

**El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte,
Ciencia y Tecnología con su programa Plataforma Bogotá.**

Invitan al laboratorio virtual:

**NEXO-PLURAL
Habitar Mapas Simbióticos**

A cargo de

**Paula Ronderos
MangleRojo**

Proyecto ganador de la Beca Plataforma Bogotá - Arte, Ciencia y Tecnología 2020.



**«Endosymbiosis, tribute to Lynn Margulis», Shoshanah Dubiner,
2012, www.cybermuseum.com**

1. Descripción.

Esta es una invitación a niñas y niños entre los 8 a 12 años, en equipo con sus padres y madres, para explorar juntos los caminos de la investigación y el descubrimiento científico en las propias palabras de los autores, que han dado luz a maravillosas e increíbles teorías de la ciencia.

Nexo-Plural es un laboratorio virtual que tiene como objetivo crear un juego de **imaginación científica**¹ en el cual siete equipos se acercan a la **literatura científica** para inspirarse, activar la imaginación y propiciar una expresión narrativa abierta y creativa, basada en el trabajo de Lynn Margulis en su libro “Planeta Simbiótico”². Recorrer los territorios de la evolución más allá de las especies, de la que surgen los maravillosos e increíbles, monstruosos *holobiontes*³.

La **literatura científica** se ha relegado a expertos y estudiantes calificados, pensando que por ser ‘seria’ no es accesible para niñas y niños. Sin embargo, existe una oportunidad en vivir desde la infancia aventuras en la investigación en ciencia, entendiendo la relevancia del método científico como una estrategia que favorece el pensamiento crítico y reflexivo.

El laboratorio se organiza a partir de una estrategia interactiva de juego que nos permite conectar con la curiosidad de los más jóvenes, retándolos a navegar por las rutas de la **evolución simbiótica**, para ir identificando juntos ciertas pistas, que poco a poco, nos ayudarán a descifrar el misterio que guardan los textos científicos. Se nos desafía a navegar por las rutas de la simbiogénesis⁴, que cuenta cómo la vida ha evolucionado gracias a la constante interacción entre organismos diversos. A tal punto que nuestras propias células guardan en su interior las historias de colaboración de muy antiguas bacterias, que se quedaron a vivir en ellas, convirtiéndose luego en las mitocondrias y los plastos que hoy conocemos.

A medida que los equipos avanzan en sus descubrimientos, la aventura los invita a relatar sus propios viajes por la vida multiespecie, como una forma de cooperar con los caminos de los demás aventureros. Se les invita a relatar sus propios viajes por los nexos plurales que existen entre diversas especies de animales, plantas, hongos, algas, protistas y bacterias. Cada equipo comparte sus relatos como una forma de cooperar con los caminos de los demás aventureros. **Por eso, el lema de Nexo-Plural es ‘colaborar para evolucionar’.**

¹ McLeish, Tom. 2019. Science is deeply imaginative: why is this treated as a secret? Aeon Media Group. En: <https://aeon.co/ideas/science-is-deeply-imaginative-why-is-this-treated-as-a-secret>

² Margulis, Lynn. 2002. *Planeta Simbiótico. Un nuevo punto de vista sobre la evolución*. Editorial Debate. Madrid, para más información consultar https://es.wikipedia.org/wiki/Lynn_Margulis

³ Para más información: <https://es.wikipedia.org/wiki/Holobionte>

⁴ Para más información: <https://es.wikipedia.org/wiki/Simbiogénesis>

2. Objetivos.

1. Promover en niñas y niños entre los 8 a 12 años, en equipo con sus padres y madres, la literatura científica relacionada con los fundamentos de la evolución, como base del conocimiento biológico y ecológico contemporáneo.
2. Fortalecer la imaginación científica en los equipos participantes por medio de la colaboración y la creatividad.
3. Valorar el método científico como estrategia para el conocimiento crítico.

3. Metodología.

Nexo-Plural se propone como una acción de juego que reúne a madres y padres con sus hijas e hijos en torno a un reto de imaginación científica que promueve el disfrute del conocimiento e impulsa la creación colectiva de nuevos mundos.

