



ALTA CONSEJERÍA PRESIDENCIAL
PARA EL POSCONFLICTO



Gobernación
de Nariño



Secretaría General
Iberoamericana
Secretaria-Geral
Ibero-Americana



• X LA PAZ. COLOMBIA. •

Pasto, Nariño
13 al 25 de febrero 2018



• LABORATORIO DE INNOVACIÓN CIUDADANA •

QUIÉNES SOMOS

La Secretaría General Iberoamericana (SEGIB) es el único organismo internacional de apoyo a los 22 países de la comunidad iberoamericana: los 19 de América Latina de lengua castellana y portuguesa, España, Portugal y Andorra. Apoya la organización de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, dando cumplimiento a sus mandatos e impulsando la Cooperación Iberoamericana en el ámbito de la educación, la cohesión social y la cultura.

La Alta Consejería para el Posconflicto dependiente de la Presidencia de Colombia, tiene a su cargo el diseño y ejecución de la estrategia del Posconflicto, una vez firmados los acuerdos de paz.

La Gobernación del departamento de Nariño afronta, desde la innovación, los desafíos de uno de los territorios más castigados por el conflicto.

Nansen Center for Peace and Dialogue de Noruega es una institución de referencia global en la implementación de metodologías de diálogo en zonas de posconflicto, como Afganistán, Balcanes o Irak.

Juntos organizan el Laboratorio de Innovación Ciudadana por la Paz en Colombia.



QUÉ HACEMOS

INNOVACIÓN CIUDADANA EN 22 PAÍSES

La innovación ciudadana es un proceso de creación de propuestas de abajo hacia arriba, donde los ciudadanos trabajan colaborativamente y a través del uso de la tecnología, generando soluciones concretas a problemas sociales, políticos y culturales de su comunidad.

La Secretaría General Iberoamericana ha liderado en los últimos años un proceso de participación ciudadana, haciendo posible que cientos de ciudadanos de todos los países de Iberoamérica puedan trabajar juntos desarrollando proyectos innovadores para mejorar nuestra sociedad.

Los laboratorios de Innovación Ciudadana impulsados por la SEGIB congregan anualmente a un centenar de personas procedentes de toda Iberoamérica, que durante 15 días trabajan juntos en proyectos innovadores para generar prototipos de soluciones tecnológicas.



“

Los laboratorios de Innovación Ciudadana son espacios para la experimentación, abiertos y colaborativos”

”

EL LABORATORIO

13-25 FEBRERO DE 2018: LABORATORIO DE INNOVACIÓN CIUDADANA PARA EL POSCONFLICTO EN COLOMBIA

Entre el 13 y el 25 de febrero de 2018, la Alta Consejería para el Postconflicto de la Presidencia de Colombia, la Gobernación de Nariño, la Secretaría General Iberoamericana y *Nansen Center for Peace and Dialogue*, organizarán el Laboratorio de Innovación Ciudadana por la Paz. **Será la primera vez que la innovación ciudadana y las soluciones concretas que los ciudadanos propongan formarán parte de la construcción de la paz.**

El Laboratorio de Innovación Ciudadana por la Paz —LABICxlaPAZ—, tendrá lugar en una de las zonas más castigadas por el conflicto que durante más de 50 años azotó Colombia: la ciudad de Pasto, en el departamento de Nariño, y contará con el apoyo de la Agencia Española de Cooperación, entre otros.

