derechos, cultural, organización indígena del estado de Quintana Roo, Dignatario Maya: Son los indígenas que tienen cargo y representación, en un centro ceremonial de acuerdo a sus usos, costumbres y tradiciones. Recuperado el 25 de enero 2017 de <http://www.iadb.org/research/legislacionindigena/leyn/docs/Mex-Mex-Quintana-Roo-Ley-Derechos-Cultura-Organizacion-Indigena-.doc>.

ceremonias, de la lengua Maya y de mantener las costumbres tradicionales vivas. La conexión entre los objetivos del equipo de investigación y de los Dignatarios Mayas permitió desarrollar el proyecto de diseño participativo enfocado en la revitalización de conocimientos ancestrales.

Varias estrategias fueron utilizadas en el pueblo Maya de X-Yatil con el fin de promover la participación y el dialogo intercultural e intergeneracional. La primera actividad fue el Laboratorio de Diseño Participativo (LDP) dirigido a un público joven, con quienes se aplicó una serie de métodos y herramientas de diseño participativo, co-diseño y educación popular. El grupo de jóvenes participantes decidió desarrollar el tema de *alimentos y plantas medicinales de X-Yatil*, este fue el punto de partida para definir el contenido del laboratorio y el tema que se trabajó con la comunidad. La segunda actividad incluyó entrevistas con los Dignatarios Mayas, estas entrevistas permitieron identificar algunas de las más importantes plantas para la comunidad y clasificarlas por sus usos en comida, medicina, ceremonia y construcción. Posteriormente esta clasificación fue utilizada en el co-diseño de un juego comunitario. El tercer componente de estas estrategias fueron las reuniones con un grupo de mujeres en donde se compartieron conocimientos sobre la comida tradicional, su preparación y los ingredientes que se cultivan en X-Yatil.

Los aspectos metodológicos de la activación comunitaria estuvieron guiados por conceptos de la investigación acción y educación popular, desarrollados por el educador brasileño Paulo Freire en la *Pedagogía del Oprimido* (1969). Estos elementos fueron fundamentales para guiar el acercamiento comunitario e implementar los procesos de diseño participativo y co-diseño con la comunidad. Dentro de los conceptos utilizados, el concepto de "sujetos dialógicos" determinó la forma de dialogar entre participantes e investigadores. Para Freire (1969) los "sujetos dialógicos son personas críticas que reconocen el poder de hacer, de crear y de transformar. Esta característica está presente en toda la humanidad a pesar que en algunas culturas se ha visto disminuida" (Freire, 1969, p. 72). El autor plantea la acción y reflexión como una forma de acercarse al mundo, generando diálogos entre sujetos dialógicos que se basen en la igualdad, la superación, en reconocer la contribución de los otros y en que la pronunciación del mundo pueda hacerse desde las palabras de todos los sujetos (Garcés, 2020, p.3).

En este sentido es importante mencionar que tanto la educación popular (Freire 1969) como el diseño participativo (Sanoff 1990) buscan generar una colaboración igualitaria entre los participantes y los investigadores/diseñadores, planteando el mismo nivel de colaboración y dialogo. Sanoff reconoce que una de las ventajas del diseño participativo es empoderar a las personas en la toma de decisiones y en ser conscientes de las consecuencias que esto conlleva. Sobre lo que menciona "la experiencia en la participación de las personas en el proceso de diseño indica que el principal motivo de satisfacción no es tanto el grado en el que se ha satisfecho una necesidad individual, sino la sensación de haber influido en las decisiones (Sanoff, 1990, p.1).