Sabemos que las niñas y los niños necesitan del cuidado de sus padres y madres, pero a veces olvidamos que los padres y las madres necesitamos también de la mirada imaginativa de nuestros hijos e hijas⁵. Una mirada que ‘re-encanta’ el mundo y lo enriquece con seres “extraños, incómodos y sorprendentes”⁶ que dialogan con las preguntas más profundas y vitales sobre lo que significa vivir en este planeta. Para activar la curiosidad y la emoción de los equipos, Nexo-Plural sigue la estrategia FIXTIONS⁷ que “propone un marco metodológico experimental de ficción colaborativa [que] aprovecha las capacidades del relato para producir un universo imaginario”⁸.

A lo largo del laboratorio compondremos colaborativamente un conjunto de mapas simbióticos que se narran a medida que se habitan. La composición de estos relatos multiespecie nos ayudará a recordar, a ‘volver a pasar por el corazón’, para entender que no estamos solos y que hacemos parte de una gran y multiforme familia: la vida. Se compondrá un conjunto de relatos sobre las diferentes relaciones que los organismos vivos establecen entre sí. Estos relatos pueden verse como caminos o rutas que poco a poco configuran un mapa de ideas que, con nuestra imaginación podemos habitar al narrar.

El laboratorio se centra en el prototipado de Nexo-Plural como un juego colaborativo de **aventura conversacional**⁹ que integra creación y aprendizaje, siguiendo el espíritu de ‘aprender a crear y crear para aprender’, **donde se plantean rutas que guían a los equipos a pistas que luego les permiten componer sus propios mapas de aventura científica.**

⁵ Rushkoff, Douglas. 1999. *Playing the Future: What We Can Learn from Digital Kids*. N.Y. Riverhead Books

⁶ Belsunces, Andreu. 2018. *Futuro(s): desde dónde, hacia cuándo y para quién*. Design Does, Elisava.

⁷ Belsunces, Andreu. 2017. *FIXTIONS- Ficciones colaborativas para intervenir desde la especulación en realidades emergentes*. Temes de Desseny, Elisava.

⁸ <http://lab.cccb.org/es/las-politicas-de-la-tecnologia-ficcion/>

⁹ Tones, Jhon. 2015. *En el principio fue la aventura conversacional*. Xataka. En:

<https://www.xataka.com/literatura-comics-v-juegos/en-el-principio-fue-la-aventura-conversacional>

Los equipos solo necesitan un teléfono con sistema Android o IOS, papel, cartón, lápices, una cuenta en Telegram¹⁰ y una conexión a Internet. Así mismo, utilizaremos GitLab¹¹ para gestionar entre todos los resultados del prototipo de juego de forma integrada, abierta y colaborativa.

Como cierre del laboratorio se compartirá el proceso creativo de los equipos participantes y se lanzará la invitación pública a unirse al Club de Imaginación Científica Nexo-Plural, para seguir habitando juntos diversos mapas simbióticos.

El laboratorio consta de siete sesiones de una hora cada una, con una intensidad de dos sesiones semanales, se realizará 100% de manera virtual utilizando la plataforma de comunicación de Telegram. Cada sesión consta de un video introductorio y un manual con una serie de retos que estarán disponibles a lo largo del día, y que cada equipo debe resolver de acuerdo con su pericia de investigación. A medida que el equipo avanza en el juego desbloquea la información de la sesión. La dinámica de participación se centra en el juego colaborativo, por esta razón, cada equipo ganará puntos y pistas adicionales según el avance y continuidad en su aventura de conocimiento y creatividad.

4. Programación del laboratorio.

Horario: Martes y jueves (6:00 a.m. – 10:00 p.m.)

Lugar: Encuentros Virtuales (Grupo Telegram).

La coordinación del laboratorio estará disponible para ayudar a los equipos por medio del grupo de Telegram. Los equipos pueden agendar a lo largo del día encuentros individuales o grupales con la coordinación del laboratorio para ampliar temas o resolver inquietudes. Salvo las sesiones de la semana 1, las cuales serán por google meet.

