

Artventuras

construye el futuro





Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

Autores

Yulieth Kamila Ruiz Santacruz
Juan Pablo Vivas Araujo

Universidad CESMAG
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico
Pasto
2024



Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

Autores

Yulieth Kamila Ruiz Santacruz
Juan Pablo Vivas Araujo

Asesor

Amanda Arteaga Hoyos

Universidad CESMAG
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico
Pasto
2024



Nota de Responsabilidad

El pensamiento que se expresa en esta obra es de exclusiva responsabilidad de su autor y no compromete la ideología de la Universidad CESMAG.





Nota de Aceptación

Jurado 1:
Paula Andrea Murillo Jaramillo

Jurado 2:
Carol Liliana Suarez Solarte

Asesor:
Amanda Arteaga Hoyos





Nota de Autor

Universidad CESMAG
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico

Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

Autores:
Yulieth Kamila Ruiz Santacruz
Juan Pablo Vivas Araujo

Asesor:
Amanda Arteaga Hoyos

San Juan de Pasto, Octubre de 2024





Dedicatoria

A nuestra familia, quienes han sido nuestro gran faro de amor, guía y dedicación. Su inquebrantable fe en nosotros, su apoyo constante y su sabiduría han sido pilares sobre los cuales hemos construido nuestro camino hacia nuestro éxito académico.

A nuestros profesores, cuya dedicación ha enriquecido nuestro aprendizaje y ha contribuido en nuestra formación académica. Su orientación ha sido fundamental en cada paso de este camino, nos inspiraron a alcanzar nuestras metas y a desafiarnos para superar nuestros límites.

Finalmente a nosotros mismos, por nuestro arduo trabajo y la perseverancia que hemos dedicado para la elaboración de este proyecto. Cada logro alcanzado es el resultado de nuestro compromiso y dedicación, pero también el reflejo del trabajo en equipo para superar cada obstáculo unidos.





Agradecimientos

A nuestra familia, cuyo amor y apoyo incondicional ha sido clave para nuestra vida y nuestro proyecto. Su dedicación y orientación ha sido la fuerza que impulsa nuestra vida detrás de cada logro alcanzado.

A nuestra asesora Amanda Arteaga, por alentarnos y por creer en nosotros desde el inicio, expresamos nuestro agradecimiento por su paciencia, por brindarnos apoyo y conocimiento que permitió enriquecer aún más el proyecto. Sus consejos y sugerencias han sido claves para el desarrollo de este trabajo en cada etapa del proceso.

Al Instituto San Francisco de Asís, por abrirnos sus puertas y permitirnos desarrollar este proyecto en su entorno educativo. Agradecemos su colaboración, disposición y confianza para que pudiéramos trabajar con sus estudiantes, aportando al desarrollo de una herramienta que esperamos sea un apoyo valioso en la formación integral de los niños.





RESUMEN

El siguiente proyecto busca diseñar una herramienta lúdica interactiva y transmedial dirigida a niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís de la ciudad de Pasto. Esto, con el fin de promover la apropiación de los valores franciscanos que se infunden dentro de la institución, por medio de habilidades creativas y de expresión artística. Es por eso que se pretende involucrar a padres y docentes en este proceso, reconociéndolos como pilares fundamentales en la educación primaria, puesto que cumplen un acompañamiento integral en cada uno de los niños. De acuerdo a lo anterior, se pretende potenciar y estimular la creatividad, la imaginación de los niños de manera adecuada, además de considerar también la dimensionalidad PSC (personal, social y cognitiva).

Palabras clave:

Creatividad, educación, innovación, transmedia, interactividad



ABSTRACT

The following project seeks to design an interactive and transmedial ludic tool directed to children from 6 to 8 years old of the San Francisco de Asis Institute in the city of Pasto. This, in order to promote the appropriation of Franciscan values that are instilled within the institution, through creative skills and artistic expression. That is why it is intended to involve parents and teachers in this process, recognizing them as fundamental pillars in primary education, since they fulfill an integral accompaniment in each of the children. According to the above, it is intended to enhance and stimulate creativity, children's imagination in an adequate way, besides considering also the PSC dimensionality (personal, social and cognitive).

Key words:

Creativity, education, innovation, transmedia, interactivity.

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1

SEMBRANDO CREATIVIDAD

Objeto o tema de investigación	18
Contextualización.....	21
Descripción del problema	23
Formulación del problema	25
Propósitos de investigación.....	26
Antecedentes	29
Educación en valores.....	30
Desarrollo cognitivo y socio-emocional.....	35
Aprendizaje lúdico e interactivo.....	40
Creatividad y rendimiento académico.....	44
Valor Creativo	49
Narrativa transmedia y expresión artística	52
Tecnología e innovación	57
Rol de los padres	59
Referentes	60

Capítulo 2

RUTA DE AVENTURA

Metodología	75
Fase 1, Identificación	76
Fase 2, Ideación.....	86
Fase 3, Verificación	99
Fase 4, Ejecución.....	110

Capítulo 3

LA TRAVESÍA FINAL

Ecosistema del proyecto	133
Definición de artefactos	134
Conclusiones	164
Referencias Bibliográficas	165
Anexos	169

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. San Juan de Pasto. Fuente: Sur Red Colombia.....	21
Figura 2. Valores franciscanos. Fuente: Colegios Capuchinos.....	26
Figura 3. Educación en valores. Fuente: RedEduca.....	30
Figura 4. Sistema 4mat. Fuente: Bernice MacCarthy.....	32
Figura 5. Educación emocional. Fuente: Mindic.....	34
Figura 6. Desarrollo integral. Fuente: Colegio Lakeside.....	35
Figura 7. Talleres infantiles de creatividad. Fuente: Propia.....	39
Figura 8. Aprendizaje experiencial. Fuente: ResearchGate.....	40
Figura 9. Aprendizaje lúdico. Fuente: Sociedad Chilena de Desarrollo Emocional.....	43
Figura 10. Creatividad y rendimiento académico. Fuente: ABC.....	45
Figura 11. Valor creativo. Fuente: El arca de los niños.....	49
Figura 12. Narrativas transmedia. Fuente: Comunicólogos Blog.....	53
Figura 13. Habilidades colaborativas. Fuente: Educación práctica.....	56
Figura 14. Modelo SARM. Fuente: Eduteka.....	57
Figura 15. Espiral del pensamiento creativo. Fuente: ProFuturo.....	58
Figura 16. Milenguaje. Fuente: Humberto Ayala - Behance.....	61
Figura 17. Mi mundo imaginario. Fuente: Daniel Molano - Behance.....	64
Figura 18. ¿A dónde va tabla?. Fuente: Daniel Molano.....	65
Figura 19. ARMANDO. Fuente: María José Hernández Segovia.....	66
Figura 20. Páginas interactivas. Fuente: María Hernández.....	67
Figura 21. Little Creators. Fuente: Alejandra Lima - Behance.....	68
Figura 22. Páginas interactivas. Fuente: Alejandra Lima.....	69
Figura 23. El libro de los valores. Fuente: El tiempo.....	70
Figura 24. Leyenda de Guillermo Tell. Fuente: El tiempo.....	71
Figura 25. Revisión Intelligo. Fuente: Propia.....	77
Figura 26. Creación de prototipos. Fuente: Thinkers CO.....	90
Figura 27. Nube de palabras 1. Fuente: Propia.....	106
Figura 28. Nube de palabras 2. Fuente: Propia.....	107
Figura 29. Nube de palabras 3. Fuente: Propia.....	107

Figura 30. Nube de palabras 4. Fuente: Propia.....	108
Figura 31. Nube de palabras 5. Fuente: Propia.....	108
Figura 32. Prototipo de producto. Fuente: Crehana.....	109
Figura 33. Pruebas de uso. Fuente: Propia.....	111
Figura 34. Actividad de Baraja. Fuente: Propia.....	115
Figura 35. Actividad de Baraja. Fuente: Propia.....	115
Figura 36. Actividad Conecta2. Fuente: Propia.....	118
Figura 37. Actividad Dominando. Fuente: Propia.....	119
Figura 38. Actividad narrativas. Fuente: Propia.....	121
Figura 39. KIT Artventuras. Fuente: Propia.....	134
Figura 40. Libro de inspiración. Fuente: Propia.....	135
Figura 41. Cuaderno de ideas. Fuente: Propia.....	136
Figura 42. Tarjetas de palabras. Fuente: Propia.....	136
Figura 43. Certificado de creatividad. Fuente: Propia.....	137
Figura 44. Ilustración 1 Artventuras. Fuente: Propia.....	138
Figura 45. Identificador Artventuras. Fuente: Propia.....	140
Figura 46. Estructura y composición. Fuente: Propia.....	141
Figura 47. Área de protección. Fuente: Propia.....	141
Figura 48. Empaque Artventuras. Fuente: Propia.....	146
Figura 49. Empaque - vista frontal. Fuente: Propia.....	147
Figura 50. Empaque - vista trasera. Fuente: Propia.....	148
Figura 51. Empaque - vista superior. Fuente: Propia.....	148
Figura 52. Empaque - vista inferior. Fuente: Propia.....	148
Figura 53. Diagrama funcionamiento. Fuente: Propia.....	149
Figura 54. Instructivo vista frontal. Fuente: Propia.....	150
Figura 55. Páginas internas instructivo. Fuente: Propia.....	150
Figura 56. Tarjetas de personajes. Fuente: Propia.....	151
Figura 57. Tarjetas de valores. Fuente: Propia.....	151
Figura 58. Tarjetas de espacios. Fuente: Propia.....	152
Figura 59. Baraja Franciscana vista. Fuente: Propia.....	152
Figura 60. Vista Rompecabezas. Fuente: Propia.....	153
Figura 61. Vistas libro. Fuente: Propia.....	154
Figura 62. Juego enlaza y conecta. Fuente: Propia.....	155
Figura 63. Juego Conecta2. Fuente: Propia.....	156
Figura 64. Dominando los valores. Fuente: Propia.....	157
Figura 65. Flujo de navegación Apk. Fuente: Propia.....	159
Figura 66. Interfaz Apk Artventuras. Fuente: Propia.....	160
Figura 67. Vista Vuforia Engine. Fuente: Propia.....	161
Figura 68. Trabajo Unity. Fuente: Propia.....	162
Figura 69. Trabajo Unity RA. Fuente: Propia.....	162
Figura 70. Vista animación RA. Fuente: Propia.....	163

LISTA DE GRÁFICAS

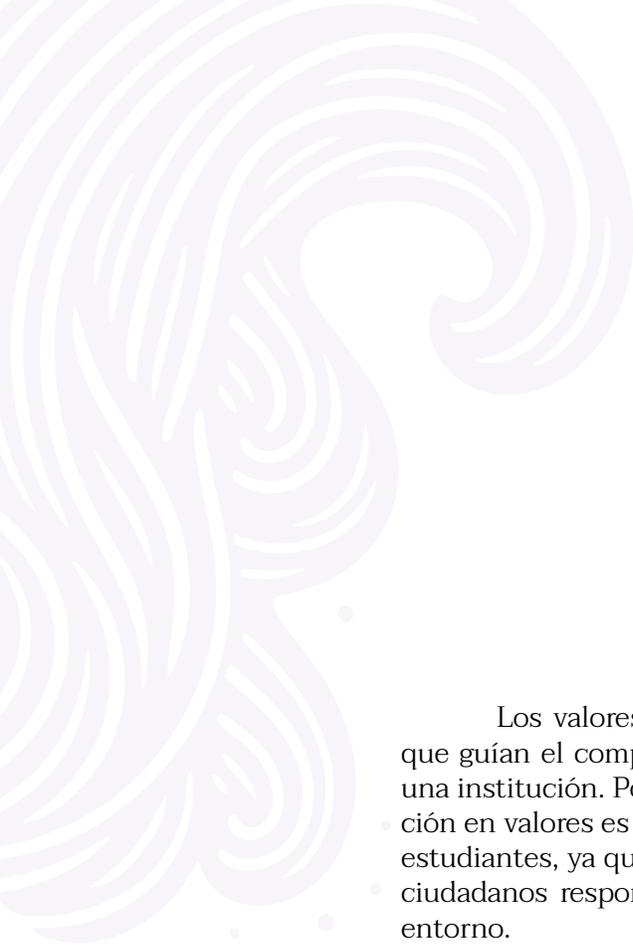
Gráfica 1. Mapa de Stakeholders. Fuente: Propia.....	83
Gráfica 2. Reactivos positivos. Fuente: Propia.....	128
Gráfica 3. Reactivos negativos. Fuente: Propia.....	129
Gráfica 4. Emociones intrínsecas. Fuente: Propia.....	130

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Entrevista N° 1. Fuente: Propia.....	78
Tabla 2. Entrevista N° 1. Fuente: Propia.....	79
Tabla 3. Entrevista N° 2. Fuente: Propia.....	80
Tabla 4. Entrevista N° 2. Fuente: Propia.....	80
Tabla 5. Entrevista N° 3. Fuente: Propia.....	81
Tabla 6. Entrevista N° 3. Fuente: Propia.....	82
Tabla 7. Formato SCAMPER. Fuente: Propia.....	97
Tabla 8. Lluvia de ideas. Fuente: Propia.....	98
Tabla 9. Observación. Fuente: Propia.....	102
Tabla 10. Mapa de empatía 1. Fuente: Propia.....	103
Tabla 11. Mapa de empatía 2. Fuente: Propia.....	104
Tabla 12. Mapa de empatía 3. Fuente: Propia.....	104
Tabla 13. Mapa de empatía 4. Fuente: Propia.....	105
Tabla 14. Formato SCAMPER. Fuente: Propia.....	112
Tabla 15. Evaluación de experiencia. Fuente: Propia.....	123
Tabla 16. Observación. Fuente: Propia.....	124
Tabla 17. Reactivos positivos y negativos. Fuente: Propia.....	126
Tabla 18. Valor de muestra de reactivos. Fuente: Propia.....	127

A stylized sunburst graphic with a central dark blue circle containing the text 'INTRODUCCIÓN'. The sunburst is composed of numerous yellow lines radiating outwards, with some lines ending in small yellow dots. The background is a dark blue gradient.

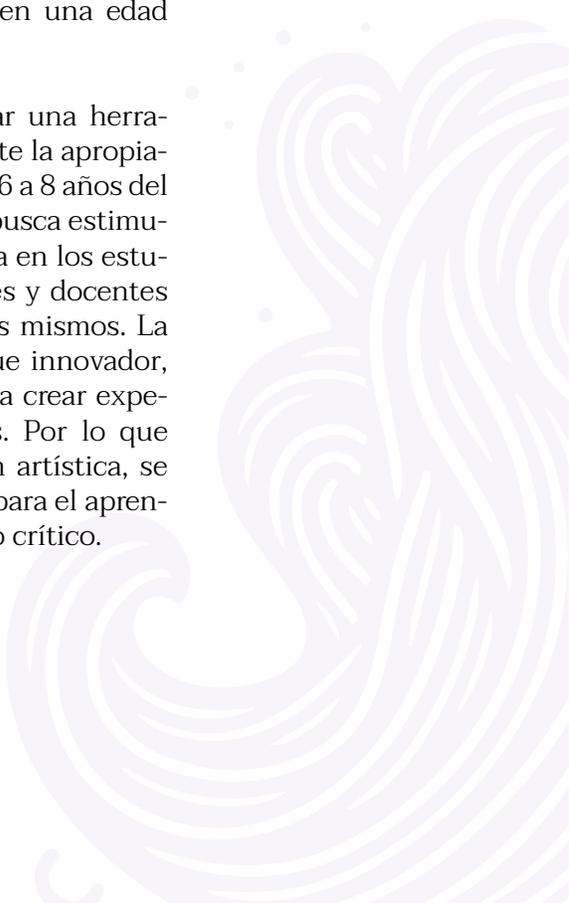
INTRO DUCCIÓN

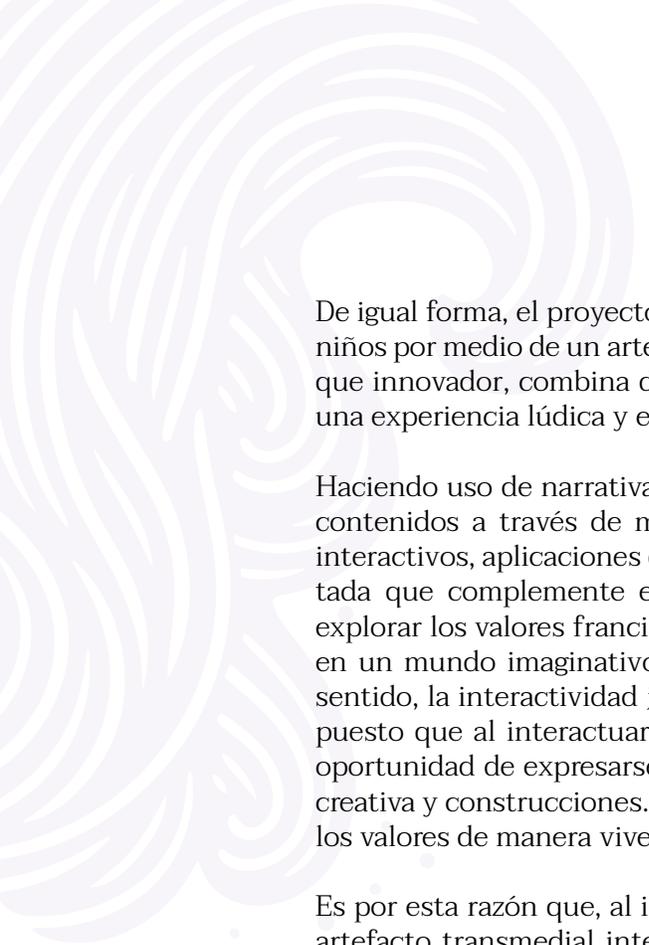


Los valores representan los principios éticos y morales que guían el comportamiento y las acciones de una persona o una institución. Por ello, dentro del ámbito educativo, la formación en valores es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les brinda herramientas para convertirse en ciudadanos responsables, empáticos y comprometidos con su entorno.

Así bien, el Instituto San Francisco de Asís, fiel a su tradición franciscana, se ha propuesto inculcar en sus estudiantes valores que caracterizan sus principios más elementales como la humildad, sencillez, alegría, fraternidad, paz y amor a la naturaleza. Sin embargo, la transmisión efectiva de estos valores requiere de enfoques innovadores que capten la atención y el interés de los niños en su etapa de desarrollo principalmente en una edad temprana.

Bajo este contexto, surge la necesidad de diseñar una herramienta lúdica interactiva y transmedial que fomente la apropiación de dichos valores franciscanos en los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís. Esta herramienta busca estimular las habilidades creativas y de expresión artística en los estudiantes de grado tercero, involucrando a los padres y docentes como actores clave en el proceso educativo de los mismos. La importancia de este proyecto radica en su enfoque innovador, que combina la transmedia y la interactividad para crear experiencias atractivas y significativas para los niños. Por lo que además de promover la creatividad y la expresión artística, se contribuye al desarrollo de habilidades esenciales para el aprendizaje y el crecimiento personal como pensamiento crítico.





De igual forma, el proyecto pretende potenciar las habilidades creativas de los niños por medio de un artefacto transmedial interactivo, ya que al ser un enfoque innovador, combina diferentes medios y plataformas que permitan crear una experiencia lúdica y envolvente que capture la atención de los niños.

Haciendo uso de narrativas transmediales se puede extender la historia y los contenidos a través de múltiples canales, como medios editoriales, juegos interactivos, aplicaciones digitales e incluso el uso de realidad aumentada que complementa esta experiencia. De este modo, los niños podrán explorar los valores franciscanos de forma dinámica y atractiva, al sumergirse en un mundo imaginativo que estimule su curiosidad y creatividad. En ese sentido, la interactividad juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje, puesto que al interactuar con el artefacto transmedial, los niños tendrán la oportunidad de expresarse artísticamente, ya sea mediante dibujos, escritura creativa y construcciones. Dichas actividades prácticas les permitirán asimilar los valores de manera vivencial y significativa.

Es por esta razón que, al involucrar diferentes modalidades de aprendizaje, el artefacto transmedial interactivo brinda una experiencia multisensorial que potencia la retención y la comprensión de los conceptos. Además de fomentar la participación activa de los niños, promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, siendo fundamentales para lograr un crecimiento integral.

Vigotsky (1999) indicó:

“

La imaginación **es un proceso complejo por su composición**; precisamente esta complejidad origina la dificultad principal para el estudio del proceso de creación y conduce con frecuencia a falsas representaciones con respecto a la propia naturaleza de este proceso y su carácter como algo extraordinario y completamente excepcional.

”



Capítulo

1

Sembrando creatividad

INDAGAR/CONTEXTUS

Objeto o tema de Investigación

Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

PROCESO

- Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial

OBJETO

- Fomentar la apropiación de valores franciscanos

LOCALIZACIÓN

- Instituto San Francisco de Asís



VISUALIZACIÓN

Tema de investigación



¿Qué se busca?

Brindar a los niños, docentes y padres de familia una herramienta lúdica transmedial que permita la apropiación de valores franciscanos gracias a actividades que estimulen su potencial creativo.

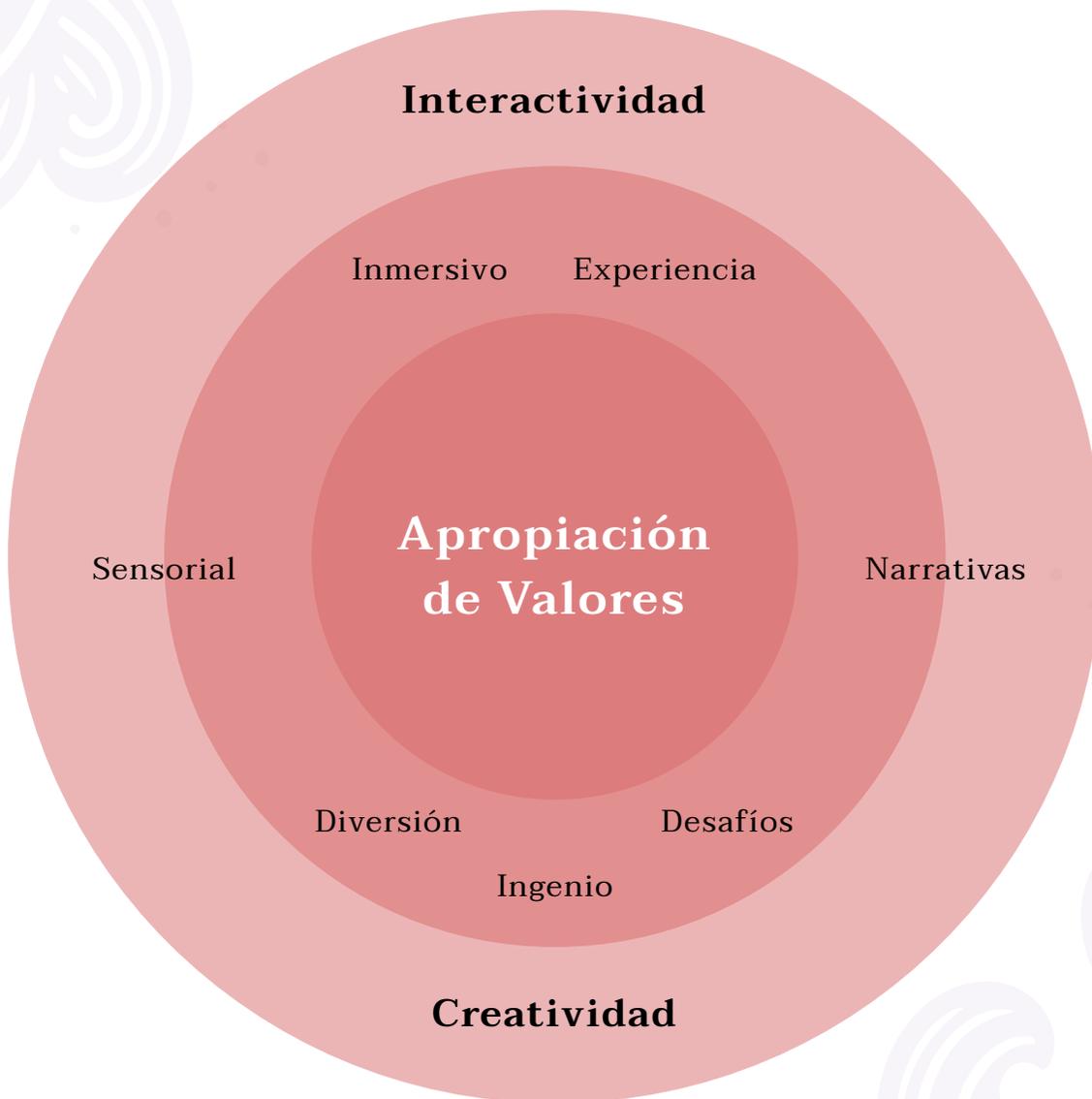




Figura 1. San Juan de Pasto. Fuente: Sur Red Colombia

Contextualización

La educación en valores es uno de los pilares fundamentales dentro de la formación integral de los niños, ya que esta les brinda herramientas para desenvolverse como ciudadanos responsables, empáticos y comprometidos con su contexto inmediato. Por esta razón, el proyecto de investigación se llevará a cabo dentro de la ciudad de Pasto situada en el sur de Colombia, que cuenta con una cultura vibrante y diversa que alberga una rica tradición artística y una comunidad comprometida con el desarrollo integral de sus ciudadanos, especialmente de los más jóvenes. Con el paso de los años, Pasto ha sido reconocida por su pasión y compromiso con las expresiones artísticas que reflejan la riqueza y diversidad de su población, además del compromiso con la educación y la promoción cultural.

Dentro de este contexto tanto cultural como socialmente enriquecedor, el proyecto cobra una relevancia particular gracias a que la ciudad ofrece un entorno propicio para el desarrollo de iniciativas que fomenten la creatividad, la expresión y el crecimiento personal de los niños por medio de las artes como medio de expresión de distintas índoles, en este caso en particular, la articulación de procesos disruptivos mediante los cuales el diseño, la educación y la lúdica se mezclan para generar herramientas con alto carácter innovador para la comunidad.

Micro contexto

El Instituto San Francisco de Asís, ubicado en el corazón de la ciudad de Pasto, se presta como un espacio educativo comprometido con el desarrollo integral de sus estudiantes en los niveles de Preescolar, Básica y Media, por medio de la Pedagogía Franciscano – Capuchina y la Filosofía Personalizante y Humanizadora del Padre Guillermo de Castellana.

Teniendo en cuenta lo anterior, la elección de niños de grado tercero para este proyecto, se fundamenta por varias razones. En primer lugar, este rango de edad coincide con un período crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, donde su imaginación y capacidad creativa están en plenitud, por lo que cuentan con un punto óptimo para experimentar y explorar nuevas formas de expresión artística. Además, en esta etapa los niños siguen perfeccionando su **motricidad gruesa y fina** puesto que están comenzando a dominar habilidades motoras y cognitivas más avanzadas. Por ende su coordinación y habilidades manuales mejoran, lo que les permite **trabajar con mayor precisión** y participar de actividades artísticas como el dibujo y la pintura que promueve la coordinación ojo-mano, la conciencia espacial y la fuerza muscular, que son importantes para su desarrollo físico.

Finalmente, la ubicación de la institución en la ciudad de Pasto proporciona un entorno rico en cultura y tradición, que servirá como fuente de inspiración y enriquecimiento para los niños en su proceso de exploración artística. Con todo esto en consideración, el Instituto San Francisco de Asís se presenta como el lugar ideal para llevar a cabo este proyecto que busca promover la apropiación de valores fundamentales a la vez que se logra estimular la creatividad y la exploración artística en niños de grado tercero.