Retomando esta postura, es importante mencionar que la toma de decisiones fue uno de los objetivos principales, trabajados con el grupo de jóvenes en el LDP. A través del concepto de "tema generador" (Freire 1969) los participantes decidieron su tema de interés "*alimentos y plantas medicinales de X Yatil*" y construyeron en cada sesión el contenido de su actividad participativa. Para el historiador ecuatoriano Fernando Moncayo (2014) todo tema generador, por más elemental que parezca puede suscitar un análisis crítico y objetivar nuestra percepción de la realidad. De esta manera los "temas generadores deben ser temas que nos remitan a nuestra vida, a nuestra cultura, a nuestra historia. Estos temas generadores pueden establecerse según los recursos humanos y los recursos naturales del medio, según el calendario agrícola, el calendario festivo, los intereses de los jóvenes, las actividades de la vida cotidiana. Estos temas generadores se encuentran en el diálogo con el pueblo o con el grupo de trabajo y en el interés por desarrollar un tema en común" (Moncayo, 2014, p.12)

La metodología del LDP siguió las fases del design thinking. La primera fase fue la definición del problema en donde se utilizó el mapeo comunitario para que los participantes reconocieran el territorio y se discutió sobre su rol e intereses dentro de su comunidad. Se aplicaron mapas conceptuales para dialogar sobre los saberes que transmiten los abuelos/abuelas, madres/padres y los conocimientos que los participantes poseen sobre su cultura. Se decidió de forma grupal el tema generador para la investigación y creación de contenidos para el laboratorio. Además, se llegaron a acuerdos y compromisos para motivar la participación y el trabajo dentro de un ambiente colaborativo.

La segunda fase fue la generación de ideas en donde los participantes, a partir del tema generador, exploraron sus habilidades de expresión gráfica por medio de la aplicación de herramientas visuales. En esta fase se desarrollaron actividades de diseño de composición abierta enfocadas en generar contenidos a través de la investigación. Se utilizaron secuencias de imágenes para describir y discutir temas como: la preparación de alimentos, las técnicas de construcción, la creación de objetos cotidianos y la realización de ceremonias. Se desarrollaron ejercicios de brainstorming visual para crear signos a través de la representación de objetos cotidianos. Con estos ejercicios se impulsó la capacidad de síntesis visual y fue una de las primeras herramientas en donde se aplicó la lengua Maya. Se reinterpretaron juegos populares utilizando los contenidos propuestos por los participantes a partir de sus investigaciones. Se trabajó la transmisión intergeneracional de saberes por medio de entrevistas a adultos y adultos mayores, este material se plasmó en cuentos cortos y en el diseño de posters.

Durante el LDP se creó un diálogo entre los tres grupos en base al tema generador “*alimentos y plantas medicinales de X Yatil*” elegido por el grupo de jóvenes. Este diálogo se facilitó por medio del equipo de investigación, quienes compartieron constantemente con el grupo de mujeres y adultos mayores los resultados preliminares de cada una de las actividades. Estos dos grupos realizaron un aporte significativo con su retroalimentación hacia los contenidos y materiales desarrollados. Esta información a su vez se presentó a los jóvenes para complementar la construcción de conocimientos comunitarios. De esta manera se fortalecieron las redes de aprendizaje a través de la participación amplia y activa de las diferentes generaciones.

El proceso de Co-diseño se desarrolló después de la octava sesión del LDP. Este momento permitió la participación de los tres grupos en la co-creación de un proyecto final. El desarrollo de esta fase consistió en decidir cuál sería el medio para compartir los conocimientos que se activaron durante los dos meses anteriores. Los participantes del pueblo Maya de X-Yatil decidieron co-diseñar un juego comunitario para registrar los conocimientos sobre plantas locales y compartirlo con las nuevas generaciones. Los grupos de mujeres y adultos mayores validaron la información y la dinámica de uso del juego comunitario y los jóvenes crearon el material.

El grupo de jóvenes aplicó las herramientas y materiales creados durante el LDP para co-diseñar un juego de cartas con la representación de las 28 plantas más utilizadas en la comunidad. Cada carta fue diseñada con la representación gráfica de la planta, su nombre en lengua Maya y Español y cuatro iconos para indicar los diferentes usos de cada planta como: comida, medicina, ceremonia y construcción. Al reverso de las cartas se utilizaron cuatro espacios con los mismos iconos para registrar los usos de las plantas. En primera instancia el juego de 28 cartas permitió a los participantes jóvenes entrevistar a sus familias, incluyendo a los miembros que se solo hablan la lengua Maya. El juego de cartas se completó con el registro escrito de los usos de las 28 plantas de acuerdo a las categorías de comida, medicina, ceremonia y construcción.