Semana	Tema	Actividad por Sesión
1	Introducción (Encuentros Sincrónicos)	<p>Martes 20 de abril (4:00 p.m.): La imaginación científica Introducción a la literatura científica y a las aventuras de imaginación científica.</p> <p>Jueves 22 de abril (4:00 p.m.): La ciencia Introducción a los tipos de investigación en ciencia y el método científico.</p>

¹⁰ Ver: <https://telegram.org/>

¹¹ Ver: <https://es.wikipedia.org/wiki/GitLab>

2	Exploración (Encuentros Asincrónicos)	Martes 27 de abril: Aventurarse en las ideas Tácticas para disfrutar la lectura y la escritura de textos científicos. Jueves 29 de abril: Enlazar ideas La consulta documental y las técnicas de citación de textos científicos.
3	Encuentro (Encuentros Asincrónicos)	Martes 4 de mayo: Micro relatos simbióticos Técnicas de escritura corta, concreta y relevante para compartir conocimiento. Jueves 6 de mayo: Conocimiento en evolución Rutas de lectura científica. Aprendizaje y experiencia conjunta.
4	Creación (Encuentros Asincrónicos)	Martes 11 de mayo: Relatos de viaje multiespecie Creación colaborativa de mapas simbióticos donde habitar.
5	Conexión	Jueves 20 de mayo: Muestra de resultados del laboratorio Nexo-Plural Lanzamiento del Club de aventuras de imaginación científica.

5. Dirigido a: Siete (7) equipos de entre dos y cinco integrantes, conformados por padres o madres con hijas e hijos entre 8 y 12 años. Está dirigido a artistas, investigadores, humanistas, naturalistas, activistas, hackers, makers o cualquier persona interesada en la investigación-creación. Se valorará positivamente alguna experiencia en antropología, artes, literatura, periodismo, hacktivismo, programación, filosofía, biología, diseño o arquitectura.

6. Pueden inscribirse:

Persona natural: colombiano o extranjero adultos mayores de 18 años). Se le dará prioridad en un 70% a los residentes de Bogotá.

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

11 de marzo de 2021

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co y www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

11 de marzo al 08 de abril del 2021 a las 4:00 p.m.

En el enlace: www.bit.ly/ins-lab-nexo-plural

Publicación del listado de seleccionados:

16 de abril de 2021 en el enlace: www.plataformabogota.gov.co y www.idartes.gov.co

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES y en todo caso los cambios se publicarán en www.idartes.gov.co

8. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, un adulto representante de cada equipo (uno de los padres o madres mayores de edad) debe llenar el formato que encontrará en el numeral 8.1. y completarlo con la siguiente información:

1. Nombre completo del representante del equipo.
2. Número de documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte) del representante del equipo.
3. Subir documento escaneado (Las cédulas deben presentarse por ambas caras.) del representante del equipo.
4. Correo Electrónico del representante del equipo.
5. Número celular del representante del equipo.
6. Ciudad de residencia del equipo.
7. Consentimiento como representante del equipo de ser etiquetado(as) en las publicaciones que haga Plataforma Bogotá en sus redes sociales relacionadas con este laboratorio. (opcional)
8. Un párrafo que exprese el interés del equipo por los temas de la evolución biológica, la creación de juegos o la literatura científica.
9. Subir un documento PDF en el que se relacione un listado con: nombre completo, edad, tipo y número de documento de identificación de cada uno de los integrantes del equipo.
10. Subir hoja de vida del representante del equipo en formato PDF.
11. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?
12. Autorización de uso de datos.

8.1. Formulario de inscripción.

El formulario se encuentra en:

www.bit.ly/ins-lab-nexo-plural

8.2. Requisitos de aceptación.

Se seleccionará el número de equipos hasta completar el aforo y adicionalmente se tendrán en cuenta hasta 3 inscripciones adicionales como suplentes. El aforo máximo es de 7 equipos compuestos cada uno por uno o dos padres o madres mayores de 18 años, y de una a tres hijas o hijos de 8 a 12 años.