Descripción del problema

En la era digital actual, se observa un fenómeno preocupante en el desarrollo infantil: el **distanciamiento progresivo de los niños** de los elementos análogos tradicionales en favor del uso intensivo de la tecnología. Esta tendencia ha generado inquietudes acerca de cómo este cambio en los patrones de actividad podría afectar negativamente el desarrollo cognitivo, emocional y creativo de los niños, especialmente en el ámbito de la expresión artística y la exploración creativa, ya que la falta de contacto con estas formas tradicionales de expresión artística puede limitar el potencial creativo, la capacidad de exploración de los niños y la misma apropiación de valores fundamentales como la humildad, el respeto y la sencillez. Además, de acuerdo con los aportes de (Healy, 1998), se entiende que estos hechos pueden tener un impacto negativo en el desarrollo de habilidades motoras finas y en la integración sensorial de los niños, puesto que las experiencias táctiles, kinestésicas y multisensoriales son fundamentales para el desarrollo adecuado del cerebro y las habilidades motoras en los primeros años de vida. De este modo, la relación con estos dispositivos electrónicos, plataformas digitales y juegos en línea ha desplazado gradualmente actividades esenciales como lo es el dibujo, la pintura y la mani

pulación de materiales físicos en el proceso de crecimiento, aprendizaje y formación en valores de los niños.

No obstante, en medio de esta realidad, surge una paradoja intrigante: *la misma tecnología que contribuye al alejamiento de los elementos análogos también posee un potencial sin explotar para enriquecer y diversificar las experiencias artísticas de los niños y fomentar la apropiación de valores fundamentales.*

Si bien el uso excesivo e indiscriminado de la tecnología puede generar preocupaciones sobre la salud mental, el tiempo de pantalla y la pérdida de habilidades básicas, también resulta crucial reconocer que la tecnología, cuando se emplea de manera deliberada y creativa, *puede convertirse en un catalizador para la imaginación, la innovación, la expresión artística y la transmisión de valores positivos en los niños.*

Por esa razón, esta investigación busca explorar cómo la integración estratégica de la tecnología en actividades artísticas puede ofrecer nuevas formas de estimular la creatividad, la exploración, la experimentación y la apropiación de valores fundamentales en los niños de 6 a 8 años. Por medio de la creación de una herramienta lúdica e interactiva diseñada específicamente para este propósito, se pretende no sólo contrarrestar el distanciamiento de los elementos análogos, sino también aprovechar el potencial único de la tecnología para fomentar la expresión artística y la transmisión de valores en los niños en edad temprana, puesto que al comprender mejor cómo la tecnología puede ser utilizada de manera positiva para enriquecer las experiencias artísticas de los niños y promover la adquisición de valores, esta investigación aspira a proporcionar perspectivas innovadoras y prácticas para abordar los desafíos actuales en la estimulación de la creatividad infantil y la formación en valores en un mundo cada vez más digitalizado.





Formulación del problema

En un mundo cada vez más enfocado en la tecnología y la estructura académica

¿Cómo diseñar una **herramienta lúdica interactiva transmedial** que fomente la apropiación de valores franciscanos y el desarrollo de habilidades creativas en niños de 6 a 8 años, involucrando a padres y docentes?

¿Como se podría **integrar esta herramienta** dentro de la metodología implementada en la Institución?



Figura 2. Valores Franciscanos. Fuente: Colegios Capuchinos

PROPÓSITOS

GENERAL

Desarrollar una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos del Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

ESPECÍFICOS

Identificar los valores franciscanos que se promueven dentro de la institución y su relevancia en el desarrollo integral de los niños de 6 a 8 años.

Proponer experiencias innovadoras e inmersivas que estimulen la creatividad de los niños a través de la promoción de los valores franciscanos.

Reconocer las necesidades y competencias de aprendizaje de los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís.

Validar la integración de la herramienta lúdica para ser aplicada como apoyo pedagógico dentro de la institución.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por la necesidad de brindar a los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís una experiencia educativa innovadora y atractiva que facilite la apropiación de los valores franciscanos fundamentales para su desarrollo integral. Los valores como la humildad, la sencillez, el respeto por la naturaleza y la búsqueda de la paz interior, son pilares esenciales de la filosofía educativa de la institución y representan principios éticos y morales clave para la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con su entorno.

Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza de valores han demostrado ser poco efectivos para captar el interés y la atención de los niños en esta etapa crucial de desarrollo cognitivo, emocional y social. Los niños de estas edades aprenden mejor por medio de experiencias lúdicas, interactivas y multisensoriales que les permitan explorar y asimilar conceptos de maneras inmersivas. Además, *la influencia creciente de la tecnología y los entornos digitales en la vida de los niños plantea la necesidad de aprovechar el potencial de estos medios para fomentar la creatividad, la expresión artística y la apropiación de valores.*

En este contexto, el diseño de una herramienta lúdica interactiva y transmedial representa una oportunidad innovadora para abordar este desafío educativo. Puesto que al combinar elementos lúdicos, interactivos y transmediales, se crean experiencias atractivas y envolventes que capturan la atención de los niños y promueven su participación activa en el proceso de aprendizaje. De igual forma, al estimular las habilidades creativas y la expresión artística gracias a actividades prácticas y lúdicas, como el dibujo, la escritura creativa, las construcciones o realidad aumentada, se fomenta la asimilación vivencial de los valores franciscanos.

Asimismo, la investigación reconoce la importancia de involucrar a padres y docentes dentro de este proceso formativo, ya que desempeñan un papel fundamental en la educación y el acompañamiento integral de los niños. Entonces, al brindarles una herramienta adecuada y recursos prácticos, se les empodera para reforzar y complementar la enseñanza de valores en el hogar y en el aula, fomentando su participación activa y promoviendo una formación coherente y consistente.

Ahora bien, además de brindar herramientas que permitan la apropiación de valores, se pretende que los niños sean capaces de desarrollar y potenciar su creatividad, es por ello que de acuerdo con los aportes de (Angelino & Benitez Perero, 2017) se ha demostrado que la creatividad está estrechamente relacionada con el rendimiento académico, ya que al desarrollar habilidades creativas, los niños no solo adquieren un enfoque más flexible y abierto hacia el aprendizaje, sino que también mejoran su capacidad para comprender y resolver problemas de manera efectiva en diversas áreas del conocimiento. Además, la creatividad implica la colaboración y la comunicación efectiva con los demás, a través de actividades creativas en grupo, los niños aprenden a trabajar en equipo, a valorar y respetar las ideas de los demás, y a desarrollar habilidades sociales como la empatía y la cooperación, aspectos fundamentales para su éxito personal y profesional en el futuro.

Finalmente, este proyecto no solo beneficia a los niños, sino también a los padres y docentes, dado que al promover la creatividad en el entorno escolar, se les brinda herramientas y recursos para apoyar el desarrollo creativo de los niños tanto en el hogar como en el aula, fortaleciendo así la colaboración entre la escuela y la comunidad educativa. Es por lo anterior que el proyecto se justifica tanto por su capacidad para promover un desarrollo integral, como por la preparación a los niños frente a los desafíos del mundo actual, lo que fortalece su autoconfianza y autonomía, mejorar su rendimiento académico, desarrollar habilidades sociales clave y fomentar la colaboración entre padres, docentes y comunidad educativa.



A stylized sunburst graphic with a central dark blue circle containing the text 'ANTECEDENTES' in yellow, bold, uppercase letters. The sunburst is composed of numerous yellow lines of varying lengths radiating from the center, set against a light blue background that is part of a larger, abstract shape resembling a stylized sun or a drop. The overall design is clean and modern.

**ANTE
CEDEN
TES**

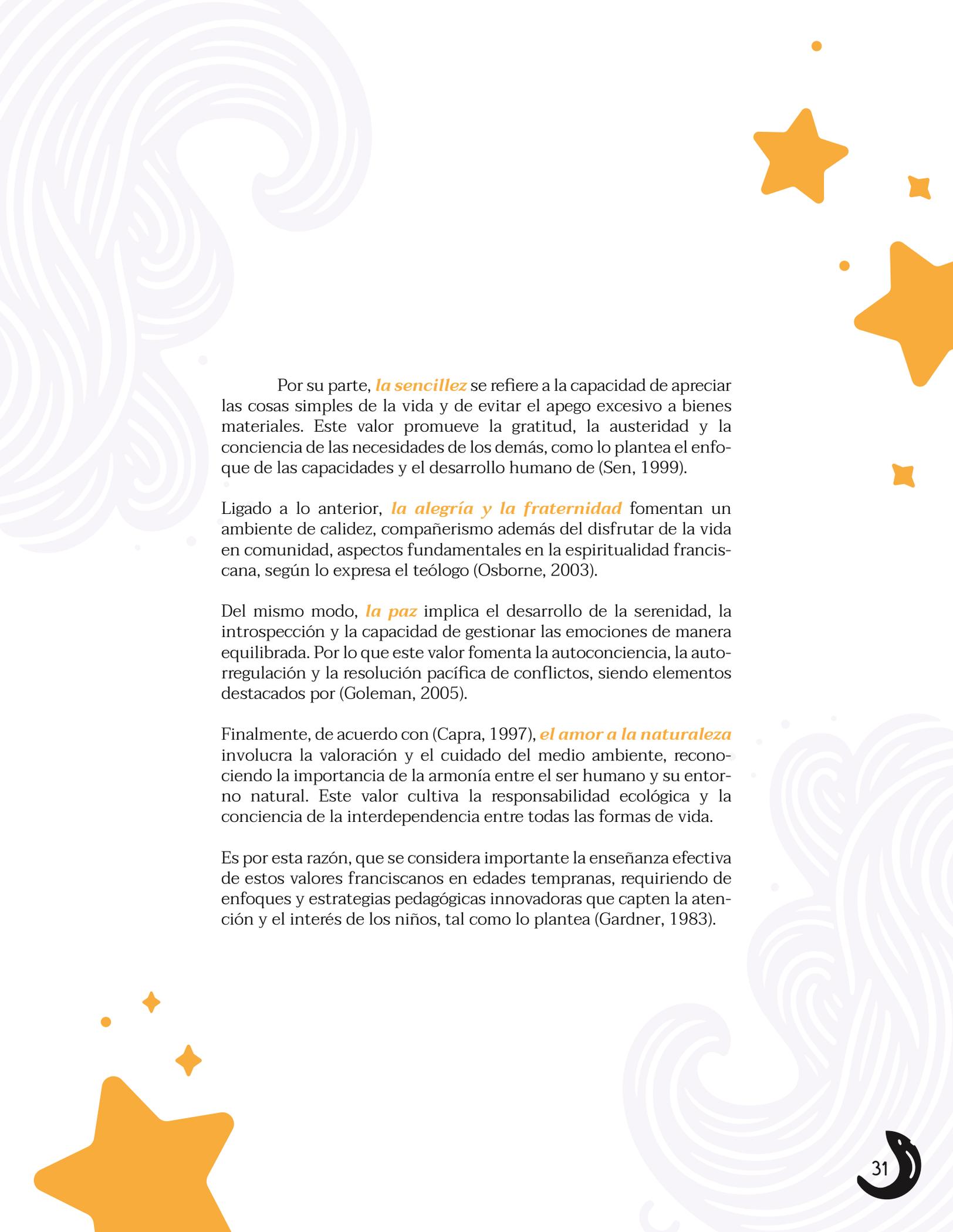
Educación en Valores

La educación en valores es un pilar fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que les brinda herramientas para convertirse en ciudadanos responsables, empáticos y comprometidos con su entorno, tal como lo sostienen autores como (Lickona & Davidson, 2005). En ese sentido los valores representan los principios éticos y morales que guían el comportamiento y las acciones de una persona, y su adquisición desde edades tempranas es crucial para el desarrollo de una personalidad sólida y una convivencia armoniosa en la sociedad según lo planteado por (Yáñez-Canal, 2019).

En el caso particular del Instituto San Francisco de Asís, la transmisión de los valores franciscanos juega un papel esencial en su filosofía educativa. Puesto que sus valores, enraizados en la tradición de la orden franciscana, incluyen la humildad, la sencillez, el respeto por la naturaleza y la búsqueda de la paz interior, como lo describe (Delio, 2004). Por ello, se puede hablar que **la humildad** implica una actitud de modestia, reconocimiento de las propias limitaciones y la apertura al aprendizaje constante, ya que se fomenta la empatía, la capacidad de escucha y el respeto hacia los demás, siendo aspectos destacados por el filósofo y pedagogo (Freire, 1997).

Figura 3. Educación en valores. Fuente: RedEduca





Por su parte, **la sencillez** se refiere a la capacidad de apreciar las cosas simples de la vida y de evitar el apego excesivo a bienes materiales. Este valor promueve la gratitud, la austeridad y la conciencia de las necesidades de los demás, como lo plantea el enfoque de las capacidades y el desarrollo humano de (Sen, 1999).

Ligado a lo anterior, **la alegría y la fraternidad** fomentan un ambiente de calidez, compañerismo además del disfrutar de la vida en comunidad, aspectos fundamentales en la espiritualidad franciscana, según lo expresa el teólogo (Osborne, 2003).

Del mismo modo, **la paz** implica el desarrollo de la serenidad, la introspección y la capacidad de gestionar las emociones de manera equilibrada. Por lo que este valor fomenta la autoconciencia, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos, siendo elementos destacados por (Goleman, 2005).

Finalmente, de acuerdo con (Capra, 1997), **el amor a la naturaleza** involucra la valoración y el cuidado del medio ambiente, reconociendo la importancia de la armonía entre el ser humano y su entorno natural. Este valor cultiva la responsabilidad ecológica y la conciencia de la interdependencia entre todas las formas de vida.

Es por esta razón, que se considera importante la enseñanza efectiva de estos valores franciscanos en edades tempranas, requiriendo de enfoques y estrategias pedagógicas innovadoras que capten la atención y el interés de los niños, tal como lo plantea (Gardner, 1983).

Ligado a lo anterior, se puede decir que la enseñanza efectiva de valores en niños de edades tempranas requiere de enfoques y estrategias pedagógicas innovadoras que llamen su atención e interés, es por ello que los métodos tradicionales, como charlas o lecturas, resultan poco atractivos y no llegan a promover la interiorización vivencial de los valores. De acuerdo con varios autores y expertos en educación se ha propuesto enfoques lúdicos, interactivos y experienciales. Uno de los enfoques más destacados es el aprendizaje basado en el juego, respaldado por autores como (Lillard, 2017), quien enfatiza la importancia del juego libre y la exploración guiada para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en edades tempranas a través del juego, donde los niños pueden experimentar y asimilar valores de forma práctica.

Otro enfoque prometedor es el aprendizaje experiencial, promovido por David A. Kolb en su teoría del aprendizaje experiencial, sin embargo, el análisis de (Gómez Pawelek, s.f) propone que *“desde el lugar del educador, el modelo puede servir como marco conceptual para la planificación de clases y el diseño de estrategias didácticas”*. Por está razón se ve la necesidad de analizar la siguiente figura:

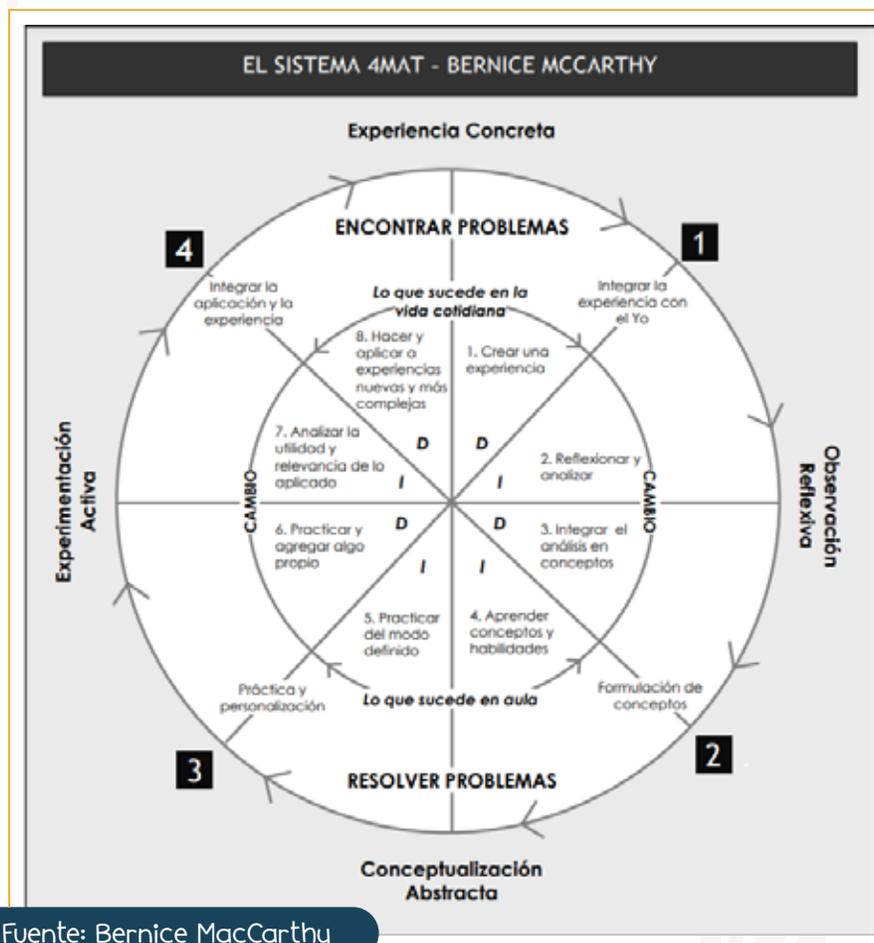


Figura 4. Sistema 4mat. Fuente: Bernice MacCarthy

Como se puede observar, este es un modelo de planificación de clases, a partir del cual se puede incluir diversas actividades de todo tipo, donde lo importante radica en que se haga uso de las siguientes habilidades de aprendizaje.

① EXPERIMENTAR

Hace referencia a la conexión con una experiencia y poder reflexionar a partir de la misma.

② CONCEPTUALIZAR

Hace referencia al compartir de conceptos y definiciones.

③ APLICAR

Hace referencia a la práctica de lo enseñado previamente para poder agregar nuevos elementos de forma personal.

④ CREAR

Hace referencia a el análisis de relevancia para que pueda aplicarse a nuevas situaciones.



Figura 5. Educación emocional. Fuente: Mindic

Además, el enfoque de la educación narrativa, respaldado por autores como (Egan, 2005), destaca el poder de las historias y la imaginación para transmitir valores de forma innovadora, puesto que sugiere que los niños aprenden mejor cuando se les involucra en narrativas que los cautiven y se les permite explorar conceptos abstractos gracias a el uso de la imaginación y la creatividad.

Por otro lado, el enfoque de la educación emocional, promovido por autores como (Elias, 1997), enfatizan la importancia de desarrollar habilidades sociales y emocionales en los niños, resultando fundamental para lograr su interiorización y práctica de valores como la empatía, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos. Es por esta razón, que el enfoque del aprendizaje basado en proyectos, respaldado por autores como (Larmer et al., 2015), involucra a los estudiantes en proyectos prácticos y colaborativos que les permiten explorar valores y aplicarlos en contextos auténticos, fomentando así un aprendizaje significativo y duradero.

Desarrollo cognitivo y socio-emocional

Las bases canónicas del desarrollo infantil ofrecen una base sólida para comprender las capacidades y necesidades de los niños en la etapa de 6 a 8 años. Según la teoría del desarrollo cognitivo de **Jean Piaget**, en este rango de edad, los niños se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, un momento en el cuál comienzan a desarrollar habilidades de pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas concretos (Piaget, 1964).

Por su parte, **Lev Vygotsky** enfatizó la importancia del entorno socio-cultural y la interacción social en el desarrollo cognitivo del niño. En su teoría socio-cultural, Vygotsky introduce conceptos como la "*zona de desarrollo próximo*" y el "*andamiaje*", que destacan la importancia de la guía y el apoyo de adultos para el aprendizaje efectivo (Vygotsky, 1978). De igual forma, **Erik Erikson**, en su teoría del desarrollo psicosocial, sugiere que durante esta etapa, los niños se enfrentan a la crisis de "*industria vs. inferioridad*", donde buscan desarrollar un sentido de competencia y habilidad a través de la exploración y el dominio de tareas y actividades (Erikson, 1963).

Figura 6. Desarrollo integral. Fuente: Colegio Lakeside



En la etapa de 6 a 8 años, los niños experimentan un rápido crecimiento cognitivo y socio-emocional. Según autores como (Berger & Thompson, 1997), en esta edad, los niños desarrollan habilidades de pensamiento más complejas, como la capacidad de **clasificar, ordenar y comprender conceptos abstractos**. Además, los niños en esta etapa tienen una creciente necesidad de exploración, manipulación y experimentación con su entorno físico y social, como bien señala Lev Vygotsky, el aprendizaje óptimo ocurre cuando se presentan tareas y actividades dentro de la "zona de desarrollo próximo" del niño, donde pueden progresar con la guía adecuada (Vygotsky, 1978), como se aprecia a continuación:

Nivel de desarrollo real
Significación del concepto con el que el niño inicia el proceso.

PROCESO INTERPERSONAL

Nivel de desarrollo potencial
Significación del concepto que adquiere el niño al terminar el proceso intrapersonal.

Ahora bien, por su parte el juego y la interacción social desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños dentro de esta etapa, ya que autores como (Whitebread et al., 2012), resaltan el valor del juego libre y guiado para el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la autorregulación, la creatividad y la capacidad de pensar de manera flexible. Además, la interacción social con pares y adultos es crucial para el desarrollo socio-emocional de los niños. De acuerdo con Lev Vygotsky y su concepto de "andamiaje", los adultos y compañeros más capaces pueden brindar apoyo y guía para ayudar a los niños a adquirir nuevas habilidades y conocimientos (Vygotsky, 1978).



En contraste, se encontraron las ideas presentadas sobre el desarrollo en esta etapa, respaldadas por (Papalia, 2010), donde se destaca que durante los años escolares, entre los 6 a los 12 años, los niños experimentan un importante avance en su desarrollo cognitivo, social y emocional, puesto que en esta etapa, **mejoran significativamente su capacidad de pensamiento lógico y concreto**, lo que les permite comprender mejor conceptos como las categorías, las relaciones causales y la conservación. Además, se resalta que el juego sigue siendo una actividad crucial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Ahora bien, en cuanto al desarrollo socio-emocional, se destaca que los niños de este rango de edad comienzan a desarrollar un sentido más profundo de la amistad, la lealtad y la cooperación con sus pares, por ello enfrentan desafíos importantes, como el manejo de emociones complejas y la formación de una autoimagen positiva, siendo aspectos que influyen en el bienestar emocional y la motivación para aprender.



Es por ello, que si se tiene en cuenta la etapa en la que los niños se encuentran se puede hacer un análisis integral de cómo la propuesta reflejaría acertivamente los propósitos planteados. En ese sentido, se ve la oportunidad de enlazar, los procesos cognitivos de los niños con el siguiente modelo.

De acuerdo con (Smith et al., 1995) el **modelo Geneptore**, se muestra como una de las formas para entender y fomentar la creatividad. Además de basarse en la idea de que el proceso creativo involucra a dos fases principales: la generación y la exploración. Dado que, sus fundamentos teóricos se apoyan en la idea de que la creatividad no es un proceso misterioso o inaccesible, sino más bien puede ser considerado un conjunto de habilidades cognitivas que podrán ser desarrolladas y mejoradas con el tiempo. Por este motivo, la relación que nace entre el modelo Geneptore y el desarrollo cognitivo infantil, puede llegar a ofrecer diversas oportunidades que potencien en gran medida el crecimiento cognitivo de los niños, puesto que el modelo en cuestión puede adaptarse, complementar y acelerar los procesos naturales dentro del desarrollo cognitivo del grupo.

Razón por la cual, el combinar los fundamentos del modelo Geneptore con una herramienta lúdica interactiva transmedial para fomentar la apropiación de valores surge como una propuesta de diseño potencialmente efectiva. Ya que integra conceptos que pueden crear un ambiente de aprendizaje rico y estimulante al complementarse en:

1 GENERACIÓN

De ideas

3 APRENDIZAJE

experiencial

2 EXPLORACIÓN

interactiva

4 COLABORACIÓN

El modelo Geneptore ha sido respaldado en el contexto del desarrollo infantil, como por ejemplo con la *teoría de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky*, que se alinea adecuadamente con la fase de exploración del modelo, donde se plantea que una guía adecuada puede conducir a los niños más allá de sus capacidades. Además, de ofrecer beneficios para el desarrollo cognitivo infantil, puesto que este, incluye la mejora de la flexibilidad cognitiva, el pensamiento divergente y la capacidad de resolución de problemas.

En ese sentido, teniendo en cuenta los aportes de (Tovar Muñoz, 2020), se puede resaltar lo siguiente: la creatividad es un proceso continuo que involucra la interacción entre el aprendiz, el docente y su contexto inmediato. Lo que resulta clave, para el desarrollo de una herramienta transmedial, ya que de ese modo se pueden integrar las interacciones dinámicas entre los usuarios (estudiantes) y los contenidos (apropiación de valores), personalizando de este modo la experiencia y fomentando una reflexión en torno a la temática planteada. Así mismo, se resalta cómo la creatividad está estrechamente ligada a las experiencias sociales y emocionales de los estudiantes. Razón por la cual, el desarrollo e implementación de una herramienta interactiva puede promover a espacios de reflexión, al igual que en el desarrollo de los talleres experimentales que justifican el propósito del proyecto.

Figura 7. Talleres infantiles de creatividad. Fuente: Propia.



Aprendizaje lúdico e interactivo

Numerosos estudios respaldan los beneficios del aprendizaje por medio del juego y la experiencia práctica, especialmente en edades tempranas. De acuerdo con (Lillard, 2017), el juego libre y guiado les permite a los niños explorar, experimentar y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural. Por otro lado, autores como David A. Kolb, en su teoría del aprendizaje experiencial, enfatiza que el aprendizaje más duradero y profundo ocurre cuando los individuos se involucran en experiencias concretas y reflexionan sobre ellas, lo que les permite construir conceptos abstractos y aplicarlos en nuevas situaciones, como se observa en la siguiente figura:

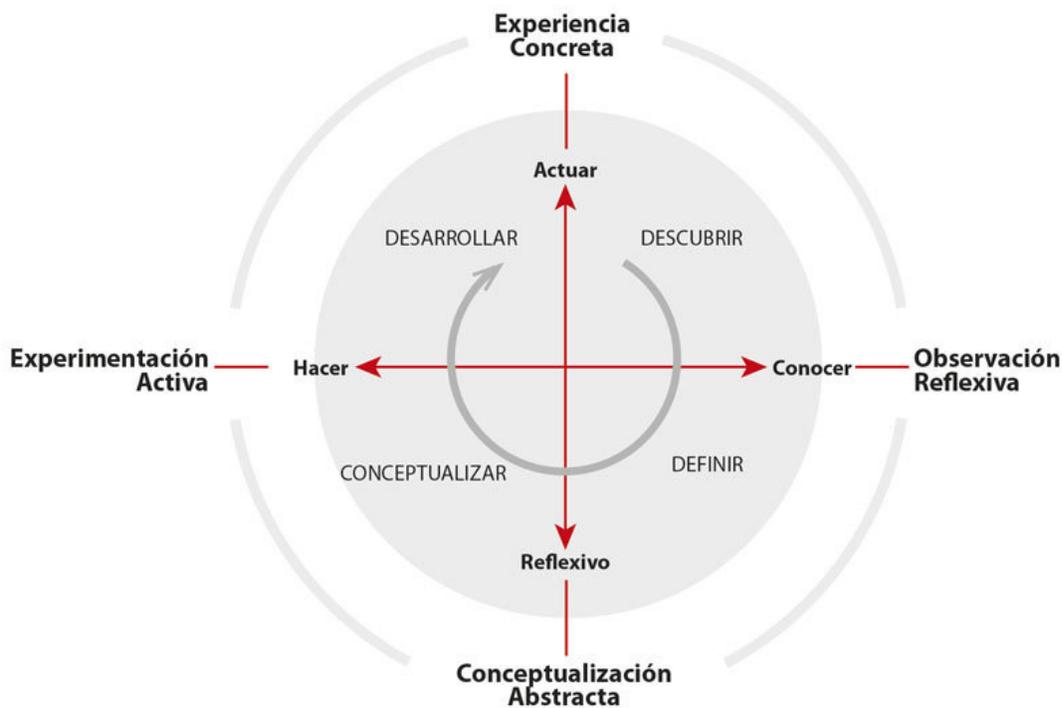
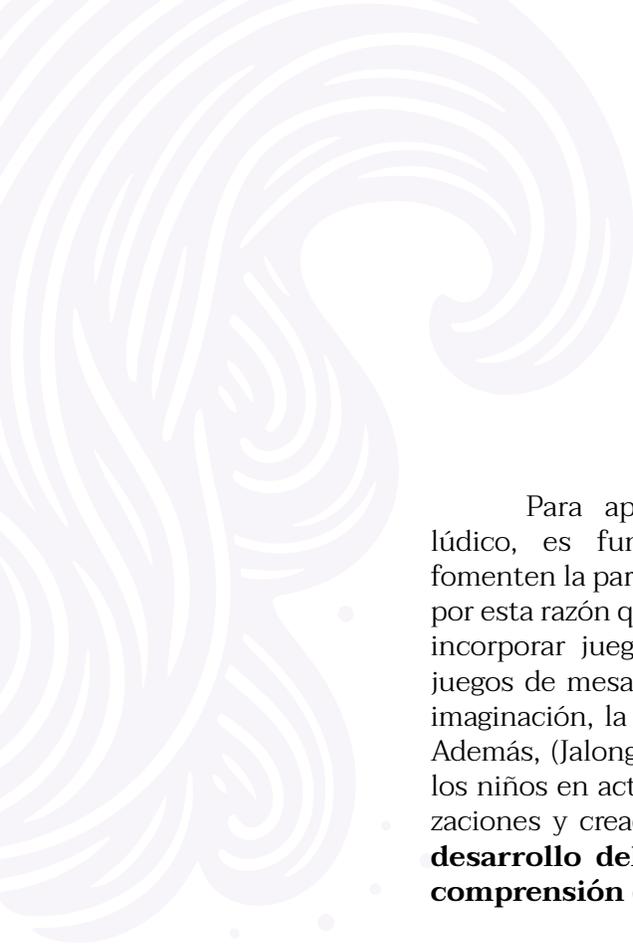


Figura 8. Aprendizaje experiencial. Fuente: ResearchGate



Para aprovechar los beneficios del aprendizaje lúdico, es fundamental implementar estrategias que fomenten la participación activa y el interés de los niños, es por esta razón que (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2005) sugieren incorporar juegos de roles, actividades de construcción, juegos de mesa y otros recursos lúdicos que estimulen la imaginación, la resolución de problemas y la cooperación. Además, (Jalongo, 2011) recomienda también involucrar a los niños en actividades de narración de cuentos, dramatizaciones y creación de historias, puesto que **fomenta el desarrollo del lenguaje, la expresión creativa y la comprensión de valores y conceptos abstractos.**

Por ello, para maximizar el impacto del aprendizaje lúdico, se ve la necesidad de diseñar experiencias interactivas y multisensoriales que involucren a los niños a través de diversos canales, como menciona (Tate, 2010), enfatiza la importancia de incorporar elementos visuales, auditivos, kinestésicos y táctiles en el proceso de aprendizaje, puesto que que estimula la formación de conexiones neuronales más sólidas y duraderas.

