Cocrear

con la comunidad de Moravia. Conectar saberes con el territorio

Co-Creating with the Moravia Community Connecting Knowledge with Place

Estudiantes e investigadores de los programas de Diseño Gráfico y Arquitectura trabajaron con colectivos culturales y ambientales del barrio Moravia para cocrear respuestas a necesidades de la comunidad.

Students and researchers from the Graphic Design and Architecture programs collaborated with cultural and environmental community organizations in the Moravia neighborhood to co-create solutions that addressed local needs.



Por / By:
María Victoria Pabón Montealegre
maria.pabon@upb.edu.co

Fotos/Ilustraciones
Photos/Illustrations:
Cortesía Grupo de Investigación en Estudios de Diseño.

El propósito de aprender debe ser comprender nuestro entorno, experimentar y transformarlo en un mundo mejor para todos. Esa capacidad se logra bajo una perspectiva del conocimiento al servicio de los otros, para atender necesidades de las comunidades y de los territorios, a partir de un diálogo de saberes enmarcado en el contexto.

The purpose of learning should be to understand our surroundings, engage with them through experience, and transform them into a better world for everyone. This capacity is developed through an understanding of knowledge as a means of serving others—addressing the needs of communities and places through a contextualized dialogue of knowledge.

Es así como, en el marco del proyecto de investigación Fuentes de sentido: experiencias universitarias de aprendizaje-servicio en el contexto de las disciplinas creativas, que hace parte de la convocatoria de la Red de Universidades Católicas de Colombia (RUCC), se unieron estudiantes de los semilleros de investigación en Diseño Gráfico y Técnica, Urbanismo, Arquitectura y Paisaje (SITUAR-P) de la Escuela de Arquitectura y Diseño, con la orientación de profesores de estos programas, para trabajar junto al colectivo de jóvenes Tricilab y mujeres del semillero ambiental Flores de Antaño, coordinados por el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, en Medellín. Gracias a un trabajo de investigación–creación ofrecieron respuestas originales a diferentes necesidades de esta comunidad.



El aprendizaje-servicio se caracteriza por el protagonismo de los estudiantes, quienes parten de una necesidad planteada por las mismas comunidades.

Service-learning is distinguished by the central role of students, who begin with a need identified by the communities themselves.

Within the framework of the research project Sources of Meaning: University Service-Learning Experiences in the Context of the Creative Disciplines, part of a call for proposals by the Colombian Network of Catholic Universities (RUCC), students from the Graphic Design and SITUAR-P research seedbeds in the School of Architecture and Design, guided by faculty members from both programs, joined forces with the Tricilab youth collective and women from the Flores de Antaño Environmental Research Seedbed, coordinated by the Moravia Cultural Development Center in Medellín. Through a research-creation process, they developed original responses to a range of community needs.



La docente investigadora que lidera el proyecto, la arquitecta Sagrario Ortiz Núñez, explica que las disciplinas creativas, como la arquitectura y los diseños, tienen una manera de aprender e investigar que parte del diálogo y el trabajo colaborativo para enriquecer las ideas iniciales, por eso han desarrollado, desde estas facultades, varias experiencias que responden a la metodología de aprendizaje-servicio. Iniciativas que se caracterizan por el protagonismo de los estudiantes, quienes parten de una necesidad que propone la misma comunidad, y que, desde la academia, se ayuda a definir, delimitar y articular a las dinámicas de los cursos.



Jugar con memorias alegres

Comenta Ortiz Núñez que fue en un encuentro de estudiantes con líderes barriales de Moravia que surgió la necesidad de trabajar procesos de memoria que no se originaran en las historias tristes y dolorosas de la comunidad, sino que contaran otros asuntos cotidianos, para lo cual se requería establecer un banco de Memorias Alegres.

Cada estudiante de diseño, a partir del diálogo, colaboró con una mujer adulta para orientar la información e interpretar en ilustración lo que ella sabía.

Through dialogue, each Graphic Design student collaborated with an older woman to organize information and translate her knowledge into illustrations.

Architect and faculty researcher Sagrario Ortiz Núñez, who leads the project, explains that creative disciplines such as architecture and design approach learning and research through dialogue and collaborative work, enriching initial ideas through collective engagement. Building on this perspective, the School has developed a variety of initiatives grounded in the service-learning methodology. These initiatives are distinguished by the central role of students, who begin with a need identified by the community itself and, through academic guidance, help define, refine, and integrate it into the dynamics of their coursework.

Playing with Joyful Memories

According to Ortiz Núñez, the need to develop memory-based initiatives that did not focus on the community's painful or difficult past but instead highlighted everyday experiences filled with joy emerged during a meeting between students and community leaders from Moravia. This led to the idea of creating a repository of Joyful Memories.



Ante el reto de buscar y recopilar estas historias, el trabajo colaborativo permitió prototipar un juego, como respuesta creativa y lúdica, que se co-creó con jóvenes de Tricilab, en comunidades de diálogo que permitieron escucharse, generar confianza y respeto por las diferentes opiniones. Los estudiantes de diseño aportaron con la sistematización del proceso de ideación, la reflexión y evaluación; los de arquitectura, trabajaron la espacialidad y la maqueta para dar forma a la propuesta, y la comunidad, aportó los relatos y los personajes, por ejemplo: que las fichas fueran animales del barrio, como el perro y el gato.



