Experiencia significativa: Taller de diseño de juegos educativos como estrategia didáctica.

Autor: Raúl Alfredo Vargas Delgado

Resúmen español:
Proyecto que desarrolla una experiencia significativa dirigida a niñez vulnerable de diferentes barrios de Medellín (Colombia), en su mayoría desplazada por el conflicto armado, donde viven en extrema pobreza. La primera versión desarrollada en 2014 y luego ininterrumpidamente hasta 2018 con gran éxito en el ITM. Se prepara la versión 2022 con el SENA introduciendo ajustes y mejoras para un mayor impacto en la niñez, mediante el diseño de experiencias, centrada en los super héroes más icónicos y la puesta en escena previa a la entrega de los juegos didácticos los cuales buscan el rescate de los valores morales.

Palabras Clave: Experiencia significativa, taller, diseño, juegos educativos, diseño de experiencias.

English summary:
Project that develops a significant experience aimed at vulnerable children from different neighborhoods of Medellin (Colombia), mostly displaced by the armed conflict, where they live in extreme poverty. The first version developed in 2014 and then continuously until 2018 with great success at the ITM. The 2022 version is being prepared with SENA, introducing adjustments and improvements for a greater impact on children, through the design of experiences, focused on the most iconic superheroes and the staging prior to the delivery of the educational games which seek the rescue of moral values.

Key words: Significant experience, workshop, design, educational games, experience design.

Resumo português:
Projeto que desenvolve uma experiência significativa destinada a crianças vulneráveis de diferentes bairros de Medellín (Colômbia), em sua maioria deslocadas pelo conflito armado, onde vivem em extrema pobreza. A primeira versão desenvolvida em 2014 e depois continuamente até 2018 com grande sucesso no ITM. A versão 2022 está sendo elaborada com o SENA, introduzindo ajustes e melhorias para maior impacto nas crianças, por meio da concepção de experiências, focadas nos super-heróis mais icônicos e na encenação prévia à entrega dos jogos educativos que buscam o resgate de valores morais .

Palavras-chave: Experiência significativa, oficina, design, jogos educativos, design de experiência.

Contenido:

Contexto: Experiencia significativa

Desde la perspectiva de desarrollo hacia la significación, una experiencia significativa para el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia se define como:

Una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa.

Contexto: Sus atributos

Para que sea considerada como una experiencia significativa, deben configurarse los siguientes atributos:

- Está en el marco del Proyecto Educativo Institucional, o su homólogo, el PEC en el caso de las experiencias de etnias y comunidades.
- Posee elementos de soporte teórico relacionados con la práctica de la experiencia.
- Analiza su contexto para comprender los problemas que se dan en la institución y prioriza las necesidades que pretende atender y define el problema a solucionar.
- Tiene una coherencia entre su fundamentación, el análisis de su contexto, su metodología y los resultados esperados.

  Su movilización se da por la participación activa de los actores del establecimiento educativo, directivos, docentes, estudiantes, padres de familia.

- Evalúa y efectúa un seguimiento a su ejecución, documenta su origen, avances, dificultades y aprendizajes.
- Tiene un tiempo de desarrollo mínimo.
- Alcanza los objetivos planeados y a partir de estos, construye nuevos retos institucionales.
- Logra que otras instituciones la ajusten, la adapten y la repliquen. Es posible que logre un reconocimiento e influencia en otros ámbitos distintos al de su origen.
- Es un punto de referencia para la autoevaluación docente, en cuanto a su creatividad y su quehacer pedagógico.
- Se valida entre pares y se alimenta de la retroalimentación que éstos dan a la misma.
- Busca mantenerse y consolidarse durante el tiempo.
- Induce transformaciones en los procesos de gestión escolar y por ese camino en los actores de la comunidad educativa, generando cambios en las costumbres institucionales.
- Fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes a partir de las competencias básicas: matemáticas, científicas, comunicativas y ciudadanas.