Por su parte, (Gardner, 1983) destaca la necesidad de reconocer y cultivar diferentes estilos de aprendizaje en los niños, lo que implica diseñar actividades que involucren **diversas inteligencias, como la kinestésica, visual, musical y espacial.** Finalmente, cabe mencionar a (Katz & Chard, 2000), quienes promueven el enfoque de aprendizaje basado en proyectos, donde los niños se involucran en investigaciones prácticas y colaborativas sobre temas de su interés, fomentando así la curiosidad, la resolución de problemas y un aprendizaje significativo.

UNICEF (2018) indica que:



DE LOS 6 A LOS 8 AÑOS

Los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.



Es por ello que, abordar métodos de aprendizaje en la primera infancia resulta esencial para preparar a los niños frente a una enseñanza básica primaria y en sí misma, fomentar un éxito para su crecimiento personal de una forma integral. Por ende, el juego es visto como un método clave y fundamental para fomentar un desarrollo integral en esta etapa de crecimiento, puesto que gracias a este, los niños son capaces de entender el mundo que los rodea, compartir experiencias, y a su vez expresar emociones.

Estos aportes resultan significativos y de gran relevancia para entender como funcionan las disciplinas dentro de la educación, sin embargo, a su vez se logran identificar diferentes retos, como lo es la falta de comprensión sobre el valor del juego que se forma entre padres de familia y maestros, además, la posible falta de recursos para implementar dichos entornos cargados que conduzcan a un aprendizaje lúdico, y finalmente la falta de formación a los maestros en este tipo de pedagogías. Dicho esto, cabe resaltar que debe existir un respaldo dentro de las políticas educativas que incluyan al juego como una parte integral del currículo académico, ya que dentro de este se destacaría la necesidad de fomentar el manejo de normas de calidad que enlacen al juego como un componente crucial de la educación.



Figura 9. Aprendizaje lúdico. Fuente: Sociedad Chilena de Desarrollo Emocional

Por su parte, (Posada González, 2014) menciona que la lúdica se reconoce como una herramienta importante en procesos de formación, ya que **promueve un aprendizaje significativo y participativo**. Además, se muestra como una forma de enseñanza activa, que más allá de entretener, busca desarrollar integralmente al individuo en cuestión. Gracias a esto, la lúdica es capaz de **facilitar la construcción de conocimiento**, ya que promueve una actitud dinámica en el estudiante que le permite interactuar activamente con el contenido expuesto, **construyendo de esta forma nuevos significados pero basados en sus conocimientos previamente adquiridos**.

De igual forma, se resalta la forma en la que se aplica la definición de lúdica como un sinónimo del "juego", sin que esta llegue a explorar otras **posibilidades como herramienta educativa**. En este caso, no solo se trata solo de implementar juegos, sino también de fomentar una actitud lúdica tanto en los estudiantes como en los docentes, ya que esto guiará el aprendizaje en un ambiente agradable y participativo, donde **se propicie la curiosidad, la experimentación y el desarrollo integral**.

Creatividad y redimimiento académico

De acuerdo con (Garrido Canals, 2015) el desarrollo de la creatividad debe ser una parte integral de la educación, por tanto es un objetivo que la mayoría de las instituciones educativas persiguen. Sin embargo, la educación no debería verse reducida únicamente a la transmisión de información, sino más bien a la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la cotidianidad. Es por esto que la formación integral creativa consiste en proporcionar herramientas que vayan más allá de la simple recopilación de datos e información, por lo cual se debe de proponer dar inicio a la formación de docentes con un enfoque de pensamiento más divergente.

Por su parte (González Moreno & Molero Jurado, 2023) defienden que dentro del ámbito educativo, la **flexibilidad cognitiva** resulta esencial para el éxito académico, dado que los estudiantes dotados de esta habilidad tienen una mayor capacidad para enfrentar los desafíos en el aula, resolver problemas complejos y aprender de manera más efectiva. Además, la flexibilidad cognitiva **se encuentra estrechamente relacionada con la creatividad**, ya que las personas con esta capacidad son más propensas a generar ideas originales y a pensar de manera innovadora en diferentes contextos de la vida.

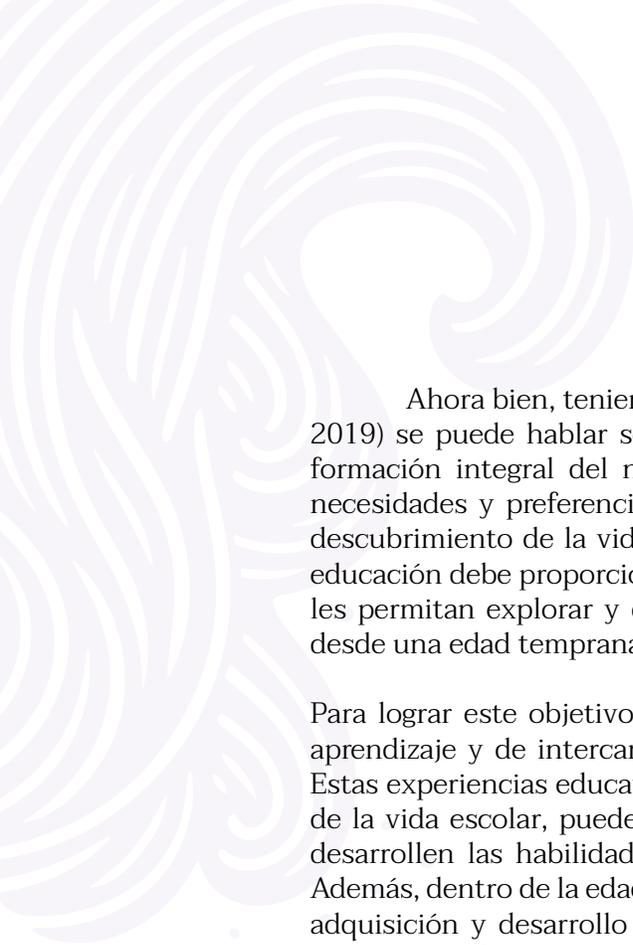
Es por esta razón que, se ve la necesidad de que los educadores puedan diseñar estrategias de enseñanza que promuevan el desarrollo de esta habilidad en los estudiantes. Incluyendo actividades que fomenten la exploración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, así como la promoción de un ambiente de aprendizaje que valore la diversidad de ideas y enfoques. De esta manera, se logra preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual, donde la capacidad de adaptarse y pensar de manera creativa es esencial para el éxito personal y profesional.



Según los aportes de (López Díaz, 2017) se puede hablar de cómo la creatividad implica hacer que algo valioso que no existía, cobre vida, lo que invita a pensar nuevamente sobre la metodología académica y los entornos de aprendizaje que existen para fomentar la metacognición y la autorregulación. La metacognición se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y regular sus propios procesos cognitivos, es decir, entender cómo piensan y cómo pueden mejorar su propio aprendizaje. Al promover la metacognición, se anima a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias estrategias de aprendizaje, a crear planes para alcanzar metas educativas y a monitorear su ejecución. Esto les permite identificar sus aciertos y dificultades, desarrollar estrategias para superar los obstáculos y buscar apoyo para abordar los desafíos que enfrentan.

Figura 10. Creatividad y rendimiento académico. Fuente: ABC





Ahora bien, teniendo en cuenta a (Mejía González & Massani Enríquez, 2019) se puede hablar sobre la importancia de dirigir la educación hacia la formación integral del niño, reconociendo cuáles son sus potencialidades, necesidades y preferencias individuales, puesto que son seres en constante descubrimiento de la vida, el mundo y su lugar en la sociedad, por lo que la educación debe proporcionarles experiencias de aprendizaje significativas que les permitan explorar y desarrollar sus habilidades, capacidades y actitudes desde una edad temprana.

Para lograr este objetivo, se enfatiza la importancia de crear situaciones de aprendizaje y de intercambio que favorezcan el desarrollo integral del niño. Estas experiencias educativas, bien fundamentadas desde las primeras etapas de la vida escolar, pueden sentar las bases sobre las cuales se fortalezcan y desarrollen las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños. Además, dentro de la edad escolar se encuentra una etapa fundamental para la adquisición y desarrollo de potencialidades en áreas como el intelecto y la motivación afectiva, siendo aspectos que tendrán un impacto significativo en etapas posteriores del desarrollo del individuo.

Competencias —● Instituto San Francisco de Asís

Ahora bien, (Instituto San Francisco de Asís, 2023) plantea su evaluación y desarrollo de competencias desde un enfoque de la Pedagogía Franciscana y la Filosofía Personalizante y Humanizadora del Padre Guillermo de Castellana, además de manejar competencias específicas establecidas en las mallas curriculares y planes de aula, así como también las competencias establecidas en los estándares básicos de competencias del Ministerio de Educación Nacional (MEN) para las áreas estandarizadas como matemáticas, castellano, química, biología, física, entre otros. Por lo tanto, para alinear las competencias con la investigación se pueden tener en consideración los siguientes aspectos:

① Competencias ciudadanas

Fomentar valores como el respeto, la convivencia pacífica, la resolución de conflictos a través de la herramienta lúdica propuesta

② Competencias comunicativas

Desarrollar habilidades de expresión artística y creativa a través de la herramienta

③ Competencias socio-afectivas

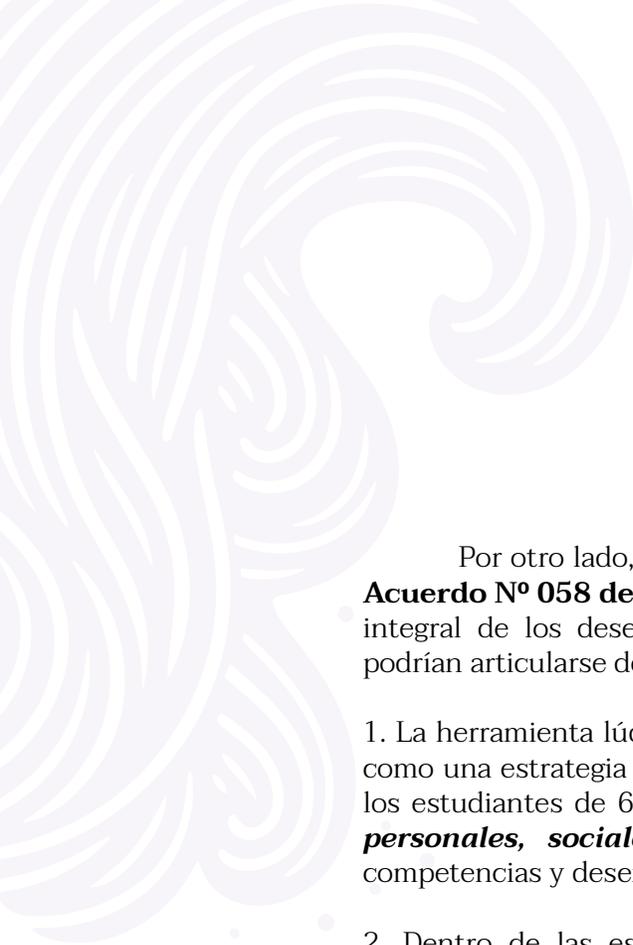
Trabajar la dimensión personal y social de los estudiantes, promoviendo valores franciscanos mediante actividades lúdicas e interactivas.

④ Competencias estéticas

Fomentar la apreciación la expresión artística como medio para transmitir y apropiar los valores institucionales.

⑤ Competencias tecnológicas

Al ser una herramienta transmedial, se pueden desarrollar competencias en el uso y apropiación de diferentes medios y tecnologías.



Por otro lado, se tiene en cuenta que según el Artículo 10 del **Acuerdo N° 058 de aprobación SIEE**, las Estrategias de valoración integral de los desempeños de los estudiantes y la investigación podrían articularse de la siguiente manera:

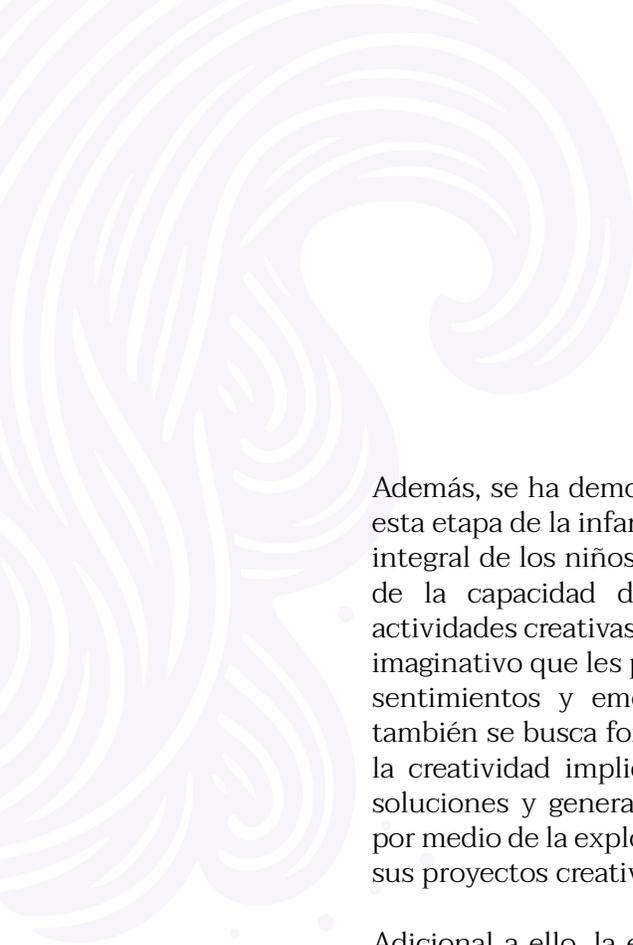
1. La herramienta lúdica interactiva transmedial se puede considerar como una estrategia pedagógica que la institución utilizaría para que los estudiantes de 6 a 8 años demuestren desde sus **dimensiones personales, sociales y cognitivas**, que han desarrollado las competencias y desempeños propuestos en valores franciscanos.
2. Dentro de las estrategias de valoración, la herramienta lúdica permitirá implementar **procesos de evaluación** orientados a valorar la apropiación de competencias ciudadanas, comunicativas, socio-afectivas y estéticas relacionadas con los valores franciscanos.
3. Algunas **actividades de evaluación** como juegos de roles, juegos didácticos, actividades integradoras y proyectos, podrían ser canalizadas por medio de la herramienta lúdica interactiva transmedial.
4. Al ser una **herramienta transmedial**, se podría integrar diferentes formas de expresión conceptual dada por medio de dibujos, representaciones del conocimiento. Lo cual está alineado con las actividades de evaluación sugeridas con anterioridad.
5. La naturaleza lúdica e interactiva de la herramienta permitirá **poner en práctica el enfoque de la Pedagogía Franciscana y Filosofía personalizante** de la institución durante el proceso evaluativo.

Valor creativo

El desarrollar herramientas lúdicas que tengan como objetivo próximo, el fomentar la creatividad resulta necesario dadas las circunstancias actuales, puesto que dentro del planteamiento de la misma se busca estimular y explorar la capacidad creativa e innovadora de los niños. Aunque esta iniciativa busque la creatividad, también se pretende trascender al involucrar activamente a padres de familia y docentes. Es por ello que se pretende destacar la importancia de estimular creativamente a los niños, ya que este aspecto juega un papel fundamental en su desarrollo tanto cognitivo, como emocional y social. De este modo, al proporcionar actividades lúdicas y experiencias en las que los niños sean capaces de imaginar, crear y expresarse libremente se está fomentando su capacidad para pensar de forma original, resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a situaciones nuevas (Ortiz López et al., 2018).

Figura 11. Valor creativo. Fuente: El arca de los niños





Además, se ha demostrado que la estimulación de la creatividad en esta etapa de la infancia tiene múltiples beneficios para el desarrollo integral de los niños. Algunos de esos beneficios incluyen la mejora de la capacidad de expresión y comunicación por medio de actividades creativas como el dibujo, la pintura, la escritura o el juego imaginativo que les permiten a los niños expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones de manera efectiva. En ese sentido, también se busca fomentar diferentes habilidades cognitivas, donde la creatividad implica el pensar de formas divergentes, múltiples soluciones y generar ideas nuevas. Habilidades que se desarrollan por medio de la exploración de diferentes enfoques y perspectivas en sus proyectos creativos.

Adicional a ello, la estimulación de la imaginación y la fantasía, se puede ver reflejada con actividades lúdicas que permiten que los niños creen mundos imaginarios en los que pueden ser cualquier cosa que deseen. Esto les ayuda a desarrollar su imaginación, a desarrollar una forma de pensamiento abstracto y a explorar nuevas ideas y posibilidades. De igual forma, la creatividad implica la búsqueda de soluciones innovadoras y de pensamiento fuera de lo convencional, ya que desarrolla en los niños habilidades para resolver problemas de maneras poco convencionales, convirtiéndose en una habilidad valiosa en el futuro.

En ese sentido, el permitir que los niños exploren su creatividad les proporciona un espacio seguro donde puedan experimentar, cometer errores y aprender de ellos. Esto ayuda a desarrollar su confianza en sí mismos y en su capacidad para enfrentar desafíos. Por consecuencia, la estimulación de la creatividad también fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación con sus pares, esto permite que puedan desarrollar habilidades sociales como la empatía, el respeto por las ideas de los demás y la capacidad de adaptarse a nuevos puntos de vista (Prentice, 2000).

Ahora bien, de acuerdo con (Duarte Briceño, s.f.) se puede resaltar la importancia que cobra el proyecto, dado que según sus aportes se ve la necesidad de clarificar que **la creatividad se presenta como una habilidad que avanza dentro de los niveles educativos**, puesto que el bienestar social y la salud mental también se ven inmersos. Es por ello que no se puede considerar como un don exclusivo de algunos, sino más bien como una capacidad que puede ser desarrollada a través de la educación.

Adicional a ello, se destaca como dentro de espacios académicos de básica primaria y secundaria se presentan buenos niveles de creatividad que se manifiestan principalmente por medio de habilidades como la fluidez y la flexibilidad, es decir, con la capacidad de generar ideas y que estas se adapten a diferentes contextos. Por esta razón, se hace una relación de una falta de integración de la creatividad dentro de los planes de estudio en todos los niveles educativos, ya que la enseñanza normalmente está orientada hacia la memorización y la comprensión, sin que se llegue a fomentar el pensamiento creativo en gran medida, y este es un punto que se puede reconocer durante el crecimiento mismo de los estudiantes, donde los más pequeños gozan aún de habilidades flexibles para sus espacios de academia, pero entre más crecen estas habilidades bajan sus niveles en gran medida para muchos de los estudiantes de cualquier establecimiento. Por ello, se reafirma la forma en la que el pensamiento creativo se ve implicado en romper con lo ordinario y alejarse de las reglas establecidas, ya que este tipo de pensamiento es esencial para la resolución de problemas y la innovación, siendo habilidades cruciales en el ámbito profesional.

Duarte Briceño (s.f.) indica que:

“

El pensamiento creativo se caracteriza por sus brotes de imaginación, su proceso irracional, el rompimiento de reglas, el cuestionamiento de juicios y la generación espontánea de ideas.

”

Narrativa transmedia y expresión artística

El concepto de narrativa transmedia, emitido por (Jenkins, 2006), se refiere a la expansión de una historia o universo narrativo a través de múltiples plataformas y medios, tanto tradicionales como digitales. Cada uno de esos medios aporta una pieza única que contribuye a la construcción de una experiencia narrativa completa y coherente. Entonces, *dentro del ámbito educativo, la narrativa transmedia ha ganado relevancia como una estrategia innovadora para involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje atractivas y envolventes*. En este caso particular, (Hobbs, 2016), destaca el potencial de las narrativas transmedia para fomentar la alfabetización mediática, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que destaca su relevancia en el mundo contemporáneo.

Ahora bien, teniendo en cuenta los beneficios de la expresión artística en el desarrollo creativo de los niños, se debe comprender que esta desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad y la imaginación en los niños. De acuerdo con (Vigotsky, 1930), el juego y las actividades artísticas son esenciales para el desarrollo de habilidades creativas, ya que les permite a los niños explorar y combinar elementos de su experiencia de forma novedosa. Así mismo, autores contemporáneos como (Malchiodi, 2013), respaldan los beneficios de las actividades artísticas en el desarrollo de la autoexpresión, la autorregulación emocional y la resolución de problemas en los niños.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se ve la necesidad de hablar sobre la combinación de la narrativa transmedia y la expresión artística, ya que esta ofrece oportunidades únicas para promover la creatividad y el aprendizaje en los niños, puesto que al utilizar múltiples medios y plataformas para contar historias, los niños pueden explorar y expresar sus ideas de manera multisensorial.

Siendo así, (Williams, 2009), destaca cómo los entornos digitales y las plataformas multimedia pueden fomentar la creación de narrativas interactivas y colaborativas, que lleven a estimular así la creatividad y la expresión personal en los niños. Igualmente, el uso de herramientas digitales y tecnológicas, como aplicaciones de dibujo, edición de video y creación de animaciones, puede brindar a los niños nuevas formas de explorar su creatividad y expresarse artísticamente, tal como lo sugiere (Wohlwend, 2013).

Figura 12. Narrativas transmedia. Fuente: Comunicólogos Blog



En contraste, se tiene el punto de vista de (Alonso & Murgia, 2020), quienes proponen el concepto de "**Narrativas transmedia pedagógicas**" como una herramienta que reaviva el tono de la educación y de ese modo lograr conectar de manera significativa con la realidad.

Es así que se proponen siete dimensiones que permiten implementar estas narrativas dentro del aula:

① Estrategias de enseñanza

Considerar esta propuesta más allá de verla como una producción audiovisual.

② Abordaje interdisciplinar

Que permita complejizar el conocimiento.

③ Competencias transmedia

Recuperar y enseñar mediante este tipo de herramientas.

④ Cultura digital

Permitir reflexionar sobre la era digital actual y así mismo sobre la ciudadanía digital.



5 Conocimientos construidos

Desarrollados dentro de las aulas que logren impactar dentro de la comunidad.

6 Evaluación procesual

De los estudiantes, del rol docente y del proyecto.

7 Resignificar

Tiempos, contextos, y conocimientos.

Aunque dichas dimensiones muestran un enfoque integral que pretende superar las limitaciones de la educación tradicional, al promover un aprendizaje activo, contextualizado y significativo, se argumenta que el solo hecho de introducir tecnologías en el aula no basta para transformar la educación como la conocemos; sino que por el contrario, se trata de aprovechar y desarrollar competencias transmedia que permitan reconocer los conocimientos y habilidades que los estudiantes adquieren fuera del ámbito escolar, especialmente en relación con las tecnologías digitales. Siendo razón suficiente para considerar necesario no limitar a los estudiantes que ya tienen un alto nivel de alfabetización digital, sino que debe ser un proceso inclusivo que beneficie a todos.

Por esta razón, resulta importante destacar que con esta propuesta no se busca llegar a enfoques que se centren netamente en la producción de contenidos aleatorios que no se involucren con su contexto inmediato, o que se limite a favorecer competencias transmediales que no lleguen a involucrar problemáticas actuales.





Figura 13. Habilidades colaborativas. Fuente: Educación práctica

Ahora desde una perspectiva no formal, se toma en consideración a (Erta-Majó & Vaquero, 2023) que reconocen los *Procesos Educativos Transmedia (PET)* y *Objetos Educativos Transmedia (OET)* que se han aplicado en gran medida dentro de entornos formales, por lo que su paso a lo no formal requiere de buenas adaptaciones. Esto quiere decir que la flexibilidad académica no formal ofrece oportunidades únicas que no siempre se explotan dentro de los entornos formales. Un ejemplo de ello puede verse reflejado en las narrativas transmediales vista como una poderosa herramienta de inclusión, que permita desarrollar lazos y experiencias educativas con la vida diaria de los estudiantes, proponiendo así herramientas tanto digitales como analógicas que aumenten la participación de los mismos.

Reforzando lo anterior, se da paso a la idea de la colaboración en la creación de OET, donde los estudiantes no solo consumen contenido aleatorio, sino que también son capaces de producirlo, por lo que este proceso ayuda a generar nuevas habilidades de trabajo colaborativo, que resultan esenciales dentro de la educación no formal que a su vez ayudan para la inclusión y el aprendizaje experiencial.

Tecnología e innovación

La incorporación de la tecnología en la educación ha generado un amplio debate sobre su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de los niños, ya que en la era digital actual, las tecnologías se han convertido en herramientas mediadoras clave para el aprendizaje y el desarrollo. Ante esto, investigadores como Puentedura han propuesto modelos como el **SAMR** (Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición) para evaluar cómo la tecnología puede transformar las prácticas educativas teniendo en cuenta el análisis realizado por (López, 2015), quien complementa este modelo. Por ello, *cuando se hace uso de la tecnología y de manera innovadora, esta puede redefinir las experiencias de aprendizaje*, promoviendo habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad (Fullan & Langworthy, 2014).

