Proyecto Colaborativo: Taller de diseño de juegos educativos como estrategia didáctica: Un Sueño de Navidad.

Resumen

Proyecto colaborativo que desarrolla una experiencia significativa dirigida a niñez vulnerable de diferentes barrios de Medellín-Colombia, mayormente desplazada por conflicto armado, donde viven en extrema pobreza. Se prepara la versión 2022 con el SENA introduciendo ajustes y mejoras para un mayor impacto en la niñez, mediante el diseño de experiencias.

Desarrollo de la Propuesta:

El acceso a internet y la información en general, nos han llevado a nuevas formas de aprendizaje y trabajo. De esta forma, gracias a los nuevos medios de conexión y comunicación es posible desarrollar complejos proyectos, sin la necesidad de que un par de personas, o grupo de trabajo, se encuentren ubicados en algún lugar físico en específico. Esto nos ha llevado a desarrollar lo que se conoce como trabajo colaborativo, aprovechando además el potencial de las redes sociales para su convocatoria y la formación disciplinar en áreas del diseño y la comunicación en términos generales, de los participantes convocados.

Contexto: Experiencia Significativa

Desde la perspectiva de desarrollo hacia la significación, una experiencia significativa para el MEN es «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

- 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.

Fuente: Ministerio de Educación Nacional – MEN.

El proceso de implementación

1. Aprobación del presupuesto (Contratación 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 caracterización previa.
4. Recolección y/o consecución de materiales (Talleres de Diseño).
5. Convocatoria por correo electrónico y redes sociales.
6. Desarrollo del Taller de creación: Del boceto a la producción.
7. Gestión al interior de la institución para traslado en el bus del ITM, de todos los vinculados al taller (estudiantes y docentes) y registro.
8. Logística para el empaque tipo regalo e identificación según la caracterización.
9. Coordinación con los estudiantes de la realización de la jornada de entrega (actividades lúdicas para los niños y refrigerio).
10. Certificación posterior, a todos los asistentes a mínimo el 80% de IH.

Ajustes entre las diferentes versiones

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 (madres cabezas de familia). De 2016 a 2018..

Impacto logrado

La primera versión 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. Esta invasión tiene aprox. 14 años y cuenta .con 320 familias provenientes de Carepa, Chigorodó, Apartadó, Dabeiba, Peque y Granada, entre otros. Allí, se entregaron 185 regalos a los niños cuyas edades oscilaron entre 1 y 16 años, impactando 85 familias aproximadamente.

La segunda versión 2015 y la tercera versión del 2016, se realizaron en los barrios: La Cruz y La Honda, los cuales se encuentran ubicados en la zona nororiental de Medellín, en la comuna 3 con aproximadamente 12.000 habitantes, de los cuales un 49% son población desplazada. Allí se entregaron 220 regalos a los niños cuyas edades oscilaban entre 1 y 16 años, impactando 108 familias en el 2015 y 285 en 2016, 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, cuyas edades oscilaban oscilantes entre los 1 y 17 años, pertenecientes a 87 familias reinsertadas del reciente proceso de paz en Colombia.

Para la quinta versión 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, impactando un total de 42 familias del barrio Boston, del sector El Pueblito.

Versión 2022

Teniendo en cuenta la implementación del proyecto en el área disciplinar específica del diseño gráfico y artes gráficas desde el 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 desde el diseño de experiencias para la entrega de los juegos, a manera de regalo, previo a la época navideña; donde se rescatarán 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 y que en la puesta en escena con la personificación de los super heroes mas icónicos como Supermán, Batmán, Mujer Maravilla, Hombre Araña, Acuamán, Linterna Verde, entre otros, impactará de manera positiva el cierre de la actividad en la comunidad previamente seleccionada y caracterizada. 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 capacidad de gestión para motivar la participación, sensibilizar y lograr la vinculación de entidades, empresarios y comunidad académica.

CV AUTOR: Raúl Alfredo Vargas Delgado

Diseñador Gráfico UJTL con experiencia en conceptualización y desarrollo de productos en áreas del Diseño y Comunicación Visual, así como área académico-administrativa 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 elaboración de Tesina), he liderado proyectos de creación de Semilleros de Investigación en Diseño y Comunicación, conferencista, ponente, asesor y

evaluador de proyectos de investigación en Universidades: UDI, UDES, UPB - Seccional Bucaramanga, UPALERMO – Argentina, ITM, SENA, U. SANTO TOMÁS – Bogotá y CITICI 2019 en 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 (4 a la fecha). Fundador, Director General y Representante Legal de Taller Azul – Estudio de Diseño, con experiencia en emprendimiento y gestión del diseño, así como en realización de proyectos en las diferentes disciplinas del diseño.