El proceso de implementación

La experiencia significativa inicialmente desarrollada, contemplaba el diseño de juguetes para los niños de población vulnerable de la ciudad de Medellín en Colombia y contempló las siguientes etapas en su proceso de implementación:

1. Aprobación del presupuesto para la contratación de docente para 36 horas del Taller.
2. Creación de micro-currículo. Profesor Mauricio Mesa. (FDI – SGC).
3. Elección del sector, barrio y/o comuna y su respectiva caracterización previa.
4. Recolección y/o consecución de materiales para la realización del Taller.
5. Convocatoria por correo electrónico y redes sociales de los estudiantes y docentes.
6. Desarrollo del Taller de creación: Del boceto a la producción.

7. Gestión al interior de la institución para traslado en el bus del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), de todos los vinculados al taller: estudiantes y docentes y registro fotográfico y de video.
8. Logística para el empaque, tipo regalo, e identificación según la caracterización.
9. Coordinación con los estudiantes y docentes de la realización de la jornada de entrega, tales como actividades lúdicas para los niños y refrigerio incluyendo sus acompañantes.
10. Certificación posterior, de todos los estudiantes y docentes vinculados y participantes a mínimo el 80% de intensidad horaria del Taller de creación: Del boceto a la producción.

Ajustes entre las diferentes versiones realizadas

En aras de mejorar algunos aspectos entre la primera versión desarrollada y las subsiguientes, se establecieron ajustes que permitieron mejorar los resultados y la experiencia en su desarrrollo e implementación. Dichos ajustes fueron los siguientes:

1. En la denominación del Taller. De 2014 a 2015.
2. Vinculación de empresa privada en la donación de materia prima. De 2015 a la fecha.
3. Vinculación mediante convenio previo de la ONG: Comité Permanente por la Defensa de los Derechos Humanos Héctor Abad Gómez. De 2015 a la fecha.
4. Vinculación, mediante convenio previo con la Asociación Casa de la Mujer, integrada por madres cabezas de familia. De 2016 a la fecha.

Impacto logrado

La primera versión del 2014, se realizó en la comunidad de Altos de la Torre, la cual es desplazada por el conflicto armado, en el área metropolitana de la ciudad de Medellín en Colombia. Estos lugares de la ciudad donde el desarrollo no se ha dado como en el resto de ella, se conocen como las periferias, donde habitan las personas ya descritas en condiciones de extrema pobreza y no tienen un sitio donde vivir. Esta invasión tiene aproximadamente 14 años, inicialmente con cerca der 50 familias y actualmente con 320 familias provenientes de Carepa, Chigorodó, Apartadó, Dabeiba, Peque y Granada, entre otros y de personas de Medellín que aprovecharon la situación para conseguir un lote donde ubicarse. Este asentamiento se encuentra localizado en zona de alto riesgo, aledaña a barrios de muy reciente configuración e inclusión en el perímetro urbano, y perteneciente a la zona centro-oriental.
Allí, se entregaron 185 regalos a los niños cuyas edades oscilaron entre 1 y 16 años, impactando 85 familias aproximadamente.

La segunda versión del 2015 y la tercera versión del 2016, se realizaron en los barrios: La Cruz y La Honda respectivamente, los cuales se encuentran ubicados en la zona nororiental de la ciudad de Medellín, en la comuna 3, limitando por el norte con Bello Oriente, Carambolas y la comuna 1 Popular; al sur con la comuna 8 Villahermosa y el barrio Versalles, al oriente con el corregimiento de Santa Elena y al occidente, con Manrique Oriental, la Cruz y el Raizal. Actualmente, La Cruz cuenta con alrededor de 8.500 habitantes y La Honda con 3.500 para un total de 12.000 habitantes, de los cuales un 49% son población desplazada. Ambas comunidades se encuentran en medio del perímetro urbano y rural lo que les ha significado duras confrontaciones con la administración municipal en su lucha por el reconocimiento y la legalización de sus predios. Allí se entregaron 220 regalos a los niños cuyas edades oscilaban entre 1 y 16

años, impactando 108 familias en el 2015 y 285 regalos impactando 128 familias aproximadamente.

