

Intervención Espacial Inmerso-Interactiva

INHYDRA

Linda Stefany Camargo Castellanos

Programa Diseño de Espacios

director de proyecto

Jorge Arturo González

Bogotá. Colombia

03/06/2025

Resumen

Una de las problemáticas que enfrentan los estudiantes universitarios, es la deshidratación cuyos efectos superan la parte física y condicionan e impactan significativamente los procesos metacognitivos y el bienestar psicológico, evidencias recientes indican que puede llegar a disminuir la atención, afectar la memoria, el estado de ánimo y los niveles de vigor y energía, factores fundamentales en la vida académica. Este proyecto pretende desarrollar e implementar desde una activación estrategias experienciales e inmersivas que fomenten consciencia sobre la hidratación en los jóvenes universitarios y ayude a mitigar los malos hábitos por medio de conexiones emocionales con su entorno. La metodología fusiona enfoques fenomenológicos y etnográficos buscando comprender a partir de la vivencia y la inmersión directa, cómo los estudiantes experimentan y le dan sentido a los espacios diseñados, a partir de la fenomenología, se explora la percepción subjetiva y se analiza la experiencia corporal visible en el entorno, con la etnografía se observa esos momentos culturales, hábitos y maneras de interactuar, posibilitando así una postura más profunda situada en la dinámica del diseño de espacios. Se expone como el diseño efímero interactivo se enfoca inicialmente al involucrar el espacio y su relación con los jóvenes universitarios y su postura frente a la hidratación, posteriormente como la disciplina del diseño de espacios y su alta capacidad de interacción sensorial y emocional implementa esta metodología. Además, evidenciar la activación espacial como recurso clave que transforma escenarios y genera inmersión e interacción significativa a través de experiencias que incidan en las percepciones y comportamientos de los estudiantes.

Palabras claves: Inmersión, contexto, interacción sensorial, experiencia, mitigación, conciencia, experiencia, espacio, pedagogía. (activación espacial)

Abstract

One of the challenges faced by university students is dehydration, whose effects go beyond the physical and significantly impact metacognitive processes and psychological well-being. Recent evidence indicates that dehydration can decrease attention, affect memory, mood, and levels of vigor and energy—fundamental factors in academic life. This project aims to develop and implement experiential and immersive strategies to raise awareness about hydration among university students and help mitigate bad habits through emotional connections with their environment.

The methodology merges phenomenological and ethnographic approaches, seeking to understand through direct experience and immersion how students perceive and give meaning to designed spaces. From a phenomenological perspective, subjective perception is explored, and visible bodily experiences in the environment are analyzed. Ethnography,

on the other hand, observes cultural moments, habits, and ways of interaction, allowing for a deeper perspective situated within the dynamics of interior design.

This research highlights how interactive ephemeral design initially focuses on integrating space and its relationship with university students and their stance on hydration. It later explores how the design discipline, with its strong sensory and emotional interaction capacity, implements this methodology. Additionally, it emphasizes spatial activation as a key resource that transforms environments and fosters meaningful immersion and interaction through experiences that influence students' perceptions and behaviors.

Keywords: Immersion, context, interaction, experience, mitigation, awareness, experience, space, pedagogy.

Introducción

Lectura de contexto

En la actualidad investigaciones confirman que el diseño de espacios es reconocido por el potencial que promueve en diferentes entornos como catalizador en experiencias enriquecedoras que logran transformar. El diseño espacial tiene la capacidad de influir en las emociones, el comportamiento y las decisiones de quienes habitan o transitan un lugar (Manzini, 2015). Dentro de las definiciones contemporáneas el Diseño de Espacios avanza en el delineado de sus propósitos para abordar procesos más profundos que llegan a moldear activamente la vida humana, sus capacidades perceptivas y por supuesto su manera de comportarse; como se menciona en la arquitectura de la Elección, este ejerce una influencia silenciosa, una incidencia determinante con capacidad transformadora en las elecciones de los seres humanos, apreciaciones que se fundamentan en la teoría del Nudge que postula que al ejecutar pequeñas intervenciones en el diseño del entorno, estas pueden influir en las personas para que puedan tomar decisiones beneficiosas, sin ser impositivas, imponentes o que limiten su capacidad de decisión.

Los jóvenes universitarios en gran parte de su vida son influenciados por el contexto en el que interactúan. En ocasiones este contexto tiende a despertar una dependencia frente a algunas bebidas y gran parte del tiempo de manera inconsciente. Lo cual hace que no logren tener conciencia frente a temas de salud, específicamente en como hidratarse de manera consciente y provechosa. Implementando el aprendizaje experiencial basado en la teoría de David Kolb permite generar vínculos al integrar la parte experiencial, como respuesta a un aprendizaje trascendental para crear apoyos hacia la vida y desarrollo social de los estudiantes.

Planteamiento del problema/oportunidad

En el contexto Universitario se evidencia una desconexión y poca consciencia sobre la hidratación y su importancia en el bienestar y en la conducta de los estudiantes. Pardo

(2024) afirma que “apenas un 2% de deshidratación puede impactar negativamente en la capacidad cognitiva y emociones” (párr.5), adicionalmente, se ha demostrado que afecta negativamente el estado de ánimo, aumentando la fatiga, la irritabilidad y el letargo, factores que inciden directamente en la calidad de la experiencia educativa y la socialización universitaria”. Igualmente, el Plan Decenal de Salud Pública 2022-2031 tiene como prioridad en uno de sus objetivos fortalecer los entornos saludables, reconociendo el entorno escolar como espacio clave para lograr el desarrollo físico mental y emocional (Ministerio de Salud y Protección Social, 2022). El Diseño de espacios e interiores se convierte en una disciplina que despliega de manera estratégica y creativa más allá de la estética para crear posibilidades a través de la inmersión y la activación de experiencias sensoriales...

En este proyecto la inmersión es el punto inicial, dejando claro que no es simplemente informar a los estudiantes frente a esta necesidad, es envolver sutilmente a través de experiencias multisensoriales que les signifique y les permita adaptar en sus hábitos lo que significa la escasez del recurso en su estabilidad integral. La pedagogía toma forma y se llega a materializar cuando el espacio genera ese aprendizaje activo y garantiza la reflexión frente a la necesidad de modificar hábitos, la interacción es el puente, donde se incorporan elementos que inviten al consumo de manera lúdica, accesible y efectiva. Bohme (2017), “la atmósfera de un espacio no es un mero telón de fondo, sino un actor activo que guía la percepción y el comportamiento” o como dijera David Kolb (1984) , el entorno físico desempeña un papel esencial en la generación de experiencias significativas que promuevan el aprendizaje.

El espacio no solo es un activador de inmersión e interacción frente a las experiencias de los estudiantes, es permitir que reflexionen, que apliquen el concepto de una hidratación adecuada, el diseño posibilita la prefiguración al destacar aquellos comportamientos que se desean, es construir entornos que guíen, eduquen, incentiven los hábitos saludables en los estudiantes.

Pregunta problema

¿Cómo una estrategia de activación basada en la arquitectura efímera, desarrollada bajo la pedagogía experiencial de David Kolb, puede generar una experiencia inmersiva e interactiva que influya en los hábitos de hidratación de los jóvenes universitarios, promoviendo una reflexión consciente dentro del entorno de la Universidad Piloto de Colombia?

Objetivos

Objetivo general

Crear un espacio interactivo e inmersivo, basado en la arquitectura efímera y guiado por el aprendizaje experiencial de Kolb, que invite a los jóvenes universitarios de la Universidad Piloto de Colombia a reflexionar sobre sus hábitos de hidratación.

Objetivos específicos

- Identificar los hábitos, percepciones y comportamientos relacionados con la hidratación en jóvenes universitarios de la Universidad Piloto de Colombia, a través de un enfoque cualitativo basado en la fenomenología y la etnografía, que permita comprender cómo estos elementos configuran sus experiencias, decisiones y formas de interactuar en su cotidianidad.
- Identificar, desde las vivencias de los estudiantes, cómo dichos hábitos afectan su bienestar e impactan en su relación con el cuerpo, el espacio y la emoción, considerando las dinámicas propias del entorno universitario y el potencial de la activación como estrategia para estimular la reflexión.
- Desarrollar una activación sensorial e inmersiva fundamentada en la pedagogía experiencial de David Kolb, mediante una arquitectura efímera que propicie la interacción, la participación y la apropiación del espacio, como vía para promover nuevas prácticas en torno a la hidratación.

Metodología del trabajo

INHYDRA está estructurada desde un enfoque cualitativo que fusiona la fenomenología y etnografía, por medio también de entrevistas, como principios fundamentales para poder comprender el comportamiento, experiencias, gustos y toma de decisiones que los jóvenes universitarios responden al tema de la hidratación.

A partir del enfoque etnográfico se aporta una respuesta estratégica que propone una inmersión profunda del contexto de los jóvenes universitarios, para comprender como los estudiantes interactúan en este espacio y las decisiones frente al consumo de bebidas, esto para identificar en el espacio, en el tiempo y estímulos que influencia sus hábitos. Por medio de estas observaciones los jóvenes, con trabajo de campo, entrevistas informales, mapeo de actores, cultura y ambientales evitan la buena hidratación. Así mismo, por medio de la metodología fenomenológica nos permite abordar la experiencia subjetiva y de percepción del individuo sobre el tema de hidratarse, se observa las emociones, las creencias y como lo socioemocional está constantemente interviniendo en su relación con el consumo de bebidas.