La dinámica del juego se creó pensando en transmitir los conocimientos sobre los usos de plantas locales a los niños de la comunidad. Los tres diferentes grupos propusieron la recreación del juego de lotería en base al juego tradicional de la lotería mexicana. Para desarrollar este juego se crearon 15 cartas de lotería, cada carta con 16 ilustraciones de plantas ubicadas de forma aleatoria. De esta manera el juego comunitario fue co-diseñado por el grupo de jóvenes

del LPD con la validación del grupo de mujeres y adultos mayores. El equipo de investigación se encargó de la reproducción e impresión de 10 kits completos, que se utilizaron en la fase de co-implementación con la comunidad. El co-diseño del juego comunitario se basó en un proceso iterativo. Desde el LDP hasta el material final se crearon tres prototipos para definir el contenido del juego. Cada prototipo incluyó la retroalimentación del grupo de mujeres y adultos mayores, sus sugerencias estuvieron enfocadas en mejorar la presentación visual y en llegar a un consenso sobre el uso de los nombres de las plantas en lengua Maya.

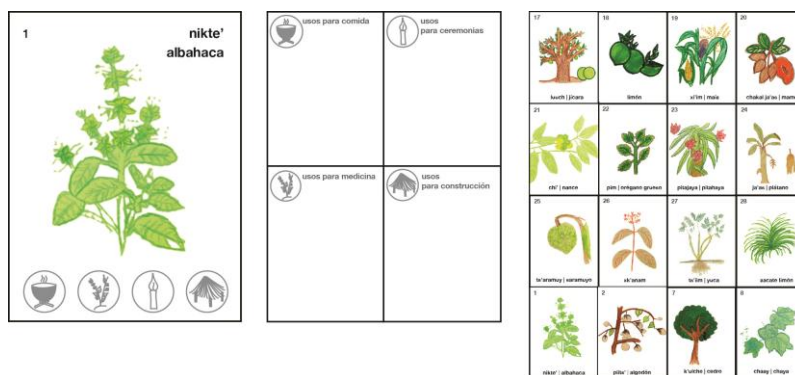


Figura 1. Juego comunitario co-diseñado con la comunidad del Pueblo Maya de X Yatil para revitalizar saberes sobre plantas locales. 2015.

En el proceso de Co-implementación, el juego comunitario fue presentado en varios espacios del pueblo como la escuela primaria, la iglesia Maya y la casa comunal. Estas socializaciones tuvieron la intención de verificar y validar los contenidos, así como las dinámicas de uso del juego. La retroalimentación que se recibió en esta etapa fue incorporada nuevamente al prototipo con el objetivo de mejorar el material final. En la co-implementación también participaron varias familias de los estudiantes de la secundaria y del grupo de mujeres. Los juegos entregados a las familias no incluyeron los usos escritos de las plantas, de esta manera las familias empezaron por completar la información con sus propios conocimientos a través de una conversación en la que participan jóvenes, adultos y adultos mayores. Los jóvenes tienen el rol de entrevistar a sus familiares para conocer los usos de las plantas y escribirlos en la parte posterior de cada carta. En algunos casos también son intérpretes y traductores de la lengua Maya al Español. Después de terminado el juego cada familia conservo sus propias cartas con los conocimientos recopilados durante la actividad, de esta manera se preservaron los conocimientos de cada grupo. Considerando que el objetivo de la investigación fue el de crear una herramienta para el registro y revitalización de los conocimientos ancestrales para uso de la comunidad mas no de difundirlos fuera de este espacio.