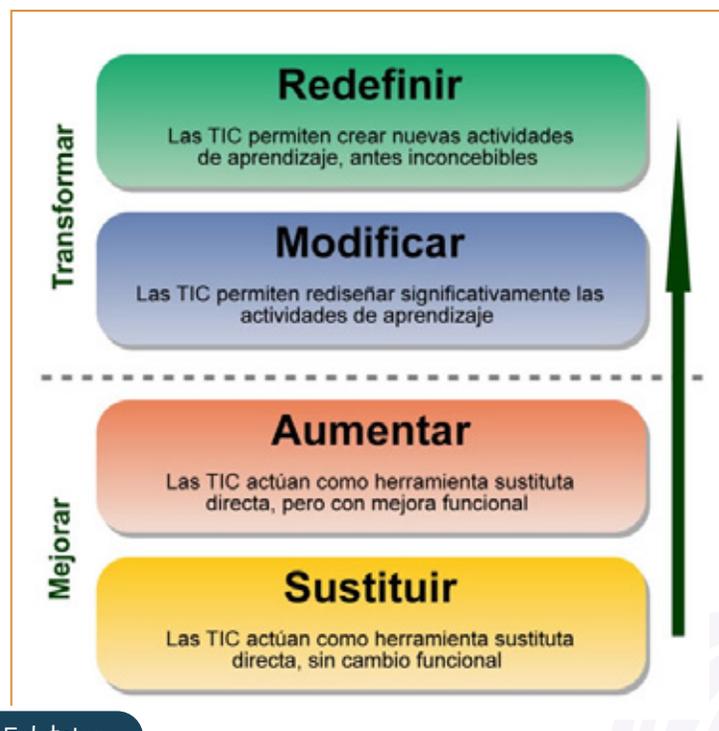


Figura 14. Modelo SAMR. Fuente: Eduteka

Sin embargo, autores como (Healy, 1998), han advertido sobre los posibles efectos negativos del uso excesivo de tecnología en el desarrollo de habilidades motoras finas, la integración sensorial y la capacidad de atención en los niños. Al tomar cuenta las distintas posturas frente al uso tecnológico, hay un aspecto del cual no se puede prescindir, la era digital está presente, y muchas veces los niños son quienes más están dependiendo de esta herramienta como fuente de información, de entretenimiento, incluso de aprendizaje. Es por esto, que bajo este contexto, mediante el desarrollo investigativo se busca articular componentes digitales mientras se alinean con componentes análogos que les permita a los niños redescubrir una forma de aprendizaje que capte su atención y que verdaderamente aplique para entornos educativos donde los tópicos pedagógicos y lúdicos toman gran relevancia. Es por esto que, a pesar de las preocupaciones, numerosos estudios han demostrado el potencial de las herramientas digitales y multimedia para fomentar la creatividad y la expresión artística en los niños. De acuerdo con (Wohlwend, 2013), se ha explorado cómo diversas aplicaciones de dibujo, edición de video y creación de animaciones pueden brindar nuevas formas de explorar y expresar ideas creativas, esto entre tantas opciones. Además, plataformas de narración digital, como las aplicaciones de creación de historias y mundos virtuales, pueden promover la imaginación y la expresión narrativa en los niños, según lo sugieren autores como (Williams, 2009).

Ahora bien, el diseño de experiencias educativas innovadoras que utilizan de recursos tecnológicos requieren de un enfoque centrado en el estudiante y en el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI. Por ello, (Resnick, 2017) ha propuesto enfoques como el "*aprendizaje creativo en espiral*", que combina el uso de tecnologías digitales con actividades prácticas y colaborativas donde los niños piensan en lo que quieren hacer y tratan de implementarlo según sus ideas, para después jugar con lo que han creado, compartir su trabajo con otros niños y ver lo que otros han hecho. Con este intercambio de ideas se conduce a la reflexión, lo que permite generar nuevos conceptos e ideas, gracias a una espiral interminable de progreso continuo para los estudiantes, como se puede ver a continuación:

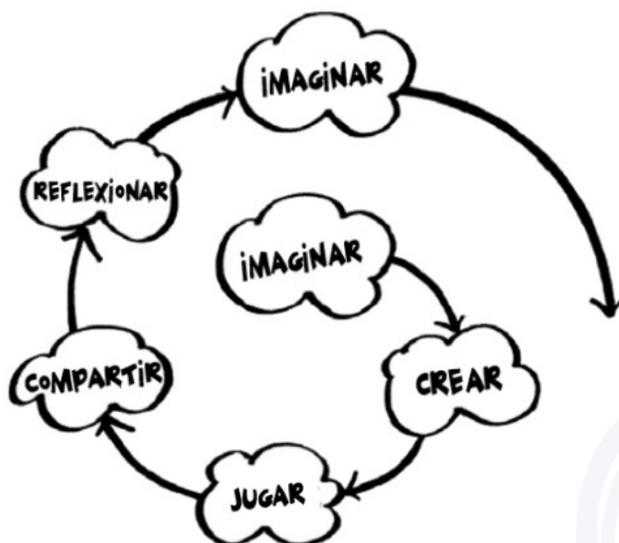


Figura 15. Espiral del pensamiento creativo. Fuente: ProFuturo

Rol de los padres

Los padres son los pilares fundamentales en la formación y el desarrollo de sus hijos, ya que son los primeros en ejercer un rol indiscutible como los primeros y más influyentes educadores en sus vidas, por lo tanto su participación activa y comprometida en el proceso educativo no solo es vital, sino que resulta imprescindible para garantizar el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Al estar presentes en cada etapa del crecimiento, los padres no solo transmiten conocimientos, sino que también inculcan valores, promueven habilidades sociales y emocionales, además de brindar el apoyo necesario para superar desafíos. Esta implicación crea un entorno propicio para el aprendizaje significativo, donde los niños se sienten respaldados y motivados a alcanzar su máximo potencial, es por esta razón, que se fortalece el vínculo familiar y se fomenta una relación de confianza mutua entre padres e hijos, que resulta fundamental para el bienestar emocional y el éxito a largo plazo.

Por tanto, es imperativo reconocer y valorar el papel fundamental que desempeñan tanto padres como educadores activos en la vida personal y educativa de sus hijos, pues su influencia trasciende el ámbito académico y deja una huella indeleble en el desarrollo personal y profesional de las futuras generaciones.

Es así, que gracias a los aportes de (Robinson, 2015) se muestra la necesidad de que las instituciones educativas logren fomentar correctamente la creatividad de los estudiantes, siendo una habilidad que les permitirá desarrollar herramientas valiosas para en contexto actual, como lo es la resolución de conflictos de cualquier tipo, la colaboración y la comunicación. Así mismo, se busca que tanto educadores como padres de familia, logren enfatizar su método de enseñanza de manera personalizada e individual, ya que esto involucrará a todos aquellos allegados del niño para apoyar dicho proceso, esto con el objetivo de involucrar y conectar a los niños con el mundo actual y sus necesidades.



REFERENTES



Figura 16. Milenguaje. Fuente: Humberto Ayala - Behance

Milenguaje es una experiencia de aprendizaje de la lengua española que conecta emocionalmente con los estudiantes y desarrolla la enseñanza de la lengua, la comprensión lectora y las habilidades socioemocionales.

El proyecto cuenta con 3 pilares fundamentales:

1

**COMUNICAR PARA
CONECTAR**

2

**EMOCIONAR PARA
EXPLORAR**

3

**FORMAR
PROSUMIDORES**

Lo relevante dentro de este proyecto, son sus componentes transmediales, ya que incluye diversos medios que complementan el proceso de aprendizaje con:

1 LIBRO VIAJES

Material impreso con actividades que se vinculan con los componentes digitales.

2 CUADERNO DE TRABAJO DIGITAL

Componente digital con información y actividades de ortografía, gramática y educación socioemocional.

3 LIBRO INTERACTIVO DE LECTURAS

Material digital con lecturas interactivas y actividades lúdicas de comprensión lectora.

4 PORTAFOLIO DIGITAL

Espacio digital en el que los alumnos guardan y comparten los trabajos digitales que realizan por cada aprendizaje esperado.

5 GUÍA DE FAMILIAS

Material impreso cuyo propósito es brindar recursos y fundamentos para que los padres puedan apoyar a sus hijos.



¿CÓMO APORTA AL PROYECTO?

A nivel **conceptual** es un proyecto que maneja narrativas tanto gráficas-visuales como textuales, que permiten captar la atención de los niños gracias al uso de recursos innovadores.

A nivel **estético-formal**, es un proyecto que cuenta con una gráfica potente y distintiva, que llama poderosamente la atención de los niños gracias al uso de colores llamativos con personajes amigables que acompañan todos los medios utilizados.

A nivel **funcional** resulta atractiva su metodología empleada, puesto que los recursos trasmediales son un complemento ideal para llevar el proyecto al siguiente nivel con un modo diferente de impacto.

A nivel **contextual** es un proyecto dirigido a niños dentro del ámbito educativo, por lo que ayuda sustancialmente a orientar adecuadamente la investigación, además como fuente de inspiración para la generación de artefactos en diferentes medios.

A nivel **emocional**, resulta interesante rescatar la travesía por la que los niños atraviesan al desarrollar dicha experiencia, por lo que refuerza los conceptos empleados con juegos y dinámicas interactivas donde los niños logran la apropiación de conceptos en contextos didácticos y creativos.



Figura 17. Mi mundo imaginario. Fuente: Daniel Molano - Behance

Mi Mundo Imaginario es un proyecto que busca ayudar a los padres de hijos en edades tempranas a compartir, aprender y crear nuevas experiencias por medio de la exploración y la cotidianidad. Su misión se basa en desarrollar la creatividad e inteligencia de los niños desde un enfoque didáctico, al brindar herramientas para creación de mundos propios, donde sean capaces de elevar su imaginación sin salir de casa.

Dentro del componente *¿A dónde va tabla?*, se encuentra un juego en el cual se podrá crear un tablero libremente, además de poder armar elementos, y diseñar personajes a gusto personal. Después de la creación del tablero, el usuario podrá moverse pasando por diferentes casillas donde encontrará penitencias y preguntas de expresión.

¿CÓMO APORTA AL PROYECTO?

A nivel **conceptual** es un proyecto que aborda tópicos creativos por medio de procesos de aprendizaje y reflexión, combinando la felicidad y la empatía de los niños afirmando que los estos son el futuro, y por ende deben de estar dotados de buenos principios y valores.

A nivel **estético-formal**, es un proyecto que cuenta con una gráfica distintiva haciendo uso de recursos minimalistas que no saturan de información ni de colores a los niños, puesto que ellos mismos serán capaces de adaptarlo de acuerdo a sus preferencias.

A nivel **funcional** resulta impactante los mecanismos de juego empleados como lo son los de mesa (tablero, cartas y fichas), donde se involucran padres e hijos para conocerse mejor ayudando a su inteligencia emocional.

A nivel **contextual** es un proyecto que va dirigido a niños de 5 años en adelante con el fin de que sea empleado dentro del hogar para que se afiancen los lazos padre-hijo.

A nivel **emocional**, es una herramienta que aporta para el buen manejo de la inteligencia emocional de los niños, puesto que ayuda a gestionar emociones que suelen ser la raíz de conductas no deseadas en la niñez.

Figura 18. ¿A dónde va tabla?. Fuente: Daniel Molano



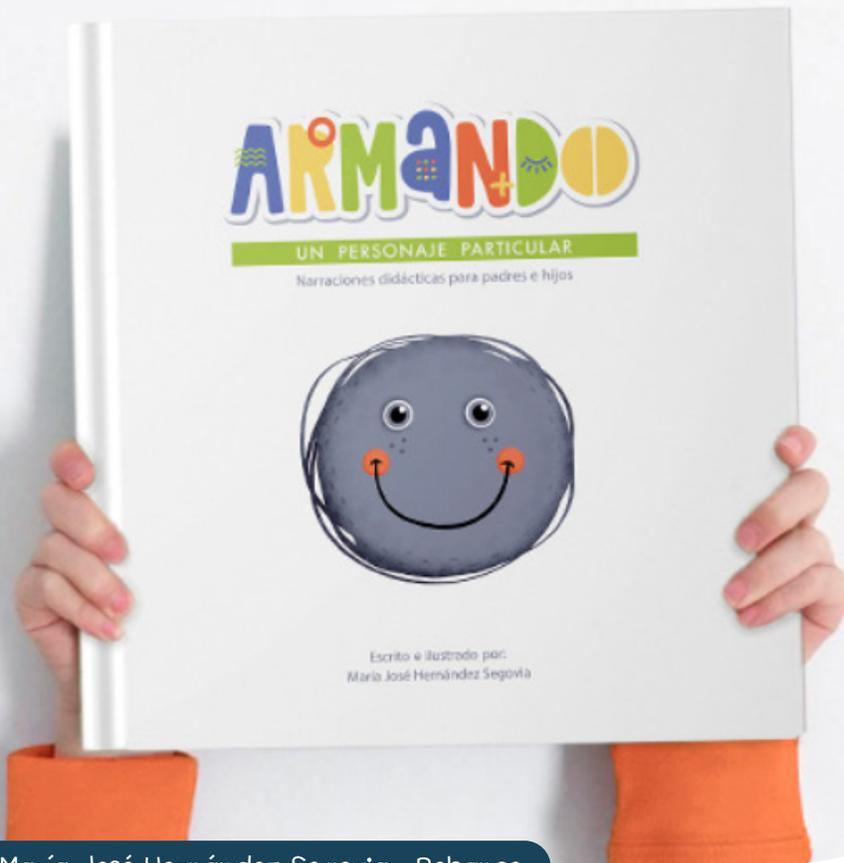


Figura 19. ARMANDO. Fuente: María José Hernández Segovia - Behance

ARMANDO

un personaje particular

Este proyecto, se plantea como un libro didáctico, sensorial y con sentido narrativo, para niños de 4 a 7 años de edad y padres que desean fomentar junto a ellos, su hábito lector.

El libro se desarrolla a través de una narración lineal, con diferentes estímulos sensoriales, que ayudan a fomentar la imaginación y la creatividad de los niños en etapa de prelectura, cuando comienzan a relacionarse con libros y el proceso lector. Estos estímulos presentes, permiten tanto al niño como a la madre o padre detenerse, analizar, observar y experimentar el libro y la lectura de una forma diferente, didáctica, integradora y amable.

¿CÓMO APORTA AL PROYECTO?

A nivel **conceptual** es un proyecto que aborda su narrativa a través de un personaje llamado “Armando” haciendo referencia a el trayecto de lectura donde al inicio, los personajes resultan abstractos y conforme la lectura continua, estos van tomando forma, **se van ARMANDO**.

A nivel **estético-formal**, es un proyecto que cuenta con una gráfica particular, donde se resalta una estética ilustrada, que se apoya con textos cortos que le brindan un aire visual.

A nivel **funcional** resulta interesante el uso de mecanismos de interacción como el uso de velcro, que se interviene con el apoyo de padres de familia para continuar con la narrativa propuesta dentro del libro.

A nivel **contextual** es un proyecto que va dirigido a niños de edades tempranas, con el fin de fomentar la lectura conjunta entre padres e hijos, por lo que resulta importante su aporte para ser abordado como un ambiente integral.

A nivel **emocional**, es una herramienta que aporta con procesos de lectura, pero también es una forma en la que los niños pueden tener un espacio de interacción con sus mentores, generando un aprendizaje conjunto.

Figura 20. Páginas interactivas. Fuente: María Hernández.





Figura 21. Little Creators. Fuente: Alejandra Lima - Behance

El proyecto Little Creators es un **Workbook** dirigido a niños de educación preescolar en Guatemala, con el fin de fomentar el aprendizaje en inglés y alemán. Lo distintivo del proyecto resalta en el uso de una **metodología de enseñanza didáctica** y realista que promueve el desarrollo de múltiples habilidades de aprendizaje en niños de 3-5 años.

1 CREATIVITY

2 THINKING

3 SOCIAL SKILLS

4 INDEPENDENCE

¿CÓMO APORTA AL PROYECTO?

A nivel **conceptual** es un proyecto que mantiene una narrativa fluida y dinámica en donde los niños pueden intervenir el libro para afianzar conceptos simples o recursos analógicos por medio de referencias visuales o contextuales.

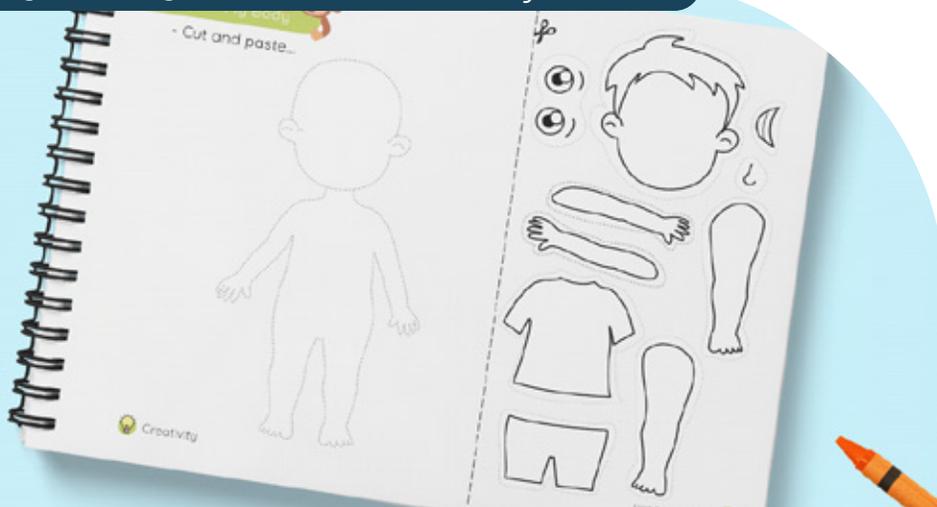
A nivel **estético-formal**, es un proyecto que cuenta con una gráfica distintiva, donde se recurre al uso de un personaje principal que maneja el recorrido del Workbook, por lo que ayuda a que el niño sienta empatía y conexión con la mascota.

A nivel **funcional** resulta interesante el uso de mecanismos de interacción como el uso de páginas de intervención donde los niños completan distintos tipos de información mientras afianzan conceptos clave como las analogías y la relación.

A nivel **contextual** aunque es un proyecto que va dirigido a niños de 3-5 años, resulta interesante el manejo de recursos “simples” de interacción que llaman la atención de los niños para su desarrollo, como el completar páginas de forma personal.

A nivel **emocional**, es un libro que permite que los niños manejen destrezas motrices, por lo que ayuda a los niños a sentirse seguros y confiados en sus capacidades físicas, lo que a su vez, puede mejorar su autoestima y su sensación de autosuficiencia.

Figura 22. Páginas interactivas. Fuente: Alejandra Lima.



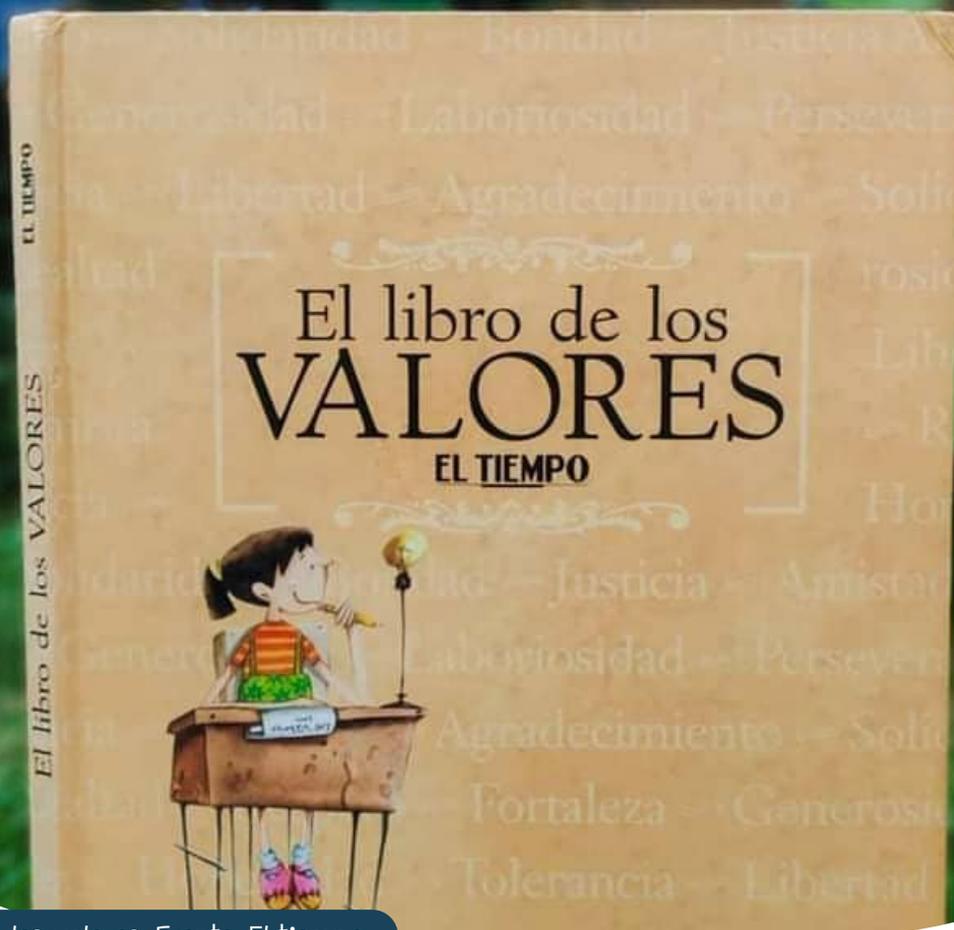


Figura 23. El libro de los valores. Fuente: El tiempo

El libro de los Valores, dirigido especialmente a los niños, es una forma amigable de recordar la importancia de los valores humanos, haciendo uso de fábulas, mitos, relatos y leyendas que hacen referencia a literatura universal, por lo que se apoyan con el uso de definiciones, consejos, refranes y sentencias de personajes históricos.

Este, es un material que plantea temas de reflexión sobre la concepción de lo moral, con el fin de ayudar a comprender y proponer soluciones adecuadas a las situaciones negativas que se presentan en nuestra sociedad.

“En la medida en que el niño pueda verse como un ser lleno de valores, crecerá seguro y fortalecerá las posibilidades de ser un adulto feliz”

Tomado de El buen trato en la familia y en la escuela. Convenio del buen trato;
Fundación Restrepo Barco.
El libro de los Valores

¿CÓMO APORTA AL PROYECTO?

A nivel **conceptual** es un libro que ofrece narrativas textuales complejas pero con gran carga reflexiva, por lo que resulta un buen referente para la implementación adecuada de textos para promover la apropiación de valores dentro de la Institución.

A nivel **estético-formal**, es un proyecto rico en sus ilustraciones, siendo uno de los puntos claves más llamativos para el desarrollo de las diversas historias que manejan, haciendo de estas más amenas para el proceso lector de los niños.

A nivel **funcional** es un referente importante puesto que demuestra que recursos editoriales con narrativas potentes son de gran apoyo para el desarrollo de herramientas interactivas que funcionen entre sí, esto brindará una experiencia más completa.

A nivel **contextual** es un libro que desde su publicación ha tenido gran impacto y acogida para familias, puesto que fue una de las herramientas más potentes para ofrecer una oportunidad de acercar a los niños con estos conceptos que resultan difíciles de explicar.

A nivel **emocional**, es un libro que llama la atención particularmente de los niños por sus colores vibrantes que se ven reflejados en toda la obra, siendo una herramienta en la cuál los niños podrán apoyarse y tener recuerdo para su vida cotidiana.

Figura 24. Leyenda de Guillermo Tell. Fuente: El tiempo



Capítulo

2

Ruta de Aventura

IDEACIÓN/CONCEPTUALIZACIÓN

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Área: Humanidades según el portal DINA-OCDE

Sub área: Arte – Disciplina Diseño

El presente estudio se enmarca en el área de investigación de las Humanidades, específicamente en la sub-área de Arte y la disciplina de Diseño, según la clasificación del portal DINA-OCDE. Esta elección se fundamenta en la naturaleza innovadora y creativa del proyecto, el cual busca diseñar una herramienta lúdica, interactiva y transmedial que fomente la apropiación de valores a través de experiencias artísticas y expresivas. El campo del Diseño, dentro de las Artes, se enfoca en la creación y desarrollo de soluciones novedosas que respondan a necesidades específicas, integrando aspectos estéticos, funcionales y conceptuales. En este caso, el objetivo es diseñar una herramienta educativa innovadora que utilice elementos artísticos, narrativos y multimedia para transmitir de manera efectiva los valores franciscanos a los niños de 6 a 8 años.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diseño, Innovación, Cultura y Sociedad

Este proyecto de investigación se alinea directamente con la línea de investigación "Diseño, Innovación, Cultura y Sociedad" debido a su enfoque en el desarrollo de una herramienta innovadora que busca promover la transmisión y apropiación de valores franciscanos a través del diseño. En primer lugar, el componente de "Diseño" es fundamental en este estudio, ya que se propone una herramienta lúdica, interactiva y transmedial utilizando principios y metodologías de diversas disciplinas del diseño, lo que implica la creación de una solución novedosa que integre elementos estéticos, funcionales y conceptuales para abordar la necesidad identificada.

Por otra parte, el componente cultural es fundamental en este estudio, ya que se busca promover la transmisión y apropiación de los valores franciscanos, los cuales forman parte de la identidad y tradición cultural del Instituto San Francisco de Asís. Finalmente, el aspecto social es clave en este proyecto, dado que se enfoca en la enseñanza de valores fundamentales para el desarrollo integral de los niños y su formación como ciudadanos responsables y comprometidos con su entorno. Además, se reconoce la importancia de involucrar a padres y docentes en este proceso formativo, promoviendo así una participación activa de la comunidad en la construcción de soluciones educativas transformadoras.

Diseño metodológico

ENFOQUE

La presente investigación adoptará un enfoque metodológico de carácter **cualitativo**, ya que se busca comprender en profundidad las necesidades, experiencias y perspectivas de los diferentes actores involucrados en el proceso de enseñanza y apropiación de los valores franciscanos en los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís. Por ello, el enfoque cualitativo resulta idóneo para este estudio, puesto que permitirá explorar de manera integral la problemática dentro del contexto específico, a través de la interacción directa con los participantes y la recolección de datos.

Las técnicas cualitativas como entrevistas a expertos y observaciones, permitirán acceder a las percepciones, motivaciones y experiencias de los niños, padres, docentes y profesionales involucradas. Lo que brindará una comprensión detallada sobre cómo los niños asimilan y vivencian los valores franciscanos, qué estrategias pedagógicas resultan más efectivas para fomentar su apropiación, y cuáles son las barreras o desafíos que enfrentan en este proceso. Por lo que al adoptar un enfoque flexible y abierto a la emergencia de nuevos hallazgos, la investigación cualitativa brindará una comprensión profunda y contextualizada del fenómeno estudiado, lo cual será fundamental para el diseño de una herramienta lúdica, interactiva y transmedial que responda efectivamente a las necesidades y realidades específicas de la comunidad educativa del Instituto San Francisco de Asís.

MÉTODO

El presente estudio adoptará un método de investigación **crítico-social**, dado que su objetivo principal es promover un cambio transformador en la forma en que se enseñan y vivencian los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís. El método se fundamenta en como la educación no es un proceso neutral, sino más bien se encuentra relacionada a contextos tanto sociales, como culturales y políticos. Por lo que en el caso de la enseñanza de los valores franciscanos, el método crítico-social permitirá analizar críticamente si los enfoques pedagógicos actuales están realmente fomentando una apropiación significativa y vivencial de estos valores en los estudiantes, o si existen factores que limitan su efectividad.

Metodología ARCO

“Arte, Reflexión, Creatividad y Optimismo”

Aspectos clave de la metodología de Bruno Brunari.

IDEACIÓN

Creatividad y diseño

- Revisión de referentes
- Elaboración de prototipos
- Creación de talleres experimentales
- Formato SCAMPER
- Lluvia de Ideas



IDENTIFICACIÓN

Problema, Definición y Elementos

- Revisión bibliográfica
- Entrevistas a docentes, pedagogos y psicólogos
- Mapa de Stakeholders
- Redacción de artículo de Investigación

VERIFICACIÓN

Experimentación y testeos

- Desarrollo de talleres experimentales
- Observación
- Mapa de empatía
- Análisis de información
- Ajustes al prototipado

EJECUCIÓN

Solución y montaje

- Pruebas de uso
- Mapa de impacto
- Entrega de artefactos
- Definición de conclusiones y recomendaciones.



FASE 1

IDENTIFICACIÓN

Entrevistas

Tras la revisión documental inicial, se llevaron a cabo una serie de entrevistas a profesionales expertos en los campos relacionados con el tema de investigación. Dichas entrevistas permitieron obtener valiosos aportes desde la experiencia y perspectivas de psicólogos, pedagogos y docentes respectivamente.