Este trabajo de campo aborda la mirada desde las metodologías que permiten construir un diagnóstico de reconocimiento con relación a los hábitos de hidratación y los imaginarios que tienen los jóvenes universitarios frente a como esto repercute en su salud y desarrollo, en sus actividades diarias. En respuesta al análisis se da como estrategia una activación donde se integra la pedagogía desde lo experiencial, según David Kolb (2015), el aprendizaje surge cuando el estudiante se involucra activamente en experiencias concretas que le permiten o garantizan su capacidad para reflexionar, conceptualizar y experimentar nuevamente. Teniendo como referencia este modelo de aprendizaje la intervención del espacio público permite que, por medio de actividades inmersivas e interactivas y estrategias espaciales se estimulen desde la vivencia un aprendizaje más consciente. Kolb presenta su modelo en cuatro fases, las cuales se implementaron en la toma de decisiones de como el espacio daría respuesta a estímulos determinados, para cumplir con la experiencia esperada. Se implementará estas fases de la siguiente manera:

La experiencia lleva a los estudiantes a la reflexión, que se da como respuesta a la unión de lo conceptual y la experiencia activa en las actividades. La activación pretende estimular a los estudiantes, no solo en la parte visual e informativo sino también desde los simuladores interactivos y a partir de estas vivencias se despierte una consciencia y genere la mitigación a la deshidratación en los estudiantes y que se motiven a transformar sus hábitos frente a este tema. Se finaliza con una actividad que permita reconocer la percepción de los estudiantes antes y después de la activación. Con estas estrategias metodológicas implementadas dentro del espacio activador permiten que estas dinámicas sean propicias para el contexto y que se muestren empáticas, eficientes y eficaces para el mismo y que esta experiencia se conecte con la vida cotidiana de los estudiantes y permita que tenga repercusión en sus hábitos. Estas estrategias espaciales, interactivas e inmersivas también son un llamado a las instituciones de salud, para que promuevan este tipo de espacios pensados en el contexto universitario y se popularice de la mano del espacio e interacciones de la salud.

El objetivo principal de **INHYDRA** es desarrollar e implementar, a través de una activación, estrategias experienciales e inmersivas que fomenten la conciencia sobre la hidratación en los jóvenes universitarios y ayuden a mitigar los malos hábitos mediante conexiones emocionales con su entorno. Para lograrlo, se plantea como primer paso identificar la perspectiva, los hábitos y comportamientos vinculados a la idea de hidratación entre los estudiantes, con el fin de establecer una base contextual sólida que oriente las decisiones estratégicas de la intervención. A partir de esta comprensión, se busca definir y justificar por qué el sistema espacial propuesto se fundamenta en principios de arquitectura efímera y experiencia sensorial, utilizándolos como herramientas pedagógicas capaces de provocar estímulos significativos que, a través del aprendizaje interactivo, propicie una reflexión transformadora.

Finalmente, se propone estructurar y diseñar el recorrido dentro de la activación, definiendo cómo se construirá la experiencia y cómo los recursos visuales e interactivos se integrarán coherentemente con el contexto físico y normativo del espacio universitario,

específicamente en la Universidad Piloto de Colombia, garantizando así que la intervención no solo tenga impacto visual, sino también conceptual y formativo.

Las gráficas expuestas a continuación evidencian por qué la hidratación y afecta de manera positiva o no a los estudiantes universitario y respalda el propósito del proyecto INHYDRA:

Gráficas extraídas de un artículo académico de la Universidad Nacional de Colombia- estudio presentado por la facultad de ciencias

“Hidratación, bienestar y aprendizaje: Investigación descriptiva acerca de los efectos de la deshidratación en estudiantes universitarios”

Tabla 1 Gráfica 1 : Encuesta de investigación- estudio facultad de ciencias Universidad Nacional

¿Cuántos vasos de agua toma semanalmente?

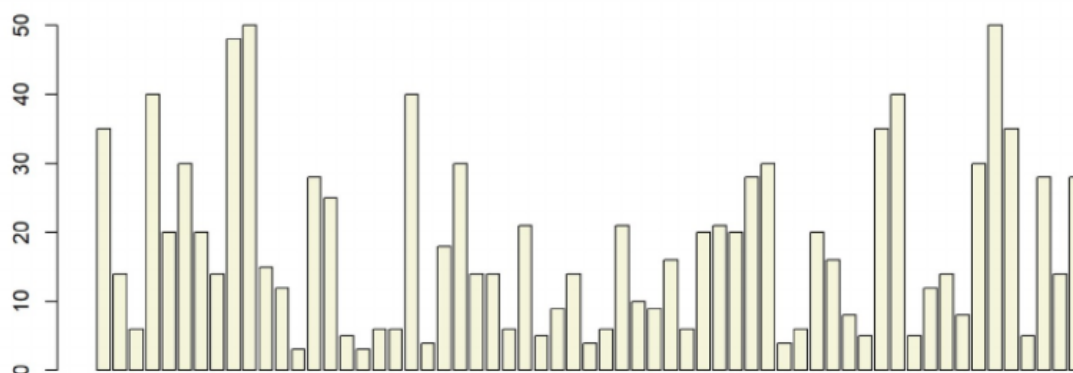


Tabla 2 Gráfica2 : Encuesta de investigación- estudio facultad de ciencias Universidad Nacional de Colombia

¿Cuál es su principal fuente de hidratación?

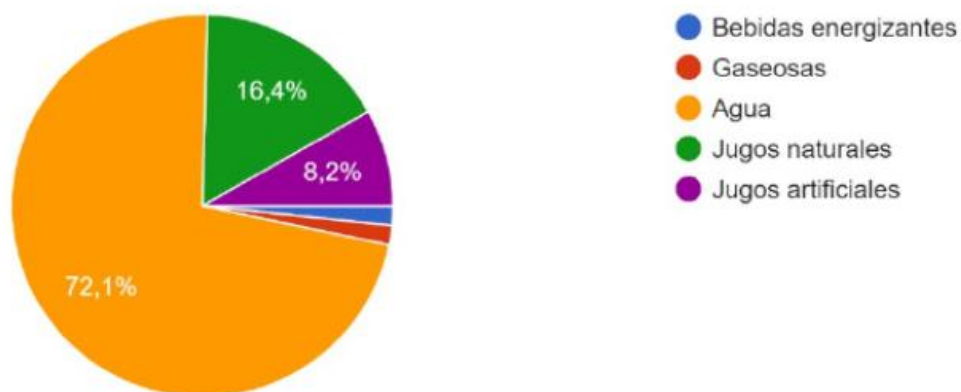


Tabla 3 Gráfica 3 : Encuesta de investigación- estudio facultad de ciencias Universidad Nacional de Colombia

¿Cuánto tiempo (segundos) puede usted concentrarse para realizar una tarea?

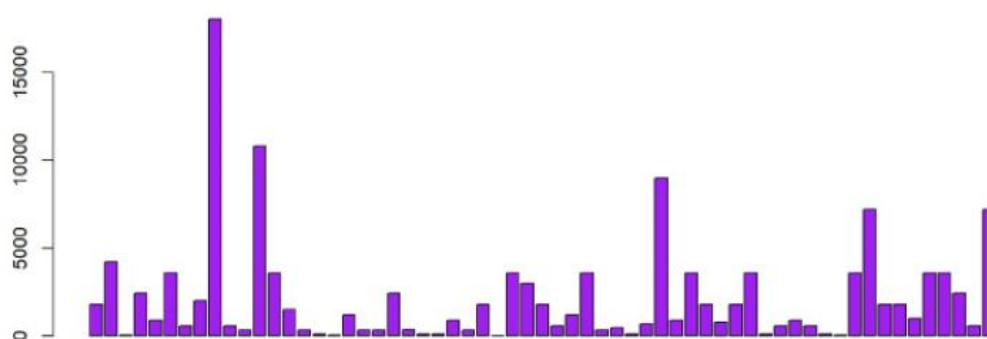


Tabla 4: Gráfica 4 : Encuesta de investigación- estudio facultad de ciencias Universidad Nacional de Colombia

¿Cuánto tiempo (minutos) tarda en recuperarse tras un periodo de alto estrés, como semana de entregas o parciales?

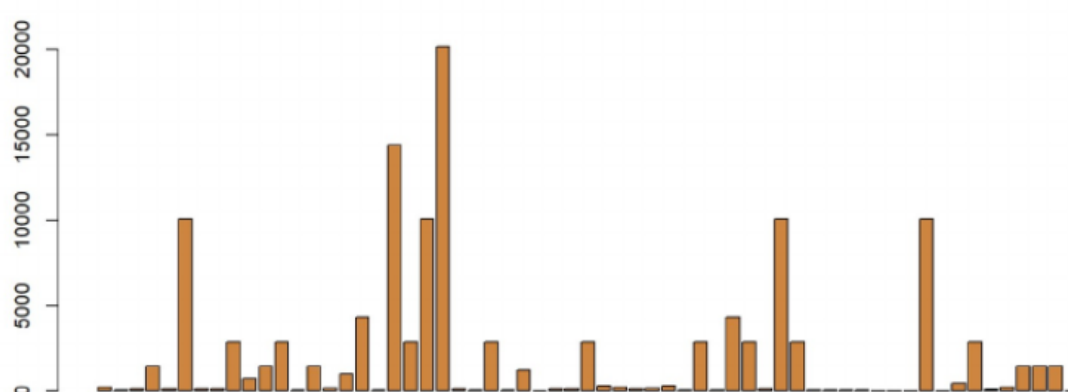
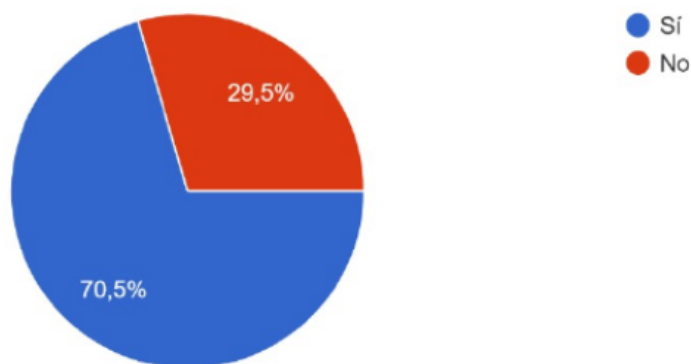


Tabla 5 Gráfica 5 : Encuesta de investigación- estudio facultad de ciencias Universidad Nacional de Colombia

¿Utiliza usted los puntos seguros de agua que hay en la universidad?