2.2. Implementación de los laboratorios creativos en pueblos indígenas de Ecuador

Los laboratorios implementados en esta fase siguieron el mismo esquema de actividades co-diseñado con la comunidad del pueblo Maya de X-Yatil, México. En estas experiencias se replicó el Laboratorio de Diseño Participativo LDP en 7 sesiones, se realizó la activación comunitaria a través del co-diseño de un proyecto final. Este proceso de diseño participativo se desarrolló en cuatro pueblos en la Amazonia y los Andes en Ecuador, durante el 2018 y 2019. El objetivo de estos laboratorios se focalizó en revitalizar los conocimientos ancestrales de cada comunidad por medio de un dialogo intercultural e intergeneracional que fortalezca las redes de aprendizaje local, además de activar la lengua Kichwa con sus variantes lingüísticas.

El proceso de acercamiento a estas comunidades se dio a través de la presentación de una propuesta escrita dirigida a los gobiernos locales y consejos comunales. En este documento se

incluyeron los objetivos del laboratorio, una explicación metodológica, el cronograma de actividades y una descripción de los resultados esperados. Esta propuesta se socializó entre el grupo de dirigentes, con quienes se coordinó la convocatoria para iniciar los laboratorios. Las actividades propuestas fueron bien recibidas por la comunidad, debido al interés de los dirigentes por motivar a los jóvenes para que puedan investigar sobre su cultura y promover el uso de la lengua local.

La convocatoria se definió para público entre 12 y 18 años. Sin embargo, al empezar los laboratorios la edad de los participantes varió entre grupos de niños y jóvenes entre 10 y 15 años a jóvenes y adultos entre 15 y 30 años en adelante. La metodología de cada laboratorio se adecuó a las características del grupo manteniendo sus objetivos y protocolo. El número de participantes por laboratorio varió entre 15 y 20 en zonas cercanas al área urbanas, mientras que en poblaciones alejadas de las áreas urbanas el grupo llegó a 30 participantes por laboratorio. Los laboratorios se desarrollaron en espacios públicos propuestos por la comunidad como coliseos y casas comunales, por considerar que estos son espacios adecuados para el desarrollo de una actividad que promueve la participación y la toma de decisiones.

Pueblo Kichwa de Rukullakta PKR, Archidona, Napo

En el Pueblo Kichwa de Rukullakta (PKR)³ ubicado en el cantón Archidona de la provincia de Napo se realizaron dos laboratorios en los pueblos de Porotoyaku y Rukullakta, durante los meses de febrero, abril y marzo del 2018, con una duración de 25 horas cada uno.

Laboratorio Creativo Porotoyaku

El punto de partida para este laboratorio fue la convocatoria realizada a los pueblos de Nokuno, Ardilla, Villano, Lushanta y Porotoyaku ubicados en el cantón Archidona. En la primera reunión se presentó el objetivo del laboratorio enfocado en dialogar sobre las sabidurías ancestrales. En esta reunión participaron alrededor de 30 jóvenes entre 15 y 21 años de edad, entre los participantes se encontraron líderes jóvenes y estudiantes de nivel universitario.

Las actividades del Laboratorio de diseño participativo se implementaron en 7 sesiones en donde se definió la problemática y se generaron ideas para profundizar en el tema generador. El tema seleccionado fue "*Sabidurías sobre vestimentas y artesanías de Rukullakta*". Este tema se trabajó principalmente a través del diseño de juegos por medio de tarjetas en donde se registraron los conocimientos de forma progresiva utilizando varias herramientas de expresión visual como dibujos y fotografías y se incluyó la información de las investigaciones etnográficas. Un componente significativo fue vincular el conocimiento de adultos y adultos mayores por medio de entrevistas realizadas por los facilitadores y participantes, además de la participación de varios adultos mayores de la comunidad para enseñar técnicas de tejido con fibras naturales y reconocer los diferentes tipos de semillas utilizados en artesanías y las plantas de donde provienen. Los conocimientos transmitidos por los adultos de la comunidad se registraron a través de esquemas gráficos y dibujos. En la descripción de estas actividades se incluyó una interpretación del modelo de educación intercultural propuesto por el antropólogo y lingüista Jorge Gasché, este acercamiento considera el reconocimiento de las artesanías y objetos de uso cotidiano desde el recurso natural de donde provienen, su proceso de elaboración y su uso. Por lo tanto, describe el contexto de los objetos y permite conocer y discutir su elaboración y usos.