ENTREVISTA #1



Fecha: 4 de Octubre 2023
Lugar: ITSIM, San Juan de Pasto
Entrevistada: Liliana Araujo Bacca
Licenciada en educación infantil, Mag. en Pedagogía

¿Por qué resulta pertinente estimular la creatividad en los niños?

"La creatividad contribuye en el proceso de socialización de los niños y los ayuda a desarrollar su capacidad para hallar soluciones a los pequeños retos que se les presentan en la cotidianidad."

¿Cuáles son las técnicas necesarias para fomentar espacios creativos en los niños dentro de las aulas de clase y fuera de ellas?

"Pues yo considero como herramientas muy importantes, por ejemplo, las salidas pedagógicas. Estas le brindan a los niños la oportunidad de disfrutar de otros espacios y de tener también otros aprendizajes. El juego también es una actividad favorecedora dentro del entorno académico, que les ayuda a los niños a identificar diferentes roles y también asumirlos."

SOCIALIZACIÓN
SOLUCIONES

SALIDAS PEDAGÓGICAS
EL JUEGO - ROLES

Tabla 1. Entrevista N° 1. Fuente: Propia.



Fecha: 4 de Octubre 2023
Lugar: ITSIM, San Juan de Pasto
Entrevistada: Liliana Araujo Bacca
 Licenciada en educación infantil, Mag. en Pedagogía

¿Cuáles son los modelos pedagógicos que se deben de seguir dentro del proceso académico?

"Yo considero que el modelo constructivista es uno de los mejores, porque este convierte al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje y en este caso el docente viene a ser solamente un facilitador de este aprendizaje."

¿Cómo una herramienta lúdica e interactiva repercutirá en el proceso de formación integral?

"Por medio de la lúdica y el juego, los niños aprenden de una mejor manera. Estas herramientas son las primeras que acercan al niño a observar, a llegar al mundo con unos patrones claros en el desarrollo cognitivo y emocional."

— MODELO CONSTRUCTIVISTA

— OBSERVACIÓN
DESARROLLO COGNITIVO
Y EMOCIONAL

Tabla 2. Entrevista N° 1. Fuente: Propia.

Una de las principales inquietudes que se presentaban para el desarrollo del proyecto, se trataba precisamente de comprender cuál es la postura que tienen los docentes que han sido partícipes en primera mano de la realidad en la que se pueden identificar las características y necesidades más relevantes dentro del proceso educativo de los niños. Es por esta razón, que se ve la necesidad de resaltar los siguientes puntos que se generaron a partir de la entrevista número 1, que se pueden ver refejados en las tablas 1 y 2 mostradas anteriormente.

Principalmente se destaca a la creatividad como un proceso no aislado de la educación, puesto que es de esta forma en la que los niños son capaces de ampliar sus habilidades sociales con sus pares y en sí misma es la que permite que se encuentren soluciones a diversas problemáticas. Es por esto, que si se toma en cuenta este punto de vista, se visibiliza en mayor medida la necesidad de brindar una herramienta que se adecúe con los principios de la institución y que sea una forma llamativa y orientadora para los niños.

Del mismo modo, es indispensable resaltar la necesidad de que los niños tomen la educación en sus manos, y no de una manera indiscriminada, sino más bien como una forma en la que ellos sean capaces de cuestionarse, reflexionar y aprender por su propia cuenta mientras el docente sea el mediador durante este proceso.

ENTREVISTA #2



Fecha: 15 de Octubre 2023
Lugar: Vía Online
Entrevistada: Paola Rodríguez Yela
Psicóloga con Maestría en psicopedagogía.

¿Cuáles son los modelos pedagógicos que se deben de seguir dentro del proceso académico?

"Existen modelos pedagógicos que sin lugar a dudas favorecen la parte creativa y el aprendizaje, pero hay otros que no, que coartan. Personalmente me gusta mucho el modelo crítico y reflexivo porque la idea es que el niño se cuestione, que el niño pueda generar hipótesis, pero que también sea capaz de aterrizarlo a su realidad."

MODELO CRÍTICO
CUESTIONAMIENTOS
HIPÓTESIS

¿Cuáles son los puntos clave para la elaboración de un KIT infantil?

"Para la elaboración de un KIT infantil pienso sin lugar a dudas debe tener alguna relación con la estimulación neurosensorial, con la estimulación socioemocional y que le permita al niño resolver problemas de diferentes índoles, como sociales, personales, emocionales, familiares, del medio ambiente. Sería una buena estrategia involucrar al niño en diferentes aspectos."

ESTIMULACIÓN DE TIPO
NEUROSENSORIAL Y
SOCIOEMOCIONAL

Tabla 3. Entrevista N° 2. Fuente: Propia.

ENTREVISTA #2



Fecha: 15 de Octubre 2023
Lugar: Vía Online
Entrevistada: Paola Rodríguez Yela
Psicóloga con Maestría en psicopedagogía.

Para usted, ¿cuáles son las técnicas que se deberían dejar de utilizar con niños a la hora de aportar en su desarrollo cognitivo? ¿Por qué se deberían replantear?

"Principalmente las prácticas repetitivas que buscan de alguna manera fortalecer los procesos de memoria pero de una forma mecánica, que finalmente no le aporta a la parte cognitiva porque lo que se busca es que el niño explore, que pueda hacer análisis de esa realidad. Se deberían replantear porque coarta la formación, lo que también afecta la capacidad de creación e imaginación de nuevas ideas, propósitos o estrategias."

PRÁCTICAS REPETITIVAS
CAPACIDAD DE ANÁLISIS

¿Qué importancia representa en los niños ser creativos en cualquier ámbito de su vida?

"La importancia de la creatividad radica en la posibilidad de adaptarse mejor a todos los cambios que se le presenten en la vida, además genera habilidades en los niños relacionadas con la seguridad en sí mismo, el desarrollo de la autonomía, solucionar conflictos ya sean familiares o en roles sociales como la escuela."

ADAPTABILIDAD
SEGURIDAD
AUTONOMÍA

Tabla 4. Entrevista N° 2. Fuente: Propia.

Teniendo en cuenta las tablas 3 y 4 presentadas anteriormente, se pueden destacar los siguientes puntos. Inicialmente se habla de un modelo crítico y reflexivo que les permite a los niños generar hipótesis sobre diversas problemáticas que se presentan a su alrededor, de esta forma, se ve cómo la propuesta de diseño es capaz de justificarse dentro de un ámbito pedagógico ya que se pretende que los estudiantes sean capaces de afianzar conceptos puntuales pero sin dejar de lado los momentos de reflexión tanto personal como en conjunto que se podrá evidenciar en el desarrollo de las actividades propuestas dentro de la herramienta.

Otro punto a destacar, es sin duda la forma en la que el proyecto puede involucrarse en distintos ámbitos, tales como el personal y social, puesto que se ve la necesidad de que la herramienta misma pueda generar espacios de compartir, de diversión, de aprendizaje y de exploración. Siendo estos, espacios en los cuales los niños pueden desarrollar habilidades de autoconfianza, seguridad y autonomía, que son clave para un óptimo desarrollo cognitivo y social de cualquier individuo.

ENTREVISTA #3



Fecha: 17 de Octubre 2023
Lugar: San Juan de Pasto
Entrevistada: María Cristina Santacruz
 Especialista y licenciada en educación infantil.

¿Cómo mejorar la experiencia de los niños dentro de las escuelas primarias para fomentar su creatividad?

"En muchas ocasiones es importante que el docente sea flexible en la planeación de actividades, siendo un orientador en el proceso de aprendizaje. Así mismo, que permita organizar diferentes experiencias fuera del aula que fortalezcan el conocimiento y la imaginación. Por medio de actividades de trabajo y exploración para los niños que permitan desarrollar habilidades de pensamiento en ellos."

FLEXIBILIDAD
EXPERIENCIAS
EXPLORACIÓN

¿Cuáles son los modelos pedagógicos que se deben seguir dentro del proceso académico?

"En diversas instituciones se trabaja con modelos pedagógicos tradicionales, sin embargo los docentes tienen que partir de la necesidad del estudiante para el desarrollo de sus actividades. Esto con 2 metodologías como el aprendizaje cooperativo donde las actividades son colectivas y permiten fortalecer la parte social y académica desde una manera participativa. O también con aprendizaje basado en proyectos, donde los niños podrán investigar y aprender mientras se fomenta la creatividad y la responsabilidad."

NECESIDADES
APRENDIZAJE COOPERATIVO
APRENDIZAJE BASADO EN
PROYECTOS

ENTREVISTA #3



Fecha: 17 de Octubre 2023
Lugar: San Juan de Pasto
Entrevistada: María Cristina Santacruz
Especialista y licenciada en educación infantil.

¿Cómo los padres podrán apoyar en el desarrollo creativo de los niños?

"Los padres de familia pueden apoyar al permitirles realizar actividades sencillas como mandados donde el niño sea responsable de sus decisiones. Además, podrán apoyar al brindarles experiencias donde puedan crear, dibujar, pintar y construir dentro de casa. Otro factor podría ser la expresión de ideas, emociones y pensamientos que tengan diariamente."

¿Cómo una herramienta lúdico-pedagógica representará un apoyo importante dentro del desarrollo cognitivo y creativo de los niños?

"Este tipo de herramientas representarán un apoyo importante relacionado con su desarrollo, ya que podrán aprender a compartir y resolver situaciones de la vida, además de poder explorar y adquirir nuevos conocimientos de forma dinámica que permitirán fortalecer su capacidad creadora y motriz mientras logra expresar sus sentimientos y pensamientos."

PRÁCTICAS REPETITIVAS
CAPACIDAD DE ANÁLISIS

COMPARTIR
CONOCIMIENTOS
CAPACIDAD CREADORA
Y MOTRIZ

Tabla 6. Entrevista N° 3. Fuente: Propia.

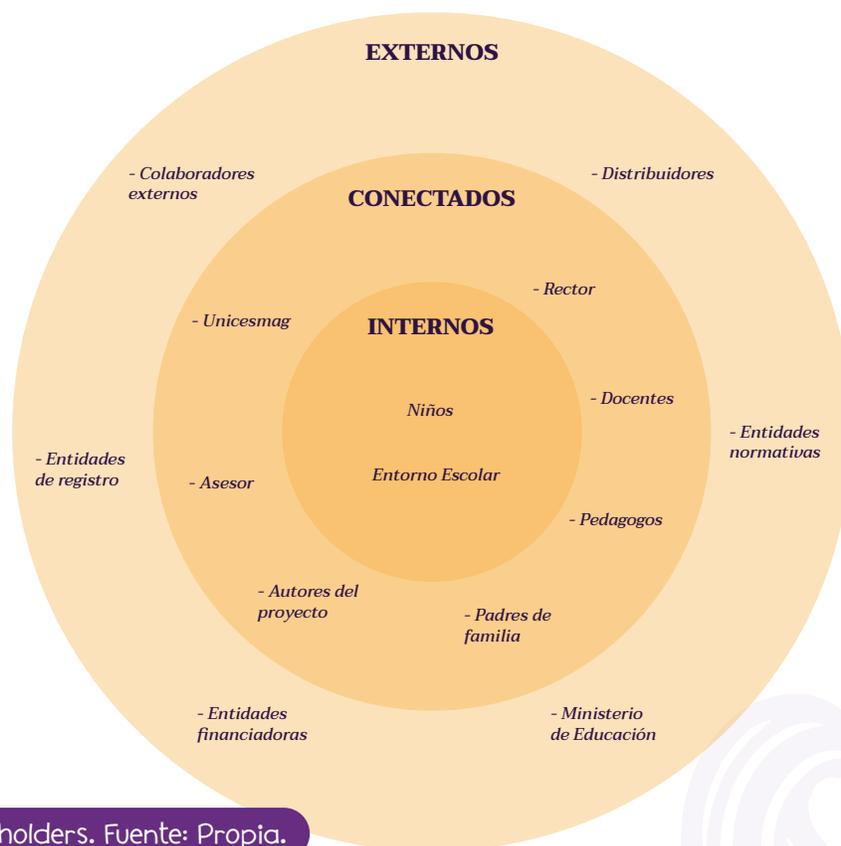
Ahora bien, dentro de las tablas 5 y 6, se puede evidenciar que existen puntos de partida comunes en donde se destaca la importancia de que los niños sean capaces de generar sus propios espacios de pensamiento, donde no solo se les propongan actividades que limiten su capacidad de reflexión, esto usualmente con actividades repetitivas. Por ello, se cree que el proyecto cuenta con puntos a destacar que permiten hacer posible las recomendaciones y puntos de vista provistos por los profesionales anteriormente entrevistados.

Con lo anterior en mente, se analizó una oportunidad única donde tomar iniciativas que permitan que la creatividad y el aprendizaje se ven involucrados, sea un punto de partida para desarrollar mediante el diseño una herramienta que efectivamente logre impactar el público al cual va dirigido el proyecto, ya que es una forma diferencial en la que los estudiantes pueden afianzar un tema en específico (Valores Franciscanos), pero también es una forma en la que los docentes y encargados sean capaces de incluir espacios flexibles donde prime la reflexión, el trabajo cooperativo y la imaginación como medio de expresión.

Mapa de Stakeholders

Ahora bien, se procedió a elaborar un Mapa de Stakeholders (*partes interesadas*) con el fin de tener una visión integral de todos los actores involucrados o impactados dado el tema de investigación:

Esta herramienta visual permitió identificar y analizar a los diferentes grupos de interés relacionados con el problema de investigación, ya que se mapearon tanto actores internos como externos, incluyendo autoridades educativas, instituciones académicas, organismos gubernamentales vinculados, comunidades locales, familias y, por supuesto, los principales beneficiarios: estudiantes y docentes.



Gráfica 1. Mapa de Stakeholders. Fuente: Propia.

Redacción de Artículo

Un aspecto importante dentro del desarrollo del proyecto fue la redacción de un artículo de investigación-creación, un formato que permitió vincular de manera innovadora los componentes teóricos con una propuesta creativa y aplicada. En primer lugar, se sintetizaron los hallazgos clave de la revisión bibliográfica, estableciendo un sólido marco conceptual. Posteriormente, se planteó una hipótesis de trabajo y se delinearon los objetivos específicos a abordar mediante la creación de un producto, intervención o estrategia novedosa.

Por ello, el artículo describió detalladamente el proceso creativo seguido, las decisiones de diseño, los fundamentos pedagógicos y la metodología utilizada para desarrollar la propuesta. Asimismo, se incluyen resultados preliminares de pruebas piloto o implementaciones iniciales que validan la factibilidad y pertinencia de lo creado. Las secciones finales presentan un análisis crítico, lecciones aprendidas, proyecciones a futuro y un plan tentativo para aplicar o escalar la creación en diversos contextos educativos.

Dicho artículo podrá verse en el apartado de Anexos.

Matriz de Propósitos

PROBLEMÁTICA

El uso cotidiano de la tecnología está generando gran preocupación sobre la disminución de la creatividad en los niños. Ante esto, se plantea la necesidad de fomentar el desarrollo de la creatividad en ellos, así como fortalecer su interés por los valores humanos fundamentales.

METODOLOGÍA ARCO

Responde a 4 aspectos clave: **“Arte, Reflexión, Creatividad y Optimismo”**, por medio de las siguientes fases:

1. Identificación - 2. Ideación - 3. Verificación - 4. Ejecución

PROPÓSITOS

General:

Desarrollar una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos del Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

PROCESO

1. Identificación de valores franciscanos
2. Desarrollo de la herramienta lúdica
3. Reconocimiento de necesidades y competencias de aprendizaje
4. Validación de la herramienta lúdica

RESULTADO

1. Descripción clara de los valores franciscanos y su relevancia en el desarrollo de los niños.
2. Herramienta lúdica interactiva desarrollada y lista para su implementación.
3. Identificación de las necesidades y competencias de aprendizaje específicas de los niños de 6 a 8 años.
4. Confirmación de la utilidad de la herramienta lúdica como apoyo pedagógico en el ISFA.

Específicos:

Identificar los valores franciscanos que se promueven dentro de la institución y su relevancia en el desarrollo integral de los niños de 6 a 8 años.

1. Investigación sobre los valores franciscanos
2. Análisis de su impacto en el desarrollo infantil

1. Lista de valores franciscanos identificados (Cuales se implementarán en la herramienta).
2. Relevancia de dichos valores en el desarrollo de los niños de 6 a 8 años.

Específicos:

Proponer experiencias innovadoras e inmersivas que estimulen la creatividad de los niños a través de la promoción de los valores franciscanos.

1. Diseño y desarrollo de la herramienta lúdica interactiva.
2. Integración de actividades que refuercen valores y estimulen la creatividad.

Herramienta lúdica desarrollada con la integración de actividades específicas que sirvan para reforzar valores y estimular la creatividad de los niños dentro y fuera del aula de clases.

Específicos:

Reconocer las necesidades y competencias de aprendizaje de los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís.

1. Evaluación de necesidades y competencias de aprendizaje
2. Análisis de resultados

1. Lista detallada de necesidades y competencias de aprendizaje identificadas en los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís.

Específicos:

Validar la integración de la herramienta lúdica para ser aplicada como apoyo pedagógico dentro de la institución.

1. Herramienta lúdica desarrollada.
2. Evaluación de resultados
3. Retroalimentación y ajustes

1. Confirmación de la utilidad de la herramienta lúdica como apoyo pedagógico para el Instituto San Francisco de Asís.



FASE 2

IDEACIÓN

Revisión de referentes

Una actividad clave dentro de la fase 2, fue la revisión de referentes de diseño relevantes para la propuesta a desarrollar, puesto que tras haber sentado las bases conceptuales en la fase inicial, se dio paso a la etapa de ideación, donde se exploraron distintas alternativas y se fue definiendo la solución más apropiada frente al problema de investigación. En ese sentido, uno de los insumos fundamentales en este proceso fue la revisión de referentes de diseño afines al tipo de creación planteada (*Véase en el capítulo 1*). Es así, que se analizaron productos, estrategias, experiencias e intervenciones existentes, tanto en el ámbito educativo como en otros campos que pudieran aportar ideas significativas. A la par, se estudiaron las fortalezas, debilidades, componentes innovadores y principios de diseño subyacentes, esto permitió identificar buenas prácticas, patrones funcionales, así como también áreas de oportunidad para explorar.

De igual forma, se tuvo en cuenta la revisión de referentes disruptivos que rompen con los moldes tradicionales, generando así ideas audaces para repensar el problema desde nuevos enfoques. Por esa razón, se revisaron las tendencias tecnológicas, pedagógicas y socioculturales emergentes que pudieran incorporarse para impulsar la propuesta donde se busca integrar diferentes medios gracias a la tramedia.

Finalmente, la revisión de referentes sirvió como fuente de inspiración y punto de partida para el proceso creativo que se llevó a cabo, donde se materializaron los conceptos iniciales en un diseño innovador y fundamentado.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El uso cotidiano de la tecnología está generando gran preocupación sobre la disminución de la creatividad en los niños. Ante esto, se plantea la necesidad de fomentar el desarrollo de la creatividad en ellos, así como fortalecer su interés por los valores humanos fundamentales.

PRO PÓS TOS



General:

Desarrollar una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.

Específicos:

1. Identificar los valores franciscanos que se promueven dentro de la institución y su relevancia en el desarrollo integral de los niños de 6 a 8 años.
2. Desarrollar una herramienta lúdica que integre actividades que refuercen los valores identificados y estimulen la creatividad de los niños al ofrecer experiencias innovadoras altamente inmersivas que estimulen dichos procesos.
3. Reconocer las necesidades y competencias de aprendizaje de los niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís.
4. Validar la integración de la herramienta lúdica para ser aplicada como apoyo pedagógico dentro de la institución.



NÚCLEOS DE INDAGACIÓN

1 Textuales

PAPALIA
VIGOTSKY
PIAGET
PRENTICE
ROBINSON

2 Testimoniales

- Entrevistas a profesionales (psicólogos, pedagogos y docentes encargados).
- Talleres experimentales a niños de grado segundo.
- Ejercicio de observación a niños de grado segundo.

3 Referencial

- Milenguaje: aprendizaje de la lengua española.
- Mi mundo imaginario.
- Armando, un personaje particular: libro didáctico.
- El libro de los Valores.
- Little Creators: Workbook.

Intereses / Detonantes

Ofrecer experiencias innovadoras y altamente inmersivas que estimulen la creatividad y la imaginación de los niños, ofreciendo una experiencia educativa más atractiva, significativa y adaptada a su entorno digital.

IDEA EJES

Imaginación
Creatividad
Narrativa
Transmedia
Pedagogía
Lúdica

Disertación

Introducir herramientas lúdicas que promuevan valores fundamentales y estimulen las habilidades creativas de los niños, al desafiar el paradigma tradicional de enseñanza aprovechando la era digital para ofrecer una experiencia educativa inmersiva.

Se construye una herramienta para los niños de acuerdo a las competencias que manejan dentro de la institución (*véase en capítulo 1*). Con el uso de dichas competencias se pretende resaltar la dimensión cognitiva a partir del pensamiento crítico de las actividades propuestas.

Prototipado

Como componente fundamental de esta etapa, se tuvo en cuenta el prototipado inicial del proyecto. Este proceso permitió llegar a consolidar aún más los conceptos e ideas iniciales de productos, estrategias o intervenciones, mientras se iban mejorando y refinando gracias a pruebas y retroalimentación.

Se dió inicio con la creación de prototipos de baja fidelidad, como lo son los primeros esbozos que permitieron explorar rápidamente diferentes alternativas y validar la propuesta antes de invertir mayores recursos. Estos prototipos iniciales se compartieron con usuarios potenciales, expertos y stakeholders clave, obteniendo valiosos comentarios para su desarrollo y ejecución.

El apartado de prototipado se abordará específicamente en el capítulo 3.

Figura 26. Creación de prototipos. Fuente: Thinkers CO.



MOODBOARD 01

CONCEPTUAL



Título: Concepto de Diseño

Número de Moodboard: 01

Proyecto: Artaventuras

Elaborado por: Yulieth Ruiz, Juan Pablo Vivas

Aspectos clave: Imaginación, exploración, creatividad, pensamiento crítico.



MOODBOARD 02

ESTÉTICO FORMAL



Título: Eje estético formal

Número de Moodboard: 02

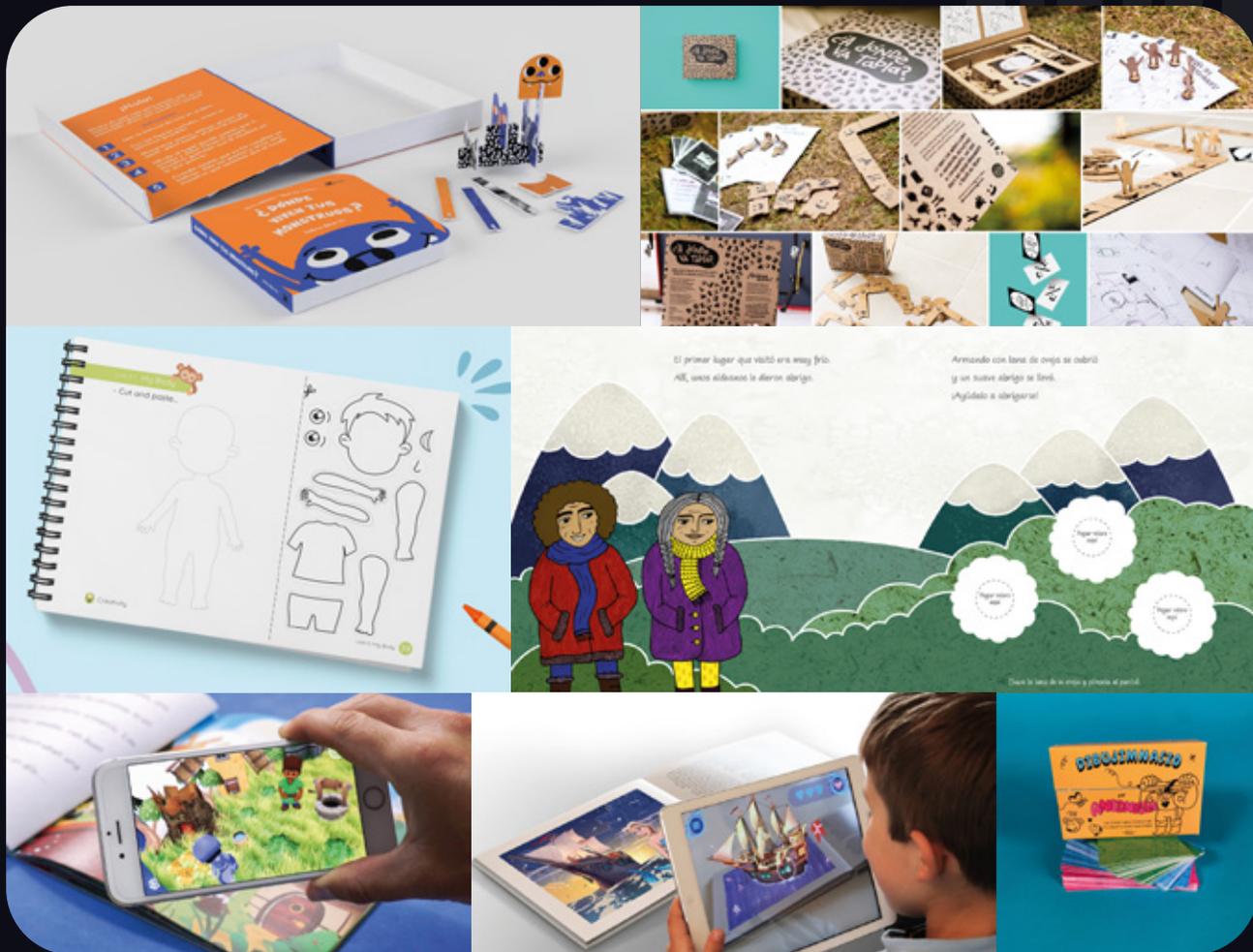
Proyecto: Artventuras

Elaborado por: Yulieth Ruiz, Juan Pablo Vivas

Aspectos clave: Ilustración infantil, narrativas gráficas, estética visual.

MOODBOARD 03

FUNCIONAL



Título: Funcionalidad del artefacto de diseño.

Número de Moodboard: 03

Proyecto: Artventuras

Elaborado por: Yulieth Ruiz, Juan Pablo Vivas

Aspectos clave: Componentes, piezas, kit, herramientas lúdicas, trasmedial.

MOODBOARD 04

CONTEXTUAL



Título: Entorno educativo niños.

Número de Moodboard: 04

Proyecto: Artventuras

Elaborado por: Yulieth Ruiz, Juan Pablo Vivas

Aspectos clave: Lúdica, pedagogía, metodología, desarrollo cognitivo.

MOODBOARD 05

EMOCIONAL



Título: Diseño emocional del artefacto

Número de Moodboard: 05

Proyecto: Artventuras

Elaborado por: Yulieth Ruiz, Juan Pablo Vivas

Aspectos clave: Diversión, creatividad, aventura, autoexpresión, narrativas



Creación de talleres

Teniendo en cuenta lo anterior, se propuso también la creación de talleres experimentales enfocados a probar y refinar diferentes aspectos del proyecto, por esta razón, se diseñaron y estructuraron una serie de talleres experimentales para todos los cursos de grado segundo del Instituto San Francisco de Asís, siendo parte integral del proceso creativo. Estos talleres tuvieron como propósito servir como espacios controlados para explorar, combinar y validar componentes específicos antes de integrarlos al prototipo general.

Cada taller abordó una dimensión clave como la dinámica grupal, estrategias didácticas, manejo de materiales, entre otros. Se generaron guiones, actividades vivenciales, recursos didácticos y herramientas necesarias para llevar a cabo las experiencias piloto.

Por esta razón, los talleres fueron cuidadosamente planificados considerando objetivos pedagógicos claros, estructuras de sesiones lógicas, mecanismos de monitoreo y evaluación apropiadas. Sin embargo, se mantuvieron abiertos a la improvisación y ajustes durante su implementación para capturar hallazgos.

El desarrollo de los talleres podrá verse a detalle en la fase 3 del capítulo 2.