Las fotos expuestas a continuación forman parte fundamental para soportar la investigación y de la aplicación metodológica del proyecto INHYDRA



Ilustración 1 Foto1: Tomada en instalaciones de la Universidad Piloto de Colombia

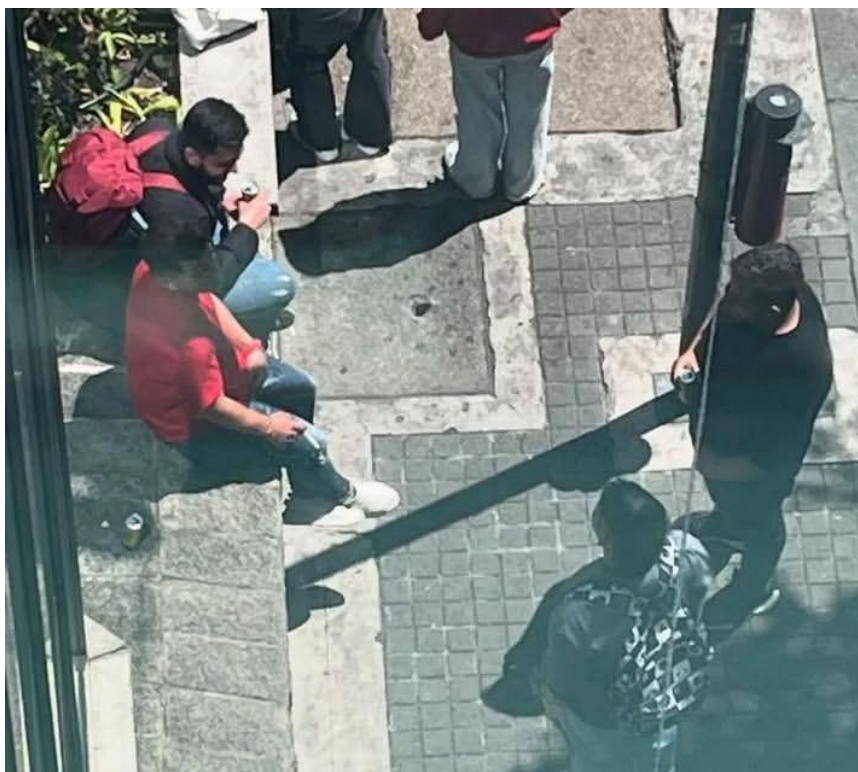


Ilustración 2 Foto2: Tomada en las instalaciones de la Universidad piloto de Colombia



Ilustración 3Foto 3: Tomada en las instalaciones de la Universidad piloto de Colombia

Categorías de trabajo:

INHYDRA, se fundamenta en cinco categorías de trabajo, que permiten organizar y analizar la información recogida en el proceso de investigación, diseño e implementación de la activación experiencial. Estas categorías se construyen a partir del cruce entre los marcos teóricos —como el aprendizaje experiencial de David Kolb, la arquitectura efímera según *Josep María Montaner* y el consumo cultural activo según *Guillermo Sunkel* y los objetivos del proyecto. La primera categoría “Hábitos y percepciones sobre la hidratación”, que busca explorar cómo los jóvenes universitarios entienden y practican la hidratación, identificando factores conductuales, culturales y emocionales que influyen en sus decisiones diarias. La segunda categoría es “Entorno y consumo emocional”, enfocada en analizar la influencia del contexto universitario y del espacio físico en las decisiones de consumo de los estudiantes, reconociendo cómo la interacción con el entorno genera vínculos emocionales que pueden reforzar o transformar sus hábitos. La tercera categoría “Pedagogía sensorial y arquitectura efímera”, permite comprender cómo las estrategias espaciales e inmersivas a través del diseño modular, efímero y sensorial pueden convertirse en herramientas pedagógicas para fomentar el aprendizaje reflexivo, según la teoría de Kolb.

Una cuarta categoría “Narrativa de la experiencia y aprendizaje activo”, donde se analiza cómo la secuencia y construcción de la experiencia dentro del recorrido de la activación

permite que los usuarios construyan significado a través de la vivencia directa, conectándose con su salud y bienestar. Por último, se incorpora la categoría “Impacto normativo y contextual”, que permite enmarcar la propuesta dentro de las normativas locales y nacionales en salud y espacio públicos, garantizando que la intervención no solo tenga validez teórica y experiencial, sino también institucional y urbana. Estas cinco categorías permiten estructurar el análisis, guiar el diseño estratégico de la activación y generar conclusiones sólidas sobre cómo una intervención basada en el diseño experiencial puede transformar los hábitos de hidratación en contextos universitarios.

Matriz de análisis

Análisis	descripción	Indicadores	Fuentes de información	Instrumentos de Reconocimiento
Hábitos y percepción sobre la hidratación	Entender cómo los estudiantes piensan y actúan frente a mantenerse hidratados.	Frecuencia y tipo de bebidas consumidas por los estudiantes. Qué toman con más frecuencia (agua o gaseosa) Por qué eligen ciertas bebidas	Encuestas, entrevistas, observaciones	Anotaciones sobre las observaciones y preguntas frente a estas.
Entorno y influencia emocional	Ver cómo el espacio de la universidad y lo que hay en él afecta sus decisiones sobre qué tomar.	Disponibilidad y accesibilidad del agua para consumo estudiantil. Qué tan fácil es acceder al agua Grado de influencia de pares y medios publicitarios en la selección de bebidas. Qué tan influyentes	Observaciones del lugar, fotos, entrevistas cortas	Mapas del recorrido, registros fotográficos, notas

son los amigos o la publicidad				
Análisis	descripción	Indicadores	Fuentes de información	Instrumentos de Reconocimiento
Pedagogía experiencial y arquitectura efímera	Evaluar si el diseño del espacio (colores, sonidos, texturas) ayuda a que los estudiantes aprendan sobre la hidratación.	Nivel de respuesta emocional y conductual ante una experiencia espacial de consumo Cómo reaccionan al espacio - Si entienden el mensaje - Si participan con interés	Registro de la activación, encuestas post-experiencia, entrevistas	Cuestionario de impacto, grabaciones en video, bitácora del diseño
Aprendizaje activo y narrativa de la experiencia Cumplimiento de normas y contexto	Saber si el recorrido dentro de la activación realmente ayuda a que los estudiantes reflexionen y recuerden el tema. -Revisar si el proyecto respeta las reglas del espacio público y las recomendaciones de salud.	Participación en la apropiación de normas saludables en un entorno experiencial- Si se identifican con lo que vieron - Si les deja un aprendizaje - Si lo cuentan después -- Si cumple las normas de diseño - Si es seguro y práctico - Si puede repetirse en otro lugar	Comentarios de estudiantes, historias personales -Documentos oficiales, revisión de normas	Lista de chequeo, entrevistas con expertos

Marco referencial:

La base teórica de **INHYDRA** se sustenta en cuatro ejes fundamentales. Primero, el modelo de aprendizaje experiencial de *David Kolb (1984)*, quien plantea que el conocimiento se construye a través de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Este ciclo ofrece un marco para diseñar actividades inmersivas que fomenten la reflexión crítica y la internalización de conocimientos (Kolb, 1984). Es a partir de estos fundamentos que los espacios permiten ofrecer el diseño de experiencias sensoriales que inviten a la reflexión tanto individual como colectiva, incorporar elementos que logren comunicar conceptos clave y que a través de ellos se promueva la acción de tomar conciencia y decidir.

En estos procesos o fases Kolb invita a romper con el tradicionalismo, centrar la atención en aprendizajes con estructuras más profundas que solo se logran con la participación activa y la experiencia personal, usuarios que interactúen y tomen decisiones al explorar, implica esto entonces el diseño interactivo de experiencias inmersivas y activaciones espaciales que motiven esa consciencia en los estudiantes.

Segundo, la arquitectura efímera, Montaner defiende que el diseño no puede ser neutral, este debe estar comprometido con crear espacios y mejorar la vida de las personas en equidad, sostenibilidad e inclusión. “La arquitectura y el urbanismo son herramientas de transformación social y cultural, no simples objetos de consumo estético” (Montaner, 2011, p.27) enfatiza además el uso de estructuras temporales y modulares para generar estímulos sensoriales y narrativas espaciales que involucren al usuario en entornos cambiantes. Este enfoque permite adaptar el espacio universitario sin alterar permanentemente su infraestructura, favoreciendo la flexibilidad y la sorpresa (Montaner, 2010).

Tercero, el consumo cultural activo de Guillermo Sunkel (2012), que destaca cómo los usuarios construyen significados desde su interacción con productos culturales y entornos experienciales. En este contexto, la activación se concibe como un espacio de mediación entre la institución de salud y el estudiante, donde la experiencia sensorial potencia la conciencia y el compromiso (Sunkel, 2012). Se argumenta como el consumo cultural no debe entenderse como adquisición de bienes y servicios culturales, es importante avanzar en un proceso más complejo de apropiación, reinterpretación y resignificación de los contenidos culturales desde lo individual y colectivo, desde los medios, las expresiones y la vida cotidiana donde se configuran identidades y estructuras sociales.