10
PROYECTOS

100
PERSONAS

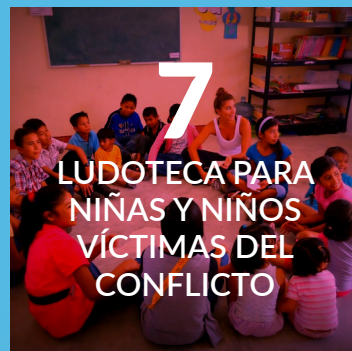
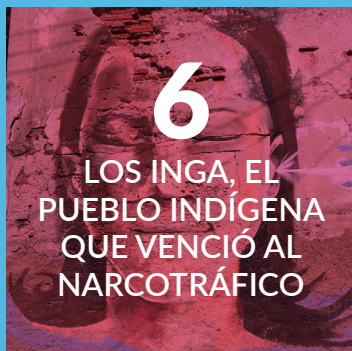
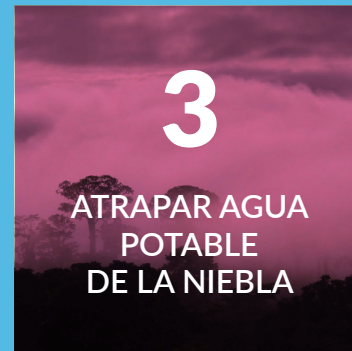
15
CONFERENCIAS

En el Laboratorio de Innovación Ciudadana por la Paz participarán más de cien personas de Colombia, Argentina, Brasil, Chile, Ecuador, España, Honduras, Italia, México, Noruega, Panamá, Perú, Portugal, Uruguay y Venezuela, junto a hombres y mujeres directamente afectados por el conflicto colombiano.

“En LABICxlaPAZ se desarrollarán 10 proyectos vinculados a los ámbitos prioritarios del posconflicto en Colombia: derechos humanos, convivencia, desarrollo local alternativo, cultura de paz y reconciliación”

Además, se celebrarán 15 conferencias, encuentros y cursos gratuitos abiertos al público con expertos en procesos de paz e innovación de todo el mundo.

LOS PROYECTOS



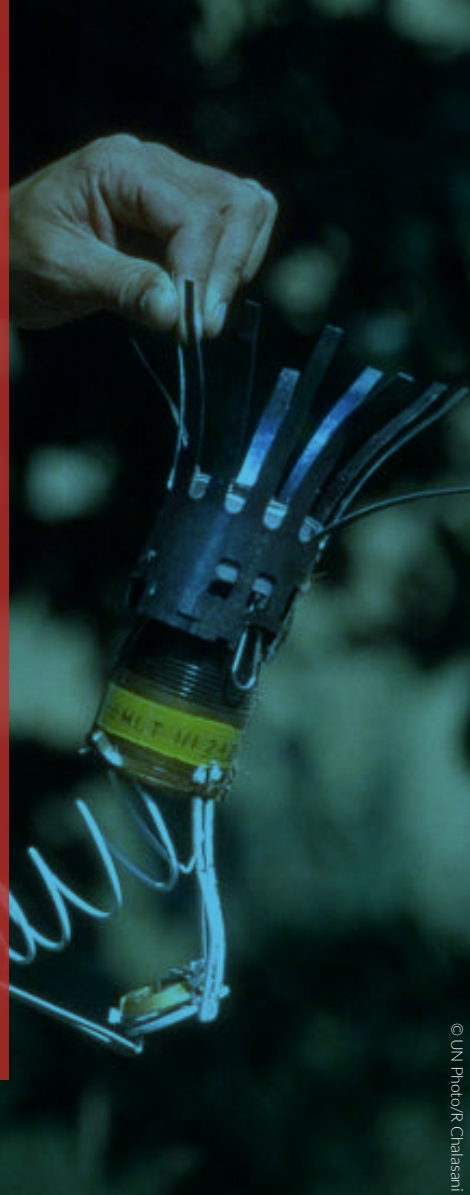


PRÓTESIS 3D PARA VÍCTIMAS DEL CONFLICTO

1

El proyecto trabajará en la impresión en 3D de prótesis para víctimas de minas antipersonas, con un coste por prótesis 600 veces menor que las que actualmente se emplean. **En Colombia, las minas antipersona y munición sin explotar han producido 11.508 víctimas, 80% de ellas han perdido alguno de sus miembros.** Personas víctimas de la zona participarán en el proyecto garantizando que, una vez terminado el laboratorio, puedan difundir el conocimiento y seguir fabricando las prótesis.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, Ecuador, España, Argentina e Italia.