Formato SCAMPER

SCAMPER es un formato que representa diferentes estrategias para la generación de ideas innovadoras a partir de un concepto o producto existente. Esta metodología fue aplicada de manera transversal durante el diseño del proyecto. Cada letra representa una acción específica a realizar sobre el elemento a innovar, por lo que siguiendo este formato, se exploraron diversas posibilidades para repensar y reinventar los componentes del prototipo, ya que se obligó a cuestionar constantemente los supuestos y maximizando la exploración de ideas disruptivas antes de consolidar la propuesta final.

SCAMPER		
S Sustituir	¿Que se podría sustituir para mejorarlo?	Manual de Instrucciones: ¿Podríamos sustituir el formato impreso por un formato interactivo en línea que incluya videos o tutoriales prácticos para una experiencia más dinámica? Materiales Básicos: ¿Qué otros materiales creativos podríamos agregar para diversificar las opciones? Por ejemplo, plastilina, papel de seda, o tela.
C Combinar	¿Que se podría combinar para crear algo mejor?	Actividades Creativas: ¿Podríamos combinar la actividad de "Pintura Creativa" con "Historias Ilustradas" para que los niños creen historias inspiradas en sus propias pinturas?
A Adaptar	¿Que se podría modificar y utilizarse de forma diferente?	Actividades Creativas: ¿Cómo podríamos adaptar las actividades para diferentes niveles de habilidad, capacidad o edades dentro del rango de 6 a 8 años?
M Modificar	¿Que ocurriría si cambias su tamaño, forma, tono y frecuencia?	Libro de Inspiración: ¿Qué tal si incluimos perfiles cortos y accesibles de artistas contemporáneos para que los niños también se inspiren en creadores actuales? Certificado de Creatividad: ¿Podríamos modificar el certificado para incluir una sección donde los niños escriban sus propios logros y metas creativas?
P Propósito	¿Para que más puede servir?	Certificado de Creatividad: ¿Podríamos añadir una sección donde los padres o tutores también reconozcan y celebren los esfuerzos creativos de los niños?
E Eliminar	¿Que se puede quitar que realmente mejore cosas?	Pintura Creativa: ¿Podríamos eliminar los pinceles convencionales y en su lugar fomentar el uso de dedos, esponjas u otros objetos cotidianos para pintar? Esto podría agregar una dimensión táctil diferente a la actividad y simplificar los materiales. Papel de Dibujo: ¿Podríamos eliminar el papel de dibujo y, en su lugar, utilizar exclusivamente papel reciclado o reutilizado para todas las actividades artísticas?
R Reorganizar	¿Cómo se pueden combinar las cosas de sitio para añadir valor a crear mejoras?	Libro de Inspiración: ¿Podríamos reorganizar el contenido del libro de inspiración para que esté organizado por temas o categorías, facilitando a los niños encontrar inspiración específica según sus intereses? Esto podría hacer que la exploración sea más intuitiva y personalizada.

Tabla 7. Formato SCAMPER. Fuente: Propia.

Lluvia de Ideas

- El siguiente formato de lluvia de ideas muestra una de los conceptos iniciales que se abordó para la construcción del proyecto, sin embargo, cuenta con hallazgos importantes que permitieron evolucionar los prototipos iniciales donde se realizaron ajustes pertinentes para que la investigación contara con el fundamento necesario para llevarse a cabo.

LLUVIA DE IDEAS

Pregunta a resolver	¿Cómo podríamos estimular creatividad en niños?	Juego de palabras	Espacios artísticos sin reglas	Exploración sensorial que despierte la creatividad	Historias inventadas
	Reciclaje creativo	Observación de la naturaleza	Juegos de rol	Inventar criaturas	Espacio de collage locos
	Cuentacuentos con objetos	Mapas imaginarios	Modelado con plastilina	Creación de personajes	Inventar historias

Tabla 8. Lluvia de Ideas. Fuente: Propia.



FASE 3

VERIFICACIÓN

Desarrollo de talleres

Los talleres experimentales que se llevaron a cabo previos a un testeo final, se realizaron con estudiantes de grado segundo del Instituto San Francisco de Asís abordando tres estaciones creativas:

- 1. Dibujo:** Mesas con hojas de papel y crayolas donde los niños expresaban creativamente sus ideas.
- 2. Construcción:** Zona con piezas para armar criaturas y/o objetos imaginarios con formas únicas.
- 3. Cuentacuentos:** Espacio donde se narran y construyen cuentos con ayuda de tarjetas de palabras para estimular su imaginación.

Revisar el desarrollo del mismo en Anexos.

Desarrollo taller #1 ** Estudiantes grado 2-1 (17 participantes)*



Desarrollo taller #2 * Estudiantes grado 2-2 (18 participantes)



Desarrollo taller #3 * Estudiantes grado 2-3 (18 participantes)



Observación

Tipo de usuario	Fecha	Lugar	¿Que queremos explorar? ¿Por qué?	Conclusiones
Estudiante	14/11/23	Instituto San Francisco de Asís	Componentes creativos de los niños de grado segundo. Que es aquello que les gusta y que no	<i>Suele llegar a sentirse frustrada por cómo salen las cosas. Hay poca motivación</i>
Estudiante	21/11/23	Instituto San Francisco de Asís	Componentes creativos de los niños de grado segundo. Que es aquello que les gusta y que no	<i>Tiene mucha energía, le gusta mantenerse ocupado, por lo que se aburre fácilmente</i>
Estudiante	21/11/23	Instituto San Francisco de Asís	Componentes creativos de los niños de grado segundo. Que es aquello que les gusta y que no	<i>Le gusta participar de las actividades que se proponen. Tiene mucha imaginación</i>

Tabla 9. Observación. Fuente: Propia.

Algunas de las conclusiones que se recolectaron gracias el proceso de observación fueron las siguientes:

- Llegan a sentirse frustrados al dibujar, lo que puede deberse a la presión que pueden llegar a sentir por cumplir con expectativas o por las comparaciones con sus compañeros.
- La construcción con fichas llega a ser una actividad social, ya que los niños se colaboran entre sí, comparten ideas y trabajan juntos para crear algo, lo que fomenta la comunicación y la cooperación.
- Existe una tendencia de los niños a imitar o hacer lo mismo que sus compañeros en lugar de expresar sus propias ideas, que puede ser causado por la necesidad de imitar a otros como parte de proceso de exploración y formación de identidad.

Mapa de empatía

El mapa de empatía es una representación visual que ayuda a sintetizar lo que se sabe sobre un grupo específico de usuarios. Lo que permite mantener un enfoque centrado en el usuario durante todo el diseño del proyecto. En ese sentido, se elaboraron mapas de empatía separados para cada perfil, como estudiantes, psicólogos, pedagogos y docentes.

MAPA DE EMPATÍA 1



Tabla 10. Mapa de empatía 1. Fuente: Propia.

MAPA DE EMPATÍA 2



Tabla 11. Mapa de empatía 2. Fuente: Propia.

MAPA DE EMPATÍA 3



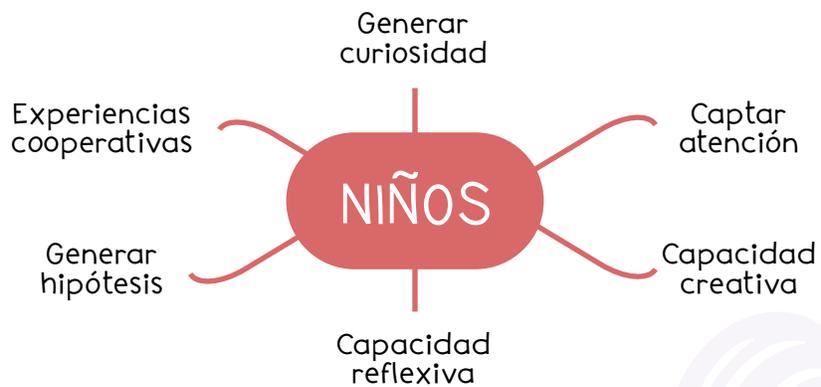
Tabla 12. Mapa de empatía 3. Fuente: Propia.

MAPA DE EMPATÍA 4



Tabla 13. Mapa de empatía 4. Fuente: Propia.

Ahora, si se tiene en cuenta la información que los mapas de empatía otorgaron al proyecto, se puede destacar lo siguiente:



Ajustes prototipado

Teniendo en cuenta la información recolectada gracias a métodos participativos como talleres y observación, el proyecto realizó ajustes para su correcta ejecución. Una de ellas fue la implementación de componentes transmediales con el fin de que los niños, docentes y padres perciban la herramienta como un apoyo interactivo por medio del cuál se afianzarán valores ya manejados dentro de la pedagogía institucional. Seguido a eso, se vió la necesidad de complementar los componentes de la herramienta con narrativas tanto gráficas, como auditivas y textuales que permitan la inmersión a una experiencia diferente para la enseñanza y aprendizaje de la temática expuesta.

Este apartado se aborda con profundidad específicamente en el capítulo 3.

Figura 32. Prototipo de producto. Fuente: Crehana.





FASE 4

EJECUCIÓN

Pruebas de uso

Con el propósito de validar la efectividad de la herramienta lúdica interactiva transmedial planteada para el proyecto, se llevaron a cabo pruebas de uso en el Instituto San Francisco de Asís con niños en el rango de edad de 6 a 8 años. Dichas pruebas se diseñaron con el fin de evaluar cómo los niños interactuaban con los artefactos propuestos y a su vez, medir el impacto en la comprensión de los valores franciscanos. Es por esta razón, que gracias a un enfoque cualitativo, se recolectaron datos sobre el nivel de interacción, la facilidad de uso, la percepción de los niños y los resultados pedagógicos en relación con el desarrollo de las dimensiones personal, social y cognitivo (PSC).

De ese modo, se logró recolectar datos gracias a la participación de una muestra de 54 estudiantes, repartidos en los tres cursos de grado *tercero**

Figura 33. Pruebas de uso. Fuente: Propia.



*NOTA ACLARATORIA

La razón por la que se menciona a grado tercero dentro de las pruebas de uso, es porque el proceso de verificación se realizó con el mismo grupo de estudiantes con los cuales se llevaron a cabo los talleres piloto un año atrás. Es por esta razón que se tiene en cuenta un rango de edad entre los 6 y los 8 años, puesto que fue un trabajo progresivo con los mismos estudiantes, lo que permitió evidenciar el progreso del proyecto y nuevos insights para la entrega final.

Ahora bien, como parte del proceso creativo y de mejora continua dentro del desarrollo de la herramienta lúdica interactiva transmedial, se empleó nuevamente la técnica SCAMPER, como se puede evidenciar a continuación en la tabla 14.

SCAMPER		
S Sustituir	¿Que se podría sustituir para mejorarlo?	Pregunta clave: ¿Qué parte del proceso, herramientas o medios podríamos cambiar por algo más adecuado o innovador? En lugar de un rompecabezas físico tradicional, se podría probar con un juego de construcción digital interactivo, como bloques 3D dentro de la APK, para que los niños creen ellos mismos escenarios relacionados con los valores franciscanos.
C Combinar	¿Que se podría combinar para crear algo mejor?	Pregunta clave: ¿Podemos combinar diferentes elementos o medios para mejorar el resultado? Combinar el cuento con la baraja de personajes. A medida que los niños lean el cuento, pueden usar las cartas de personajes para representar a los protagonistas en un juego de rol o narración colaborativa, reforzando la conexión entre la historia y los valores.
A Adaptar	¿Que se podría modificar y utilizarse de forma diferente?	Pregunta clave: ¿Qué podríamos tomar de otro proyecto, medio o concepto que se ajuste aquí? Adaptar juegos digitales educativos que existentes, incorporando minijuegos o actividades dentro de la APK que permitan que los niños realicen acciones relacionadas con los valores, como "cuidar" o "ayudar" a otros personajes.
M Modificar	¿Que ocurriría si cambias su tamaño, forma, tono y frecuencia?	Pregunta clave: ¿Cómo podemos ampliar o reducir elementos para hacerlos más efectivos? Modificar la narrativa del cuento para incluir más decisiones interactivas. Los niños podrían elegir cómo responden los personajes a diferentes dilemas morales, lo que les permitiría experimentar las consecuencias de sus elecciones y aprender activamente sobre los valores franciscanos.
P Propósito	¿Para que más puede servir?	Pregunta clave: ¿Cómo podemos usar uno de los artefactos para una función diferente o nueva? El juego de cartas podría tener una segunda modalidad de uso: un juego de memoria donde los niños deben de emparejar los personajes con el valor correspondiente, incentivando así, la repetición y aprendizaje de los valores.
E Eliminar	¿Que se puede quitar que realmente mejore cosas?	Pregunta clave: ¿Qué partes o elementos del proyecto podrían eliminarse sin afectar el objetivo principal? Eliminar algunos elementos complejos en la primera versión de la APK, como funciones avanzadas de realidad virtual, para enfocarse más en la parte narrativa y lúdica, haciendo que sea más accesible en términos de tecnología.
R Reorganizar	¿Cómo se pueden combinar las cosas de sitio para añadir valor a crear mejoras?	Pregunta clave: ¿Podríamos cambiar el orden de las actividades o de la manera en que los artefactos son utilizados? Reordenar la secuencia en que los niños interactúan con los artefactos, ya que podrían comenzar con la realidad aumentada del rompecabezas o los juegos análogos antes de leer el cuento, que les permita tener un contexto visual y emocional que los prepare de mejor manera para los valores que se enseñan en las narrativas.

Tabla 14. Formato SCAMPER. Fuente: Propia.

Dando seguimiento a los procesos de verificación, se desarrollan los siguientes talleres con los estudiantes que permitieron recolectar la información necesaria para comprender el estado y la aplicabilidad de la herramienta dentro del contexto educativo en el que se encuentran. Para ello, se asignaron nuevamente tres grupos de trabajo, en los cuales se mostraron los diferentes artefactos con los que se completa el desarrollo de la herramienta final. Dentro de dichos grupos, se evidenció una gran acogida por parte de los niños y docentes encargados quienes expresaron una reacción positiva y entusiasta de los artefactos presentados.

En esta ocasión, los talleres de verificación se realizaron bajo **cinco espacios**, en primer lugar se dió paso a una actividad de integración donde se presentaron actividades tipo rompehielos que permitieron generar confianza dentro del espacio de trabajo, además de expresar la necesidad de trabajar nuevamente con los estudiantes de dicho grado en específico. En un segundo momento, se dió paso a la lectura del cuento propio de la herramienta *“La fiesta de la amistad en el bosque”*, un relato corto que permitió que los niños empezaran a relacionarse con la historia y las narrativas que se abordan para la comprensión de los valores franciscanos.

Cabe resaltar, que gracias al desarrollo de los talleres de verificación se logró adaptar la mejor forma en la que los niños se integran poco a poco con la herramienta. Es por ello, que a partir de la lectura y escucha de las diferentes narrativas se **lograron realizar actividades adicionales** a las propuestas inicialmente, un ejemplo de ello, son las actividades que se trabajaron con plastilina.



Seguido a lo anterior, se adaptó el espacio de trabajo para formar tres subgrupos donde cada uno de ellos trabajó dentro de tres de las siguientes actividades que conforman la herramienta:

1. Baraja Franciscana
2. Juegos análogos
3. Narrativas auditivas que conforman el modelo de APK.



BARAJA FRANCISCANA

Dentro de este espacio, se trabajó con uno de los artefactos más significativos de la herramienta, esto porque fue un primer acercamiento a los personajes que componen el proyecto, y fue gracias a este que los niños pudieron reconocer a algunos de ellos, pero también tener un primer acercamiento a otros que no conocían, o que no comprendían su relación con la simbología de la historia Franciscana.

Como se puede evidenciar en las **figuras 29 y 30**, los niños rápidamente comprendieron la dinámica de dicho artefacto, y se mostraron alegres frente a la actividad propuesta, en este caso la expresión artística por medio del dibujo. Una actividad que proporciona a los niños un punto de partida visual y conceptual desde el cual pueden desarrollar su creatividad y pueden plasmar en dibujos sus propias interpretaciones de los conceptos presentados, lo que permite que sea un medio para reforzar el aprendizaje y la comprensión de estos los valores.



Figura 34. Actividad de Baraja. Fuente: Propia.



Figura 35. Actividad de Baraja. Fuente: Propia.



JUEGOS ANÁLOGOS

Dentro de este espacio, se hizo un trabajo que se enfocaba a la asociación de los valores, y también los personajes que se han expuesto en todos los medios que componen la herramienta. Es por ello, que se presentaron tres juegos que permitieron dinamizar la experiencia de los talleres y también involucrar su capacidad de resolver problemas, y trabajar tanto de forma individual como en grupo.

El primer juego, denominado **“Enlaza y conecta”** permitió a los niños afianzar satisfactoriamente los conceptos que abarcan cada uno de los valores franciscanos. Un componente fundamental que permitió articular dichas definiciones con las demás actividades, puesto que permitió que los niños comprendieran y relacionaran con mayor facilidad el significado de los valores en diferentes contextos.

En segundo lugar, se llevó a cabo el juego **“Conecta2”**, un juego tipo puzzle que permitió que los niños desarrollen su pensamiento crítico y de análisis de la siguiente forma:

1 Resolución de problemas

Permite que los niños analicen la situación, identifiquen patrones y desarrollen estrategias para alcanzar el objetivo propuesto.

2 Planificación

Permite a los niños anticipar sus movimientos y prever las consecuencias de sus decisiones..

3 Razonamiento lógico

Fomenta el pensamiento lógico al requerir que los niños sigan reglas en específico y encuentren soluciones coherentes.

4 Pensamiento espacial

Al ser un juego caracterizado por conectar puntos en el tablero, mejoran la capacidad de visualización y orientación espacial.

5 Concentración

Al requerir enfoque y concentración por un periodo de tiempo mayor, permite a los niños generar habilidades cruciales para el pensamiento crítico.

Figura 36. Actividad Conecta2. Fuente: Propia.



Como tercer y último juego, se propuso a “**Dominando a los Valores**”, un juego que se asemeja a un dominó convencional, pero que su característica principal es que en lugar de hacer uso de los números, se reemplazó por algunos de los personajes y otros símbolos franciscanos que complementan la temática a la perfección.

Este, fue uno de los juegos favoritos por parte de los niños, pues aunque algunos de ellos no conocían la jugabilidad del mismo, se mostraron curiosos y receptivos para jugar y ser partícipes de la actividad. Es por ello, que las actividades de los talleres procuraban finalizar dentro de este momento ya que hacía que los niños se diviertan pero también asocien aún más los conceptos que fueron manejados durante todo el taller, como se puede observar a continuación en la **figura 32**.



Figura 37. Actividad Dominando. Fuente: Propia.

Por lo anterior, el juego tipo dominó puede resultar beneficioso para el desarrollo cognitivo y social de los niños, esto porque permite que sean capaces de desarrollar habilidades para reconocer patrones, además de incentivar en ellos un pensamiento estratégico donde puedan anticipar movimientos, planificar y tomar decisiones. De igual forma, es un juego que permite que desarrolla en ellos la paciencia, la concentración para aprender a tomar turnos, seguir reglas e interactuar con sus compañeros de juego.



NARRATIVAS - APK

Dentro de este espacio, se buscó ampliar narrativamente la historia y los conceptos de la temática. Esto gracias a que las narrativas auditivas lograron que los niños aprendieran los valores de una forma diferente, donde su principal misión fue precisamente hacer uso de su imaginación para ver cómo sus personajes se relacionaban en distintos espacios y momentos. Esta, fue una actividad enriquecedora que permitió ver la efectividad de las narrativas en sus diferentes formas y medios, y su aplicabilidad dentro de las aulas como una herramienta pedagógica que les permita a los niños conocer más a fondo sobre la historia de San Francisco y la importancia de su mensaje dentro de la institución.

Como se puede ver a continuación en la **figura 33**, los niños escuchaban pacientemente con muchas expectativas cada una de las historias, lo que fomentó un espacio de participación activa, de relacionar personajes y valores, y de mucha imaginación, lo que permitió que se pudieran complementar con más actividades.



Figura 38. Actividad narrativas. Fuente: Propia.

Mapa de impacto

► OBJETIVO

- Afianzar los valores franciscanos en los niños de 6 a 8 años mediante una herramienta lúdica interactiva transmedial.
- Promover el desarrollo de las dimensiones personal, social y cognitivo (PSC) en los niños a través del juego y la interacción con diferentes medios y narrativas.

► ¿QUIÉNES?

- Niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís.
- Docentes de la institución, quienes implementarán la herramienta como apoyo educativo.
- Padres de familia, como participantes indirectos en el proceso educativo de los niños.
- Administrativos de la institución, que facilitarán el uso de la herramienta en el contexto escolar.

► ¿CÓMO?

- Llevar a los niños a un desarrollo cognitivo y emocional que les permita reflexionar sobre los valores franciscanos a través de la toma de decisiones en juegos y actividades interactivas.
- Interactuar con las diferentes actividades que ofrece la herramienta para desarrollar la creatividad y habilidades de resolución de problemas.
- Hacer uso de una herramienta que permita llegar por diferentes medios para una correcta apropiación de conceptos.
- Incentivar a una interacción social, donde los juegos de grupo y las dinámicas en la clase fomenten la colaboración y el respeto entre compañeros.

► ¿QUÉ?

- Desarrollo de sesiones pedagógicas donde se implementen sesiones de clase que integren el uso de la herramienta guiada por los docentes, donde se refuercen los valores franciscanos.
- Validación con los niños, donde se realicen pruebas piloto con los niños de 6 a 8 años para observar su interacción con los artefactos y recopilar datos sobre su comprensión de los valores franciscanos.

Evaluación de la experiencia

El desarrollo de talleres de verificación permitieron identificar los diferentes aspectos y cómo estos estaban funcionando en el contexto real. Por ello, se realizó una evaluación de experiencia con la ayuda de la siguiente matriz:

Aspecto a evaluar	Puntuación (0-10)	Funciona	No funciona	¿Dudas?	Ideas o comentarios
Baraja franciscana	10	Uso de color Aplicabilidad	N/A	Definición de valores	Agrado de los niños
Libro físico	8	Historia atractiva	Lectura separada	Algunos personajes	¿Más personajes?
Juegos análogos	8	Aplicación lúdica	Dificultad tableros	Jugabilidad Dominando	Cantidad de tableros
Narrativas APK	10	Inmersión de historia	N/A	Auditivas únicamente	Interés grupal
Desarrollo de talleres	9	Formación de grupos	Tiempo limitado	Para qué talleres	Funciona en el contexto

Tabla 15. Evaluación de experiencia. Fuente: Propia.

Dentro de la experiencia que dejó el desarrollo de los talleres se realizó una nueva tabla de observación, la cuál arrojó los siguientes hallazgos para la fase final de verificación.

Tipo de usuario	Fecha	Lugar	¿Que queremos explorar? ¿Por qué?	Conclusiones
Estudiante	01/10/24	Instituto San Francisco de Asís	Qué artefactos resultan atractivos para los niños Como se aplican dentro del contexto.	Muchos niños mostraron su entusiasmo al ver la creación de nuevos talleres.
Estudiante	04/10/24	Instituto San Francisco de Asís	Qué artefactos resultan atractivos para los niños Como se aplican dentro del contexto.	Niños se mostraron apáticos al principio, pero al ser participes su visión cambió.
Docente	04/10/24	Instituto San Francisco de Asís	Componentes creativos de los niños de grado segundo. Que es aquello que les gusta y que no	Muestra aprobación frente a la herramienta y por cómo se aplica dentro de las aulas.

Tabla 16. Observación. Fuente: Propia.

Durante la ejecución de los talleres de verificación y testeo, se evidenció la efectividad de la herramienta lúdica interactiva transmedial. Esto, gracias a que tanto los niños como los docentes respondieron de manera positiva frente a las actividades propuestas; por su parte, los niños mostraron un gran nivel de entusiasmo y motivación, que les permitió interactuar de forma activa con los diferentes artefactos. Además, se observó cómo por medio del juego, los niños lograron comprender y aplicar los valores franciscanos en sus intervenciones, demostrando la apropiación de los conceptos manejados.

Por su lado, los docentes también destacaron la facilidad de uso de la herramienta y su potencial para complementar el proceso educativo de los niños, por lo que expresaron su conformidad con las experiencias ofrecidas que contribuyeron al desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Siendo estos comentarios los que permitieron confirmar la efectividad de la herramienta como un recurso pedagógico valioso dentro del contexto escolar del Instituto San Francisco de Asís.

Indicadores

Dentro del enfoque cualitativo, los indicadores emocionales desempeñan un papel fundamental en la evaluación del impacto de la herramienta lúdica interactiva transmedial que se propone por medio de este proyecto investigativo. Es por esto, que a través de la observación directa de las emociones y reacciones de los niños durante las actividades de los diferentes talleres, se logró identificar el nivel de disfrute, curiosidad, motivación y empatía que experimentaban al interactuar con los artefactos. Entre ellos, los gestos de entusiasmo, la disposición para colaborar con sus compañeros y las expresiones de satisfacción al resolver los desafíos presentados en los juegos y actividades, sirvieron como indicadores clave del éxito emocional de la herramienta. Estos elementos emocionales permitieron comprender cómo los niños no solo se apropiaban de los valores franciscanos, sino también cómo estos generaban una conexión afectiva más fuerte con el contenido, lo cual es crucial para el aprendizaje significativo dentro del Instituto San Francisco de Asís.

Es por ello que se diseñaron indicadores que reflejaron tanto **emociones extrínsecas**, que definieron el impacto emocional y las **emociones intrínsecas** para medir el impacto sensorial de la herramienta. Por ello, se tuvo en cuenta a la **escala de Afecto Positivo y Afecto Negativo (PANAS)** que (Watson et al., 1988) exponen de la siguiente manera: Analizando el estado emocional que se articula con la felicidad, por esta razón, se tomaron en cuenta diez reactivos positivos y diez reactivos negativos con un medio de respuesta tales como nada, muy poco, algo, bastante y mucho, teniendo en cuenta que el puntaje más bajo que se puede obtener es 20 y el más alto es 100.

ESCALA

Nada	Muy poco	Algo	Bastante	Mucho
20	40	60	80	100

Reactivos positivos	Reactivos negativos
Entusiasmo	Frustración
Felicidad	Desinterés
Curiosidad	Ansiedad
Satisfacción	Confusión
Motivación	Impaciencia
Orgullo	Aburrimiento
Seguridad	Inseguridad
Inspiración	Indiferencia
Empatía	Irritación
Diversión	Fatiga

Tabla 17. Reactivos positivos y negativos. Fuente: Propia.

Para obtener resultados de los reactivos, se evidenció en los usuarios el nivel de emoción experimentado desde el momento inicial y con cada uno de los artefactos. Por ello, dentro del proyecto se tuvo en cuenta a una muestra de 54 estudiantes de grado tercero, como se evidencia en la **tabla 18** que se muestra a continuación:

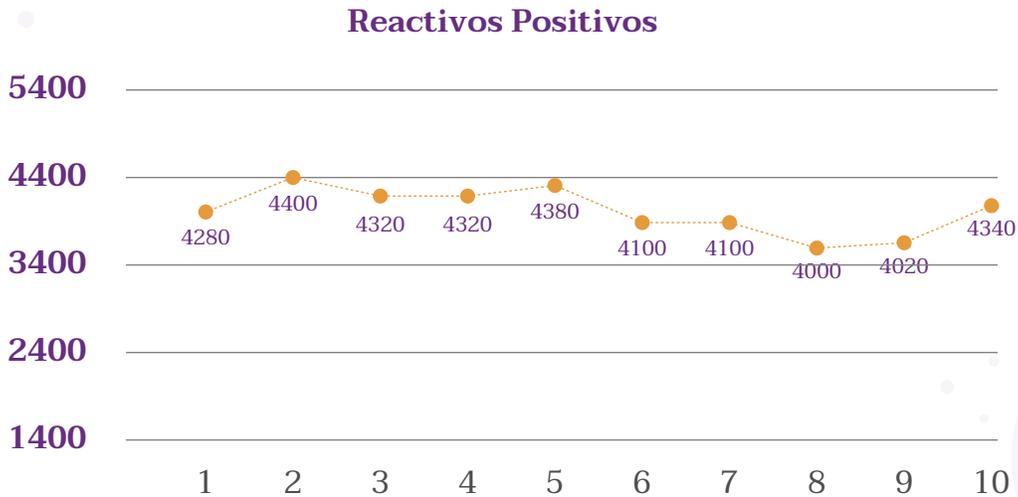
Valor muestra de 54 estudiantes	Reactivos positivos	Reactivos negativos	Valor muestra de 54 estudiantes
4280	Entusiasmo	Frustración	2020
4400	Felicidad	Desinterés	1980
4320	Curiosidad	Ansiedad	2200
4320	Satisfacción	Confusión	2240
4380	Motivación	Impaciencia	2480
4100	Orgullo	Aburrimiento	2180
4100	Seguridad	Inseguridad	2260
4000	Inspiración	Indiferencia	2200
4020	Empatía	Irritación	2180
4340	Diversión	Fatiga	2520

Tabla 18. Valor de muestra de reactivos. Fuente: Propia.