Por último, las teorías de la pedagogía sensorial, que muestran cómo la estimulación multisensorial (visual, táctil, auditiva) mejora la retención de información y promueve cambios de conducta más duraderos (Moreno & Mayer, 2007). El aprendizaje efectivo implica que los estudiantes no solo procesan información, también sus emociones y motivaciones, de ahí la importancia de diseñar entornos que involucren la mente y motivación y esta es posible cuando se propician múltiples modalidades sensoriales, visuales y auditivas. La conjunción de estos marcos teóricos habilita un diseño integral: un espacio como activador pedagógico de inmersión e interacción, capaz de mitigar los altos índices de deshidratación y fomentar la conciencia en el ámbito universitario.

Pedagogía experiencial:

La influencia como estímulo estratégico para resolver el problema

La pedagogía experiencial se centra en el aprendizaje a través de la acción y la reflexión, priorizando la vivencia directa del fenómeno de estudio. Según Kolb (1984), la experiencia concreta permite al estudiante implicarse emocional y físicamente, generando un vínculo profundo entre el contenido y su propia realidad. En el caso de la hidratación, las actividades inmersivas —como simuladores de deshidratación o estaciones sensoriales de sabor— provocan sensaciones físicas que evidencian el impacto de la falta de agua en el organismo, facilitando la interiorización del mensaje de salud.

Este enfoque resuelve el problema de la falta de conciencia al transformar el mensaje institucional, tradicionalmente pasivo, en una experiencia activa y significativa (Kolb & Fry, 1975). La reflexión guiada posterior, mediante debates o registros reflexivos, insta a los estudiantes a conceptualizar la importancia de la hidratación y a experimentar activamente nuevas conductas, como la elaboración de bebidas saludables o la planificación de rutinas de ingesta de agua (Beard & Wilson, 2006).

Además, la pedagogía experiencial fortalece la mitigación de la deshidratación al establecer conexiones emocionales duraderas. La vivencia sensorial activa áreas cerebrales vinculadas a la memoria episódica, lo que incrementa la retención y la motivación para repetir la conducta saludable (Moreno & Mayer, 2007). En suma, el diseño efímero e interactivo, fundamentado en la pedagogía experiencial, no solo informa, sino que transforma la conciencia y los hábitos de hidratación, ofreciendo una solución integral al problema identificado.

Inmersión:

La inmersión se refiere a la capacidad del espacio de activación para envolver al participante en un entorno diseñado que estimula todos los sentidos, generando un escenario de aprendizaje profundo y significativo. En **INHYDRA**, la fase de inmersión se concreta mediante la transformación de un entorno cotidiano universitario en un espacio multisensorial: iluminación cambiante que simula distintos estados de hidratación, aromas naturales que evocan frescura y estaciones táctiles con superficies que imitan la textura del agua (Moreno & Mayer, 2007). Estas estrategias responden a la premisa de que la inmersión sensorial favorece la atención plena y aumenta la receptividad al mensaje (García-Tormo et al., 2015).

La experiencia comienza con un recorrido guiado por un túnel sensorial que, a través de proyecciones de video y sonido ambiental, representa el trayecto del agua en el cuerpo humano. Esta experiencia concreta activa la fase inicial del ciclo de Kolb (1984), preparando al estudiante para una observación reflexiva posterior. Al ubicarse en un espacio donde se perciben cambios de temperatura y humedad controlada, se despierta una

respuesta fisiológica que hace tangible la importancia del equilibrio hídrico (*Rodríguez & Pérez, 2017*).

Además, la inmersión se extiende a la dimensión emocional al incluir testimonios de compañeros sobre experiencias reales de deshidratación. El relato audiovisual, acompañado de arte sonoro que recrea latidos irregulares y palpitaciones, genera empatía y pone en primer plano las consecuencias de la falta de hidratación. Esta evocación sensorial y narrativa fomenta un vínculo emocional profundo, que según *Sunkel (2012)* es crucial para transformar la percepción y motivar el cambio conductual.

Interacción

La interacción en un espacio pedagógico experiencial va más allá de la mera observación; implica la participación del estudiante en actividades diseñadas para explorar, experimentar y reflexionar. En **INHYDRA**, la fase de interacción se materializa mediante módulos interactivos donde los jóvenes pueden medir su nivel de hidratación actual con sensores de conductividad de la piel, elaborar bebidas aromatizadas personalizadas y participar en juegos de simulación que plantean retos sobre la gestión del consumo de líquidos.

Estos módulos responden a la fase de experimentación activa de *Kolb (1984)*, permitiendo la aplicación inmediata de lo aprendido. Por ejemplo, en una estación de formulación de bebidas, los participantes ajustan proporciones de electrolitos y sabores, registrando su propia preferencia y su efecto en parámetros fisiológicos simulados (*Beard & Wilson, 2006*). Este aprendizaje activo rompe la barrera entre teoría y práctica, creando un espacio donde el error y la corrección inmediata fortalecen la comprensión.

La interacción social también es clave: se fomenta el trabajo en equipos donde se comparten reflexiones y datos obtenidos, promoviendo la co-construcción de conocimiento. La colaboración potencia la reflexión colectiva y refuerza el mensaje institucional al combinar perspectivas diversas (*Martínez, 2020*). A través de tableros digitales colaborativos, los estudiantes registran conclusiones y compromisos personales, generando un repositorio de buenas prácticas que perdura más allá de la activación.

Aplicación de la activación como espacio estratégico para la mitigación del problema por medio de la experiencia dentro de las actividades:

La activación experiencial **INHYDRA** se plantea como un espacio estratégico que articula inmersión e interacción para mitigar el problema de la deshidratación crónica en jóvenes universitarios. Este espacio estratégico funciona como un laboratorio vivencial donde se validan hipótesis sobre comportamientos de consumo de líquidos y se diseñan intervenciones adaptadas al contexto real de los estudiantes (*Sunkel, 2012*). La propuesta incorpora simuladores de condiciones académicas estresantes —como exámenes o jornadas prolongadas de estudio— acompañados de retos que muestran el impacto inmediato de la deshidratación en el rendimiento cognitivo.

Por ejemplo, durante un simulador de examen, el estudiante debe resolver tareas bajo diferentes niveles de hidratación, evidenciando cómo las funciones ejecutivas se ven afectadas por la falta de agua (*Rodríguez et al., 2019*). Esta experiencia concreta se complementa con gráficos interactivos que comparan su desempeño según variables de ingesta previa, fortaleciendo la base de datos para futuras campañas institucionales. La activación también incluye talleres de co-creación donde los participantes diseñan prototipos de botellas inteligentes o sistemas de recordatorios basados en su propio análisis de hábitos, conectando la creatividad con el empoderamiento en salud.

La aplicación de esta activación estratégica permite a las instituciones de salud recopilar información cualitativa y cuantitativa sobre hábitos reales, optimizando futuras campañas. Asimismo, el espacio se configura como un punto de encuentro continuo, donde se pueden programar actividades periódicas de seguimiento, consolidando la experiencia en un programa de intervención sostenido en el tiempo.

Fundamentos de la propuesta:

Los fundamentos de **INHYDRA** combinan principios de pedagogía experiencial, arquitectura efímera y diseño participativo para asegurar que el espacio cumpla su rol de activador educativo. En primer lugar, el *ciclo de Kolb (1984)* orienta la estructuración de estaciones que propician fases de experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa, garantizando un aprendizaje holístico (*Kolb, 1984*). La propuesta no sigue una narrativa lineal, sino una narrativa general interactiva: cualquier túnel o estación activa el ciclo experiencial de *Kolb*, llevando al estudiante a la misma reflexión crítica sobre sus hábitos de hidratación (*Kolb & Fry, 1975*).

En segundo lugar, la **arquitectura efímera** según *Montaner (2010)* respalda la modularidad y la temporalidad del montaje. El diseño modular con materiales ligeros y reciclables no solo facilita el montaje y desmontaje rápido, sino que promueve un mensaje de sostenibilidad y responsabilidad ambiental, alineado con las políticas de espacio público universitario y las normas de gestión de residuos (*Montaner, 2010*). La elección de filamentos biodegradables y tejidos translúcidos reduce la huella de carbono, a la vez que genera un efecto de ligereza y apertura sensorial.

Tercero, el **diseño participativo** involucra a estudiantes, personal de salud y comunidad académica en que por medio de este proyecto se promuevan más espacios diseñados para el contexto en el que se desarrolla y la tipología de activación se tome como estrategia para tener mejor comunicación y una participación activa, donde se logre enseñar por medio de espacios aplicando actividades interactivas e inmersivas. Este enfoque colaborativo fortalece la apropiación del espacio y genera un sentido de pertenencia, aspecto clave para la sostenibilidad de la intervención a largo plazo (*Sanders & Stappers, 2008*).

Cuarto, la **integración multisensorial** se basa en estudios de pedagogía sensorial que demuestran cómo la estimulación combinada de múltiples sentidos potencia la retención y el cambio conductual (*Moreno & Mayer, 2007*).

Actividades interactivas y de inmersión:

1. Túneles de temperatura fría o Caliente– “Shock de Despertar” (accesos)

- **Descripción:** Un túnel interactivo de ambiente frígido, con tonos haciendo alusión a la temperatura (rojo o azul), sensores que miden un nivel de hidratación (señalizado con luces LED de color de la temperatura correspondiente).
- **Objetivo pedagógico:** Vincular la sensación de frío o calor con la pérdida, haciendo más real la experiencia y haciendo que el usuario se interese y ponga una postura de participación activa.
- **Rol del estudiante:** Explorador corporal, donde el estudiante tendrá estimulado los sentidos de la vista, el tacto, oído

2. Playland – “Hidrata al HoloEstudiante”

- **Descripción:** Actividad interactiva, tras un reto físico, los usuarios “hidratan” un Holo estudiante que tendrá una serie de hábitos y características que pueda que afecte su rendimiento, ahí es donde los estudiantes por medio del juego con tapetes y pantallas interactivos van a intentar por medio de sus conocimientos frente al tema de hidratación. Hidratar o no al Holo estudiante, posterior al juego, junto con los resultados, aparece un profesional de salud en la pantalla por medio de una retroalimentación puntual las decisiones tomadas.
- **Objetivo pedagógico:** Reflexionar y aprender conocimientos nuevos sobre la hidratación por medio de la actividad interactiva.
- **Rol del estudiante:** Interiorizar y reflexionar frente a los hábitos y decisiones que toman a diario y como estas pueden estar afectando o no su rendimiento diario.