© UN Photo/R. Chalasani

AUTONOMÍA ENERGÉTICA Y PROTECCIÓN AMBIENTAL

2

El proyecto “**Biodigestor con sensores para generar autonomía energética y protección ambiental**” fabricará un sistema para generar energía renovable a través de residuos en zonas rurales, donde el conflicto ha impedido el acceso a tecnologías que podrían mejorar las actividades agrícolas.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, Brasil, Uruguay y México.





3

ATRAPAR AGUA POTABLE DE LA NIEBLA

El proyecto “Atrapanieblas” diseñará un sistema para atrapar el agua que forma la niebla, y generar agua potable de manera fácil y sostenible. En la zona de Nariño, tan solo el 30% de los habitantes en zonas urbanas y el 3% en zonas rurales tienen acceso al agua potable.

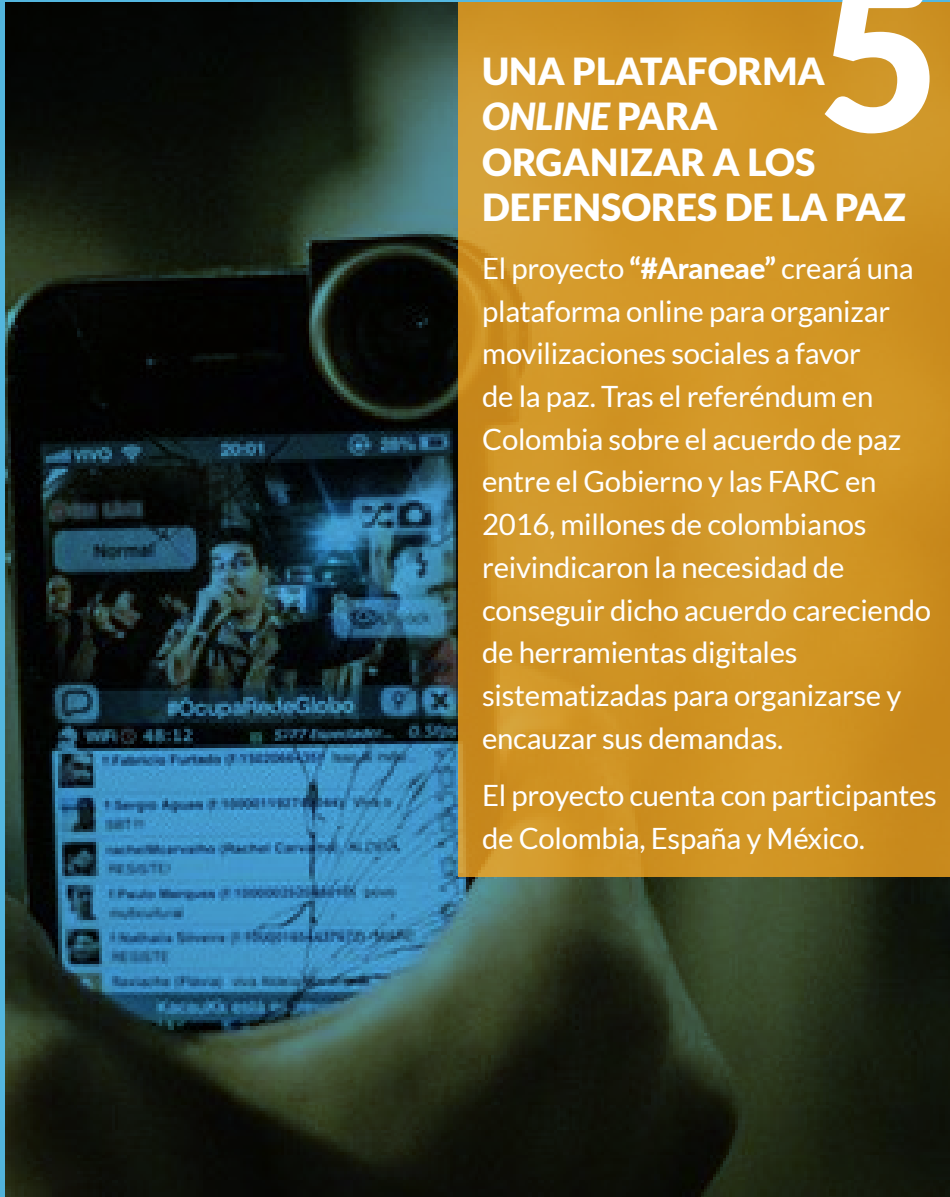
El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, Honduras y Brasil.