Para el proyecto, se tuvo en cuenta una muestra total de 54 estudiantes, por lo que su valor máximo fue de 5400 y su valor mínimo de 1080, esto reconociendo que cada niño podía aportar un valor máximo de 100 y mínimo de 20.

Ahora bien, teniendo en cuenta los datos anteriormente arrojados, se puede determinar que la tabla de reactivos reflejó que la mayoría de los estudiantes manifestaron emociones positivas como diversión, felicidad, curiosidad y motivación, concentrándose principalmente en las escalas de "Bastante" y "Mucho", lo que indica que la herramienta generó una respuesta emocional favorable, estimulando el afecto positivo entre los niños.

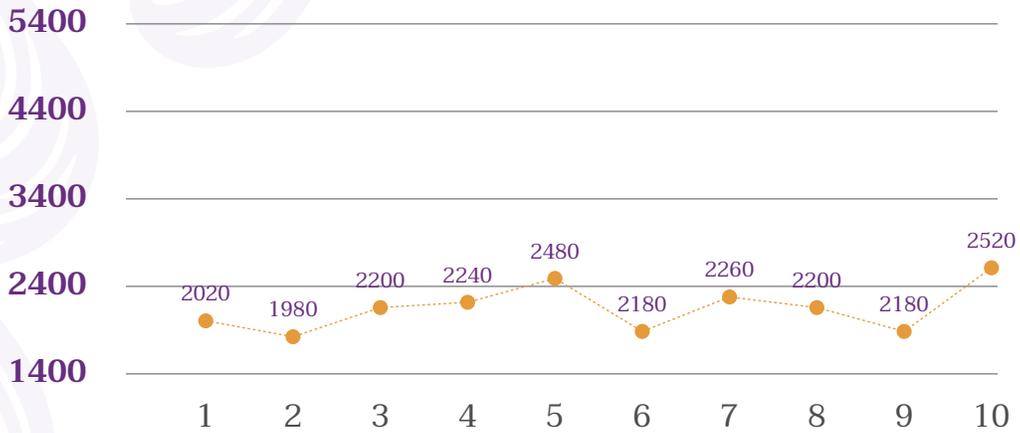
Por otro lado, las emociones negativas como frustración, desinterés y confusión se situaron mayormente en las escalas de "Nada" y "Muy Poco", lo que refuerza que la mayoría de los estudiantes no experimentaron estas sensaciones de manera significativa, lo que dentro de la interpretación de los resultados sugiere que la herramienta fue exitosa al generar un entorno lúdico y agradable para los niños, como se refleja en la **gráfica 2 y 3** que se muestran a continuación:



Gráfica 2. Reactivos positivos. Fuente: Propia.

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1. Entusiasmo | 6. Orgullo |
| 2. Felicidad | 7. Seguridad |
| 3. Curiosidad | 8. Inspiración |
| 4. Satisfacción | 9. Empatía |
| 5. Motivación | 10. Diversión |

Reactivos Negativos



Gráfica 3. Reactivos negativos. Fuente: Propia.

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. Frustración | 6. Aburrimiento |
| 2. Desinterés | 7. Inseguridad |
| 3. Ansiedad | 8. Indiferencia |
| 4. Confusión | 9. Irritación |
| 5. Impaciencia | 10. Fatiga |

Dando continuidad al proceso de indicadores, se tienen en cuenta también a las emociones intrínsecas, siendo las que surgieron como respuesta a la experiencia sensorial y personal de cada uno de los niños frente a la interacción con los artefactos. En este caso en particular, las emociones intrínsecas están relacionadas con el impacto sensorial que generó en los estudiantes, tanto a nivel visual, táctil y auditivo, como también en su inmersión dentro de la narrativa y los valores franciscanos que promueve la institución.

1 Asombro

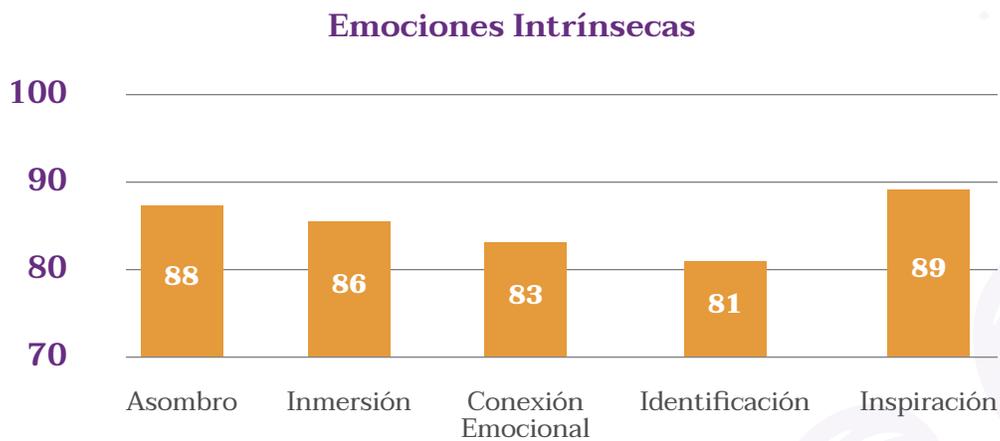
2 Inmersión

3 Conexión Emocional

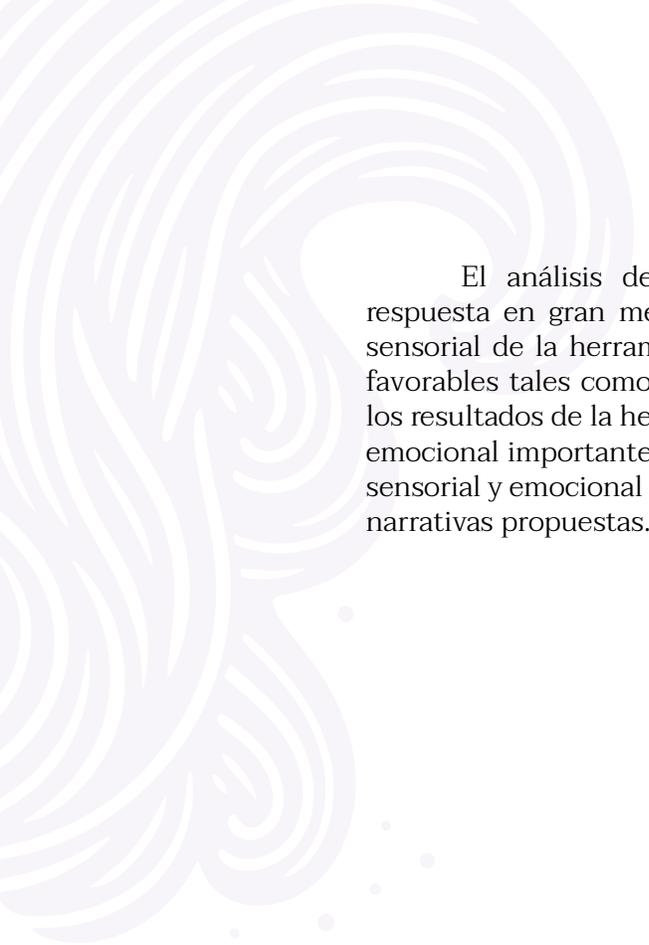
4 Identificación

5 Inspiración

Dentro de este apartado, se realizó la medición de las emociones anteriormente mencionadas teniendo en cuenta una escala de 0 a 100, con una muestra de 54 estudiantes que permitieron analizar el impacto a nivel sensorial de la herramienta.



Gráfica 4. Emociones intrínsecas. Fuente: Propia.



El análisis de los resultados arrojados, permite ver una respuesta en gran medida positiva teniendo en cuenta el impacto sensorial de la herramienta, ya que generó en los niños emociones favorables tales como asombro, inmersión e inspiración. Siendo así, los resultados de la herramienta demuestran que se logró un impacto emocional importante entre los estudiantes, conectándolos de forma sensorial y emocional efectivamente con los valores franciscanos y las narrativas propuestas.

Entrega de artefactos

La entrega de los artefactos a los niños se llevó a cabo dentro de un ambiente lleno de entusiasmo y curiosidad, por lo que cada uno de los niños tuvo la oportunidad de participar en las actividades lúdicas que conformaban la herramienta. Es así que, desde el momento en el que los artefactos fueron presentados, se pudo evidenciar un alto nivel de compromiso por parte de los estudiantes, quienes rápidamente hicieron parte de las actividades propuestas, mostrando un momento de desconexión de los espacios académicos tradicionales y entrando en un estado de juego creativo continuo.

Por su parte, algunos de los docentes expresaron admiración por el proyecto, dado que manifestaron cómo los artefactos no solo lograban captar la atención de los niños, sino que también les ofrecían de una manera innovadora el poder interactuar aún más con los valores franciscanos que se imparten dentro de la misma institución. Es por eso, que sus comentarios y reacciones positivas reforzaron la efectividad de la herramienta para crear espacios lúdicos que no solo son agradables y divertidos, sino que también cumplen un rol pedagógico significativo, donde se les ofrece a los niños una nueva forma de aprendizaje de manera interactiva.

Capítulo

3

La travesía final

IMPLEMENTACIÓN/MATERIALIZACIÓN

Definición artefactos

Ahora bien, dando continuidad a los propósitos del proyecto, dentro de este apartado se empiezan a consolidar las propuestas de diseño, específicamente los prototipos realizados los cuales se han ido ajustando a medida que el proyecto ha recibido retroalimentaciones y ajustes pertinentes. Es así, que se comenzó con un primer prototipo el cual tenía un carácter en mayor medida a desarrollar habilidades de expresión artística, por lo que estaba conformado de la siguiente manera:

KIT CREATIVO



Actividades

- Historias ilustradas
- Construcción creativa
- Juego de palabras creativas
- Cuenta cuentos

Figura 39. KIT Artaventuras. Fuente: Propia.

Teniendo en cuenta la **figura 34** presentada anteriormente, es necesario resaltar el carácter del primer prototipo, el cuál tenía como objetivo principal el poder desarrollar netamente habilidades de expresión artística y creativa en niños del mismo rango de edad, es decir, de 6 a 8 años.

Si bien, su propósito era llamativo, durante el proceso de creación se generaron diversos fallos de base que no prometían llevar a una correcta ejecución del mismo. Es por ello que se replanteo y se ajustó la estructura del proyecto, lo que permitió elevar su visión al articular las actividades creativas por medio de la lúdica para afianzar los valores franciscanos que promueven dentro de la institución.

Ahora, teniendo presente la estructura del contenedor, se desglosará cada uno de los artefactos que lo componían como se ve a continuación en las siguientes figuras.

Libro de inspiración

Lleno de imagenes de referencia, divididas por categorías de interés.



Figura 40. Libro de inspiración. Fuente: Propia.

Cuaderno de Ideas

Espacio para anotar ideas creativas y bocetos para futuros proyectos



Figura 41. Cuaderno de Ideas. Fuente: Propia.

Tarjetas de palabras

Tarjetas que desafíen a los niños a crear historias como punto de partida



Figura 42. Tarjetas de palabras. Fuente: Propia.

Certificado de creatividad

Reconoce los esfuerzos y logros de los niños en su viaje creativo



Figura 43. Certificado de creatividad. Fuente: Propia.

Como se pudo evidenciar, los artefactos tenían un potencial que llegó a limitar el proyecto, si bien podían ser mejorados para un mejor propósito, se tomó la decisión de articularlo de una mejor forma con el trabajo que se llevaba a cabo dentro del Instituto San Francisco de Asís. Es por eso, que a partir de este punto, se empieza a notar el paso que dió el proyecto frente a sus artefactos, que de alguna manera tomaron inspiración para los nuevos que se presentarán a detalle más adelante.

Por su parte, como se pudo evidenciar en la presentación del contenedor inicial del proceso de prototipado, se pudo notar el manejo de una ilustración con personajes tipo chibi representados con una paleta de color poco saturada, que de acuerdo con las diferentes recomendaciones se logró reconocer que la aplicabilidad de sus colores podían no ser los más adecuados para el trabajo con niños de este rango de edad, es por ello que se mostrará a detalle el cambio de estilo dentro de los diferentes artefactos de la herramienta.

Siguiendo con la muestra del primer prototipo, en la **figura 39** que se muestra a continuación, se ve el primer acercamiento de la línea gráfica.



Figura 44. Ilustración 1 Artventuras. Fuente: Propia.

Como se mencionó anteriormente, fue una gráfica agradable, sin embargo dentro de las recomendaciones que se recolectaron, se tuvo en cuenta varios aspectos. Principalmente, se tuvo en cuenta el contraste dentro de la paleta cromática que se estaba utilizando, que para muchos resultaba algo opaca. Del mismo modo, se notó que ocurría un problema con la forma y detalles de los ojos de los personajes, ya que estos no contaban con pupila y hablando desde un nivel psicológico y desde una perspectiva de neurodiseño, se tomaron en cuenta dichas recomendaciones para realizar una segunda propuesta gráfica.

NAMING

Del mismo modo, se realizó un proceso de naming, donde se filtraron todo tipo de propuestas que llevaron a la elección del nombre final del proyecto.

Maestros del Arte
Arte en Juego
Pequeños Creadores
Dibujarte
Pequeños Picassos
Creando magia
Rincon del arte
Arte en Movimiento
Aprende Pintando
Dibuja y Juega
Pinceladas Divertidas
Artistas en Crecimiento
Mundo mind
Pequeñas Obras Maestras
Jóvenes Artistas
Pinta y Sonríe
Explora tu Talento
Colores Infantiles
Arte en Miniatura
Dibujo Divertido
Aprende Creando
Pequeños Van Gogh
Chroma kit
Pinta2
Pinceles Mágicos
Artistas en Crecimiento
Artventuras
Manos Creativas
Explora el Arte

Pequeños Creadores
Arte en Acción
Dibujando Sonrisas
Baúl mágico
Espiral de magia
Artoopia
Pinceladas Infinitas
Mundo ArtyNauta
Creadores de Sueños
Aventura Cromática
PintaMaravillas
Caja Mágica de Arte
El Rincón del Artista
Crayola
ArtyTesoros
Creador de Maravillas
Galaxia de Colores
Paleta de Fantasía
Tesoros Artísticos
Arte Estelar
Creador de Universos
PintaSueños
El Rincón Creativo
La Galaxia del Arte
Universo Creador
Sueños en Tinta
Paleta de Sueños
Tesoros Creativos
Arte en el Espacio

Teniendo en cuenta el proceso de Naming, se llegó a proponer el nombre del proyecto y su respectivo identificador, como se muestra a continuación:



Figura 45. Identificador Artventuras. Fuente: Propia.

¿De dónde nace Artventuras?

El nombre "**Artventuras**" nace por las siguientes razones:

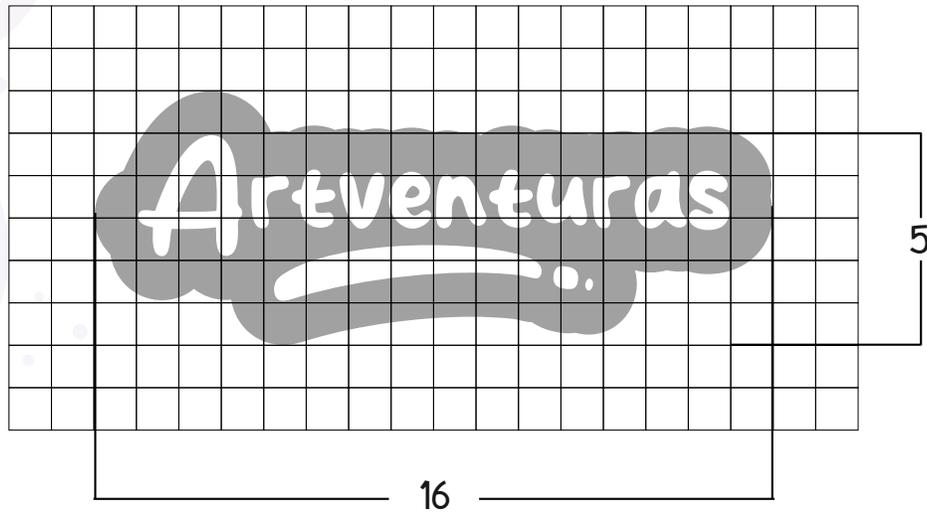
1. "**Art**" hace alusión al arte y la creatividad, siendo elementos fundamentales en una herramienta lúdica que busca promover los procesos creativos de los niños, además, el arte es una forma de expresión y de aprendizaje que permite transmitir valores y conocimientos de una forma atractiva y memorable.
2. Por su parte, "**Venturas**" hace referencia al término aventuras, que aborda experiencias emocionales y desafíos que los participantes (tanto estudiantes, como padres y docentes) podrán enfrentar a la hora de hacer uso de esta herramienta. Siendo así, las aventuras fomentan la exploración, la curiosidad y el descubrimiento, siendo factores relevantes a la hora de abordar el aprendizaje y la apropiación de valores.

Es por esto que, la combinación de "**Art**" y "**venturas**" evoca a un sentido de travesía creativa, donde el arte y la creatividad son los vehículos para llegar a una aventura tanto de aprendizaje, como de crecimiento personal, social y cognitiva (Dimensiones PSC).

Dentro del proceso de diseño del identificador se tomaron en cuenta los siguientes parámetros:

Estructura y composición

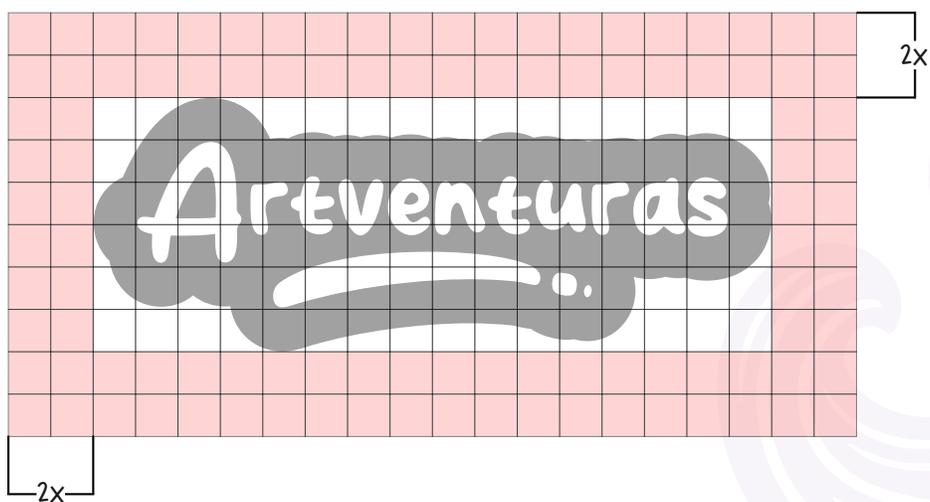
Figura 46. Estructura y composición. Fuente: Propia.



El logotipo está construido en una retícula de 16 x 5 módulos, conformado por una tipografía y contorno a modo de mancha, que muestran un vector integral.

Área de protección

Figura 47. Área de protección. Fuente: Propia.



El área de protección la conforman dos módulos adicionales alrededor de la cuadrícula de construcción, que cumple la función indispensable de delimitar y de comunicar que no se puede intervenir este espacio o ser invadido por otros elementos.

Versiones de color



Artventuras

#F2507B

Este color transmite ternura y calma, asociado con la fantasía. Además, crea un ambiente acogedor y estimular la imaginación.



Artventuras

#662D8D

Este color simboliza la creatividad e imaginación. Por ende, ayuda a fomentarla y proporciona un entorno tranquilo.



Artventuras

#F2C849

Es un color amigable, que también puede estar asociado con la creatividad. Además, estimula la interacción social y es visualmente positivo.



Artventuras

VERSIÓN EN POSITIVO



Artventuras

VERSIÓN EN NEGATIVO

Eslogan de marca

"CONSTRUYE EL FUTURO"

El concepto del eslogan se consolida al querer transmitir un mensaje positivo y esperanzador al sugerir la construcción de un mejor futuro, formando las bases para una comunidad más consciente de los valores. Además, de enfatizar la idea de que el futuro no está dado, sino que se construye con las acciones y decisiones del presente, ya que depende de un proceso activo y participativo.

Adicional a ello, es un eslogan atemporal y universal, ya que el construir un futuro mejor es un anhelo compartido por todas las culturas y generaciones, lo que hace de este eslogan sea relevante y perdurable con el tiempo.

Tipografía de marca

CoffeCake

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Esta, es una tipografía de gran impacto, que cuenta con características que evocan el arte y el dinamismo, además de ser atractiva visualmente para los niños, logrando el interés de primer impacto.



**ARTE
FAC
TOS**

Para dar inicio a la presentación de los artefactos finales, es necesario enlistar los elementos que componen a la herramienta, así como también mostrar el proceso creativo de cada uno de ellos.

1 Baraja Franciscana

2 Rompecabezas

3 Cuento físico

4 Juegos análogos

5 Modelo de APK

De igual forma, la herramienta contiene un instructivo dirigido a los docentes que permite comprender el funcionamiento de cada uno de los artefactos además de mostrar los objetivos con los cuales fueron realizados cada uno de ellos.

Teniendo en cuenta que la herramienta se desarrolló a manera de kit como se muestra a continuación, en la **figura 43** se mostrará su empaque desplegado:

Diseño de patrón
fuente propia



Figura 48. Empaque Artventuras. Fuente: Propia.

El desarrollo del empaque tuvo en cuenta algunos factores para su elaboración, entre ellos, la facilidad de ensamble al ser un modelo de caja plegable que solo cuenta con una intervención de pegado. Esto resulta beneficioso para su construcción, ya que permite un acabado compacto y seguro que le permite ser desplazada con facilidad a cualquier lugar.

A continuación, se muestra el empaque en diferentes vistas:



Figura 49. Empaque - Vista frontal. Fuente: Propia.

El empaque cuenta con una agarradera que se incluyó dentro de la elaboración por motivos ergonómicos y de transporte. Esto teniendo en cuenta que la herramienta esta dirigida y diseñada para estar dentro de una institución y ser manejada por docentes y niños.

Su paleta cromática tiene como fuente de inspiración principalmente a los colores institucionales empleados, como lo son el azul y el rojo. Sin embargo, estos tuvieron una variación en su elección con el fin de dar mayor contraste a la estética del empaque.

De igual forma, cuenta con información adicional que permite que el potencial y alcance de la herramienta sea vista desde un principio y sea atractiva para los usuarios finales.



Figura 50. Empaque - Vista trasera. Fuente: Propia.

En su composición externa, el empaque cuenta con un breve listado de contenido que les permite a los usuarios identificar y tener un inventario asegurado de lo que contiene la herramienta. De igual forma, se buscó destacar los símbolos institucionales, tanto de la Universidad Cesmag como del Instituto San Francisco de Asís, resaltando que el trabajo está dirigido a ese público en específico.



Figura 51. Empaque - Vista superior. Fuente: Propia.



Figura 52. Empaque - Vista inferior. Fuente: Propia.

Para el diseño de la vista inferior, se emplearon recursos gráficos que especifica el número de actividades previstas para el desarrollo integral de la herramienta, que en un número fijo se estableció en una cantidad de 6 actividades, sin embargo, como se ha expuesto a lo largo del documento, la dinámica de trabajo también puede ser flexible a la hora de jugar con más actividades, es por eso que en su empaque se aborda el +6, ya que esto dependerá del dinamizador. Igualmente, se incluyó un código QR que permite el ingreso a una carpeta de Drive donde se alojó el archivo en formato (APK) de la aplicación propuesta dentro de la herramienta.



Figura 53. Diagrama funcionamiento. Fuente: Propia.

Dando seguimiento, se realizó una breve diagramación que explica el funcionamiento general de la herramienta en tres pasos, además de incluir información adicional que explica el propósito de la misma pero como resultado de un proceso investigativo, es por eso, que se incluyeron los nombres de autoría de proyecto y el programa académico en cuestión como se pudo observar en la **figura 48**.

Ahora bien, como una forma de sumergir a los docentes en el funcionamiento de la herramienta lúdica, se realizó el diseño de un instructivo guía que les permitirá comprender de mejor forma y a profundidad cada una de las actividades propuestas con los elementos que encontrarán dentro. Es así, que dentro del mismo se emplea un tono suave y conciso que les dará garantía de comprender el paso a seguir para su desarrollo.

A continuación, se mostrará algunas páginas del mismo, sin embargo, este se podrá encontrar completo dentro del apartado de anexos.



Figura 54. Instructivo - Vista frontal. Fuente: Propia.



Figura 55. Páginas internas instructivo. Fuente: Propia.

Dando seguimiento formal al contenido de la herramienta, se diseñó el juego de tarjetas denominado **Baraja Franciscana**. Su nombre se dispuso de esta manera, teniendo en cuenta que está inspirado en los valores, algunos personajes y espacios asociados con la vida y enseñanzas de San Francisco de Asís, es por esta razón, que su nombre refleja el propósito del juego, que no es más que enseñar y reforzar estos valores de manera lúdica, permitiendo que los niños aprendan mientras juegan y se conectan con los principios franciscanos de una forma fácil y divertida.

- El juego de cartas está compuesto por 22 tarjetas en total, repartidas de la siguiente manera:

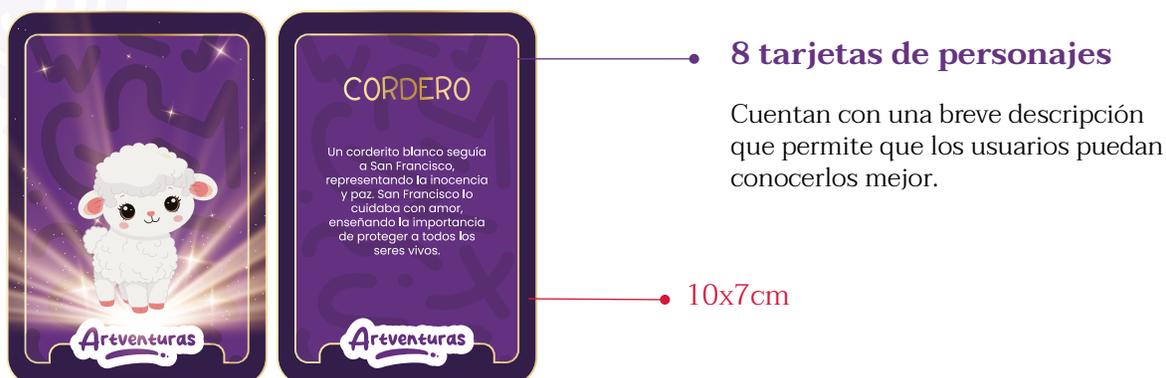


Figura 56. Tarjetas de personajes. Fuente: Propia.

- 6 tarjetas de valores
- Diseñadas en una gama de color distinta que permite distinguirse de las demás tarjetas.



Figura 57. Tarjetas de valores. Fuente: Propia.



- **8 tarjetas de espacios**

Diseñadas en una gama de color distinta que permite distinguirse de las demás tarjetas.

Figura 58. Tarjetas de espacios. Fuente: Propia.

Ahora, dando paso a la explicación y modo de juego cabe mencionar que la Baraja Franciscana *está diseñada para estimular la creatividad y la reflexión sobre los valores franciscanos de manera lúdica y reflexiva.*

Por eso, como se pudo observar en las figuras anteriores, el juego se compone de tres sets de tarjetas, donde los niños escogen una tarjeta de cada set para obtener así una de cada uno. Una vez seleccionadas las tres tarjetas, se deberá interpretar de manera artística el concepto o historia que se le ocurra a partir de la combinación de los tres elementos seleccionados.