3. Sala interactiva – “El espejo del hábito”

- **Descripción:** Laberinto con espejos que tienen una serie de preguntas que permiten que el estudiante se cuestione frente a sus hábitos y lo lleve a tener un vínculo emocional, reflexivo y crítico con su proceso de hidratarse

- **Objetivo pedagógico:** Fomentar la reflexión y ampliar conocimientos frente a la hidratación por medio de la confrontación de los usuarios con sus propios hábitos.

Estos módulos se disponen sin una narrativa lineal, permitiendo al participante entrar por cualquier estación dependiendo la hora del día y recorrer la activación que aplica en cada actividad el ciclo de Kolb : cada interacción lleva simultáneamente a la experiencia concreta, reflexión y conceptualización, aunque el orden varíe. Esta flexibilidad refuerza la idea de que la conciencia sobre la hidratación puede activarse en múltiples puntos de entrada, garantizando el alcance del mensaje educativo.

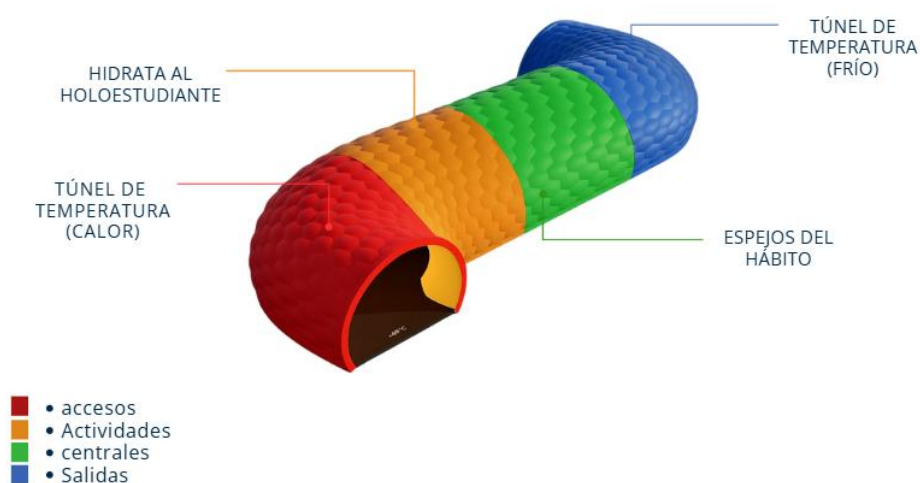


Ilustración 4- Autoridad propia segregación nombre de actividades

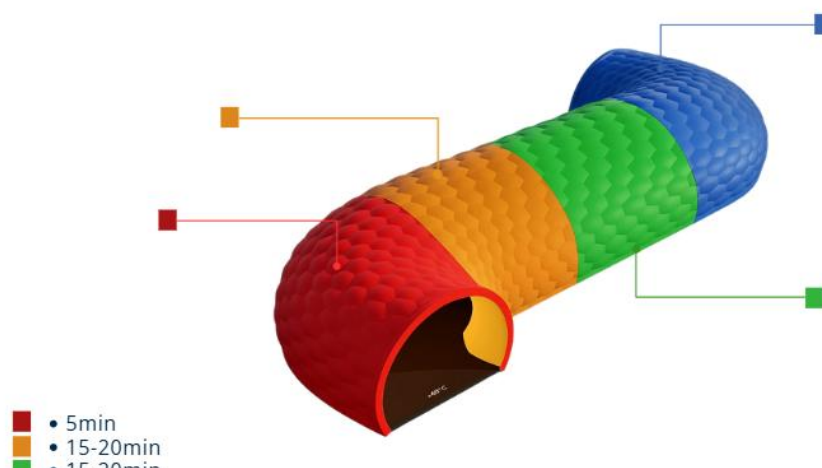


Ilustración 5-Autoridad propia segregación de tiempo actividades

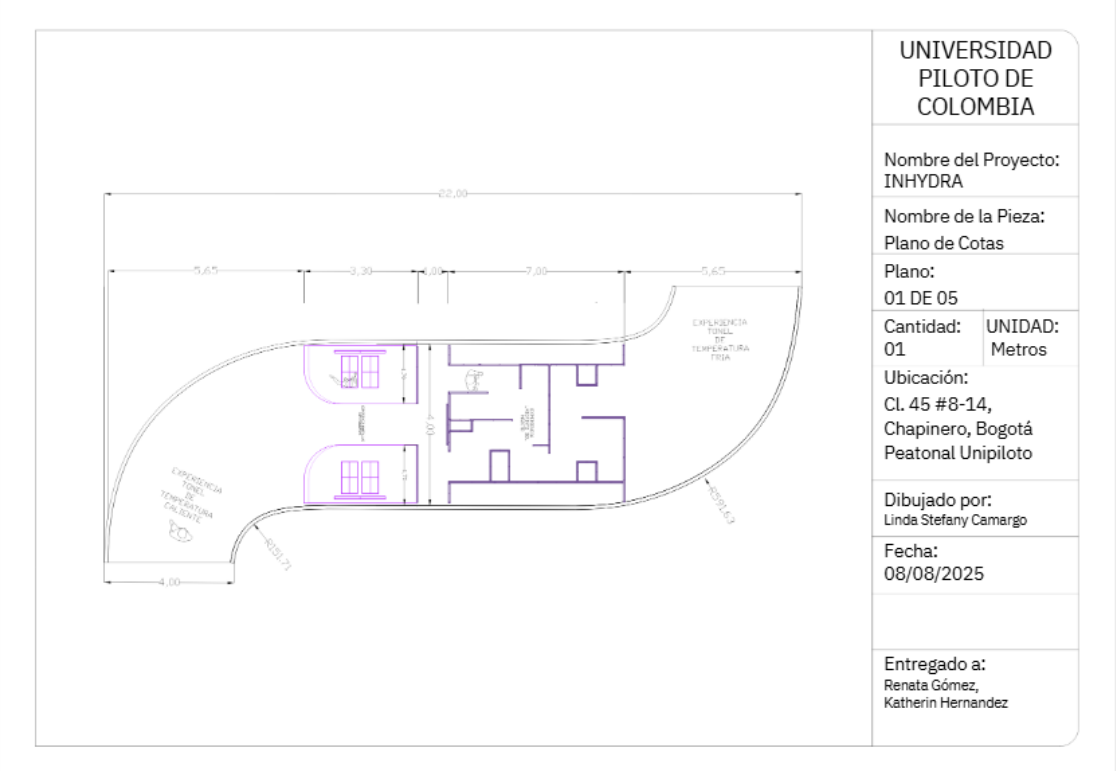


Ilustración 6-Autoridad propia plano cotas

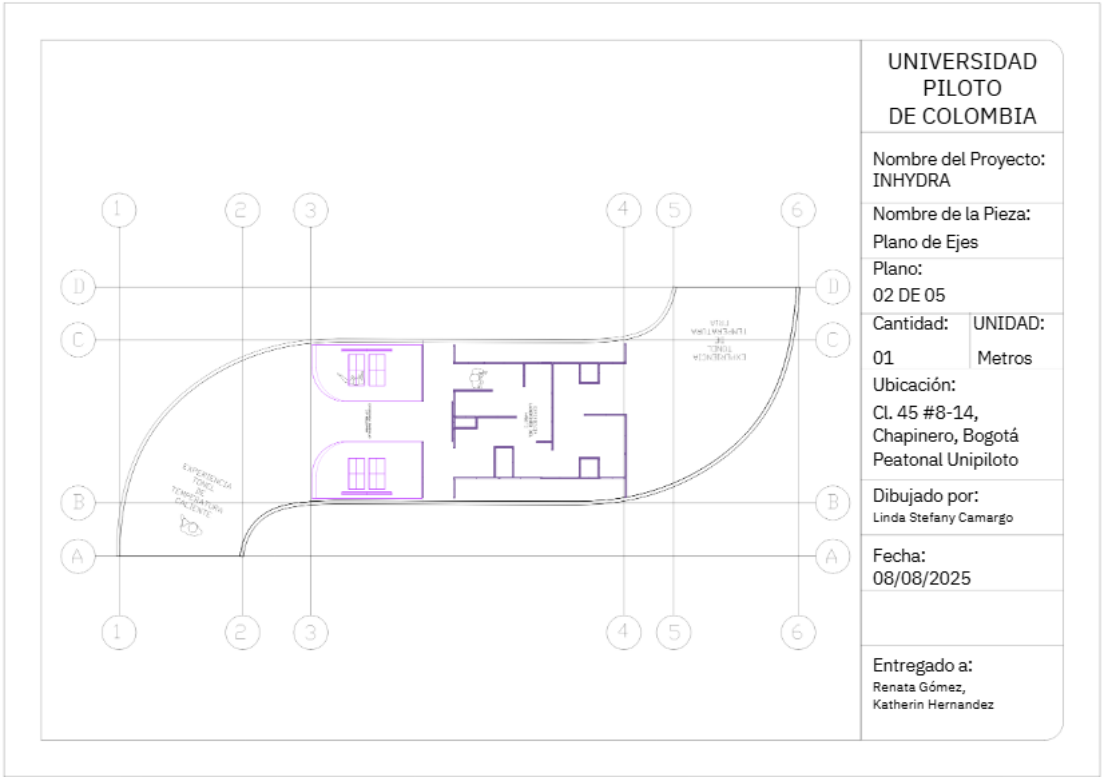


Ilustración 7Autoridad propia plano ejes

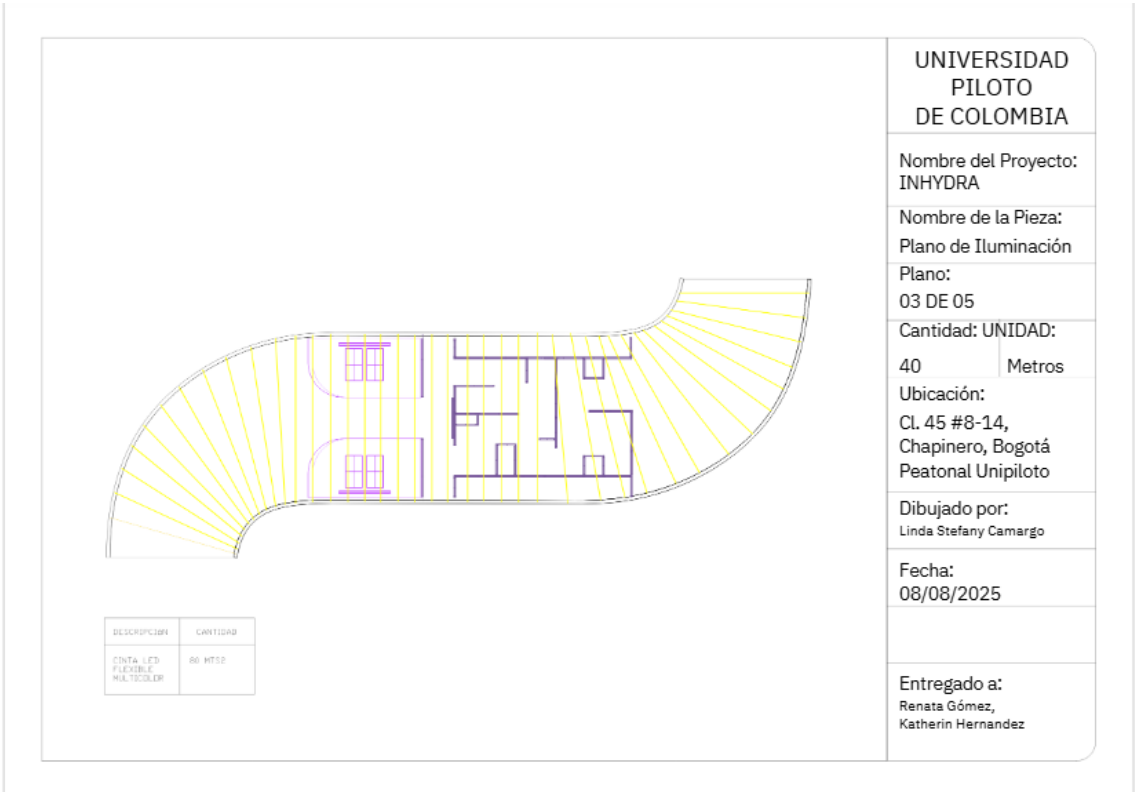


Ilustración 8 Autoridad propia iluminación

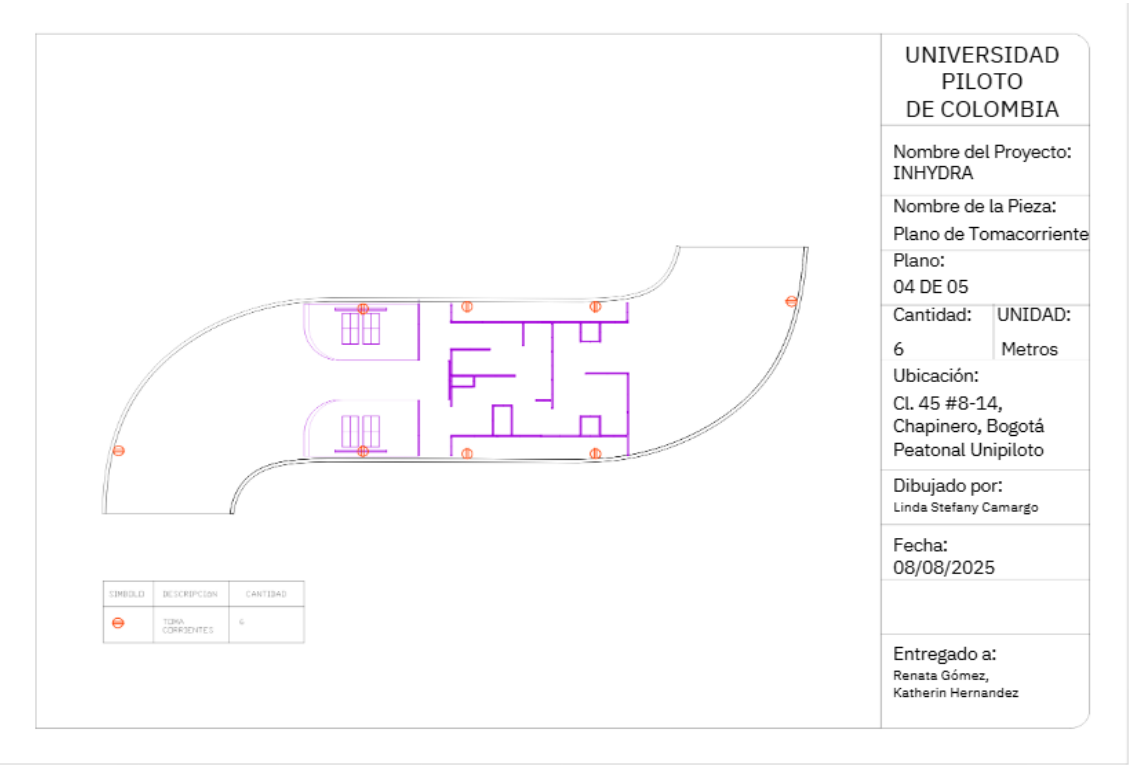


Ilustración 9 Autoridad propia plano tomacorriente

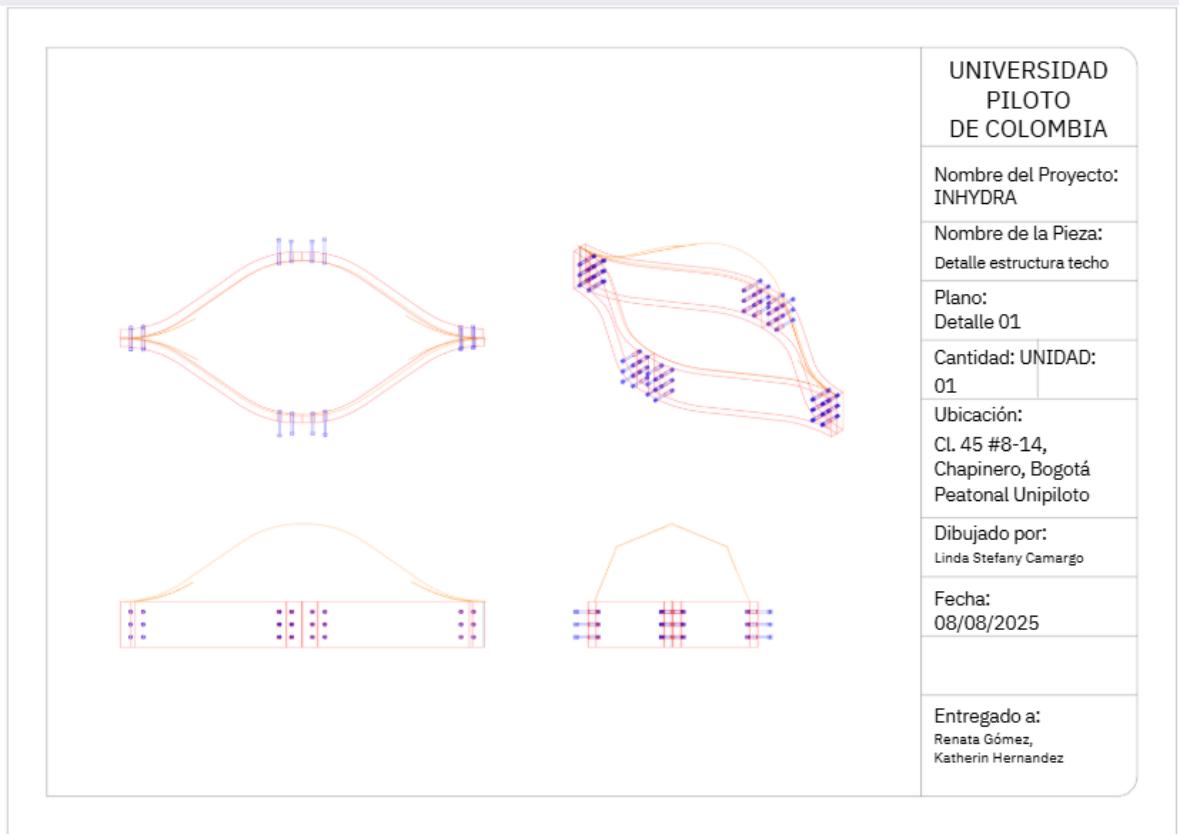


Ilustración 10- Autoridad propia detalle techo

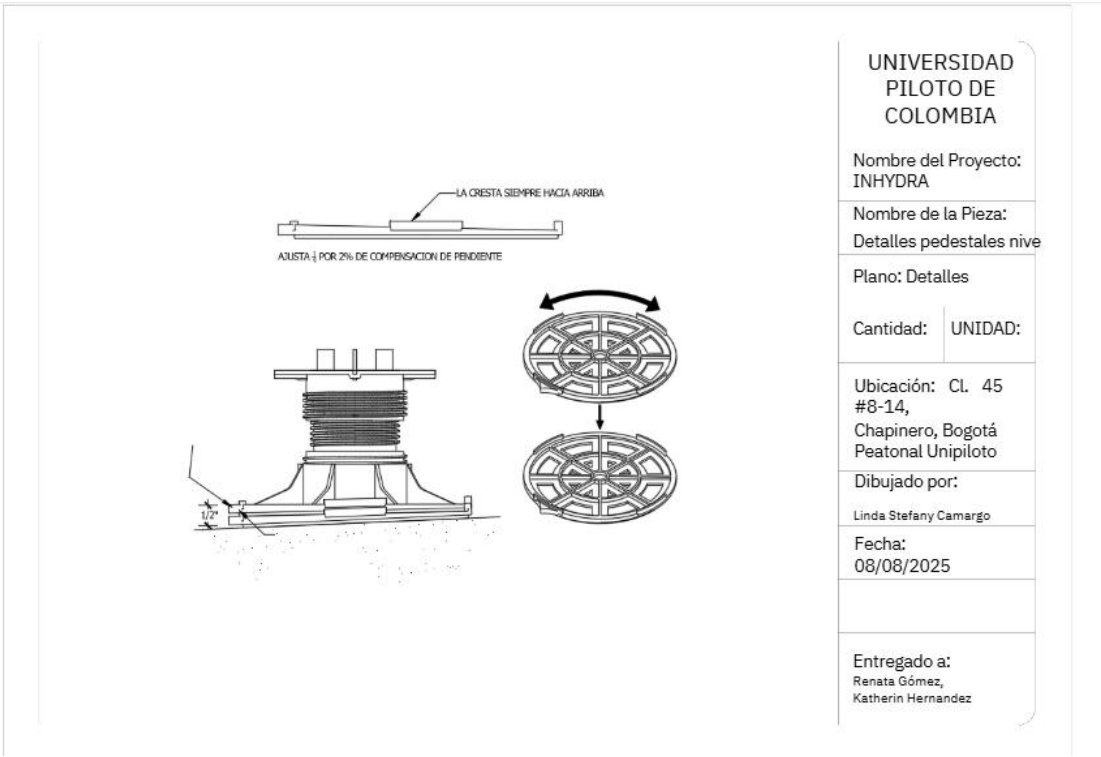


Ilustración 12 Autoridad propia detalle de piso técnico/pedestales

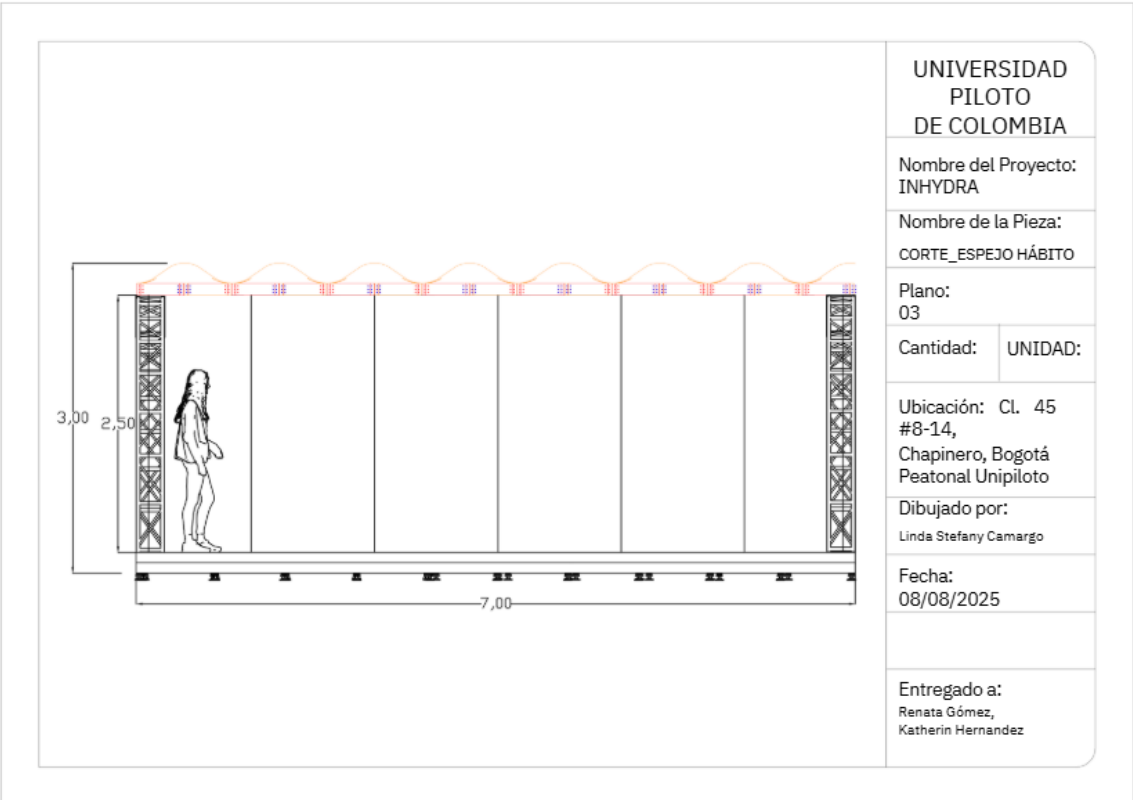


Ilustración 11 Autoridad propia corte longitudinal laberinto del Hábito