El diseño al servicio de la ciencia de las aromáticas

En otra experiencia, las mujeres de Flores de Antaño, también residentes de Moravia, expresaron que tenían el conocimiento de "la ciencia sobre las aromáticas" y la necesidad de compartir ese saber, pues ellas tenían una huerta, contaban con bitácoras e investigaciones sobre las plantas. Cada estudiante de diseño trabajó con una de las señoras para orientar la información y los dibujos, e interpretar lo que ellas saben, a partir del diálogo constante y el valor de sus experiencias.

Para los participantes de la comunidad quedó la satisfacción y alegría de aportar a la construcción de memoria e identidad.

Community participants found satisfaction and joy in contributing to the construction of their community's memory and identity.





Faced with the challenge of collecting and preserving these stories, the collaborative process resulted in the prototyping of a game—a creative and playful response co-created with members of Tricilab through communities of dialogue that fostered listening, trust, and respect for diverse perspectives. Graphic Design students contributed by systematizing the ideation process, facilitating reflection, and evaluating the outcomes, while Architecture students focused on spatial design and the physical model, to shape the final proposal. Community members contributed the stories and characters themselves—for example, suggesting that the game pieces represent neighborhood animals such as the local dog and cat.

Design in the Service of the Science of Medicinal Herbs

In another initiative, the women of Flores de Antaño, also residents of Moravia, explained that they possessed extensive knowledge of what they called "the science of medicinal herbs" and wanted to share that knowledge. They had established a community garden and had documented their work through field journals and plant research. Each Graphic Design student partnered with one of the women to organize the information and illustrations, interpreting her knowledge through ongoing dialogue while recognizing the value of her expertise.

De acuerdo con la investigadora, esa comunidad de diálogo, que se origina con el saludo de inicio y se extiende hasta la celebración de cierre, que en este caso sucedió en torno a una taza de infusión, permite que se entienda el objetivo del aprendizaje-servicio: "No es que vamos a dibujar algo, sino que empezamos a generar una amistad con un propósito; hablamos de igual a igual, somos coinvestigadores, codiseñadores con la comunidad. Los saberes se transmiten oralmente", enfatiza. El resultado fue un calendario llamado Los tiempos de la Luna, una guía para la siembra, con el que las mujeres aprendieron sobre paletas de color y dibujo, y los estudiantes comprendieron que hay una historia oficial, que se relata desde las instituciones, y otra que corresponde a la memoria de la comunidad; el reto está en contrastar versiones al pisar el territorio y crear unas bases diferentes que desarmen cualquier estigmatización previa.





According to the researcher, this community of dialogue beginning with an initial greeting and extending through the closing celebration, which in this case took place over a shared cup of herbal infusion—helps participants understand the true purpose of service-learning: "It is not simply about drawing something; rather, we begin by building a friendship with a shared purpose. We speak to one another as equals—we are co-researchers and co-designers alongside the community. Knowledge is transmitted orally," she emphasizes. The result was a calendar entitled The Phases of the Moon, a planting guide through which the women learned about color palettes and illustration techniques, while the students came to understand that there is both an official history, told through institutions, and another history rooted in the community's own memory. The challenge, she explains, is to contrast these narratives by engaging directly with the place itself and, in doing so, establish new foundations that dismantle preconceived stigmas.

Con ambos proyectos se logró que los estudiantes conocieran el tejido social tan potente y resiliente de la comunidad de Moravia y evidenciaran un aprendizaje explícito y útil. Para los participantes de la comunidad, quedó la satisfacción y alegría porque aportaron a la construcción de la memoria e identidad de su territorio, compartieron su conocimiento y estuvieron presentes en todo el proceso.

Through both projects, students gained first-hand insight into the remarkably strong and resilient social fabric of the Moravia community while achieving explicit and practical learning outcomes. Community participants, meanwhile, expressed great satisfaction and joy in contributing to the construction of their neighborhood's memory and identity, sharing their knowledge, and taking part in every stage of the process.

Foto: Federico Hoyos Gutiérrez



Investigadores, de izquierda a derecha: Angely Orrego Trujillo, Ariel Humberto Acevedo Acosta, Maribel Rodríguez Velásquez, Sagrario Ortiz Núñez, Jackeline Victoria Coronel Bustamante, Yuly Tatiana Córdoba Perea, Miguel Ángel Jaramillo Agudelo

Conoce las experiencias de aprendizaje-servicio de la Escuela de Arquitectura y Diseño.

Explore the School of Architecture and Design's Service-Learning Experiences.

Ficha técnica

Nombre del proyecto: Fuentes de sentido: experiencias universitarias de aprendizaje-servicio en el contexto de las disciplinas creativas.
Palabras clave: Investigación-creación; Diseño colaborativo; Aprendizaje- servicio; Sentido de vida; Memorias colectivas.
Grupos de investigación: Arquitectura, Urbanismo y Paisaje; Diseño Gráfico.
Escuela: Arquitectura y Diseño.
Seccional: Medellín.
Líder del proyecto: Sagrario Ortiz Núñez.
Correo electrónico: sagrario.ortiz@upb.edu.co

Data sheet

Project Title: *Sources of Meaning: University Service-Learning Experiences in the Context of the Creative Disciplines.*
Keywords: *Research-creation; Collaborative design; Service-learning; Sense of purpose; Collective memory.*
Research Groups: *Architecture, Urbanism and Landscape; Graphic Design.*
School: *Architecture and Design.*
Campus: *Medellín.*
Project Leader: *Sagrario Ortiz Núñez.*
Email: *sagrario.ortiz@upb.edu.co*