En la cuarta versión 2017, se impactaron 192 niños en Itüango, municipio situado en la subregión norte del departamento de Antioquia. Su cabecera está a 195 kmts. de la capital de Antioquia, Medellín. Dichos niños entre edades oscilantes: 1 a 17 años, pertenecientes a 87 familias reinsertadas del reciente proceso de paz en Colombia.

Para la quinta versión, llevada acabo en el año 2018, se traspasaron las fronteras del departamento de Antioquia, vinculándose una Fundación de la ciudad de Cartagena de Indias - Bolívar, donde se entregaron 70 juguetes a igual número de niños entre los 8 meses y los 16 años que viven en condiciones de vulnerabilidad y que su situación económica no les permitía la adquisición de este tipo de entretenimientos, impactando un total de 42 familias del barrio Boston, del sector El Pueblito, que ya casi alcanza los 50 años de edad y es tal vez, el sector más crítico de Boston, el cual sólo tiene cuatro calles pavimentadas, dos canales atraviesan su territorio, las márgenes de los mismos están en tierra viva, los callejones en el mismo estado, la energía eléctrica es deficiente y el alcantarillado ya es insuficiente para tantas residencias.

Preparación Versión 2022

Teniendo en cuenta la gestión del proyecto enmarcado ahora en el área disciplinar específica del diseño gráfico y artes gráficas desde el Centro de Servicios y Gesrtión Empresarial del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) - Regional Antioquia, se redefinirá el juguete como tal, para desarrolar juegos didácticos a realizarse con pautas bi-dimencionales y desarrollos de personajes inspirados en super heroes para desarrollar una estrategia paralela desde el diseño de experiencias para la entrega de los juegos, a manera de regalo, previo a la época navideña; donde se pretende rescatar los valores morales (bondad, justicia, libertad, honestidad, responsabilidad, tolerancia, solidaridad, lealtad, agradecimiento, amistad, paz, entre otros), y que tanto se han perdido en nuestra sociedad colombiana. Dicha estrategia se valdrá de una puesta en escena con la participación y personificación de los super heroes mas icónicos como Supermán, Batmán, Mujer Maravilla, Hombre Araña, Acuamán, Linterna Verde, entre otros, quienes interactuarán con los conocidos antihéroes: Guazón, dos caras, acertijo, gatúbela, el pinguinio, entre otros, quienes impactarán de manera positiva fomentando la reconciliación, la tolerancia y el valor de la amistad por encima de las diferencias lo cual hará del cierre de la actividad en la comunidad previamente seleccionada y caracterizada, una experiencia inolvidable.

Elemento integrado de Diseño de Experiencias

Para esta nueva versión del año 2022 se pretende integrar como mejora de la experiencia significativa, la implementación del Diseño de Experiencias para lograr un impacto mayor en los niños y de esta manera resaltar la estrategia paralela de rescate, visibilidad e importancia de los valores morales antes mencionados.

En su artículo académico: Diseño de Experiencias" el Comunicador Visual Jaime Valero, expresa:

> que el diseño de experiencias tambien conocido como marketing experiencial,
>
> diseño de experiencia del usuario, diseño experiencial, incluso experiencia de

> marca, se basa en la identificación de los ‘momentos’ de vínculo emocional entre las personas, las marcas, y los recuerdos que producen estos momentos. El diseño de experiencias no se desarrolla a partir de una disciplina de diseño individual, sino, a partir de una perspectiva altamente interdisciplinaria que considera todos los aspectos del mercado y la marca - desde el diseño de producto, el packing, el ambiente de los puntos de venta, hasta el uniforme y la actitud de los empleados. Las marcas que entregan grandes experiencias de usuario/cliente recompensan a los clientes por su tiempo, dinero, energía, y las emociones que ellos invierten en su transacción con las empresas por sobre y más allá de la entrega de sus productos y servicios. Dicho valor experiencial puede ser distribuido a través de diversas formas - entretenimiento, educación, iluminación intelectual, espiritual, incluso evasión - pero todas se basan en una mirada profunda hacia nuestras necesidades humanas fundamentales, esperanzas, temores y aspiraciones.