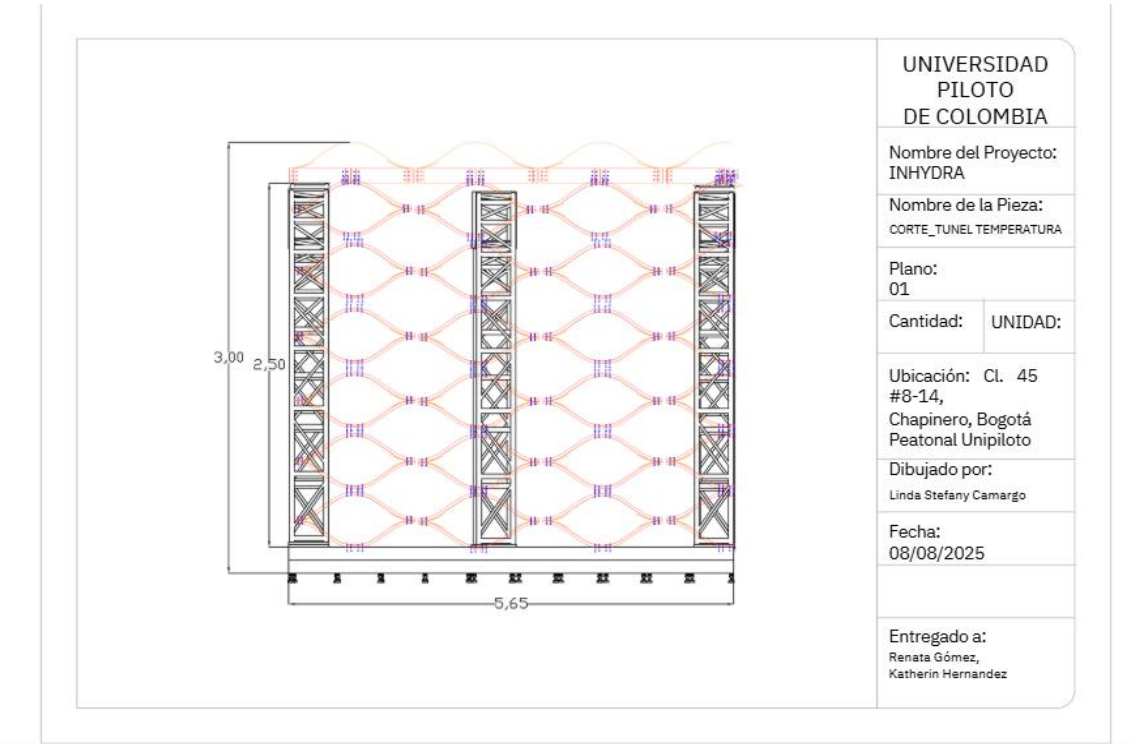


Ilustración 13 Autoridad propia- detalle túnel temperatura

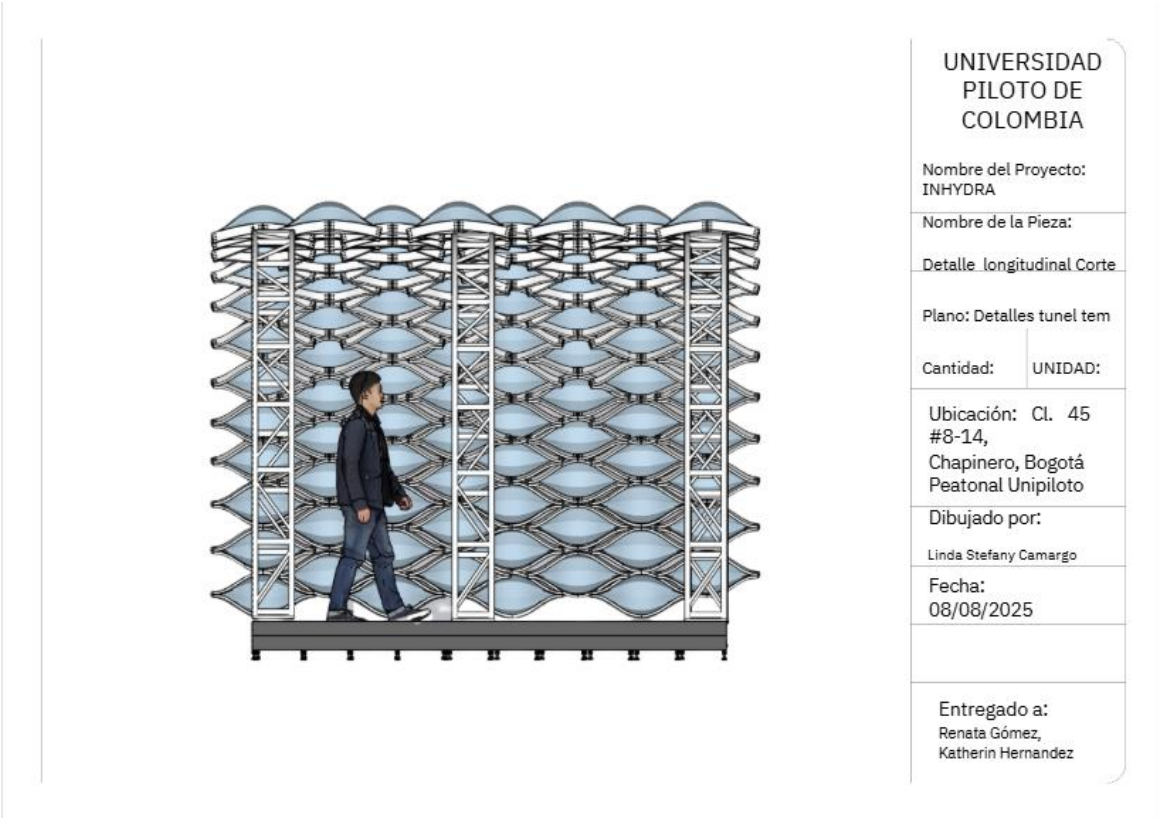
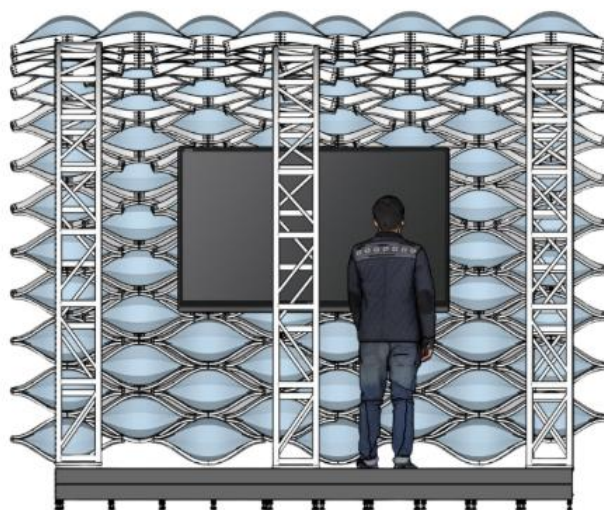


Ilustración 14 Autoridad propia corte a color de túnel de temperatura



UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Nombre del Proyecto:
INHYDRA

Nombre de la Pieza:

Detalle longitudinal Corte

Plano: Detalles holoestu

Cantidad: UNIDAD:

Ubicación: Cl. 45
#8-14,
Chapinero, Bogotá
Peatonal Unipiloto

Dibujado por:

Linda Stefany Camargo

Fecha:
08/08/2025

Entregado a:

Renata Gómez,
Katherin Hernandez

Ilustración 15 Autoridad propia actividad Holo estudiante

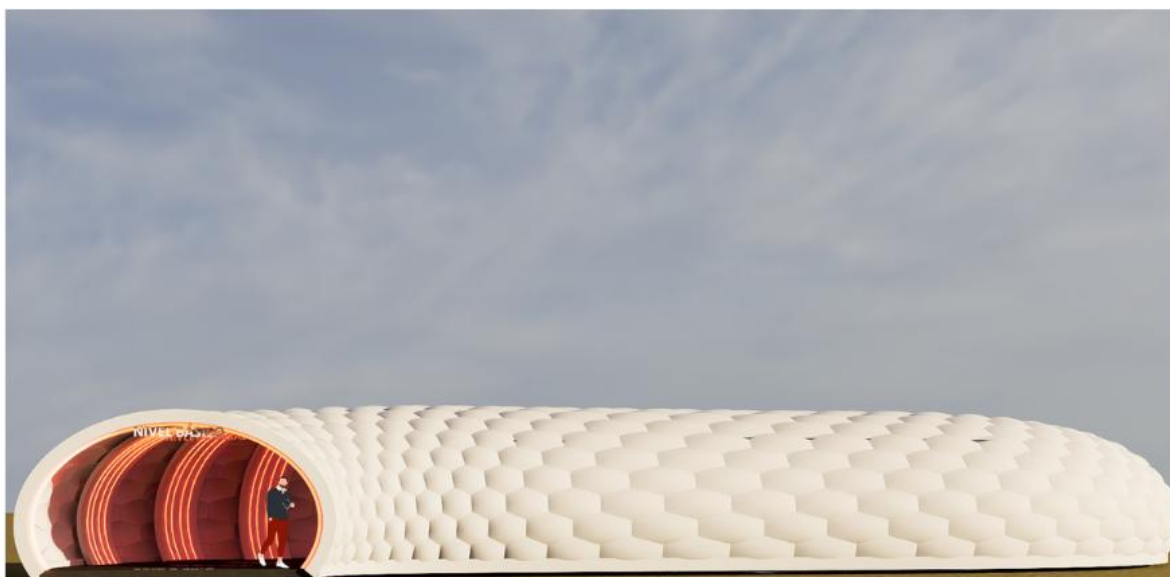


Ilustración 16 Autorización propia render longitudinal



Ilustración 17 Autorización propia render de túnel de temperatura caliente



Ilustración 18 Autoridad propia render temperatura túnel frío



Ilustración 19 Autoridad propia render detalle túnel



Ilustración 20 Autoridad propia render Holo estudiante



Ilustración 21 Autoridad propia render actividad laberinto del hábito

Conclusiones:

La propuesta **INHYDRA** evidencia que un **espacio efímero e interactivo** puede transformar percepciones y hábitos de hidratación en jóvenes universitarios. Al integrar la inmersión sensorial y la participación, se superan las limitaciones de las campañas tradicionales, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero (Kolb & Fry, 1975). La modularidad y la durabilidad del montaje demuestran viabilidad práctica y alineación con las metodologías aplicadas.

Los resultados esperados incluyen un incremento en la conciencia sobre la hidratación, medido a través de mejoras estadísticamente significativas en las encuestas post-activación y la adopción de prácticas saludables, como el consumo regular de líquidos hidratantes entre eventos académicos (García & López, 2018). Asimismo, el modelo participativo fortalece la apropiación estudiantil, promoviendo la continuidad de la intervención y la cultura de autocuidado.