³ En el Pueblo Kichwa de Rukullakta (PKR) agrupa a 17 comunidades indígenas con un territorio global que cubre una extensión de 41.888,55 hectáreas, con una población de alrededor 5000 habitantes.



Figura 2. Libro infantil con adivinanzas sobre objetos de uso cotidiano, co-diseñado con la comunidad del Pueblo Kichwa de Rukullakta (2018). Link a la publicación digital

El proceso de co-diseño incluyó los contenidos escritos y gráficos desarrollados durante las dinámicas del LDP. A partir de estos contenidos los participantes decidieron crear un libro infantil de gran formato para transmitir el resultado de su proceso de diseño participativo. Este libro se co-diseño con el objetivo de fortalecer los sistemas lecto-escritura de la lengua Kichwa y revitalizar las sabidurías ancestrales de sus pueblos entre niños de pre kinder, kinder y educación básica. Este material se presentó en un evento de socialización y validación en donde participaron dirigentes del PKR y adultos mayores de la comunidad. Los facilitadores estuvieron encargados del armado del libro y su reproducción. Finalmente se entregaron 3 ejemplares a full color y los archivos digitales a la comunidad para su reproducción. Los participantes, facilitadores y dirigentes llegaron al acuerdo de registrar este material bajo la licencia de creative commons para que promover su difusión y accesibilidad.

Laboratorio Creativo Rukullakta

El Laboratorio Creativo Rukullakta reunió a niños y jóvenes de los pueblos de Rukullakta, Ita y Archidona. El proceso participativo tuvo como tema generador las *sabidurías sobre juegos y danzas tradicionales*. El grupo estuvo formado por niñas a partir de 10 años y jóvenes hasta 16 años. Debido a la diferencia de edades se adaptó el proceso de diseño participativo, dando mayor énfasis a las dinámicas rompehielos. En estas dinámicas se utilizaron juegos locales, ejercicios con movimiento y principalmente se trabajó la dramatización como herramienta para dialogar sobre las tradiciones utilizando la lengua Kichwa.

El laboratorio de diseño participativo siguió las fases de definición del problema y generación de ideas. Estas actividades permitieron al grupo: investigar en su comunidad sobre su tema interés, compartir los conocimientos de sus familiares y co-diseñar juegos utilizando sus propios contenidos. Además, se desarrollaron habilidades de representación visual siguiendo el protocolo de actividades del LDP, se fortaleció el trabajo en grupo y la toma de decisiones. En este laboratorio se trabajó el tema generador (*sabidurías sobre juegos y danzas tradicionales*) utilizando herramientas de diseño participativo para provocar el dialogo y además se implementaron elementos locales relacionados al tema como el juego de la chasquina⁴ y coreografías de danza tradicional.

Uno de los principales resultados de este laboratorio fue la activación de la lengua Kichwa entre los participantes. En la fase de co-diseño del proyecto colectivo final el grupo decidió crear una dramatización en Kichwa sobre la Pedida de Mano. Esta es una tradición en la que las parejas se comprometen para casarse, en donde se realizan varias actividades comunitarias como la preparación de la chicha, la pesca, la caza, la cosecha de yuca y plátano verde. La dramatización incluyó escenas de estas actividades en donde se presentaron objetos y danzas tradicionales. El grupo de participantes a través de tres representantes organizó la secuencia de esta pieza dramática, asignaron roles y convocaron a los repasos para su presentación final. Este proyecto final se socializó y validó en una reunión con la comunidad en donde participaron jóvenes, adultos y adultos mayores además de los dirigentes comunitarios del PKR.