**Algunos ejemplos pudieron visualizarse en la fase 4 del capítulo 2.*



Figura 59. Baraja Franciscana vista. Fuente: Propia.

Por otro lado, para dar seguimiento al contenido, se diseñó un juego de construcción a modo de rompecabezas, una actividad lúdica que combina entornos físicos y digitales que permiten reforzar los valores franciscanos por medio del juego. Este rompecabezas consta de 100 piezas que al construirse correctamente, forman una escena que destaca la importancia del Hermano Sol y la Hermana Luna, personajes relevantes dentro de la historia de vida y las enseñanzas de San Francisco de Asís.

El factor innovador de este artefacto, es que incluye un componente de realidad aumentada, lo que refuerza el concepto de transmedialidad del proyecto en cuestión. Es por eso, que una vez que el rompecabezas está completo, los usuarios podrán escanearlo por medio de la aplicación “Artventuras” en un dispositivo móvil, que activa una breve animación interactiva, siendo esta, una experiencia inmersiva que permite que los niños no solo disfruten del proceso de construcción, sino también que aprendan de manera interactiva y visual sobre la filosofía franciscana.

El apartado de Realidad Aumentada (RA) podrá visualizarse a profundidad dentro de la explicación de la APK.

A continuación, se muestra una representación de su gráfica final.



Figura 60. Vista rompecabezas. Fuente: Propia.

Seguido a lo anterior, se tiene el desarrollo de un cuento corto llamado “La fiesta de la amistad en el bosque”, una pieza editorial que refuerza el aprendizaje a través de la narración y la participación activa, conectando a la lectura con la enseñanza de valores franciscanos gracias a una narrativa envolvente y educativa, que habla de la importancia de la amistad, la fraternidad, el respeto y la solidaridad, por ello, a lo largo de la historia, los personajes enfrentan diversos desafíos que solo pueden superar trabajando en equipo y poniendo en práctica los valores que el cuento promueve.

- Su narrativa está pensada de una manera accesible para los niños de este rango de edad, dado que se utiliza un lenguaje sencillo, acompañado de ilustraciones atractivas que relatan situaciones con las que los niños podrían identificarse o simplemente sentirse atraídos.



Figura 61. Vistas libro. Fuente: Propia.

A su vez, se diseñaron 3 juegos de mesa, que tienen como objetivo promover los valores franciscanos a través de dinámicas participativas y colaborativas, es por esa razón, que fueron elaborados con el fin de desconectar momentáneamente a los niños de los medios digitales, ofreciéndoles una experiencia práctica y tangible que refuerza la enseñanza de valores y permite asociar conceptos.

El primer juego, **Enlaza y conecta**, tiene como propósito vincular los 6 valores franciscanos a sus respectivas definiciones, esta es una actividad que les permite desarrollar su capacidad de cooperación, de análisis y de asociación, lo que podría favorecer a su pensamiento crítico. A continuación, podrá encontrarse una representación de su gráfica final.



Figura 62. Juego enlaza y conecta. Fuente: Propia.

Su elaboración, fue pensada para ser un tablero magnético, que gracias al uso de la lámina imantada, sus 12 fichas puedan ser ubicadas de forma segura dentro del tablero fácilmente.

Esta es una actividad que les permitirá a los niños divertirse mientras siguen aprendiendo continuamente sobre los valores.

Para continuar, se elaboró el segundo juego llamado **Conecta2** que es un juego tipo puzzle que les permite a los niños asociar aún más los personajes que se encuentran a lo largo de las actividades. Este juego tiene como objetivo unir a los personajes por colores, sin que sus líneas se choquen, además de tener que usar toda la cuadrícula que se presenta en el tablero.



Figura 63. Juego Conecta2. Fuente: Propia.

Como se pudo evidenciar, en la **figura 58**, el juego se desarrolló a modo de un set de 6 tableros jugables con diferentes posibilidades y 1 tablero de referencia. Estos fueron pensados para ser juegos reutilizables, gracias a su elaboración con plastificado que permitirá que los niños puedan usarlo en repetidas ocasiones con el apoyo de marcadores de colores borrables que se incluirán dentro de la herramienta.

**Su explicación de forma detallada de cómo esta actividad puede contribuir a los niños pudo verse dentro de la fase 4 del capítulo 2.*

Como último juego, se diseñaron 28 fichas para la actividad **Dominando los valores** que se asemeja al sistema de un dominó convencional, sin embargo, el factor diferencial de la propuesta es que en lugar de números se intervienen con personajes y símbolos franciscanos. Entre los personajes que se encontrarán se encuentra a:

- Nico
- Lucy
- Pachito el Fray
- El lobo de Gubbio

Todos ellos simplificados de forma que solo se vea su rostro con un contorno de color característico para que se distingan con mayor facilidad. Adicional a ello, cabe resaltar que la elección de estos personajes fue con el fin de destacar a Lucy y Nico como una representación de un niño y una niña que hacen parte de la historia, lo que conecta a nivel emocional con los usuarios, puesto que podrán sentirse incluidos.



Figura 64. Dominando los valores. Fuente: Propia.

Ahora, dando paso a el significado de los símbolos franciscanos que acompañan a los personajes, se encuentran los siguientes:



En primer lugar, se encuentra la TAU como un símbolo de identidad para la orden franciscana, además de considerarse como signo de renovación y de transformación para el proyecto de vida de San Francisco de Asís.



De igual forma, se encuentra el símbolo de una campana, que a modo de interpretación por parte de los autores, refleja el llamado de San Francisco hacia los niños para seguir sus enseñanzas de vida.



Por último, está el símbolo de un corazón que refleja el valor de la caridad y el amor fraternal, siendo este un recordatorio de amar y servir a los demás con un corazón generoso y compasivo como San Francisco de Asís.

Como lo indica su instructivo, el juego Dominando los valores, funciona de la siguiente manera:

- Cada niño deberá tomar de 5 a 7 fichas, dependiendo del número de jugadores por ronda.
- Quien tenga la ficha con doble TAU iniciará el juego, de lo contrario servirá el doble corazón.
- Cada niño conectará las fichas por turnos, hasta ir quedando sin fichas.
- Finalmente, el niño con 0 fichas ganará la ronda de juego.

Este artefacto, además de ser un juego divertido, desarrolla habilidades cognitivas en los jugadores como lo son la estrategia y la lógica, al igual que promueve la interacción social entre los mismos.

Ahora, hablando de uno de los componentes diferenciadores de la herramienta lúdica, se encuentra el desarrollo de un modelo de aplicación en su primera versión, que complementa y expande los artefactos físicos anteriormente mencionados para **brindar una experiencia digital inmersiva que enriquece el aprendizaje de los valores franciscanos** gracias a los atributos de la tecnología.

Es por esa razón, que la aplicación se diseñó y se implementó de una manera fácil de entender, tanto para docentes como para los niños, quienes podrían hacer uso de ella, sin embargo se recomienda que en mayor medida esta, esté vigilada por un adulto que monitoree las actividades que se realizan en conjunto.

Dentro de la aplicación, se podrá interactuar con distinto tipo de contenido, además de encontrar información clave sobre el proyecto que respalda el diseño de la herramienta, como también el contenido de la misma. Es por ello que dentro del proceso de creación, se contempla como prototipo al siguiente flujo de navegación en su fase inicial, que se puede ver a continuación:

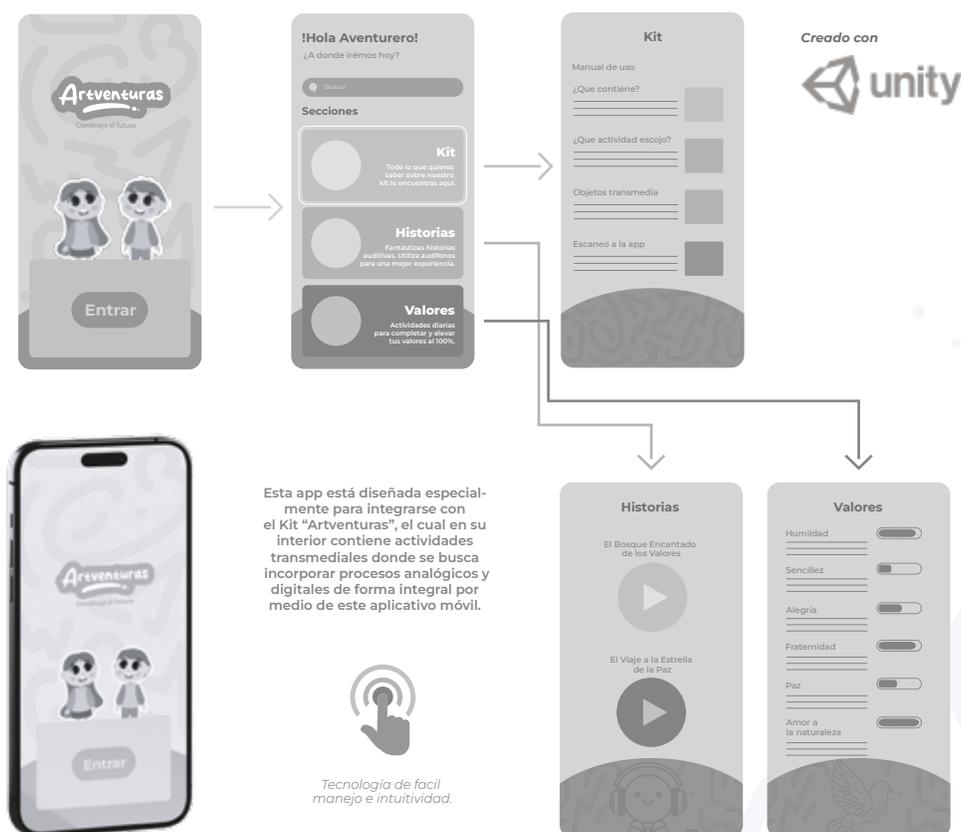


Figura 65. Flujo de navegación Apk. Fuente: Propia.

Para su elaboración, se diseñó principalmente la interfaz de usuario (UI), esto para tener claro y planeado con anticipación cada una de la escenas que componen a la aplicación. De ese modo, se llegó al siguiente resultado, una interfaz sencilla con características visuales que se acoplan con el concepto de diseño del proyecto.



Figura 66. Interfaz Apk Artventuras. Fuente: Propia.

Como se pudo evidenciar en la **figura 66**, la interfaz cuenta con distintas pantallas de navegación, enlistadas de la siguiente manera:

- Pantalla de inicio
- Pantalla de información - introducción
- Menú principal
- Pantalla de contenido
- Pantalla de selección de narrativas
- Pantallas individuales de cada narrativa
- Tutorial Realidad Aumentada

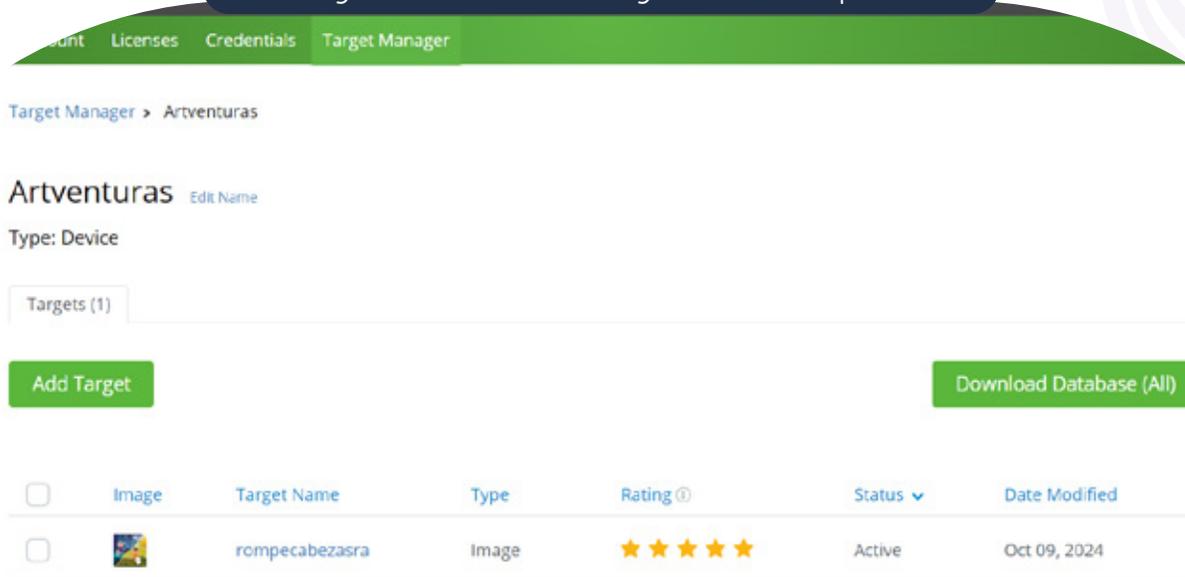
Cada una de las pantallas cuenta con botones funcionales que cumple con acciones básicas como regresar, ingresar a otra pantalla, pequeñas animaciones que complementan la interfaz y las dos secciones relevantes de la aplicación, cuatro narrativas en formato de audio y cámara con el componente de RA.

Antes de continuar, es necesario explicar que función cumplen las narrativas auditivas dentro de la aplicación. Escencialmente, dichas narrativas poseen material adicional que complementa la historia ya manejada dentro de los diferentes artefactos de la herramienta, es por eso que se ve la oportunidad de integrar audios que enriquezcan la experiencia de los usuarios al intervenir en diferentes medios y formatos.

¿Cómo se diseñó?

El desarrollo de la aplicación se trabajó por medio de Unity, un programa motor de videojuegos multiplataforma, que permitió que se trabaje de mejor manera la estructura de la aplicación. Al contar con diferentes herramientas, se aprovechó la posibilidad de generar contenido de RA que potencie la experiencia interactiva y transmedial del proyecto. De igual forma, cabe resaltar que el desarrollo de este apartado, tuvo éxito gracias a la fusión de trabajo del programa con la plataforma Vuforia, especializada en proyectos de esta índole que hacen uso de recursos de RA de forma completa gracias al uso de marcadores (Target) que permiten reconocer imágenes para posteriormente hacer uso de videos que se articulen con dicho propósito.

Figura 67. Vista Vuforia Engine. Fuente: Propia.



Para dar seguimiento al proceso de elaboración de la aplicación, se mostrarán algunas imágenes que puedan previsualizar el mismo a continuación.

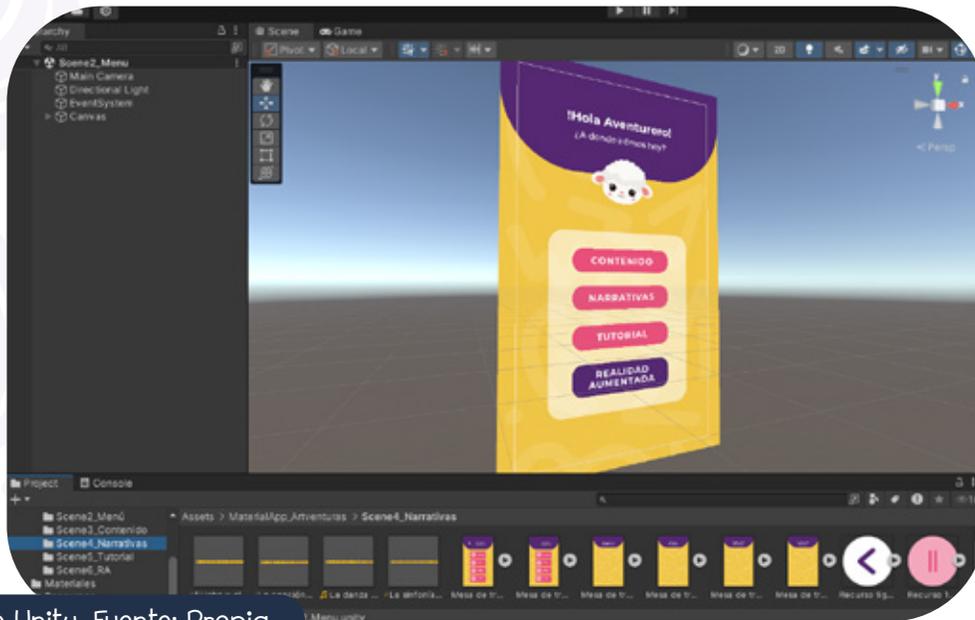


Figura 68. Trabajo Unity. Fuente: Propia.

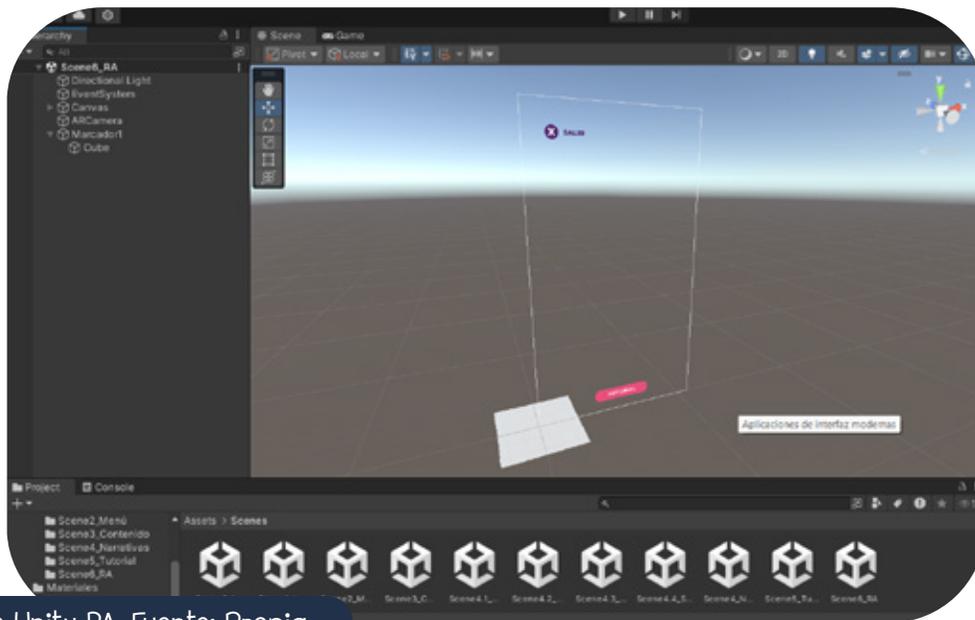


Figura 69. Trabajo Unity RA. Fuente: Propia.

Teniendo en cuenta la **figura 64**, es necesario explicar el funcionamiento del apartado de RA.

Dentro del trabajo realizado en Unity, se buscó la manera más apropiada de presentar el producto final, es por ello, que se hizo uso de funciones que permitieran conectar satisfactoriamente la cámara del dispositivo en el cual se está ejecutando la aplicación para mostrar el resultado del trabajo. Cabe resaltar que la aplicación fue diseñada **únicamente para dispositivos Android**, esto, por la facilidad de instalación al ser presentado como un formato apk que no se encuentra disponible en la Play Store, sino desde el link de descarga que se proporciona dentro del mismo proyecto. Algo que sería complicado de implementar dentro de dispositivos con un sistema operativo diferente al previsto.

¿Cómo se ve?

Para mayor comprensión del funcionamiento de este componente, se incluirá un video en el apartado de anexos, que muestre su funcionamiento real dentro de un dispositivo con la aplicación previamente instalada. Cabe resaltar, que al ser la primera versión de la aplicación, esta tiene un formato predeterminado de 1920x1080px por lo que en algunos dispositivos podría no verse en pantalla completa, ya que esto dependerá de la resolución de cada uno.



Figura 70. Vista Animación RA. Fuente: Propia.

Conclusiones y recomendaciones

En conclusión, el proyecto de investigación-creación de una herramienta lúdica interactiva transmedial que permita afianzar los valores franciscanos en niños de 6 a 8 años del Instituto San Francisco de Asís demostró ser efectivo tanto en su implementación como en su capacidad de generar un impacto positivo dentro del aprendizaje y la creatividad de los estudiantes. Ya que gracias a la realización de los talleres de verificación y testeó, se evidenció un resultado favorable en su mayoría por parte de los niños, quienes manifestaron emociones positivas y agradables frente a las actividades planteadas, pidiendo que sean más frecuentes dichos encuentros. Al igual que los docentes, quienes destacaron el valor pedagógico y el atractivo de las actividades, por lo que demuestra que los artefactos creados, como lo son la baraja franciscana, el rompecabezas con realidad aumentada, los juegos análogos, el cuento y la aplicación móvil, lograron no solo desconectar a los niños de sus espacios académicos, sino también fomentar una mejor comprensión de los valores franciscanos y cómo estos se aplican a diferentes contextos.

Sin embargo, cabe resaltar que este proyecto ha tenido diversas evoluciones y modificaciones a lo largo de los periodos académicos, donde se ajustó a las necesidades observadas durante el proceso de implementación y a los comentarios recibidos tanto de los docentes como de los estudiantes y profesionales en diversos campos, con mejoras que permitieron optimizar los artefactos y enriquecer la experiencia de los usuarios.

Ahora bien, teniendo en cuenta algunas recomendaciones, se sugiere un seguimiento a largo plazo para evaluar el impacto sostenido en el comportamiento y el desarrollo personal de los estudiantes a medida que interactúan de forma regular con la herramienta.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2020). *Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula*. Redalyc.
- Angelino, B. A., & Benitez Perero, M. F. (2017). Creatividad y rendimiento académico, en niños de 7 a 8 años. *Biblioteca Digital de la UCA*.
- Berger, K. S., & Thompson, R. A. (1997). *Psicología Del Desarrollo: Infancia y Adolescencia*. Médica Panamericana.
- Capra, F. (1997). *The web of life*. Flamingo.
- Delio, I. (2004). *Franciscan Prayer*.
- Duarte Briceño, E. (n.d.). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*.
- Egan, K. (2005). *An Imaginative Approach to Teaching*.
- Elias, M. J. (1997). *Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educators*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society*.
- Erta-Majó, A., & Vaquero, E. (2023). La Educación transmedia en el contexto no formal: una revisión sistemática. *Revista fuentes*, 25(1).
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *Una rica veta Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad*.
- Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind*.
- Garrido Canals, C. (2015). *El desarrollo de la creatividad en Educación Primaria*.
- Goleman, D. (2005). *Inteligencia emocional*.
- Gómez Pawelek, J. (s.f). *El aprendizaje experiencial*.

- González Moreno, A., & Molero Jurado, M. d. M. (2023). Relación existente entre creatividad y rendimiento académico en la adolescencia: Una revisión sistemática. *Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 10(2), 1-8.
- Healy, J. M. (1998). *Failure to Connect: How Computers Affect Our Children's Minds -- and What We Can Do About It*. Simon & Schuster.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2005). *Einstein nunca memorizó, aprendió jugando*. Ediciones Martínez Roca.
- Hobbs, R. (Ed.). (2016). *Exploring the Roots of Digital and Media Literacy Through Personal Narrative*. Temple University Press.
- Instituto San Francisco de Asís. (2023, Febrero 27). *1 ACUERDO N° 058*. Instituto San Francisco de Asís. Retrieved April 28, 2024, from <https://www.isfapasto.edu.co/wp-content/uploads/2023/03/ACUERDO-058-aprobacion-SIEE.pdf>
- Jalongo, M. R. (2011). *Early Childhood Language Arts*. Allyn & Bacon, Incorporated.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*.
- Katz, L. G., & Chard, S. C. (2000). *Engaging children's minds : the project approach*. Ablex Publishing Corporation.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD.
- Lickona, T., & Davidson, M. (2005). *Smart & Good High Schools*.
- Lillard, A. S. (2017). *The Science behind the Genius*.
- López, J. C. (2015, Febrero 01). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos*. Eduteka.
- López Díaz, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa : investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Universidad de La Salle.
- Malchiodi, C. A. (Ed.). (2013). *Art Therapy and Health Care*. Guilford Publications.
- Marina, J. A. (2013, April 1). *Valores y Virtudes · José Antonio Marina*. José Antonio Marina. Retrieved April 26, 2024, from <https://www.joseantoniomarina.net/articulos-en-prensa/valores-y-virtudes/>

- Mejía González, M. L., & Massani Enríquez, J. F. (2019). El desarrollo de la creatividad en niños de la educación básica primaria. Un desafío para la educación en Colombia. *SciELO*, 15(68).
- Osborne, K. B. (2003). *The Franciscan Intellectual Tradition*.
- Piaget, J. (1964). *Teoría del desarrollo cognoscitivo*.
- Ponton Galvis, J. C., & Rojas Garcia, A. M. (2004). *Desarrollo de herramientas lúdicas para el desarrollo de la creatividad*.
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*.
- Resnick, M. (2017, November 9). *La espiral del pensamiento creativo*. Silicon Vall.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas : la revolución que está transformando la educación* (R. Pérez Pérez, Trans.). Grijalbo.
- Sen, A. (1999). *Desarrollo y libertad*.
- Smith, S. M., Ward, T. B., & Finke, R. A. (Eds.). (1995). *The Creative Cognition Approach*. MIT Press.
- Tate, M. L. (2010). *Worksheets Don't Grow Dendrites: 20 Instructional Strategies That Engage the Brain* (M. L. Tate, Ed.). SAGE Publications.
- Tovar Muñoz, E. P. (2020). *Fortalecimiento de procesos cognitivos creativos en un grupo de 12 estudiantes de sexto grado a través del modelo Geneplore desarrollando laboratorios de educación artística*.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego UNICEF*. UNICEF.
- Vygotsky, L. (1930). *La imaginación y el arte en la infancia*.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher mental processes*.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). *Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales*. PubMed. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/3397865/>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2012). The importance of play. *University of Cambridge*.



Williams, B. T. (2009). *Shimmering Literacies: Popular Culture & Reading & Writing Online*. Peter Lang.

Wohlwend, K. E. (2013). *Literacy Playshop: New Literacies, Popular Media, and Play in the Early Childhood Classroom*. Teachers College Press.

Yáñez-Canal, J. (2019). Lawrence Kohlberg y la Psicología Moral: trayectoria y variaciones conceptuales. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12(3), 33-42.

Anexos

Dentro del siguiente código QR, se dispuso una carpeta de Google Drive con los anexos en formato PDF que son de relevancia para complementar el proceso de investigación del proyecto.



 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO: AAC-BL-FR-032
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

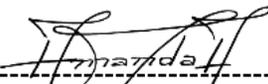
San Juan de Pasto, 12 de noviembre 2024

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado: “ Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años”, presentado por el (los) autor(es): Yulieth Kamila Ruiz Santacruz y Juan Pablo Vivas Araujo del Programa Académico de Diseño Gráfico al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,



AMANDA DEL R. ARTEAGA HOYOS
C.C. No. 34556308 de Popayán – C.
Diseño Gráfico
3168030148
ararteaga@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 <small>VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Yulieth Kamila Ruiz Santacruz	Documento de identidad: CC 1.004.134.805
Correo electrónico: yuliethcmb8@gmail.com	Número de contacto: 3162938180
Nombres y apellidos del autor: Juan Pablo Vivas Araujo	Documento de identidad: CC 1.085.341.555
Correo electrónico: juanpavivas98@gmail.com	Número de contacto: 3187799008
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del asesor: Amanda del R. Arteaga Hoyos	Documento de identidad: CC 34.556.308
Correo electrónico: ararteaga@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3168030148
Título del trabajo de grado: Diseño de una herramienta lúdica interactiva transmedial que fomente la apropiación de los valores franciscanos en el Instituto San Francisco de Asís por medio de habilidades creativas y de expresión artística en niños de 6 a 8 años.	
Facultad y Programa Académico: Facultad de Arquitectura y Bellas Artes - Programa de Diseño Gráfico	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 12 días del mes de Nov del año 2024

 <small>Firma del autor</small>	 <small>Firma del autor</small>
Nombre del autor: Yulieth Kamila Ruiz Santacruz	Nombre del autor: Juan Pablo Vivas Araujo
<small>Firma del autor</small>	<small>Firma del autor</small>
Nombre del autor:	Nombre del autor:
 <small>Firma del asesor</small> Nombre del asesor: Amanda Arteaga Hoyos	



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT: 800.109.387-7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022