4

PLATAFORMA VIRTUAL PARA PROFESORES EN ÁREAS REMOTAS

El abandono escolar supone un enorme desafío educativo en Colombia. El 74% de los jóvenes de la Costa Pacífica (incluyendo Tumaco), de mayoría afrodescendiente, deserta del sistema escolar. La Universidad Nacional y la Universidad Javeriana diseñarán una plataforma online para que los profesores de una de las zonas más afectadas por el conflicto, Tumaco, puedan encontrar apoyo didáctico y mejorar así la educación de sus alumnos.

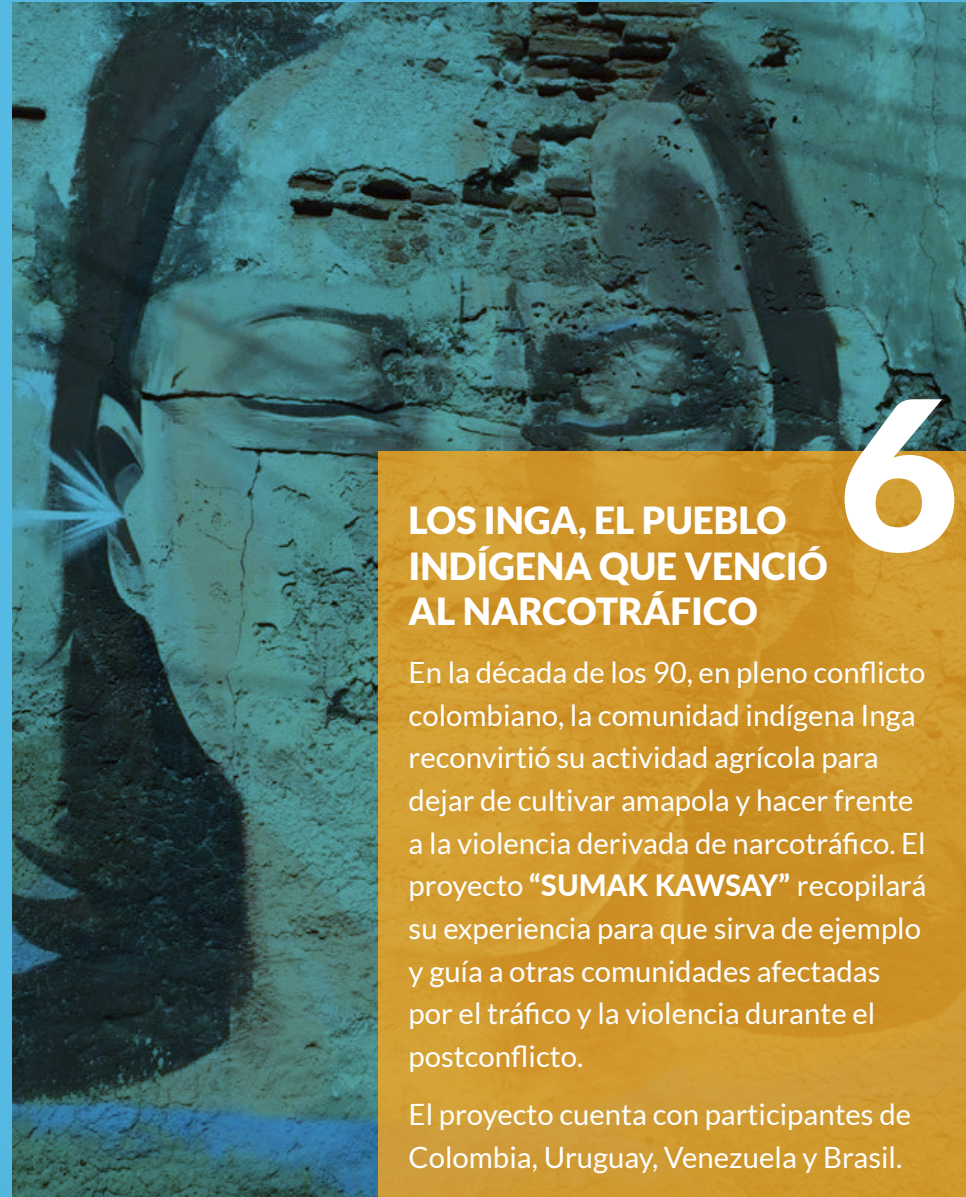
El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, Ecuador, Brasil y España.