⁴ Juego de la Chasquina

La ancestral y milenaria Comuna de Lumbisí

La Comuna de Lumbisí se encuentra dentro de la parroquia de Cumbayá, forma parte de una de las ocho zonas administrativas de la ciudad de Quito. Su ubicación está en una zona urbana y periurbana, debido al rápido crecimiento demográfico que ha provocado la expansión urbana de la ciudad (Andrara 2016, p.17).

Laboratorio Creativo Lumbisí / Revitalizando el ADN Cultural de Lumbisí.

La comuna de Lumbisí es reconocida por su historia milenaria transmitida de generación en generación. Sin embargo, el uso del Kichwa como lengua local es reducido entre los jóvenes y adultos de la comunidad. Antes de iniciar el Laboratorio de Diseño Participativo LDP se realizaron varias reuniones para socializar la invitación entre los habitantes del pueblo. En estas reuniones se adaptó el nombre del laboratorio a *Revitalizando el ADN Cultural de Lumbisí*, para que los participantes se identificaran con el proceso participativo. Es importante mencionar que este laboratorio se desarrolló después del Paro Nacional de Octubre 2019, lo que influyó en la formación del grupo de participantes.

En cada una de las siete sesiones del LDP se desarrollaron resultados preliminares como: un mapa de la comunidad creado de forma colectiva en donde se identificó la problemática de la urbanización y se dialogó sobre el valor de mantener sus áreas de siembra y bosque. Mapas conceptuales que describieron los saberes que mantiene la comunidad a través sus adultos mayores, los conocimientos de los adultos y lo que los jóvenes conocen sobre su cultura. El tema generador seleccionado fue *Fiestas Tradicionales de la Comuna de Lumbisí*, sobre este tema se realizaron varias actividades como brainstorming visual, diseño de juegos de tarjetas sobre los elementos de las fiestas populares, entrevistas y se registraron los conocimientos sobre cada elemento.

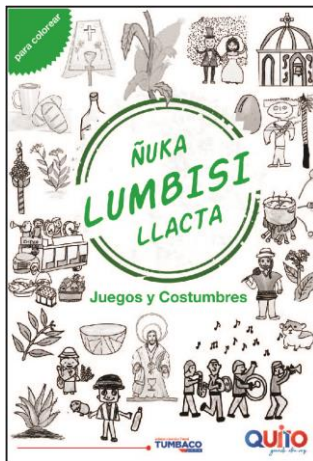


Figura 3. Guía de juegos sobre las fiestas tradicionales de Lumbisí (2019). [Link a la publicación digital](#)

En el proceso de co-diseño se desarrolló una guía de juegos que reunió los contenidos creados por los participantes durante el LDP. El trabajo se realizó en grupos, cada grupo creó un prototipo de su juego y definió las instrucciones para su uso. Los prototipos se socializaron y validaron con un grupo de la tercera edad y un grupo de niños de la escuela local. La retroalimentación se enfocó en mejorar los contenidos, las representaciones gráficas y hacer más clara la dinámica de uso. Las observaciones se incluyeron en los prototipos para crear la versión impresa de la guía que además incluyó los nombres de cada tarjeta en Kichwa y Español. Los facilitadores estuvieron a cargo de la impresión de 50 ejemplares a full color que se entregaron a la comunidad en una casa abierta dedicada a compartir estos juegos con los niños del pueblo. A este evento asistieron alrededor de cien niños de las escuelas locales, los participantes del LDP, representantes del Cabildo de Lumbisí y del Municipio de Quito.

3. Limitaciones en la implementación

Una de las limitaciones en la implementación de estos laboratorios fue el contraste entre la participación en zonas urbanas y rurales. Se observó que la participación en zonas alejadas de las áreas urbanas es mayor mientras que en zonas urbanas o periurbanas la asistencia disminuye y la inconstante participación se convierte en una dificultad para mantener el proceso. En

consecuencia, se requiere un mayor esfuerzo para conformar y mantener los grupos. Además, es importante tener resultados preliminares en cada sesión para abordar un tema por reunión para completar el proceso.