El éxito de **INHYDRA** radica en su capacidad de articular teoría y práctica: la aplicación del **modelo experiencial de Kolb** en un entorno contextualizado, la co-creación con actores clave y la evaluación rigurosa crean un ciclo de mejora constante. Este enfoque

puede replicarse en otros ámbitos de la salud pública universitaria, potenciando la eficacia de campañas centradas en nutrición, salud mental o actividad física.

En síntesis, un **espacio como activador pedagógico de inmersión e interacción** se muestra como una estrategia poderosa para mitigar problemas de salud prevenibles. **INHYDRA** no solo mitiga la deshidratación, sino que genera un paradigma de intervención experiencial que promueve conciencia, cambio de hábitos y responsabilidad colectiva, contribuyendo al bienestar integral de la comunidad universitaria.

La segunda etapa se enfoca en la intervención inmediata y la reactivación del espacio. A través de la instalación de elementos móviles como mobiliario modular, plataformas multisensoriales y señalética narrativa, se busca estimular la interacción social y generar un ambiente de encuentro. Además, se planifica una activación programática mediante actividades culturales, recreativas y educativas creadas en conjunto con la comunidad, con el fin de activar el espacio de forma dinámica y participativa. La recuperación simbólica del espacio se lleva a cabo mediante murales, mensajes participativos e intervenciones gráficas que ayudan a reforzar la identidad del lugar y su vínculo con los habitantes.

Referencias Consultadas