Se notificará al representante de los equipos seleccionado su participación en el laboratorio por medio del correo electrónico plataformabogota@idartes.gov.co.

¿Cuándo se pierde el cupo?

1. Cuando el representante del equipo no responde el correo electrónico de notificación de su selección como participante del laboratorio, enviado por Plataforma Bogotá, confirmando su participación dentro de las 48 horas siguientes de recibido este correo en uso horario Bogotá, Colombia.
2. Cuando el equipo falta a la primera sesión sin justificación escrita enviada por correo electrónico a plataformabogota@idartes.gov.co

Cupo: 7 equipos.

Suplentes: 3 equipos.

9. Recomendaciones.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos, únicamente se tendrá en cuenta la primera inscripción registrada en la plataforma. Por lo tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación de carácter obligatorio solicitada en el numeral 8 (Inscripción), no podrá continuar en el proceso de selección. Antes de enviar la inscripción por medio de la plataforma, por favor verifique que los archivos que se van a subir (archivo escaneado de identificación y cualquier otro que sea solicitado) se puedan leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

Al dar respuesta al correo electrónico de notificación de selección, se entiende que los participantes de los equipos seleccionados aceptan los lineamientos de la invitación.

10. Criterios de selección

CRITERIO	PORCENTAJE
Párrafo que presente el interés del equipo por participar en el laboratorio.	70
Experiencia del representante del equipo en los temas propuestos por el Laboratorio.	30

11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: **Paula Ronderos** coordinadora del laboratorio **Nexo Plural**, proyecto ganador de la Beca Plataforma Bogotá del Programa Distrital de Estímulos 2020, quien revisará las propuestas y seleccionará a los equipos asistentes a dicho laboratorio.

Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados. Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.

En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al equipo suplente que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

12. Deberes de los equipos seleccionados.

- Asistir puntualmente a las actividades programadas durante el laboratorio en las fechas y horarios establecidos.
- Cumplir con los compromisos que se realicen con los compañeros y otros participantes.
- Informar por escrito con mínimo 2 días de anticipación en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir mínimo al 90% de actividades para poder recibir la certificación.
- Participar con respeto y entusiasmo en las actividades programadas.
- Cumplir con los deberes adicionales que señale el Instituto Distrital de las Artes - IDARTES.

13. Laboratorio a cargo de:

Paula Ronderos.

Historiadora, investigadora y docente. Graduada de la Universidad de los Andes en Historia. Maestra en Historia y Geografía de la Pontificia Universidad Javeriana.

Sus temas de investigación son, la historia de la anatomía, historia de las prácticas médicas y farmacéuticas en el periodo colonial hispanoamericano, la disección documental y la arqueología visual. Su trabajo se enmarca en la microhistoria y el actor-red. Su investigación se relaciona con la historia de lo cotidiano y de la medicina, así como con los objetos y las tecnologías asociadas a esta disciplina.

Entre otros, ha publicado los libros “Juan de Vargas o el oficio del barbero, hacia una microhistoria de los oficios en el siglo XVII” y “El Dilema de los Rótulos, lecturas del inventario de una botica santafereña del siglo XVII”. Ha realizado varias conferencias públicas en el Museo del Banco de la República y la Biblioteca Nacional de Colombia.

Hace parte de MangleRojo, un Equipo de Investigación Abierta interesado en impulsar espacios de comunicación cultural, creatividad tecnológica y comprensión ecológica; que desarrolla procesos de investigación-creación-acción en campos como la antropología, la historia, el diseño, la arquitectura, la biología, la cibernética y la filosofía.

Es fundadora del Instituto Bogotano de Corte, un colectivo dedicado al trabajo de la imagen por medio de las acciones de collage y reutilización visual en el cual publican mensualmente el Cortópunzante.

Instituto Bogotano de Corte:

<https://institutobogotanodecorte.home.blog>

Radio Pandemia (proyecto de divulgación de historia del cuerpo #anatomíaparatodos):

<https://youtu.be/HVw2j5rOvNc>

www.plataformabogota.gov.co

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES

plataformabogota@idartes.gov.co