En relación a los métodos y conceptos utilizados se comprobó que la guía de actividades del laboratorio de diseño participativo está desarrollada para un público joven y adulto. Con quienes es posible reconocer las fases del proceso de diseño, dialogar sobre los conceptos empleados y transmitir la experiencia a través del proyecto final. Sin embargo, al aplicar estas actividades con grupos de niños es necesario adaptar los métodos para crear otras formas de diálogo para que los niños y niñas reconozcan su incidencia en el proceso de diseño participativo y puedan incorporar las herramientas y conceptos para replicarlos.

Otra de las limitaciones se presentó en los espacios en donde se realizaron los laboratorios. En la primera experiencia de campo realizada en México 2015 se observó que las instituciones educativas no son el espacio idóneo para desarrollar los laboratorios porque en estos espacios la participación disminuye y no favorece la toma de decisiones. Con lo que los participantes tienen dificultad en apropiarse de su proceso de aprendizaje. En la implementación de los laboratorios en Ecuador se observó por segunda ocasión esta limitación al trabajar dentro de una institución. En este caso los objetivos de la organización y el Laboratorio Creativo Jugando Muuch no se alienaron, lo que dificultó el completar el proceso de diseño participativo.

Bibliografía

- Andrade, G. (2016). *Las comunas ancestrales de Quito*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Corporación Editora Nacional.
- Cruz, I. (2014). *Participación y Desarrollo Humano Sostenible, Derechos Culturales y Desarrollo Humano*. En: *Derechos Culturales y Desarrollo Humano* Publicación de textos del diálogo del Fórum Universal de las Culturas de Barcelona 2004. Barcelona: Agencia Española de Cooperación, pp. 209
- Chápela, L. (2006). *Los Muchos Significados de las Cosas*. Ciudad de México: Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe, SEP.
- Donders, Y. (2004). *El Marco Legal del Derecho a Participar en la Vida Cultural, Derechos Culturales y Desarrollo Humano*. En: *Publicación de textos del diálogo del Fórum Universal de las Culturas de Barcelona 2014*. Barcelona: Agencia Española de Cooperación.
- Freire, P. (1969). *La Pedagogía del Oprimido*. Montevideo: Tierra Nueva.
- Garcés, A. (2020). *Revitalización de saberes ancestrales y diseño participativo. Co-diseño de un juego comunitario*. En: *Full Papers/Proceedings Vol.3. FII 19-PDC 2020. 16th Participatory Design Conference*, Manizales: Universidad de Caldas, pp. 48-58.
- Lee, Y. (2007). *Design Participation Tactics: involving people in the design of their built environment*. Doctoral thesis. Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Martínez Luna, J. (2016). *Diario comunal*. Recuperado 2 de abril de 2016, de Jaime Martínez Luna Sitio web: <http://jaimemartinezluna.blogspot.mx/>
- Mattelmäki, T. & Sleeswijk Visser, F. (2011). *Lost in CO-X Interpretations of Co-design and Co-creation*. Delft: IASDR.
- Moncayo, F. (2014). *Elementos de la Fiesta Popular Sacra para la Educación*. Quito: IPANC CAB.
- Sanders, L. (2013). *Perspectives on participatory design*. Maketools, recuperado el 7 de abril del 2016. <http://www.maketools.com/articles-papers/Sanders2013Perspectives.pdf>.
- Sanders, L. & Stappers, P. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design, Co-Design*, 4:1, 5-18, DOI: 10.1080/15710880701875068
- Sanoff, H. (1990). *Participatory Design Theory and Technics*. Ithaca: Bookmasters
- Toledo, V. (2011). *Del "Diálogo de Fantasmas" al "Diálogo de Saberes": conocimiento y sustentabilidad comunitaria*. En: *Saberes Colectivos y Diálogo de saberes*. Ciudad de México: DEAS INAH, pp. 469.