A continuación, se presentan las referencias consultadas durante el desarrollo de esta investigación. Estas fuentes teóricas y conceptuales proporcionaron el fundamento académico y práctico para la propuesta presentada, siendo parte esencial en la construcción del marco referencial de la intervención.

Referencias

Friedmann, J. (2000). *The prospect of cities*. University of Minnesota Press.
Friedmann aborda cómo la ciudad como un todo puede transformarse mediante procesos integradores. Este análisis permitió al autor de la investigación comprender las interacciones sociales y las dinámicas del espacio urbano.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Ministerio de Salud y Protección Social. (2022). *Plan Decenal de Salud Pública 2022-2031*. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Paginas/Plan-Decenal-de-Salud-Publica.aspx>

Montaner, J. M. (2011). *Arquitectura y política: Ensayos para mundos alternativos*. Gustavo Gili.

Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>

Pardo, S. (2024, 7 de febrero). *La deshidratación afecta al cerebro y provoca desde niebla mental a mal humor*. Infobae. <https://www.infobae.com/salud/2024/02/07/la-deshidratacion-afecta-al-cerebro-y-provoca-desde-niebla-mental-a-mal-humor/>

Sunkel, G. (Coord.). (2012). *El consumo cultural en América Latina: construcción teórica y líneas de investigación*. Convenio Andrés Bello.

Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*. Yale University Press.

Peña, C; Cristancho, S (2024, 9 de noviembre): Hidratación, bienestar y aprendizaje: Investigación descriptiva acerca de los efectos de la deshidratación en estudiantes universitarios. <https://www.studocu.com/co/document/universidad-nacional-de-colombia/estadistica-descriptiva-y-exploratoria/fase-1-trabajo-experimental-hidratacion-en-jovenes-universitarios/119576106>