UNA PLATAFORMA ONLINE PARA ORGANIZAR A LOS DEFENSORES DE LA PAZ **5**

El proyecto “#Araneae” creará una plataforma online para organizar movilizaciones sociales a favor de la paz. Tras el referéndum en Colombia sobre el acuerdo de paz entre el Gobierno y las FARC en 2016, millones de colombianos reivindicaron la necesidad de conseguir dicho acuerdo careciendo de herramientas digitales sistematizadas para organizarse y encauzar sus demandas.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, España y México.



LOS INGA, EL PUEBLO INDÍGENA QUE VENCÍO AL NARCOTRÁFICO **6**

En la década de los 90, en pleno conflicto colombiano, la comunidad indígena Inga reconvirtió su actividad agrícola para dejar de cultivar amapola y hacer frente a la violencia derivada de narcotráfico. El proyecto “SUMAK KAWSAY” recopilará su experiencia para que sirva de ejemplo y guía a otras comunidades afectadas por el tráfico y la violencia durante el postconflicto.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, Uruguay, Venezuela y Brasil.

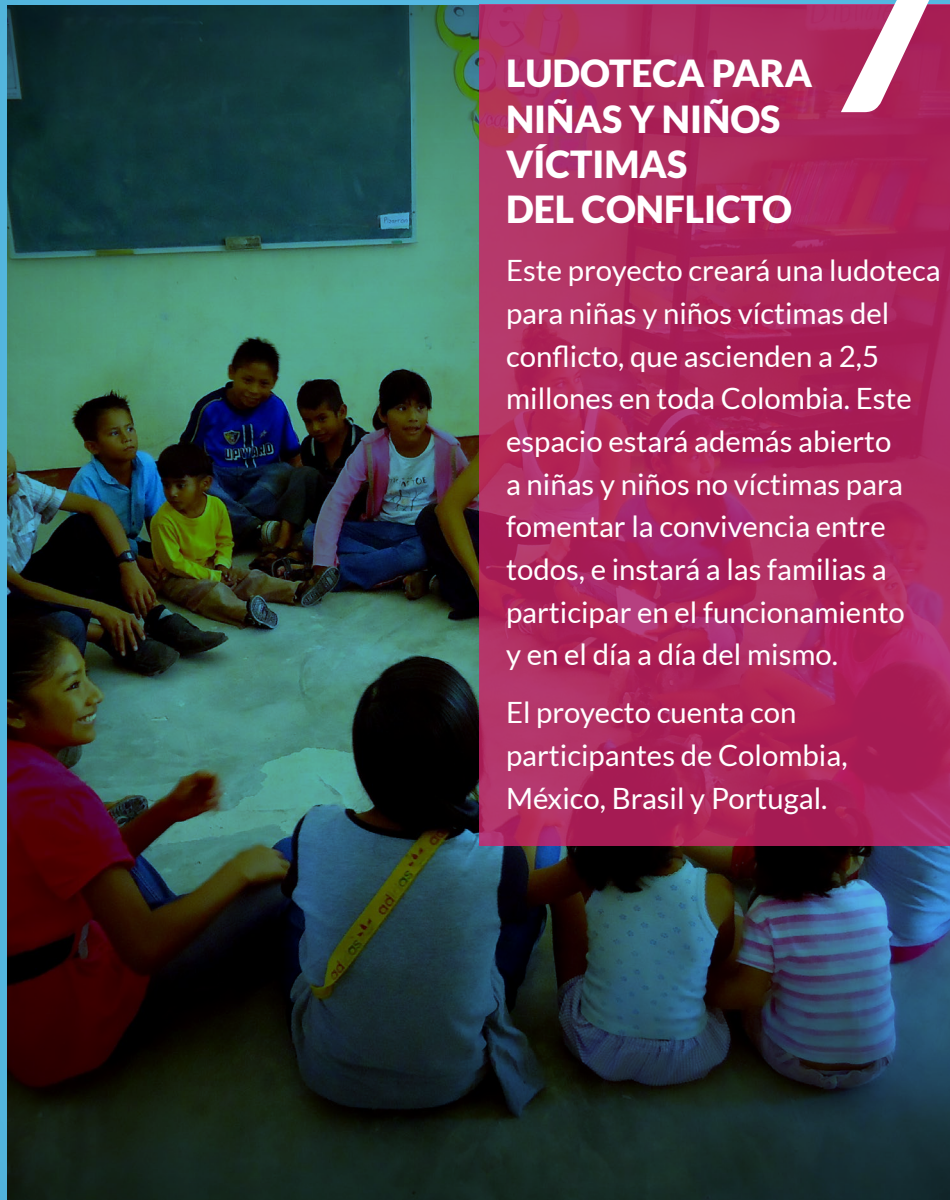


7

LUDOTECA PARA NIÑAS Y NIÑOS VÍCTIMAS DEL CONFLICTO

Este proyecto creará una ludoteca para niñas y niños víctimas del conflicto, que ascienden a 2,5 millones en toda Colombia. Este espacio estará además abierto a niñas y niños no víctimas para fomentar la convivencia entre todos, e instará a las familias a participar en el funcionamiento y en el día a día del mismo.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, Brasil y Portugal.



8

MICRO-ASPERSORES CON MATERIALES DE BAJO COSTE