De igual manera, en su arículo concluye que:

> el diseño experiencial considera los momentos de interacción entre las personas y las marcas, y busca generar el mayor valor posible de estas interacciones desde ambas partes - con el propósito de crear memorias y recuerdos positivos. En resumen, la experiencia de marcas está relacionada con el desarrollo de los momentos de marca que los usuarios desean y valoran, muy opuestamente a la mediática intrusiva de las campañas publicitarias de algunas marcas que definitivamente están siendo rechazadas por los usuarios. El verdadero valor de la concepción de la experiencia de marca reside en su habilidad de comprometer profundamente a los consumidores con la marca de tal forma que se estimule el desarrollo de relaciones mutuas de valor. Más que un tema de ‘transmitir’ un

mensaje, sea este deseado o indeseado, el diseño de experiencias responde al deseo de crear momentos que tienen verdadero significado y valor para el consumidor.

En tal sentido, nuestro diseño de experiencia aplicado a la experiencia significativa, busca crear un momento de especial valor y verdadero significado para dejar un claro mensaje en torno a los valores morales ya mencionados anteriormente y que se ratificarán y evocarán en los niños que se vinculen a la actividad de entrega de los juegos didácticos a manera de regalos previo a la navidad de 2022, en el hecho de ser entregados por cada uno de los super héroes personificados fiel y detalladamente en sus atuendos y máscaras, su respectiva figura plegable y armable a partir de dobleces del papel que contiene la información escrita e ilustrada de cada uno de esos valores que deseamos dejarle de recuerdo a cada uno de los niños de dicha comunidad, para hacerla memorable.

Estamos convencidos del impacto positivo en los niños y el interés de la empresa privada por vincularse a este tipo de acciones ya que lo percibe loable y además porque lo pueden enmarcar como responsabilidad social, de tal manera que, ello implica una gran capacidad de gestión para motivar la participación, sensibilizar y lograr la vinculación de entidades, empresarios y comunidad académica.

Bibliografía:

Ministerio de Educación Nacional (MEN).(2010, Abril). *Las rutas del saber hacer: Experiencias Significativas que transforman la vida escolar. Orientaciones para Secretarías de Educación.* https://bit.ly/3btnTOK

Universidad de Pamplona. *Diseño de Experiencias*. https://bit.ly/3A5uV6A

Cv Autor

Diseñador Gráfico UJTL con experiencia en conceptualización y desarrollo de productos en áreas del Diseño y Comunicación Visual, así como académico-administrativas de IES, en labores directivas de Facultad y docencia universitaria con más de 24 años de experiencia. Como estudiante de Maestría en Pedagogía UIS y luego Doctorado en Educación – UGRANADA - España (en desarrollo), he liderado creación de Semilleros Investigativos en Diseño y Comunicación, conferencista, ponente, asesor-evaluador de proyectos de investigación en Universidades: UDI, UDES, UPB - Bucaramanga, UPALERMO – Argentina, ITM, SENA, U. SANTO TOMÁS – Bogotá y CITICI 2019 - México donde he sido invitado. Gestor de actividades como Encuentros Internacionales de Diseño y Creación, Congresos, Seminarios, Salones de Diseño Gráfico, Concursos, Festivales y Diplomados en Diseño y Comunicación Visual, así como en creación de planes de estudio tecnológicos y profesionales en Diseño Gráfico e Industrial en UDI, UNC y UPB de Bucaramanga e ITM en Medellín – Colombia.