Creación e instalación de micro-aspersores para riego agrícola, mediante la utilización de materiales económicos y reciclables para que campesinos puedan mejorar su producción en territorios con déficit hídricos.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, Brasil y Venezuela.





9

UN LIBRO PARA RECUPERAR LA HISTORIA DE LAS MUJERES AFRODESCENDIENTES VÍCTIMAS DEL CONFLICTO

El proyecto “**Telas de Araña: recuperando el tejido social**” trabajará con mujeres afrodescendientes víctimas del conflicto para crear un libro en el que relaten sus experiencias de vida. Las mujeres afrodescendientes suponen el 10% del total de las mujeres víctimas del conflicto, superando las 413.000 personas, de un total de 4,1 millones.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, España, Ecuador y Panamá.



© UN Photo/Martine Perret

10

EL VÍDEO COMO HERRAMIENTA DE CONVIVENCIA EN NIÑAS Y NIÑOS VÍCTIMAS DEL CONFLICTO

Este proyecto usará la realización audiovisual para que las niñas y niños afectados por el conflicto de la Comuna 10 de Pasto (donde reside la población desplazada que llega a la ciudad) registren ellos mismos su vivencia como desplazados y que este material sirva posteriormente como herramienta de construcción de paz.

El proyecto cuenta con participantes de Colombia, México, Brasil, Uruguay y Ecuador.



Y DESPUÉS

Finalizado el Laboratorio de Innovación por la Paz en Colombia, los proyectos serán presentados en público a medios, instituciones y financiadores para dar visibilidad a las iniciativas y garantizar sus sostenibilidad e implementación en toda Colombia.

Por primera vez, los ciudadanos de Colombia y los de toda Iberoamérica habrán contribuido con sus ideas innovadoras, trabajo conjunto y proyectos a la construcción de la paz en Colombia.





Con la colaboración de:

