



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI
FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT
CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADO:

HISTORIAS DE CALI:
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA VISUAL PARA EL RECONOCIMIENTO
DEL PATRIMONIO CULTURAL EN NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS
DEL COLEGIO BENNETT

AUTORA: GABRIELA RESTREPO LOZADA

DIRECTORA DE PROYECTO: ÁNGELA SANCHEZ

COLEGIO ALIADO: COLEGIO BENNETT, SECCIÓN PRIMARIA

SANTIAGO DE CALI

2025



Tabla de contenidos

Tabla de contenidos	2
Índice de Tablas.....	6
Índice de Figuras	7
1. Planteamiento del problema.....	8
1.1. Temática, claves de oportunidad y motivación	8
1.2. Problema de diseño.....	9
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general	9
1.3.2. Objetivos específicos	9
2. Justificación y delimitación del proyecto	10
2.1. Justificación	10
2.2. Delimitación del problema de diseño.....	11
3. Metodología	12
3.1. Enfoque metodológico	12
3.2. Fases del proceso	12
3.2.1. Fase 1. Descubriendo	12
3.2.2. Fase 2. Planeando	13
3.2.3. Fase 3. Recorriendo.....	13
3.2.4. Fase 4. Reconociendo	14
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información	14
3.4. Consideraciones éticas.....	15

4. Marco referencial	15
4.1. Antecedentes del proyecto	15
4.2. Marco teórico	17
4.3. Marco conceptual	18
4.4. Marco contextual	19
4.5 Benchmarking de referentes.....	20
4.5.1 Criterios de evaluación.....	20
4.5.2 Matriz de benchmarking sectorial	21
4.5.3 Matriz de benchmarking no sectorial	21
4.5.4 Análisis comparativo.....	22
4.5.5 Síntesis para el proyecto	23
5. Resultados y análisis.....	23
5.1. Resultados de la encuesta a padres de familia.....	23
5.1.1. Descripción general de la encuesta	23
5.1.2. Caracterización básica de los hijos e hijas.....	23
5.1.3. Importancia atribuida a la historia y cultura de Cali.....	24
5.1.4. Percepción del conocimiento actual de los niños	25
5.1.5. Formas de mediación familiar con la ciudad	25
5.1.6. Disposición a participar en actividades y tipo de experiencias preferidas	26
5.1.7. Valores y expectativas frente al proyecto.....	27
5.1.8. Síntesis de hallazgos de la encuesta y justificación del kit	28
5.2. Resultados de las entrevistas con el Colegio Bennett.....	28
5.2.1. Participantes e instrumentos.....	28
5.2.2. Concepción de patrimonio e identidad	29

5.2.3. Caracterización de los niños y formas de aprender	29
5.2.4. El papel de lo visual en la enseñanza del patrimonio	29
5.2.5. Estilos de actividad y enfoque narrativo recomendado	30
5.2.6. Requerimientos de diseño del sistema - producto	30
5.2.7. Síntesis de hallazgos de las entrevistas	33
5.3. Resultados del taller diagnóstico con niños	33
5.3.1. Descripción del instrumento y procedimiento	33
5.3.2. Principales hallazgos del taller.....	34
5.3.3. Implicaciones para el diseño del sistema - producto.....	35
5.4. Resultados de la validación del juego <i>Historias de Cali</i>	35
5.4.1. Prueba piloto con niños	35
5.4.2. Validación docente del prototipo.....	36
5.4.3. Ajustes derivados de la validación	38
5.4.4. Síntesis	39
6. Desarrollo del sistema - producto <i>Historias de Cali</i>	39
6.1. Descripción general del sistema - producto.....	39
6.2. De los hallazgos a los criterios de diseño.....	40
6.3. Diseño del juego de mesa <i>Historias de Cali</i>	42
6.3.1. Propósito y enfoque pedagógico	42
6.3.2. Componentes del juego.....	42
6.3.3. Mecánica y dinámica de juego.....	43
6.3.4. Lineamientos de uso en el aula	44
6.4. Kit de Aventuras de Cali.....	45
6.4.1. Propósito	45



6.4.2. Componentes del kit.....	45
6.4.3. Experiencia de uso	46
6.5. Campaña de comunicación interna en el Colegio Bennett.....	46
6.5.1. Objetivo de la campaña	46
6.5.2. Piezas diseñadas	46
6.5.3. Integración con el proyecto institucional.....	47
6.6. Síntesis del aporte del sistema - producto	47
7. Conclusiones y recomendaciones	48
7.1. Cumplimiento del objetivo general	48
7.2. Cumplimiento de los objetivos específicos	48
7.2.1. Objetivo específico 1	48
7.2.2. Objetivo específico 2	49
7.2.3. Objetivo específico 3	49
7.3. Hallazgos principales sobre infancia y patrimonio en el contexto del Colegio Bennett	50
7.4. Aportes del proyecto	50
7.4.1. Aporte al Colegio Bennett.....	50
7.4.2. Aporte al campo del Diseño de Comunicación Visual.....	50
7.5. Limitaciones del proyecto.....	50
7.6. Recomendaciones	51
7.6.1. Para el Colegio Bennett.....	51
7.6.2. Para el desarrollo futuro del sistema - producto.....	51
Créditos y notas de uso	52
8. Referencias	53

Anexos	56
Anexo 1. Formulario de encuesta a padres de familia	56
Anexo 2. Resultados cualitativos de las preguntas abiertas de la encuesta.....	56
Anexo 3. Cuestionario de entrevista a la coordinadora académica y docentes	56
Anexo 4. Matriz original de requerimientos de diseño del Colegio Bennett	56
Anexo 5. Instrumento del taller diagnóstico “¡Todo sobre mi ciudad, Cali!”	56
Anexo 6. Ejemplos de talleres diligenciados por los niños	56
Anexo 7. Formato de validación pedagógica del prototipo	56
Anexo 8. Registro fotográfico de la prueba piloto del juego con estudiantes.....	56
Anexo 9. Registro fotográfico del prototipo del juego y del Kit de Aventuras de Cali.....	56
Anexo 10. Infografía del proceso metodológico del proyecto.....	56
Anexo 11. Memoria del proyecto.....	56
Anexo 12. Componentes del juego.....	56
Anexo 13. Bitácora del juego	56
Anexo 14. Instrucciones del juego	56
Anexo 15. Consentimientos	56

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz de benchmarking sectorial de plataformas educativas.	21
Tabla 2. Matriz de benchmarking no sectorial de productos audiovisuales y transmedia...	21
Tabla 3. Distribución de edad y grado de los hijos y las hijas encuestados.	24
Tabla 4 Importancia asignada a que los niños conozcan la historia y cultura de Cali.....	24
Tabla 5. Percepción de conocimiento sobre Cali.	25
Tabla 6. Frecuencia de conversaciones familiares sobre historia y cultura de Cali.....	25

Tabla 7. Formas de mediación familiar con la historia y cultura de Cali (pregunta de respuesta múltiple).....	26
Tabla 8. Disposición a participar y acompañar a los hijos en actividades.....	27
Tabla 9. Tipo de actividades consideradas más útiles.....	27
Tabla 10. Requerimientos de diseño del sistema - producto Historias de Cali derivados de las entrevistas con el Colegio Bennett.....	31
Tabla 11. Síntesis de la validación pedagógica del juego Historias de Cali.....	37
Tabla 12. Síntesis de hallazgos de investigación y criterios de diseño derivados.	41
 Índice de Figuras	
Figura 1. Esquema general del sistema - producto Historias de Cali.....	40
Figura 2. Componentes principales del juego Historias de Cali.	43
Figura 3. Registro fotográfico de la prueba piloto del juego con estudiantes de segundo grado.....	44
Figura 4. Componentes del Kit de Aventuras de Cali.....	46
Figura 5. Ejemplos de piezas para la campaña interna (posts para redes del colegio).....	47

1. Planteamiento del problema

1.1. Temática, claves de oportunidad y motivación

La identidad cultural cumple un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que contribuye al sentido de pertenencia, la autoestima y la comprensión del entorno social y territorial (UNESCO, 2001, 2003). En el caso de Santiago de Cali, se observa una creciente desconexión de la niñez con los elementos de su patrimonio cultural, particularmente con los monumentos, espacios urbanos y referentes simbólicos de la ciudad.

Este fenómeno se relaciona, por un lado, con procesos de migración interna y movilidad residencial que dificultan el arraigo y, por otro, con la limitada inclusión de contenidos sobre identidad local dentro del currículo escolar (Ministerio de Cultura de Colombia, 2020). En los primeros grados de educación básica primaria, los temas asociados a la ciudad suelen abordarse de manera fragmentada y esporádica, sin recursos visuales específicos que los vuelvan significativos para los niños de 7 a 9 años.

Desde el campo del **Diseño de Comunicación Visual (DCV)** se identifica una oportunidad clara para intervenir esta situación. El DCV permite traducir conceptos complejos, como patrimonio, memoria o identidad, en piezas visuales accesibles, lúdicas y cercanas para la infancia. A través de recursos como la ilustración, la narrativa gráfica, los materiales interactivos y las experiencias de juego, es posible diseñar herramientas pedagógicas ajustadas a la etapa de desarrollo de los niños, que favorezcan la apropiación cultural desde la escuela (Eisner, 2002; Salen & Zimmerman, 2004).

Actualmente se encuentran pocos materiales visuales específicos para apoyar procesos de enseñanza sobre el patrimonio cultural de Cali en educación básica primaria. Los recursos predominantes en las aulas son de tipo textual o abstracto, lo que dificulta su comprensión por parte de los estudiantes más pequeños. Esta situación limita el potencial del patrimonio como experiencia significativa, especialmente si se considera que el **pensamiento visual** constituye uno de los principales modos de aprendizaje en la infancia (Eisner, 2002; Vygotsky, 1978).

El análisis DOFA realizado en la fase de anteproyecto mostró fortalezas personales como liderazgo, habilidades comunicativas y alta motivación para el desarrollo del proyecto, así como oportunidades externas asociadas al creciente interés institucional por estrategias innovadoras de educación patrimonial y a la escasez de recursos visuales para infancia. Entre los retos identificados se encuentran la gestión de permisos institucionales y las posibles resistencias frente a un enfoque patrimonial trabajado desde el diseño.

Este proyecto se desarrolla desde una experiencia previa en **diseño visual, ilustración y trabajo comunicativo con niños**, lo que facilita la creación de herramientas didácticas atractivas y pertinentes. Además, el vínculo como egresada del Colegio Bennett posibilitó el establecimiento de una alianza con esta institución, así como el diálogo interdisciplinar con docentes y directivos.

Estudios recientes evidencian que el uso de **metodologías visuales y lúdicas** mejora la comprensión de contenidos culturales en la infancia, incrementando el interés, la apropiación simbólica y la retención del conocimiento (Carreño Martínez & López, 2019; Duarte Piña & López Carrasco, 2018). En este contexto, el proyecto plantea el diseño de una **estrategia pedagógica visual** que fortalezca el sentido de pertenencia y fomente la identidad cultural de niños y niñas de 7 a 9 años del Colegio Bennett a partir del reconocimiento de lugares emblemáticos de Cali.

1.2. Problema de diseño

En los grados segundo y tercero de primaria del Colegio Bennett, los niños y niñas de 7 a 9 años participan en un proyecto de aula orientado a conocer la ciudad de Cali. Sin embargo, este proyecto se apoya principalmente en materiales textuales y actividades puntuales, lo que genera una aproximación informativa pero poco experiencial al patrimonio cultural de la ciudad.

Aunque los estudiantes reconocen algunos lugares icónicos, como Cristo Rey, el Gato de Tejada, el Zoológico o el Cerro de las Tres Cruces, su conocimiento suele ser **fragmentario**, poco articulado con la historia y el significado de estos espacios, y no siempre se vincula con experiencias de juego, exploración o conversación guiada. A esto se suma la ausencia de **recursos visuales diseñados específicamente** para este rango de edad, que integren la mirada pedagógica del colegio con un enfoque lúdico y narrativo.

El problema de diseño que aborda este proyecto puede sintetizarse así:

Existe una carencia de recursos pedagógicos visuales, lúdicos y contextualizados que faciliten a niños y niñas de 7 a 9 años del Colegio Bennett el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural de Cali, en articulación con el proyecto de aula sobre la ciudad.

Frente a esta situación, se hace necesario diseñar un **sistema - producto** que, desde el Diseño de Comunicación Visual y el Diseño Centrado en el Usuario, traduzca los contenidos patrimoniales en experiencias de juego, exploración y narrativa visual, vinculando a estudiantes, docentes y familias.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar una estrategia pedagógica visual que promueva el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural de Cali en niños de 7 a 9 años del Colegio Bennett.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Analizar la percepción y el nivel de conocimiento que tienen los niños de 7 a 9 años sobre el patrimonio cultural de Cali.
2. Definir los criterios conceptuales, pedagógicos y visuales necesarios para estructurar una estrategia de aprendizaje sobre el patrimonio cultural de la ciudad.

3. Desarrollar herramientas lúdicas visuales que faciliten el reconocimiento de los componentes culturales y turísticos.

2. Justificación y delimitación del proyecto

2.1. Justificación

El patrimonio cultural, material e inmaterial, hace parte esencial del legado que configura la identidad de una ciudad. Desde la infancia, el contacto con estos referentes permite que los niños se reconozcan como miembros de una comunidad con historia, valores y memoria colectiva (UNESCO, 2001, 2003). Sin embargo, en el contexto escolar caleño esta conexión no siempre se hace explícita ni sistemática.

En el caso del Colegio Bennett, los niños de 7 a 9 años cuentan con un proyecto de aula sobre Cali, pero carecen de **materiales pedagógicos visuales** que les permitan explorar la ciudad desde el juego y la imaginación. La educación patrimonial en Colombia, además, no dispone de lineamientos específicos para las primeras etapas escolares; los recursos existentes tienden a ser textuales y poco adaptados a la edad (Carreño Martínez & López, 2019; García, 2009).

En los grados iniciales de primaria, el aprendizaje se potencia cuando se integra el **juego simbólico** con lenguajes visuales y narrativos (Vygotsky, 1978; Tonucci, 1988; Eisner, 2002). La ausencia de materiales que activen estos modos de aprendizaje en torno al patrimonio cultural limita la posibilidad de que los niños desarrollen vínculo afectivo con la ciudad y la reconozcan como un espacio propio.

Desde el Diseño de Comunicación Visual, este vacío se convierte en una **oportunidad de intervención**. El proyecto propone el diseño de un sistema - producto que articula juego de mesa, kit familiar y campaña de comunicación interna para:

- Apoyar el proyecto de aula sobre Cali del Colegio Bennett;
- Ofrecer a docentes y estudiantes herramientas visuales y lúdicas para trabajar el patrimonio cultural;
- E involucrar a las familias en experiencias de exploración de la ciudad.

La justificación del proyecto se fortalece con los resultados de la **encuesta a familias**, que mostraron una alta valoración de la importancia de que los niños conozcan la historia y cultura local, y un interés significativo en participar en actividades que promuevan este aprendizaje. Asimismo, las entrevistas con docentes y coordinación evidenciaron la necesidad de contar con **recursos gráficos especializados** y coherentes con el enfoque pedagógico de la institución.

En síntesis, el proyecto se justifica porque responde a:

- Una **necesidad detectada** en la comunidad educativa;
- Un **vacío de recursos** específicos para trabajar patrimonio cultural con niños de 7 a 9 años;

- Y la posibilidad de aportar, desde el diseño, una estrategia replicable en otros contextos escolares de la ciudad.

2.2. Delimitación del problema de diseño

Para abordar el problema con claridad, se delimitan sus principales dimensiones:

- **¿Qué?**
Se trabaja el **patrimonio cultural de Cali**, con énfasis en lugares y monumentos emblemáticos de la ciudad (por ejemplo, Cristo Rey, Gato de Tejada, Cerro de las Tres Cruces, Río Pance, entre otros). El interés no se limita a la arquitectura, sino al conjunto de significados históricos, simbólicos y afectivos asociados a estos espacios.
- **¿Quiénes?**
El proyecto se dirige a niños y niñas de **7 a 9 años** que cursan **segundo y tercero de primaria** en el Colegio Bennett, así como a sus docentes y familias como mediadores del aprendizaje. De manera indirecta involucra a la coordinación académica y a la psicóloga de primaria, quienes participaron en el proceso de investigación y validación.
- **¿Dónde?**
El escenario principal de implementación es el **aula de clase** en el Colegio Bennett, en la ciudad de Santiago de Cali. El kit familiar amplía el ámbito de acción hacia el **hogar** y hacia los **espacios urbanos** de la ciudad, al proponer actividades para realizarlas en familia.
- **¿Cuándo?**
El recurso está pensado para ser utilizado durante el desarrollo del **proyecto de aula sobre Cali** en segundo y tercero de primaria, así como en otros momentos del año escolar en los que se aborden contenidos relacionados con ciudad, comunidad, historia local o celebraciones cívicas.
- **¿Cómo?**
Mediante el diseño de un **sistema - producto** compuesto por un juego de mesa, un kit familiar y una campaña de comunicación interna, desarrollado bajo la metodología de **Diseño Centrado en el Usuario** adaptada al contexto educativo. El sistema traduce los contenidos patrimoniales en experiencias de juego, exploración y narrativa visual, alineadas con los criterios pedagógicos y visuales definidos con la institución.

Alcances y límites

El proyecto se concentra en un conjunto de lugares representativos de Cali, seleccionados a partir de la matriz de monumentos elaborada en la fase de investigación y de los resultados del taller con niños. No pretende abarcar la totalidad del patrimonio caleño, sino ofrecer una **muestra significativa** que permita iniciar procesos de reconocimiento y apropiación. Asimismo, la validación se realizó en un único colegio, por lo que los resultados deben entenderse como un estudio de caso.

3. Metodología

3.1. Enfoque metodológico

Este proyecto se desarrolla desde una perspectiva de **investigación-creación en Diseño de Comunicación Visual**, con enfoque **cuantitativo** y énfasis en el **Diseño Centrado en el Usuario (DCU)** adaptado al contexto educativo. El propósito principal fue diseñar un sistema - producto lúdico-pedagógico que respondiera a las necesidades reales de los niños de 7 a 9 años del Colegio Bennett, así como a las expectativas de sus docentes y familias frente a la enseñanza del patrimonio cultural de Cali.

El enfoque de DCU implicó comprender a profundidad a los usuarios (niños, docentes y familias), el contexto de uso (aula de primaria y espacios familiares) y los requerimientos pedagógicos del aliado institucional, de manera que cada decisión gráfica y narrativa se fundamentara en evidencia recogida a lo largo del proceso.

El trabajo se realizó en alianza con el **Colegio Bennett** de Santiago de Cali, donde se definió como población objetivo a los estudiantes de **segundo y tercero de primaria** (7 a 9 años). La institución actuó como escenario de investigación, co-diseño y validación del sistema - producto *Historias de Cali*.

3.2. Fases del proceso

El proceso metodológico se organizó en **cuatro fases principales** que articulan investigación, diseño y validación: *Descubriendo, Planeando, Recorriendo* y *Reconociendo*. Estas fases se desarrollaron de manera iterativa entre julio y noviembre de 2025.

3.2.1. Fase 1. Descubriendo

En esta fase se buscó **comprender el contexto educativo y cultural** en el que se inserta el proyecto, así como caracterizar el fenómeno de la relación entre infancia y patrimonio en Cali.

Las acciones centrales fueron:

- Socialización inicial del proyecto con la directora de grado y definición del **Colegio Bennett como aliado** (reunión del 29 de julio de 2025).
- Revisión de antecedentes, marcos teóricos y experiencias de educación patrimonial y diseño visual dirigidas a la infancia, retomando los referentes trabajados en el anteproyecto.
- Elaboración de una **matriz de investigación de lugares y monumentos de Cali**, que incluye clasificación, ubicación y breve descripción de cada referente, como base para futuras decisiones de contenido.
- Primera exploración sobre **pedagogía y aprendizaje infantil**, reforzando la idea de que los niños aprenden a través del juego y del pensamiento visual, en coherencia con autores como Vygotsky (1978) y Eisner (2002).
- Definición preliminar de la metodología general del proyecto como un proceso de diseño centrado en usuarios infantiles y docentes.

Esta fase permitió delimitar el problema de diseño en torno a la necesidad de recursos visuales lúdicos que faciliten el acercamiento de la niñez caleña a su patrimonio cultural desde la escuela.

3.2.2. Fase 2. Planeando

La fase *Planeando* se centró en **levantar información directamente con los actores clave** del colegio y en traducirla en criterios y requerimientos de diseño.

Entre las acciones realizadas se encuentran:

- Diseño de una guía de **entrevistas semiestructuradas** para la coordinadora académica de primaria, la psicóloga y las docentes de segundo y tercero.
- Aplicación de las entrevistas y síntesis posterior en un documento de **requerimientos de diseño**, donde se sistematizaron expectativas, contenidos mínimos, usos deseados y condiciones de integración al currículo.
- Diseño y aplicación de una **encuesta en línea a familias** de estudiantes de segundo y tercero, con preguntas cerradas y abiertas sobre conocimientos, prácticas y valor otorgado a la historia y cultura de Cali (27 respuestas válidas).
- Búsqueda de **referentes visuales y de juegos** dirigidos a niños, así como elaboración de un primer *moodboard* de gráficas infantiles, tipografías y paletas de color.
- Discusión y ajuste conjunto con la directora de grado y el aliado institucional sobre el **alcance del sistema - producto**, definiendo que el proyecto debía apoyar el proyecto de aula sobre Cali ya existente en el colegio y concretarse en un **juego de mesa** acompañado de una bitácora y un kit complementario.

Como resultado de esta fase se obtuvo una caracterización detallada del público objetivo y un conjunto estructurado de **criterios conceptuales, pedagógicos y visuales**, que guiaron la etapa de diseño.

3.2.3. Fase 3. Recorriendo

En *Recorriendo* se generaron las primeras **propuestas de diseño** y se profundizó en la comprensión de cómo los niños representan su ciudad.

Las principales actividades fueron:

- Diseño del **taller diagnóstico "¡Todo sobre mi ciudad, Cali!"**, pensado como instrumento de empatía para que los niños dibujaran y escribieran sobre sus lugares favoritos, lo que más les gusta de Cali y qué le mostrarían a un amigo que visitara la ciudad.
- Aplicación del taller a un grupo de **ocho estudiantes** (cuatro de segundo y cuatro de tercero), con una duración aproximada de 40 minutos. El análisis de sus respuestas permitió identificar lugares, comidas y elementos urbanos presentes en su imaginario.
- Asesoría con el **Centro de Juegos** de la universidad para estructurar la mecánica del juego, revisar referentes de juegos existentes y definir la narrativa y los componentes necesarios.

- Desarrollo de **exploraciones gráficas**: definición de estilo ilustrado tipo “rayones”, consolidación de paleta cromática, selección de tipografías y primeros bocetos de mapas, personajes y cartas.
- Traducción de los requerimientos de diseño en un **sistema - producto inicial** compuesto por: tableros/mapas de la ciudad, cartas ilustradas de monumentos, bitácora de investigación con relatos breves y pistas, y una propuesta inicial de kit de actividades para el hogar.

Esta fase permitió iterar entre investigación y creación, generando un primer prototipo coherente con el contexto, la población y los objetivos pedagógicos del proyecto.

3.2.4. Fase 4. Reconociendo

La fase *Reconociendo* se enfocó en **probar y validar el sistema - producto** con usuarios reales y recoger retroalimentación para su refinamiento.

Las acciones principales incluyeron:

- Preparación del prototipo del juego *Historias de Cali* (tableros, cartas, bitácora y componentes) en versión de prueba.
- Realización de una **prueba piloto** con un grupo de ocho niños de segundo grado, guiada por la docente titular, con una duración de 40-45 minutos. Se asumió un rol de observación participante, registrando el comportamiento de los niños, su participación y los comentarios que surgieron durante la actividad.
- Aplicación de un **formato de validación docente** a la psicóloga de primaria, centrado en cuatro dimensiones: contenido y pertinencia, diseño pedagógico, diseño gráfico e impacto educativo.
- Sistematización de los resultados de la validación y definición de **ajustes finales** al sistema - producto, principalmente en términos de materiales (mayor durabilidad para uso recurrente) y posibles ampliaciones futuras de contenido.

Con esta fase se cerró el ciclo metodológico, obteniendo evidencias de uso real que respaldan la pertinencia y el potencial educativo del proyecto.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

A lo largo de las cuatro fases se utilizaron diversas técnicas cualitativas y herramientas de diseño, articuladas de la siguiente manera:

- **Revisión documental y matriz de lugares patrimoniales**: permitió mapear monumentos y espacios emblemáticos de Cali, sirviendo como base para la selección de contenido del juego.
- **Entrevistas semiestructuradas a coordinadora académica, docentes y psicóloga**: orientadas a comprender el proyecto institucional, las características de los estudiantes y las necesidades pedagógicas específicas.
- **Encuesta en línea a familias**: aplicada a padres y madres de niños de segundo y tercero, para conocer prácticas familiares relacionadas con la historia y cultura de la ciudad, así como su disposición a participar en actividades patrimoniales.

- **Taller diagnóstico con niños (“¡Todo sobre mi ciudad, Cali!”):** instrumento gráfico-escrito para explorar la manera en que los estudiantes describen y representan su ciudad, sus lugares favoritos y su relación afectiva con Cali.
- **Asesoría con el Centro de Juegos y benchmarking de juegos existentes:** empleadas como recursos de diseño para construir la mecánica y la estructura del sistema - producto .
- **Prototipado y prueba piloto del juego:** consistió en la implementación del prototipo con un grupo reducido de estudiantes para observar el funcionamiento de la dinámica y la interacción con los componentes.
- **Formato de validación docente:** instrumento de evaluación aplicado a la psicóloga de primaria para valorar la pertinencia pedagógica y gráfica del juego, así como su potencial de integración curricular.

Cada uno de estos instrumentos se describe y analiza con mayor detalle en el **Capítulo 5. Resultados y análisis**, donde se presentan los hallazgos empíricos y su articulación con las decisiones de diseño.

3.4. Consideraciones éticas

Dado que el proyecto trabaja con **población infantil** en un contexto escolar, se tuvieron en cuenta las siguientes consideraciones éticas:

- Se gestionó el **consentimiento institucional** del Colegio Bennett para realizar entrevistas, aplicar encuestas a familias, desarrollar talleres con estudiantes y tomar registros fotográficos de las sesiones.
- Para la participación de los niños se solicitaron **consentimientos informados** a los padres de familia, tramitados a través de la institución, en los que se explicaba el objetivo del proyecto, las actividades previstas y el uso académico de la información recolectada.
- En el documento final se **preserva el anonimato** de los estudiantes y docentes participantes. Las citas de entrevistas se presentan bajo denominaciones genéricas (“Docente 1”, “Psicóloga”, “Coordinadora académica”) y las imágenes se utilizan exclusivamente con fines académicos, sin asociar nombres propios a los rostros de los estudiantes.
- Los datos obtenidos por medio de encuestas, talleres y formatos de validación se emplean únicamente para fines de análisis y diseño dentro del proyecto, respetando la confidencialidad de la información personal.

Estas medidas garantizan que el proceso se desarrolle en coherencia con los principios de respeto, protección y cuidado de la población infantil, así como con las políticas éticas de la Pontificia Universidad Javeriana Cali y del colegio aliado.

En el Anexo 15 se incluyen los formatos de consentimiento utilizados para la participación de estudiantes y familias

4. Marco referencial

4.1. Antecedentes del proyecto

El fortalecimiento del vínculo entre infancia y patrimonio cultural a través de recursos visuales ha sido objeto de diversas investigaciones y experiencias aplicadas en contextos educativos. Esta propuesta, centrada en la creación de una estrategia pedagógica visual para el reconocimiento del patrimonio cultural de Cali por parte de niños entre 7 y 9 años, se sustenta en estudios previos que han demostrado la eficacia del diseño visual y narrativo como medio de mediación simbólica entre los sujetos y su entorno cultural.

Un primer referente es el proyecto "**Pintamos nuestro patrimonio**", desarrollado en el Colegio Príncipe de Asturias de Sevilla, España (Duarte Piña & López Carrasco, 2018). Esta experiencia integró la educación patrimonial con la educación artística, utilizando el trabajo por proyectos para acercar a niños de 3 a 5 años al conocimiento de monumentos locales, como la Giralda. A través de actividades como la creación de obras plásticas, la ilustración de cuentos y el montaje de un museo escolar, el proyecto permitió que los niños interiorizaran conceptos como conservación, identidad y memoria mediante una metodología creativa, lúdica e inclusiva. Esta experiencia es relevante para este proyecto, ya que demuestra cómo la narrativa visual, cuando se articula con el entorno inmediato, puede potenciar el aprendizaje significativo del patrimonio desde la primera infancia.

Un segundo antecedente es el trabajo de **Blanco Delgado y Rodríguez Doménech (2019)**, quienes desarrollaron una propuesta didáctica para la enseñanza del patrimonio histórico-cultural en Educación Infantil. Su enfoque se basó en las cuatro dimensiones de la educación patrimonial: conocer, comprender, valorar y actuar. A partir de actividades como dramatizaciones, juegos arqueológicos simulados, creación de murales, visitas guiadas virtuales y la utilización de recursos digitales, se demostró que los niños pequeños son capaces de aproximarse a contenidos históricos cuando estos se traducen en experiencias tangibles, visuales y cercanas. Este modelo metodológico apoya directamente la idea de que el diseño visual, mediante imágenes, narraciones gráficas y dinámicas de juego, puede constituirse en una herramienta poderosa para el aprendizaje de lo patrimonial desde una perspectiva sensible y experiencial.

Finalmente, el proyecto **Lumap: memorias en juego**, desarrollado en la Pontificia Universidad Javeriana Cali, propone una estrategia experiencial, visual e interactiva para la transmisión de relatos familiares como forma de preservación del patrimonio cultural inmaterial (Romero, 2023). A través de una metodología centrada en tres momentos, narrar, explorar y documentar, se incorporan medios como el podcast, instalaciones interactivas y visualización gráfica para convertir la memoria colectiva en experiencias participativas y multiformato. Aunque el público objetivo inicial eran adolescentes, el enfoque de Lumap es extrapolable al ámbito infantil en tanto propone el diseño como medio de conexión emocional y cognitiva con el patrimonio, fomentando el reconocimiento del valor simbólico de los relatos propios y comunitarios.

Estos antecedentes comparten una visión: la necesidad de acercar el patrimonio a las nuevas generaciones no solo como contenido informativo, sino como **experiencia sensible y visual** que fortalezca la identidad cultural desde edades tempranas. Desde allí, la propuesta *Historias de Cali* se inscribe en una tendencia que reclama el papel del diseño de comunicación visual en la educación cultural, proponiendo materiales lúdicos, creativos e ilustrados que permitan a los niños caleños conocer, interpretar y valorar su patrimonio como parte de su historia y su futuro.

4.2. Marco teórico

Esta propuesta de estrategia pedagógica visual se apoya en tres fundamentos conceptuales que permiten entender cómo los niños pueden acercarse al conocimiento del patrimonio de su ciudad: el **juego simbólico** como forma de construcción de sentido, el **pensamiento visual** como vía de aprendizaje y la **educación patrimonial** como herramienta para la formación de identidad cultural desde la infancia.

En primer lugar, desde la psicología del desarrollo, **Vygotsky (1978)** sostiene que el juego simbólico es la actividad central a través de la cual los niños organizan y elaboran su comprensión del mundo. A través del juego, el niño representa y transforma la realidad en función de su imaginación, generando esquemas mentales que le permiten apropiarse de su entorno. Este principio sustenta el uso de elementos visuales como personajes, escenarios y narrativas gráficas, que en esta propuesta operan como detonantes para que el niño caleño explore y resignifique el patrimonio cultural de su ciudad desde una mirada personal y emocional.

En segundo lugar, el **pensamiento visual** como forma de conocimiento ha sido desarrollado por **Elliot Eisner (2002)**, quien plantea que el arte y las imágenes no solo decoran, sino que estructuran maneras de entender, interpretar y expresar el mundo. Para los niños, que están en proceso de alfabetización escrita, el lenguaje visual resulta más accesible y potente. En ese sentido, ilustraciones, esquemas y narrativas gráficas diseñadas desde el lenguaje infantil permiten traducir nociones complejas como "memoria" o "historia" en imágenes comprensibles y motivadoras. Esta perspectiva fundamenta la elección del diseño visual como herramienta principal de mediación pedagógica en el proyecto.

En tercer lugar, la **educación patrimonial** se entiende aquí desde el modelo propuesto por **Fontal (2003)**, quien plantea que el patrimonio debe ser trabajado en la escuela no como un conjunto de datos, sino como una experiencia cultural vinculada a la vida del estudiante. Su enfoque se organiza en cuatro dimensiones, conocer, comprender, valorar y actuar; y destaca que el aprendizaje patrimonial debe despertar el sentido de pertenencia, la reflexión crítica y el compromiso con el entorno. En esta estrategia, esos principios se traducen en actividades visuales y lúdicas que permitan a los niños reconocer el patrimonio caleño como parte de su identidad y memoria urbana.

De forma transversal, el **diseño de comunicación visual** cumple aquí un rol clave como mediador entre conocimiento y experiencia. **Frascara (2006)** sostiene que el diseño orientado a la comprensión es una forma de traducir información compleja en mensajes claros, sensibles y adecuados al público. En este caso, los materiales visuales no solo tienen una función estética, sino que están pensados para facilitar el aprendizaje activo y el vínculo emocional con el patrimonio local.

Autores como **Munari (2005)** y **Salen y Zimmerman (2004)** complementan esta perspectiva al destacar la importancia del juego, la exploración y la estructura de reglas en las experiencias de diseño interactivo. El juego, entendido como sistema de reglas, narrativa y retroalimentación, ofrece un marco ideal para articular contenidos culturales con dinámicas lúdicas que resulten significativas para los niños.

En conjunto, estos enfoques permiten sustentar una propuesta de diseño pedagógico visual que, desde lo simbólico, lo gráfico y lo cultural, busca fortalecer la relación de los niños caleños con su patrimonio, reconociéndolos como sujetos capaces de construir sentido, valorar su entorno y apropiarse de su historia desde lo visual y lo sensible.

4.3. Marco conceptual

Para facilitar la comprensión del enfoque y los objetivos de esta propuesta, se presenta a continuación un glosario de los principales conceptos que estructuran el proyecto. Cada término ha sido seleccionado por su relevancia dentro del campo del diseño pedagógico visual, la educación infantil y la apropiación del patrimonio cultural.

- 1. Patrimonio cultural**
Conjunto de bienes materiales e inmateriales, como edificaciones, monumentos, tradiciones, prácticas o expresiones artísticas, que poseen valor histórico, estético o simbólico para una comunidad. En el contexto caleño, se refiere tanto a estructuras emblemáticas de la ciudad como a prácticas y relatos que constituyen huellas de la memoria colectiva.
- 2. Educación patrimonial**
Proceso educativo orientado a que los estudiantes reconozcan, valoren y se apropien del patrimonio cultural de su entorno. Desde la propuesta de Fontal (2003), implica no solo transmitir información, sino fomentar vínculos afectivos y críticos con el legado cultural, a través de experiencias significativas.
- 3. Apropiación cultural**
Capacidad de los sujetos, especialmente desde la infancia, para integrar símbolos, narrativas y espacios de su entorno como parte de su identidad. En este proyecto, se busca que los niños caleños se reconozcan como herederos y cuidadores del patrimonio local mediante estrategias visuales y afectivas.
- 4. Juego simbólico**
Actividad central en el desarrollo infantil, a través de la cual los niños representan roles, objetos y espacios desde su imaginación. Este tipo de juego permite construir sentido a partir de experiencias cercanas, por lo que es clave en el diseño de materiales lúdicos que aborden el patrimonio desde lo narrativo y lo gráfico (Vygotsky, 1978).
- 5. Pensamiento visual**
Forma de pensamiento que opera a través de imágenes, formas, colores y relaciones espaciales. En los niños, el pensamiento visual permite representar ideas antes de poder expresarlas verbalmente o por escrito. Por ello se convierte en un canal ideal para trabajar temas abstractos como historia o identidad (Eisner, 2002).
- 6. Narrativa gráfica**
Recurso visual que combina ilustración y secuencia para contar historias. Su estructura favorece la comprensión de conceptos complejos mediante personajes, tramas y escenarios visuales. En esta estrategia, se utiliza como medio pedagógico para acercar a los niños al patrimonio cultural de Cali de forma emocional y didáctica.
- 7. Diseño de comunicación visual**
Disciplina orientada a la producción de mensajes visuales claros, estéticos y funcionales. En contextos pedagógicos, el diseño visual se convierte en una herramienta de mediación que permite construir materiales educativos

comprensibles, motivadores y adaptados a las capacidades cognitivas de los niños (Frascara, 2006).

8. Identidad cultural

Conjunto de valores, símbolos, costumbres y representaciones que permiten a un individuo reconocerse como parte de una comunidad. El patrimonio cultural es una de las expresiones visibles de esa identidad, y su enseñanza desde la infancia contribuye a fortalecer el sentido de pertenencia (UNESCO, 2001).

9. Mediación pedagógica

Intervención intencional que facilita el acceso al conocimiento, adaptándolo al contexto y a las características del sujeto que aprende. En esta propuesta, el diseño visual actúa como mediador pedagógico, traducándose en recursos gráficos que hacen comprensibles y atractivos los contenidos patrimoniales.

10. Contexto caleño

Entorno físico, histórico y simbólico donde se desarrolla este proyecto: la ciudad de Cali, particularmente su centro histórico y otros espacios de referencia para la niñez. Este contexto determina tanto el contenido patrimonial a trabajar como las características culturales, sociales y educativas del público al que está dirigido.

4.4. Marco contextual

El presente proyecto se enmarca en la ciudad de **Santiago de Cali**, capital del departamento del Valle del Cauca (Colombia), con énfasis en su centro histórico y otros espacios emblemáticos como territorios de análisis, inspiración y acción pedagógica. Esta zona, aunque rica en patrimonio arquitectónico y valor simbólico, ha sido progresivamente "olvidada" en la memoria colectiva de los caleños, especialmente entre las generaciones más jóvenes.

Desde el punto de vista educativo, Cali cuenta con una amplia red de instituciones públicas y privadas de educación básica, donde la enseñanza del patrimonio, cuando existe, suele estar relegada a contenidos aislados dentro del área de Ciencias Sociales. En los grados iniciales de primaria, temas como la historia de la ciudad, su arquitectura y sus símbolos son abordados de forma fragmentaria y con recursos limitados, generalmente textuales. Esta carencia de materiales visuales, narrativos y adaptados a la edad de los estudiantes representa una oportunidad para que el diseño de comunicación visual contribuya a generar experiencias de aprendizaje más significativas y afectivas, que integren lo local en el aula desde edades tempranas.

En lo social, Cali es una ciudad marcada por la diversidad cultural y la desigualdad. Su población infantil crece en entornos donde la memoria urbana muchas veces se ha debilitado por fenómenos como la gentrificación, el abandono de espacios patrimoniales y el desplazamiento territorial. Los niños que viven o estudian cerca del centro histórico rara vez lo reconocen como parte de su identidad, ya que no existe una mediación efectiva que los conecte emocionalmente con su arquitectura, sus relatos o sus prácticas culturales. De allí que una estrategia visual que traduzca el patrimonio en símbolos comprensibles, amigables y cercanos pueda jugar un papel clave en su apropiación simbólica.

En el ámbito cultural, la ciudad ha avanzado en procesos de conservación, pero no necesariamente en estrategias educativas que fomenten la apropiación desde la infancia. El centro histórico de Cali conserva edificaciones emblemáticas como la Ermita, el Teatro

Municipal, la Catedral de San Pedro y varias casas republicanas, pero su visibilidad en el imaginario infantil es escasa. Muchos niños caleños desconocen el valor de estos lugares o los perciben como ajenos a su cotidianidad. El reto, entonces, no es solo preservar la arquitectura, sino hacerla visible, significativa y narrable desde la experiencia de los niños.

Este proyecto parte de la convicción de que la ciudad es un libro abierto, lleno de historias, formas y memorias que pueden ser leídas desde el lenguaje del diseño visual. Al reconocer que el niño aprende mediante imágenes, juego y narración, se propone una estrategia pedagógica que conecte el currículo escolar con el contexto urbano, activando procesos de reconocimiento y pertenencia hacia el patrimonio cultural caleño. Así, el diseño se convierte en un puente entre el aula y la ciudad, entre el niño y su historia, entre lo simbólico y lo cotidiano.

4.5 Benchmarking de referentes

El benchmarking es una herramienta de análisis comparativo que permite identificar buenas prácticas, referentes funcionales y aprendizajes transferibles a un proyecto en desarrollo. En el contexto de esta propuesta, centrada en el diseño de materiales visuales lúdicos para el conocimiento del patrimonio cultural de Cali por parte de niños de 7 a 9 años, resulta pertinente estudiar proyectos que han logrado integrar con éxito el diseño visual, la pedagogía y el enfoque cultural en sus metodologías y productos.

Para ello, se realizó un doble análisis:

- a) un benchmarking **sectorial**, enfocado en plataformas o proyectos educativos que trabajan contenidos curriculares o patrimoniales con públicos infantiles; y
- b) un benchmarking **no sectorial**, en el que se consideran productos audiovisuales y transmedia educativos que, aunque no abordan directamente el patrimonio, han desarrollado estrategias visuales eficaces para captar y educar a audiencias infantiles.

4.5.1 Criterios de evaluación

Los siguientes cinco criterios orientaron la evaluación de los proyectos y fueron definidos a partir de las necesidades específicas del presente proyecto:

- **Diseño visual infantilmente adecuado**
Evalúa la pertinencia del lenguaje gráfico utilizado (colores, personajes, estilo, estructura) en relación con la etapa cognitiva y sensorial de niños entre 7 y 9 años. Un diseño adecuado debe ser accesible, atractivo y coherente con las habilidades de comprensión visual de esta franja etaria.
- **Enfoque lúdico**
Analiza el grado en que el proyecto integra el juego como estrategia de mediación. Se valoran narrativas interactivas, dinámicas de descubrimiento, humor y participación activa del niño como forma de motivar el aprendizaje.
- **Apropiación cultural**
Mide la capacidad del proyecto para generar conexión con contextos socioculturales específicos. Se valoran las estrategias que favorecen el reconocimiento del entorno, la identidad y la memoria cultural del usuario infantil.
- **Usabilidad pedagógica**
Evalúa la posibilidad de integrar el producto o proyecto en ambientes escolares o

educativos reales. Implica facilidad de acceso, claridad metodológica y adaptabilidad al currículo o a espacios formativos.

- **Impacto comprobado**

Considera la validación del proyecto en términos de uso, reconocimiento institucional, replicabilidad o estudios de caso. Se pondera con base en la documentación pública y la escala de implementación real.

Cada criterio se calificó en una escala de **0 a 5** (0: nulo, 5: excelente), sumando un máximo de **25 puntos** por proyecto.

4.5.2 Matriz de benchmarking sectorial

Tabla 1. Matriz de benchmarking sectorial de plataformas educativas.

Proyecto	Diseño visual	Enfoque lúdico	Apropiación cultural	Usabilidad pedagógica	Impacto comprobado	Total /25
Maguaré	5 Ilustraciones con identidad grafica local y personajes diversos.	5 Usa canciones, juegos y narrativas animadas	5 Contenidos centrados en la diversidad cultural colombiana.	5 Plataforma educativa gratuita para preescolar y primaria.	5 Referente nacional con apoyo del gobierno y uso en aula.	25
IXL	3 Interfaz simple pero poco adaptada gráficamente al público infantil.	1 Foco en ejercicios repetitivos.	1 Poca integración de contenidos culturales regionales.	5 Usado en colegios con estructura curricular clara.	5 Plataforma con amplia cobertura institucional.	15
Code.org	3 Gráficos funcionales y básicos.	5 Introduce juego e interacción con programación.	2 Aborda temas globales sin contextualización local.	5 Recursos listos para el aula con secuencias didácticas	5 Proyecto global con respaldo de múltiples gobiernos y ONGs.	20

Fuente: elaboración propia a partir de Maguaré, IXL y Code.org.

4.5.3 Matriz de benchmarking no sectorial

Tabla 2. Matriz de benchmarking no sectorial de productos audiovisuales y transmedia.

Proyecto	Diseño visual	Enfoque lúdico	Apropiación cultural	Usabilidad pedagógica	Impacto comprobado	Total /25
Doki	5 Diseño amigable, colorido y simbólicamente accesible.	5 Aventuras interactivas basadas en la curiosidad.	3 Contenido global, pero sin énfasis territorial.	3 Enfocado en entretenimiento, no en uso escolar.	5 Amplia audiencia en América Latina.	21
Magic School Bus	5 Estilo visual distintivo, personajes variados y carismáticos.	5 Experiencia narrativa basada en la exploración.	3 Contexto estadounidense, pero adaptable.	5 Se usa como material de apoyo en escuelas	5 Aclamado por educadores y adaptado a nuevas plataformas	23
Bill Nye	3 Visualmente funcional pero más orientado a lo audiovisual.	5 Humor, experimentación y energía	1 Foco exclusivamente científico y culturalmente neutro.	5 Alta aplicabilidad como recurso didáctico.	5 Empleado en escuelas durante décadas	19

Fuente: elaboración propia a partir de *Doki*, *The Magic School Bus* y *Bill Nye the Science Guy*.

4.5.4 Análisis comparativo

El análisis muestra que los proyectos con mejor desempeño general son aquellos que integran tres factores clave: una visualidad amigable para la infancia, un enfoque lúdico sostenido y una relación afectiva con el entorno cultural o cotidiano del niño. Maguaré es el ejemplo más completo en el campo sectorial, pues articula música, narrativa visual e identidad cultural de forma situada, reforzando valores patrimoniales mediante un diseño pedagógico claro y accesible.

En el ámbito no sectorial, *The Magic School Bus* destaca por su estructura narrativa inmersiva y por la manera en que estimula la curiosidad a través del diseño de personajes, escenarios y aventuras visuales. *Doki* también ofrece aprendizajes relevantes: su lenguaje visual simple y colorido, junto con la constante exploración temática, permite mantener el interés infantil sin perder claridad comunicativa.

Por el contrario, plataformas como IXL evidencian limitaciones importantes en cuanto a lo visual y lo lúdico, al priorizar ejercicios repetitivos y formatos textuales poco adaptados al pensamiento visual infantil. Aunque resultan útiles para la práctica académica, carecen de

una dimensión narrativa o simbólica que facilite la apropiación cultural, aspecto central para la propuesta desarrollada.

4.5.5 Síntesis para el proyecto

Los hallazgos de este análisis reafirman que una estrategia pedagógica visual dirigida a niños debe superar lo meramente informativo y orientarse hacia la experiencia simbólica, estética y emocional del aprendizaje. La apropiación cultural en la infancia no ocurre solo por exposición a contenidos, sino cuando el niño puede reconocerse en las historias, imágenes y personajes que encuentra.

La estrategia propuesta para el proyecto “Historias de Cali” busca precisamente traducir el patrimonio cultural de la ciudad en una experiencia visual cercana, lúdica y simbólicamente significativa. De proyectos como Maguaré se retoma la importancia de lo local y lo sensorial; de *The Magic School Bus*, la fuerza de la narrativa secuencial; y de *Doki*, la eficacia de un diseño claro, emocional y participativo. Integrar estos elementos, bajo un enfoque pedagógico adaptado al contexto caleño, se plantea como vía para que los niños no solo aprendan sobre el patrimonio, sino que lo reconozcan como parte de su propia identidad.

5. Resultados y análisis

5.1. Resultados de la encuesta a padres de familia

5.1.1. Descripción general de la encuesta

Con el fin de comprender el contexto familiar de los niños de segundo y tercero de primaria y su relación con la ciudad, se aplicó una **encuesta en línea** a padres y madres de familia del Colegio Bennett. En total se obtuvieron **27 respuestas completas**, lo que representa una muestra significativa para el curso y permite tener un panorama general de las prácticas y percepciones familiares frente a la historia y la cultura de Cali.

La encuesta incluyó preguntas cerradas y de opción múltiple (edad y grado del hijo/a, frecuencia de conversaciones sobre Cali, valoración de la importancia del tema, tipo de actividades preferidas, etc.), así como preguntas abiertas sobre el sentido que las familias atribuyen a este aprendizaje y las expectativas frente a un proyecto pedagógico como *Historias de Cali*.

5.1.2. Caracterización básica de los hijos e hijas

En cuanto a la **edad de los niños**, la mayoría de las respuestas corresponden a estudiantes de **9 años** y **8 años**, con un caso aislado de 10 años. No se registraron respuestas para 7 años, aunque el rango teórico del proyecto incluye esta edad.

Respecto al **grado escolar**, la mayor parte de los hijos e hijas se encuentra en **tercero de primaria**, seguida de **segundo**, lo que confirma la alineación de la muestra con el público objetivo definido para el proyecto.

Tabla 3. Distribución de edad y grado de los hijos y las hijas encuestados.

Bloque A - Edad

Edad	Frecuencia	Porcentaje
8 años	11	40,7 %
9 años	15	55,6 %
10 años	1	3,7 %
Total	27	100 %

Bloque B - Grado escolar

Grado	Frecuencia	Porcentaje
Segundo	11	40,7 %
Tercero	16	59,3 %
Total	27	100 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

5.1.3. Importancia atribuida a la historia y cultura de Cali

Existe un **consenso absoluto** entre las familias sobre la relevancia del tema: el 100 % de los participantes considera importante o necesario que sus hijos conozcan la historia y la cultura de Cali.

Cuando se les pregunta cuál es el nivel de importancia, ningún padre marca las opciones "nada importante" o "poco importante"; la mayoría lo califica entre **"importante"** y **"muy importante"**. En las respuestas abiertas de justificación, aparecen de forma recurrente expresiones como:

- "sentido de pertenencia", "raíces", "orígenes", "cultura general";
- la idea de que conocer la ciudad "fortalece la identidad cultural", "genera orgullo por la región" y favorece el "respeto por la diversidad";
- el deseo de que los niños "amen su ciudad", "la cuiden" y "tomen decisiones más informadas y conscientes".

Estos argumentos muestran que las familias no conciben el conocimiento de Cali solo como información escolar, sino como un componente formativo ligado a valores y ciudadanía.

Tabla 4 Importancia asignada a que los niños conozcan la historia y cultura de Cali.

Importancia	Frecuencia	Porcentaje
Importante	12	44,4 %
Muy importante	15	55,6 %
Total	27	100 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

5.1.4. Percepción del conocimiento actual de los niños

Aunque la importancia del tema es alta, la **percepción del nivel de conocimiento de los hijos es moderada**. Ante la pregunta "¿Qué tanto considera que su hijo/a conoce sobre Cali y su historia?", la mayoría de familias ubica a sus hijos entre las categorías "muy poco" y "algo", mientras que solo una minoría considera que conocen "bastante".

En cuanto a la **frecuencia de conversación en casa** sobre historia, tradiciones o cultura de Cali, la mayoría responde que estas conversaciones se dan solo de manera ocasional. Predominan las opciones "algunas veces" y "pocas veces", mientras que un porcentaje menor indica que habla del tema "frecuentemente" y prácticamente nadie señala que "nunca".

Esto sugiere que, aunque el interés y la valoración existen, las prácticas cotidianas para abordar el tema son aún esporádicas.

Tabla 5. Percepción de conocimiento sobre Cali.

Nivel de conocimiento percibido	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	6	22,2 %
Algo	14	51,9 %
Bastante	7	25,9 %
Total	27	100 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

Tabla 6. Frecuencia de conversaciones familiares sobre historia y cultura de Cali.

Frecuencia de conversación	Frecuencia	Porcentaje
Pocas veces	8	29,6 %
Algunas veces	15	55,6 %
Frecuentemente	4	14,8 %
Total	27	100 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

5.1.5. Formas de mediación familiar con la ciudad

La encuesta indagó también por las maneras en que las familias comparten aspectos de la historia y la cultura de Cali. Las opciones más frecuentes fueron:

- "Mostrar lugares importantes de la ciudad";
- "Conversaciones en casa";
- "Contar historias familiares o anécdotas";

- “Escuchar música tradicional”;
- “Visitas a museos o lugares históricos”;
- “Participación en festividades o tradiciones locales”.

En menor medida se mencionan actividades comunitarias o culturales, lectura de libros o cuentos y, en algunos casos, referencias a experiencias culturales en otros países, especialmente en familias con origen extranjero.

Estos datos indican que las familias ya realizan acciones de mediación simbólica con la ciudad, principalmente a través de **experiencias cotidianas** (conversaciones, paseos, relatos familiares), más que mediante recursos formales como libros o materiales didácticos específicos.

Tabla 7. Formas de mediación familiar con la historia y cultura de Cali (pregunta de respuesta múltiple).

Forma de mediación	Frecuencia de familias	Porcentaje
Conversaciones en casa	19	70,4 %
Lectura de libros o cuentos	7	25,9 %
Contar historias familiares o anécdotas	14	51,9 %
Escuchar música tradicional	12	44,4 %
Visitas a museos o lugares históricos	12	44,4 %
Festividades o tradiciones familiares	11	40,7 %
Participar en actividades comunitarias o culturales	3	11,1 %
Mostrar lugares importantes de la ciudad	23	85,2 %
Experiencias culturales en otros países	1	3,7 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta “Descubriendo Cali juntos” (2025).

5.1.6. Disposición a participar en actividades y tipo de experiencias preferidas

La encuesta exploró además la **disposición de las familias a involucrarse en actividades sobre la ciudad** y el tipo de experiencias que consideran más útiles.

La mayoría de participantes responde que le gustaría **mucho** que sus hijos participen en actividades para conocer la ciudad y su patrimonio cultural, y una proporción similar indica que estaría dispuesta a **acompañarlos siempre que pueda**. Solo una minoría prefiere apoyar solo ocasionalmente o permitir que el niño participe de manera más autónoma.

En cuanto al **tipo de actividades** consideradas más efectivas, predominan claramente las **experiencias presenciales**:

- visitas guiadas a museos, monumentos o barrios históricos;
- talleres prácticos (manualidades, dibujo, construcción de maquetas);
- actividades virtuales (videos, juegos interactivos) en segundo plano;

- charlas o actividades directamente en el colegio en menor proporción.

Esta preferencia por actividades vivenciales y exploratorias respalda la decisión de orientar el proyecto hacia un **juego de mesa y experiencias lúdicas**, más que hacia materiales exclusivamente informativos.

Tabla 8. Disposición a participar y acompañar a los hijos en actividades.

Dimensión	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Participación del hijo/a	Sí, mucho	24	88,9 %
Participación del hijo/a	Sí, un poco	2	7,4 %
Participación del hijo/a	No estoy seguro/a	1	3,7 %
Participación del hijo/a	No	0	0 %
Acompañar al hijo/a	Sí, siempre que pueda	24	88,9 %
Acompañar al hijo/a	Sí, ocasionalmente	2	7,4 %
Acompañar al hijo/a	Prefiero que solo participe el niño/a	1	3,7 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

Tabla 9. Tipo de actividades consideradas más útiles.

Tipo de actividad	Frecuencia	Porcentaje
Talleres prácticos (manualidades, dibujo, maquetas)	4	14,8 %
Visitas guiadas (museos, monumentos, barrios históricos)	19	70,4 %
Actividades virtuales (videos, juegos interactivos)	3	11,1 %
Charlas o actividades en el colegio	1	3,7 %
Total	27	100 %

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta "Descubriendo Cali juntos" (2025).

5.1.7. Valores y expectativas frente al proyecto

Las preguntas abiertas de la encuesta permiten profundizar en el tipo de **valores y aprendizajes** que las familias esperan que sus hijos construyan a través de un proyecto como *Historias de Cali*.

Cuando se les pide que expresen en una palabra el valor que quisieran que sus hijos aprendan sobre Cali y su cultura, aparecen términos recurrentes como: **identidad, civismo, respeto, orgullo, diversidad, solidaridad, empatía, amor por su ciudad** y "raíces".

En la pregunta final, sobre lo que les gustaría que sus hijos aprendan, vivan o refuercen al participar en un proyecto de este tipo, predominan ideas como:

- conocer lugares de Cali;

- fortalecer la identidad cultural;
- aprender valores y respeto por la diversidad;
- disfrutar experiencias en familia;
- tener arraigo y amor por su ciudad;
- ser buenos ciudadanos cívicos y respetuosos.

Estas respuestas confirman que las familias ven la educación patrimonial no solo como contenido curricular, sino como una oportunidad para **articular conocimiento, emociones y vínculos afectivos** con la ciudad.

5.1.8. Síntesis de hallazgos de la encuesta y justificación del kit

En síntesis, la encuesta a padres de familia muestra:

- Un **alto consenso** en torno a la importancia de que los niños conozcan la historia y la cultura de Cali.
- Una **percepción moderada del nivel de conocimiento actual** de los hijos, con amplio margen para la intervención pedagógica.
- Prácticas familiares de mediación basadas en **experiencias cotidianas** y visitas a lugares de la ciudad, pero con frecuencia irregular y sin un material estructurado que las acompañe.
- Una **alta disposición** de las familias a que sus hijos participen en actividades sobre la ciudad y a acompañarlos, con clara preferencia por experiencias presenciales, guiadas y prácticas.
- Expectativas centradas en el **fortalecimiento de la identidad cultural, el sentido de pertenencia y la construcción de valores ciudadanos**.

Además, los resultados de la encuesta permiten sustentar la decisión de incorporar un **Kit de Aventuras de Cali** como parte del sistema - producto *Historias de Cali*. La alta disposición de las familias a participar en actividades sobre la ciudad y a acompañar a sus hijos, sumada a la preferencia por experiencias exploratorias, señala la necesidad de contar con un material que trascienda el aula y habilite momentos de encuentro familiar en torno a Cali.

En este sentido, el kit , especialmente el **fanzine con mapa y actividades para realizar en familia**, responde de manera directa a los hallazgos de la encuesta: propone rutas para visitar los lugares trabajados en el juego, sugiere dinámicas para conversar sobre la ciudad y ofrece espacios para registrar la experiencia (por ejemplo, pegar fotografías tomadas en esos recorridos). De esta manera, el sistema no solo fortalece la relación de los niños con el patrimonio cultural en el contexto escolar, sino que también fomenta vínculos afectivos y memorias compartidas entre niños y adultos en el ámbito del hogar.

5.2. Resultados de las entrevistas con el Colegio Bennett

5.2.1. Participantes e instrumentos

Con el objetivo de comprender las necesidades pedagógicas del Colegio Bennett y alinear el sistema - producto *Historias de Cali* con su proyecto institucional, se realizaron entrevistas semiestructuradas a:

- la **coordinadora académica de primaria**,
- las **profesoras de aula** de segundo y tercero,
- y la **psicóloga de la sección de primaria**.

Las respuestas de la coordinadora se registraron en un cuestionario escrito, mientras que la información de docentes y psicóloga fue posteriormente sintetizada en un documento de **requerimientos de diseño** que recoge los puntos clave acordados con la institución.

5.2.2. Concepción de patrimonio e identidad

Para la coordinadora académica, enseñar patrimonio a niños de primaria implica “sembrar raíces y fortalecer la identidad”, entendiendo el patrimonio como el conjunto de elementos que definen a una comunidad: tradiciones, juegos, comidas típicas y lugares emblemáticos. Más allá de transmitir información, el objetivo es despertar orgullo y sentido de pertenencia en los estudiantes, de manera coherente con los proyectos de aula del colegio orientados al fortalecimiento de la herencia cultural y los valores.

Esta visión coincide con la síntesis de requerimientos elaborada a partir de las entrevistas con docentes y psicóloga, donde se establece como **objetivo pedagógico central** “fortalecer el sentido de pertenencia por Cali en niños de segundo (y aplicable a tercero) conectando historia, geografía, cultura, economía y deporte” y promoviendo la construcción de identidad caleña desde experiencias lúdicas y significativas.

En conjunto, las entrevistas evidencian que el colegio concibe el patrimonio como un **recurso formativo integral** (no solo informativo), articulado con valores ciudadanos, conciencia ambiental y respeto por la diversidad.

5.2.3. Caracterización de los niños y formas de aprender

Desde la mirada pedagógica de la coordinadora, la franja de **7 a 9 años** se considera especialmente propicia para “construir conocimiento a partir de interacciones y experiencias vivenciales”, siempre y cuando se parta de los intereses de los niños. Para ella, esta etapa se caracteriza por el deseo de conocer y explorar, lo que hace fundamental proponer actividades que involucren el juego, la experimentación y la conexión con la vida cotidiana.

Las docentes y la psicóloga coinciden en que el aprendizaje debe ser **lúdico, experiencial y transversal**, tal como se recoge en los requerimientos de diseño: se propone un enfoque basado en la investigación, el descubrimiento y la comparación de la ciudad con la propia vida de los estudiantes. Asimismo, se enfatiza que los niños no aprenden solo mirando; es necesario combinar lo visual con lo auditivo, lo corporal y lo experiencial para evitar que se conviertan en “espectadores pasivos” y garantizar la inclusión de diferentes estilos de aprendizaje.

5.2.4. El papel de lo visual en la enseñanza del patrimonio

En las entrevistas se destaca de forma reiterada el **papel central de lo visual** en la enseñanza de temas culturales. La coordinadora señala que imágenes, ilustraciones y videos funcionan como un “conector cognitivo” que hace los contenidos más reales y accesibles

para los niños, permitiéndoles sentirse parte de la cultura y percibirla como algo vivo y cercano.

Esta visión se refuerza con ejemplos de proyectos previos del colegio, como la experiencia “Nos vestimos de COP16”, en la cual el uso de murales, fotografías, ilustraciones, videos y salidas a parques permitió que los estudiantes vivieran la relación con la naturaleza más allá de la teoría, fortaleciendo conciencia ambiental y sentido de pertenencia.

En los requerimientos de diseño, esta importancia de lo visual se traduce en la necesidad de recursos “**visuales y multimodales**”: infografías, adivinanzas ilustradas, piezas audiovisuales breves y materiales gráficos que hagan visible la ciudad y sus íconos.

5.2.5. Estilos de actividad y enfoque narrativo recomendado

Las personas entrevistadas coinciden en que las actividades más efectivas para enganchar a los niños son aquellas que combinan un **contexto narrativo** con dinámicas lúdicas. La coordinadora sugiere que cualquier actividad (juego, concurso, poema, salida pedagógica, feria, etc.) debe situarse en una historia o relato que permita a los estudiantes conectarse emocionalmente con el saber.

En coherencia con ello, la síntesis de requerimientos plantea el uso de una “**narrativa envolvente**” basada en una travesía por la ciudad, en la que los niños asumen roles de “pequeños embajadores” de Cali y avanzan superando retos de historia, geografía, cultura, gastronomía y vida local.

Este enfoque narrativo y lúdico fue clave para orientar la decisión de estructurar *Historias de Cali* como un **juego de mesa** y un **kit de aventuras**, en lugar de limitarse a materiales informativos tradicionales.

5.2.6. Requerimientos de diseño del sistema - producto

El documento de **requerimientos de diseño**, elaborado a partir de las entrevistas con docentes y psicóloga, constituye la principal síntesis de expectativas del colegio hacia el proyecto. Allí se agrupan, entre otros, los siguientes aspectos:

1. Objetivo pedagógico central

- Fortalecer el sentido de pertenencia por Cali en niños de segundo (y tercero), integrando contenidos de historia, geografía, cultura, naturaleza, deporte y gastronomía.
- Desarrollar habilidades lingüísticas (con énfasis en inglés) a partir de contenidos sobre la ciudad.
- Promover el aprendizaje basado en el juego, la investigación y el descubrimiento.

2. Usuarios y alcance

- Usuarios principales: estudiantes de segundo (7-8 años), extensible a tercero como refuerzo.

- Usuarios secundarios: docentes de diversas áreas y familias, mediante actividades que puedan continuar en casa.
- Recurso **reutilizable** año a año, con posibilidad de iniciar mediante prueba piloto en un grupo y escalar después.

3. Contenidos mínimos

- Íconos y lugares de la ciudad (La Ermita, La Merced, Cristo Rey, entre otros).
- Elementos de historia y civismo (origen de la ciudad, gobierno local).
- Geografía básica (Farallones, ríos, zonas de la ciudad).
- Cultura local (salsa, Feria de Cali, ciclovía, gastronomía típica).

4. Enfoque metodológico y formatos preferidos

- Aprendizaje lúdico y experiencial mediante gincanas, estaciones temáticas, juegos de rol, degustaciones y actividades de exploración.
- Recursos visuales y multimodales que combinen texto breve, imagen, audio y juego.
- Solución **híbrida** (material análogo y, si es posible, recursos digitales) que pueda articularse con proyectos de aula y actividades familiares.

5. Requisitos para el material físico

- Material duradero y adaptable a grupos de 20-35 estudiantes, con componentes como tableros, cartas, mapas, tarjetas de reto, "pasaportes" o bitácoras de explorador, guía docente y señalética básica.

6. Vinculación familia-escuela y evaluación

- Misiones o actividades para realizar en casa (por ejemplo, visitar algunos sitios y evidenciar la experiencia) que permitan la participación familiar.
- Instrumentos de seguimiento sencillos (listas de chequeo, rúbricas, pasaportes sellados, evidencias fotográficas) que se alineen con la evaluación formativa del colegio.

Tabla 10. Requerimientos de diseño del sistema - producto *Historias de Cali* derivados de las entrevistas con el Colegio Bennett.

Dimensión	Descripción	Implicaciones para el diseño
-----------	-------------	------------------------------

Objetivo pedagógico central	Fortalecer el sentido de pertenencia por Cali en niños de segundo (y tercero), integrando historia, geografía, cultura, naturaleza, deporte y gastronomía; desarrollar habilidades lingüísticas mediante contenidos sobre la ciudad; promover juego, investigación y descubrimiento.	El sistema - producto debe articular contenidos patrimoniales y curriculares y proponer dinámicas basadas en retos, exploración y comparación con la vida cotidiana de los estudiantes.
Usuarios y alcance	Usuarios principales: estudiantes de segundo (7-9 años), extensible a tercero. Usuarios secundarios: docentes de varias áreas y familias. Recurso reutilizable año a año.	El juego y el kit deben ser duraderos, flexibles y fáciles de adaptar a distintas asignaturas y grupos, con materiales que puedan compartirse entre cursos.
Contenidos mínimos	Íconos urbanos (La Ermita, La Merced, Cristo Rey, etc.), elementos de historia y civismo, geografía básica de la ciudad, cultura local	Seleccionar y sintetizar contenidos clave en cartas, mapas y bitácoras, garantizando variedad de temas sin saturar a los niños.
Enfoque metodológico y formatos	Aprendizaje lúdico y experiencial mediante gincanas, estaciones temáticas, juegos de rol, degustaciones, exploración; recursos visuales y multimodales; solución híbrida.	Diseñar el sistema como juego de mesa con narrativa de travesía, incorporar pistas visuales, textos breves, retos y opciones de extensión a actividades digitales o salidas pedagógicas.
Requisitos del material físico	Componentes resistentes para grupos de 20-35 estudiantes: tableros, cartas, mapas, tarjetas de reto, pasaportes o bitácoras, guía docente.	Seleccionar sustratos de mayor gramaje, formatos manejables y organización clara en el aula (sets por grupo, empaques, fichas).
Vinculación familia - escuela y evaluación	Misiones para realizar en casa y evidencias sencillas de seguimiento (listas, rúbricas, pasaportes sellados, fotos).	Incorporar el Kit de Aventuras de Cali y su fanzine como puente hogar-colegio, e incluir espacios para registrar visitas,

		fotografías y logros de los niños.
--	--	------------------------------------

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas con la coordinadora, docentes y psicóloga de primaria del Colegio Bennett (2025).

5.2.7. Síntesis de hallazgos de las entrevistas

En conjunto, las entrevistas con la coordinadora, las docentes y la psicóloga permiten concluir que:

- El colegio entiende la enseñanza del patrimonio como una **estrategia para construir identidad y sentido de pertenencia**, no solo como transmisión de datos.
- Se reconoce a los niños de 7 a 9 años como una población especialmente receptiva a experiencias **vivenciales, lúdicas y visuales**, en las que el juego y la narrativa son claves.
- Lo visual se valora como un **mediador fundamental** para hacer la cultura cercana, siempre que se combine con otras experiencias sensoriales y corporales.
- Existe una expectativa clara hacia un recurso **reutilizable, híbrido y transversal**, que pueda integrarse a distintas áreas del currículo y vincular a las familias.
- Las entrevistas se traducen en un conjunto concreto de **requerimientos de diseño** que orientaron la definición del sistema - producto *Historias de Cali* (juego de mesa, bitácora y Kit de Aventuras de Cali).

Estos hallazgos dialogan directamente con los resultados de la encuesta a familias (sección 5.1) y, en conjunto, sustentan las decisiones de diseño presentadas en el capítulo 6.

5.3. Resultados del taller diagnóstico con niños

5.3.1. Descripción del instrumento y procedimiento

Para evaluar la percepción que tenían los niños sobre Cali antes de diseñar el sistema - producto, se realizó un **taller diagnóstico** con estudiantes de segundo y tercero de primaria del Colegio Bennett.

El instrumento consistió en una hoja de trabajo titulada **“¡Todo sobre mi ciudad, Cali!”**, organizada en dos páginas con actividades gráficas y escritas. En la primera página se pedía a los niños dibujar o escribir su lugar favorito en Cali; completar frases como “Lo que más me gusta de Cali es...” y “Escribe los lugares de Cali que te gusten mucho”; indicar qué le mostrarían a un amigo que visitara la ciudad; y seleccionar opciones de respuesta sobre qué es Cali para ellos (música, comida, lugares, gente) y cuál comida caleña les gusta más (pandebono, lulada, champús, aborrajado, empanada, u otra). La segunda página les invitaba a imaginar que un amigo los visitaba y a **dibujar o escribir una invitación para pasear por la ciudad**, indicando qué lugar visitarían, qué comerían y qué harían juntos.

El taller se desarrolló en una sola sesión de aproximadamente **40 minutos**, incluyendo un momento inicial de presentación y “rompehielos”. Participaron **ocho niños en total**: cuatro estudiantes de **segundo** y cuatro de **tercero** de primaria. La aplicación se realizó en el

aula, de manera individual, con acompañamiento de la docente y apoyo adicional para resolver dudas puntuales sobre la comprensión de las consignas.

Durante la actividad, se tomaron notas de observación sobre el nivel de autonomía, el tipo de lugares mencionados y la manera en que los niños describían o representaban su ciudad.

5.3.2. Principales hallazgos del taller

Diferencias entre segundo y tercero

De manera general, se observó que los estudiantes de **tercero** tendían a dar respuestas más específicas y detalladas, nombrando lugares concretos y relacionándolos con experiencias personales, mientras que los niños de **segundo** solían elaborar descripciones más generales o centradas en uno o dos referentes principales.

Lugares más reconocidos y valorados

En los apartados “Dibuja o escribe tu lugar favorito en Cali” y “Escribe los lugares de Cali que te gusten mucho”, aparecieron con frecuencia algunos **iconos urbanos muy reconocibles**:

- Cristo Rey;
- el Zoológico de Cali;
- el Cerro de las Tres Cruces;
- el Gato de Tejada.

Estos lugares fueron mencionados tanto por niños de segundo como de tercero, lo que indica que forman parte del **imaginario compartido** de la niñez participante. Llamó la atención que, además de estos referentes más difundidos, surgieran menciones a lugares menos esperados para esta edad, como el **Museo del Oro de Cali**, lo que evidencia que algunos niños han tenido experiencias culturales específicas con sus familias y las integran a su mapa mental de la ciudad.

Asociaciones afectivas con la ciudad

En las frases “Lo que más me gusta de Cali es...” y “Para mí, Cali es...”, las respuestas combinan elementos **afectivos y experienciales**. A partir de los talleres diligenciados se observa que los niños asocian Cali principalmente con:

- sus **lugares** (parques, ríos, monumentos, miradores);
- la **comida** (por ejemplo, pandebono, sancocho, comidas típicas);
- y en algunos casos la **música** y la **gente**.

Varios niños mencionan que lo que más les gusta son “los lugares, la comida y la música”, lo cual coincide con la importancia del patrimonio material (espacios) y simbólico (gastronomía, ambiente festivo) en su experiencia cotidiana.

Preferencias gastronómicas

En la sección de comidas típicas, el **pandebono** aparece como una de las opciones más marcadas, junto con otros platos locales como la empanada, el aborrajado o el sancocho mencionado en el espacio de “Otro”. Este énfasis confirma que la **gastronomía** es un

componente significativo de la identidad caleña para los niños y un punto de entrada relevante para actividades lúdicas.

Invitar a un amigo: qué mostrarían y qué harían

En los apartados “Si pudiera invitar a un amigo a Cali, le mostraría...” y en la invitación final de la segunda página, los niños tienden a proponer:

- visitas a **monumentos visibles** (Cristo Rey, Gato del Río, Tres Cruces);
- actividades en **ríos o parques** (por ejemplo, Río Pance);
- y la posibilidad de compartir **comidas típicas** y postres.

Esta combinación de paseo por lugares emblemáticos + comida típica refuerza la idea de que para ellos conocer Cali es una experiencia que integra **espacio, paisaje y sabor**.

5.3.3. Implicaciones para el diseño del sistema - producto

El taller diagnóstico cumplió su función de **completar el panorama** construido a partir de la encuesta a familias y de las entrevistas con docentes, permitiendo observar cómo los niños **nombran, dibujan y sienten** su ciudad. A partir de estos resultados se derivan varias implicaciones para el diseño de *Historias de Cali*:

- Los lugares que aparecieron de forma reiterada (Cristo Rey, Zoológico, Tres Cruces, Gato de Tejada, Río Pance, algunos museos) se consolidan como **candidatos naturales** para ser incluidos en los mapas, cartas e ilustraciones del juego, al funcionar como referentes compartidos entre los estudiantes.
- La presencia de sitios menos frecuentes pero significativos (como el Museo del Oro) sugiere la posibilidad de incorporar algunos **lugares “sorpresa”** en el sistema - producto, que amplíen el universo de la ciudad más allá de lo ya conocido por la mayoría.
- El fuerte vínculo con la **comida típica** confirma que la gastronomía es un eje narrativo potente para hablar de cultura local; por ello, el juego y el kit integran pistas relacionadas con comidas y sabores como parte de las misiones.
- Las diferencias observadas entre segundo y tercero en el nivel de detalle de las respuestas respaldan la decisión de diseñar un sistema **flexible**, con dinámicas que puedan adaptarse a diferentes grados de complejidad según el curso.
- El énfasis en “mostrarle la ciudad a un amigo” se retoma en la concepción del **Kit de Aventuras de Cali**, cuyo fanzine propone recorridos y actividades para realizar en familia, documentar la experiencia con fotos y construirse como una especie de “bitácora de viaje” de la ciudad.

Como evidencia del taller, en los anexos se incluyen ejemplos de hojas de trabajo diligenciadas por los estudiantes y una versión en limpio del instrumento utilizado (Anexo 5. Instrumento del taller diagnóstico ‘¡Todo sobre mi ciudad, Cali!’ y Anexo 6. Ejemplos de talleres diligenciados).

5.4. Resultados de la validación del juego *Historias de Cali*

5.4.1. Prueba piloto con niños

Con el fin de evaluar el funcionamiento del prototipo del juego *Historias de Cali* en condiciones reales de aula, se realizó una **prueba piloto** con un grupo de aproximadamente **ocho estudiantes de segundo de primaria** del Colegio Bennett. La sesión tuvo una duración de entre **40 y 45 minutos** y se desarrolló en el salón de clase regular.

Previo al ingreso de los niños, se sostuvo una breve reunión con la docente a cargo, en la cual se explicó la **dinámica general del juego**, la función de cada componente (tableros, cartas, bitácora y pistas) y las posibles variaciones de uso según el nivel del grupo. Posteriormente, la docente asumió el rol de mediadora principal: fue ella quien leyó las instrucciones, organizó los turnos y guió el avance del juego.

La sesión se realizó de manera **colectiva**, con todo el grupo reunido alrededor de la mesa de juego. Los estudiantes participaron activamente en la lectura de las pistas, la exploración de los mapas y la interpretación de las ilustraciones. Se observó un alto nivel de **motivación e involucramiento**: los niños mostraron entusiasmo al manipular los materiales, expresaron curiosidad por las historias de cada monumento y se animaron a hacer comentarios espontáneos sobre lugares que conocían o deseaban visitar.

Desde el punto de vista operativo, el juego se desarrolló sin dificultades relevantes. Tras la explicación inicial a la docente, **no se presentaron confusiones** sobre las reglas ni sobre la secuencia de la dinámica. Todos los componentes previstos en el sistema - producto fueron utilizados durante la sesión, lo que permitió comprobar su funcionalidad.

En cuanto a la respuesta de los niños, se registraron comentarios positivos sobre la **gráfica y las historias**. Varios estudiantes manifestaron explícitamente que les gustaban "los dibujos" y "las historias de los lugares", lo que refuerza la pertinencia del enfoque visual y narrativo del proyecto. La docente, por su parte, valoró especialmente que el juego contara con **diferentes modos de uso** y niveles de exigencia en las pistas, lo que le permitiría ajustar la dificultad según las características del grupo.

Como evidencia de esta prueba piloto, en los anexos se incluyen fotografías del desarrollo de la sesión, donde se observa a los niños interactuando con el tablero, las cartas y la bitácora (Anexo 8. Registro fotográfico de la prueba piloto del juego con estudiantes).

5.4.2. Validación docente del prototipo

Paralelamente a la prueba con estudiantes, se realizó una **validación pedagógica y gráfica** del prototipo a través de un formato específico aplicado a la psicóloga de primaria del Colegio Bennett. El instrumento, titulado *Validación pedagógica del prototipo*, se estructuró en cuatro bloques: (A) contenido y pertinencia, (B) diseño pedagógico y modalidad de juego, (C) diseño gráfico y experiencia lúdica, y (D) impacto educativo y observaciones generales.

La validación se llevó a cabo en una sesión de aproximadamente 45 minutos, posteriormente a la implementación del juego con los niños. El objetivo explícito del formato fue evaluar la pertinencia pedagógica, claridad, diseño y potencial educativo del juego como recurso para el aprendizaje del patrimonio cultural de Cali.

En el bloque de **contenido y pertinencia**, la profesional consideró que la información incluida en el juego es correcta, pertinente y cercana al contexto cultural de Cali, adecuada para una primera aproximación al patrimonio local. Señaló que el recurso logra transmitir conocimientos sobre lugares emblemáticos y su importancia histórica y cultural, al tiempo que despierta curiosidad por conocer más la ciudad. Además, afirmó que el juego contribuye a que los estudiantes reconozcan y valoren la identidad caleña, fortaleciendo su sentido de pertenencia.

En relación con la cantidad de información, la evaluadora la calificó como equilibrada y acorde al nivel de comprensión de niños de segundo grado, sin resultar abrumadora. Como sugerencia complementaria, no indispensable para el objetivo del prototipo, propuso considerar la inclusión de personajes históricos o culturales de la ciudad y algunos datos adicionales de gastronomía o festividades.

En el bloque de **diseño pedagógico**, la psicóloga destacó que las instrucciones son claras y comprensibles, y que los estudiantes comprendieron rápidamente la dinámica sin requerir múltiples aclaraciones. Según su observación, la modalidad basada en turnos, tarjetas y retos promueve la participación activa, al ofrecer oportunidades para que los niños hablen de lo que ya conocen y compartan experiencias sobre lugares visitados. Asimismo, subrayó que el juego favorece el trabajo en grupo, la comunicación y la colaboración, lo que lo convierte en un recurso apropiado para desarrollar habilidades socioemocionales además de contenidos conceptuales.

En cuanto al **diseño gráfico**, la evaluación fue positiva. Se valoró que el formato de presentación genera interés en los niños, con ilustraciones atractivas, coloridas y pertinentes que facilitan el reconocimiento de los lugares representados. Se indicó que el material es manejable y fácil de organizar en el aula, y que el formato visual del conjunto favorece la comprensión y la construcción de relaciones entre la información del juego y la experiencia cotidiana de los estudiantes en la ciudad.

En el apartado de **impacto educativo**, la psicóloga concluyó que el juego contribuye a un aprendizaje vivencial y contextualizado del patrimonio caleño, permitiendo que los estudiantes conecten los contenidos con su realidad cercana. Reportó que, después de jugar, los niños mostraron mayor interés por visitar algunos de los lugares mencionados y compartieron experiencias personales relacionadas con la ciudad. En su valoración global, afirmó que el recurso cumple con su propósito pedagógico, al motivar, informar y generar reflexión sobre la identidad caleña.

Tabla 11. Síntesis de la validación pedagógica del juego *Historias de Cali*.

Dimensión evaluada	Principales hallazgos	Sugerencias
--------------------	-----------------------	-------------

<p>Contenido y pertinencia</p>	<p>Información correcta, pertinente y cercana al contexto cultural de Cali; transmite conocimiento sobre lugares emblemáticos y despierta curiosidad; contribuye al reconocimiento de la identidad caleña. La cantidad de información es adecuada para segundo grado.</p>	<p>Considerar, en una versión futura, incorporar algunos personajes históricos/culturales y pequeños guiños adicionales a gastronomía y festividades.</p>
<p>Diseño pedagógico y modalidad de juego</p>	<p>Instrucciones claras y comprensibles; los estudiantes entendieron rápido la dinámica. La mecánica de turnos, tarjetas y retos promueve participación activa, expresión oral, trabajo en grupo y colaboración.</p>	<p>Mantener la estructura general del juego e incorporar variantes de dificultad para otros grados si se escala el recurso.</p>
<p>Diseño gráfico y experiencia lúdica</p>	<p>Ilustraciones atractivas y coloridas; los niños reconocen los lugares. El material es manejable y fácil de organizar en el aula; la presentación visual favorece el vínculo entre contenido y experiencia cotidiana en la ciudad.</p>	<p>Mejorar la resistencia del material en la versión final (mayor gramaje, laminado u otros acabados).</p>
<p>Impacto educativo</p>	<p>El juego favorece un aprendizaje vivencial y contextualizado del patrimonio caleño; después de jugar, los niños muestran mayor interés por visitar los lugares y comparten experiencias personales. La psicóloga considera que el recurso cumple su propósito pedagógico.</p>	<p>Escalar su uso a otros grupos y articularlo con proyectos institucionales sobre ciudad, cultura e identidad.</p>

Fuente: elaboración propia a partir del "Formato de validación pedagógica del prototipo" aplicado a la psicóloga de primaria del Colegio Bennett (2025).

5.4.3. Ajustes derivados de la validación

A partir de la prueba piloto con estudiantes y de la retroalimentación docente, se identificaron algunos aspectos susceptibles de mejora en el prototipo:

- En el plano **material**, se señaló la conveniencia de producir los componentes del juego (tableros, cartas y fichas) en un sustrato más rígido y resistente, teniendo en cuenta que se trata de un recurso de uso frecuente con niños en edad escolar. Este aspecto ya estaba previsto por la autora, dado que la versión utilizada en la validación correspondía a un prototipo impreso para prueba; en la versión final se proyecta el uso de materiales de mayor gramaje y acabado más duradero.
- En términos de **contenido**, se consideró la posibilidad de incorporar, en futuras iteraciones, referencias breves a personajes históricos o culturales, así como pequeños guiños a la gastronomía y las festividades locales, manteniendo el equilibrio informativo observado en la validación.

Si bien no se identificaron problemas de comprensión ni de dinámica durante la sesión con los niños, estas observaciones permiten plantear líneas de ajuste y ampliación para etapas posteriores del proyecto, especialmente de cara a una posible escalabilidad del recurso a otros grados o instituciones.

5.4.4. Síntesis

La validación del juego *Historias de Cali* con estudiantes y con la psicóloga de primaria permitió confirmar que:

- El prototipo es **pedagógicamente pertinente** para trabajar el patrimonio cultural de la ciudad con niños de segundo de primaria.
- La combinación de **narrativa, ilustración y mecánica de juego** favorece la participación activa, el trabajo colaborativo y el desarrollo de un sentido de pertenencia hacia Cali.
- El diseño gráfico resulta atractivo y funcional para el aula, y la estructura del juego se integra fácilmente al proyecto institucional del Colegio Bennett.
- Las recomendaciones surgidas, principalmente relacionadas con la **durabilidad del material** y la eventual incorporación de nuevos contenidos culturales, ofrecen insumos concretos para consolidar una versión final más robusta del sistema - producto.

Esta etapa de validación cierra el ciclo metodológico de la fase *Reconociendo*, aportando evidencias de uso real que respaldan las decisiones de diseño presentadas en el capítulo 6.

6. Desarrollo del sistema - producto *Historias de Cali*

6.1. Descripción general del sistema - producto

A partir de los hallazgos de investigación y de la validación con la comunidad educativa del Colegio Bennett, se diseñó el sistema - producto **Historias de Cali**, orientado a fortalecer el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural de la ciudad en niños de **7 a 9 años**.

El sistema se compone de tres elementos principales, articulados entre sí:

1. **Juego de mesa didáctico *Historias de Cali***
Recurso lúdico guiado por la docente, que introduce a los niños en la historia y el valor de lugares emblemáticos de la ciudad a través de mapas, cartas ilustradas, pistas y una bitácora narrativa.
2. **Kit de Aventuras de Cali**
Conjunto de materiales para extender la experiencia fuera del aula e involucrar a las familias: un fanzine con actividades y un mapa para recorrer la ciudad, stickers, postcards y una tote bag donde se guarda el material.
3. **Campaña de comunicación interna para el Colegio Bennett**
Serie de piezas digitales para redes internas y canales del colegio, cuyo objetivo es visibilizar el proyecto, invitar a docentes y familias a participar y posicionar el juego como recurso pedagógico institucional.

En conjunto, estos componentes responden a una misma lógica: el juego instala el tema en el aula, el kit lo lleva a casa y a la ciudad, y la campaña lo hace visible dentro de la comunidad educativa.

Figura 1. Esquema general del sistema - producto *Historias de Cali*.



Juego pedagógico “Historias de Cali”

Juego guiado con pistas para reconocer lugares de Cali.



Kit “Mi aventura por Cali”

Mapa-fanzine y actividades para explorar la ciudad en familia.



Campaña digital interna

Publicaciones en redes del colegio para socializar el proyecto.

6.2. De los hallazgos a los criterios de diseño

Los resultados de las **entrevistas con el colegio**, la **encuesta a familias** y el **taller diagnóstico con niños** se tradujeron en un conjunto de criterios que guiaron el diseño del sistema - producto . De manera sintética, se priorizaron los siguientes:

- **Pertinencia curricular**
El recurso debía integrarse al proyecto de aula sobre Cali ya existente en segundo y

tercero, apoyar contenidos de Ciencias Sociales y fortalecer la identidad caleña desde la experiencia lúdica.

- **Formato lúdico y guiado**

Docentes y psicóloga insistieron en la importancia de un recurso que se viviera como juego y no como evaluación tradicional, pero que a la vez fuera fácil de mediar por el docente en una sesión de clase.

- **Adaptación a la edad (7-9 años)**

La dinámica debía ser comprensible para niños que están en proceso de consolidar la lectura y la escritura: instrucciones claras, textos breves en la bitácora, pistas apoyadas en ilustraciones y mecánicas cooperativas.

- **Enfoque en lugares significativos para ellos**

El taller diagnóstico mostró que Cristo Rey, el Gato de Tejada, el Zoológico, el Cerro de las Tres Cruces, Río Pance y algunos museos forman parte del imaginario de los niños. Estos lugares se convirtieron en **anclas narrativas** del juego y del kit.

- **Participación de las familias**

La encuesta evidenció que las familias consideran importante que sus hijos conozcan la historia y cultura de la ciudad, y que muchas comparten estos contenidos a través de conversaciones y salidas. De allí surgió la decisión de diseñar un **kit para llevar la experiencia al hogar**.

- **Lenguaje visual cercano e infantil**

En coherencia con el marco teórico sobre pensamiento visual y juego simbólico, se optó por una estética ilustrada, de trazos tipo “rayones”, colores vivos y formas simplificadas, que hiciera reconocibles los monumentos sin perder su carácter lúdico.

Tabla 12. Síntesis de hallazgos de investigación y criterios de diseño derivados.

Fuente de información	Hallazgo principal	Criterio de diseño que se deriva	Componente del sistema donde se aplica
Encuesta a familias	Alto consenso en la importancia de que los niños conozcan la historia y cultura de Cali; familias dispuestas a acompañar actividades presenciales.	Diseñar actividades vivenciales que favorezcan el encuentro familiar y el sentido de pertenencia.	Kit de Aventuras de Cali (fanzine con rutas y actividades para hacer en familia).
Encuesta a familias	Conversaciones sobre Cali se dan “pocas veces” o “algunas veces” y no hay material estructurado de apoyo.	Proponer un recurso guiado que ofrezca temas de conversación y actividades claras.	Fanzine y mapas del Kit; bitácora del juego.
Entrevistas con el Colegio Bennett	Enfoque en identidad, civismo y patrimonio como eje transversal del currículo.	Integrar contenidos de historia, geografía, cultura y civismo en una misma experiencia lúdica.	Juego de mesa Historias de Cali (cartas, mapas, pistas).

Entrevistas con el Colegio Bennett	Lo visual es un mediador clave; se requiere material reutilizable, claro y multimodal.	Priorizar ilustración infantil, narrativa visual y materiales físicos duraderos.	Ilustraciones del juego y del kit; selección de sustratos y formatos.
Taller diagnóstico con niños	Mayor reconocimiento de lugares como Cristo Rey, Gato del Río, Tres Cruces, Zoológico, Río Pance.	Incluir estos lugares como base del universo visual del juego.	Mapas, cartas e iconografía principal del juego.
Taller diagnóstico con niños	Fuerte vínculo con la comida típica y con la idea de "mostrarle la ciudad a un amigo".	Incorporar la gastronomía y la noción de recorrido/visita como ejes narrativos.	Misiones del juego y actividades del Kit de Aventuras de Cali.
Validación del juego con estudiantes	Alta motivación, buena comprensión de reglas y gusto por las ilustraciones e historias.	Mantener mecánicas guiadas, pistas graduales y narrativa sencilla pero envolvente.	Reglamento del juego, estructura de la bitácora y redacción de pistas.
Validación docente	El juego es pertinente pedagógicamente; se sugiere mayor resistencia del material y posibilidad de ampliar contenidos culturales.	Mejorar calidad de impresión y sustratos; dejar abierta la posibilidad de nuevas expansiones de contenido.	Versión final del prototipo físico y futuras iteraciones del sistema.

Fuente: Elaboración propia con base en los instrumentos de investigación del proyecto (2025).

6.3. Diseño del juego de mesa *Historias de Cali*

6.3.1. Propósito y enfoque pedagógico

El juego *Historias de Cali* se concibe como una **herramienta pedagógica visual** para trabajar el patrimonio cultural de la ciudad desde el aula. Su propósito es que los niños:

- reconozcan algunos **lugares emblemáticos** de Cali;
- relacionen estos lugares con **historias, datos y experiencias**;
- ejerciten habilidades de **observación, lectura de imágenes y trabajo cooperativo**;
- y refuercen su **sentido de pertenencia** hacia la ciudad.

El juego está diseñado para ser **mediado por la docente**: es ella quien lee las instrucciones, decide el nivel de dificultad de las pistas y adapta la dinámica al tiempo disponible y a las características del grupo.

6.3.2. Componentes del juego

El sistema de juego está conformado por los siguientes componentes principales:

- **Mapas/tableros**
Cuatro mapas ilustrados que representan diferentes zonas y recorridos de la ciudad, donde se ubican los monumentos y espacios seleccionados. Funcionan como tablero sobre el que los niños siguen pistas y relacionan cartas.
- **Cartas ilustradas**
Conjunto de aproximadamente 20 cartas que muestran monumentos y escenas de Cali en estilo infantil. Cada carta incluye una ilustración principal y, en algunos casos, un breve apoyo textual o ícono que facilita su identificación.
- **Bitácora del juego**
Cuaderno narrativo que presenta, para cada lugar, una breve historia, datos curiosos y pistas que orientan a los niños durante el juego. La redacción mantiene un tono cercano y descriptivo, evitando tecnicismos pero sin perder rigor informativo.
- **Guía de pistas / bloc de notas**
Hoja o cuadernillo donde la docente puede registrar el orden de las pistas o anotar observaciones de la sesión. También puede servir para que los niños organicen información o registren respuestas según la variante de juego que se utilice.

Figura 2. Componentes principales del juego Historias de Cali.



En los Anexos 11, 12, 13 y 14 se presentan la memoria del proyecto, los componentes del juego, la bitácora y las instrucciones completas de Historias de Cali.

6.3.3. Mecánica y dinámica de juego

La mecánica se basa en una lógica de **búsqueda y descubrimiento cooperativo**. De manera general, la dinámica sigue los siguientes momentos:

1. Introducción y lectura inicial

La docente presenta el juego al grupo, muestra los mapas y la bitácora y explica que serán "exploradores de Cali" que deben descubrir lugares a partir de pistas.

2. **Selección de recorrido**

Se elige uno de los mapas y el conjunto de cartas asociado a los lugares incluidos en ese recorrido.

3. **Lectura de pistas**

La docente lee en voz alta fragmentos de la bitácora (descripciones, datos o anécdotas) que funcionan como pistas. Según el nivel del grupo, puede escoger pistas más directas o más desafiantes.

4. **Relación imagen-lugar**

A partir de las pistas, los niños observan las cartas ilustradas y el mapa para identificar de qué lugar se trata, ubicarlo y relacionarlo con la carta correspondiente.

5. **Conversación y cierre**

Cada vez que se descubre un lugar, la docente abre un breve espacio de conversación: se pregunta si alguien lo ha visitado, qué recuerdan, qué les llama la atención. Al final de la sesión se hace un cierre donde se repasan los lugares trabajados y se conecta con el proyecto de aula.

La estructura permite diferentes **modos de juego** (por ejemplo, trabajarlo en pequeños grupos o como reto por equipos), de manera que el recurso sea flexible y escalable. La validación con los estudiantes de segundo grado mostró que, bajo la guía de la docente, la dinámica se comprende con facilidad y mantiene la atención del grupo durante toda la sesión.

Figura 3. Registro fotográfico de la prueba piloto del juego con estudiantes de segundo grado.



6.3.4. Lineamientos de uso en el aula

Con base en la experiencia de validación, se proponen algunos lineamientos para la implementación del juego en el Colegio Bennett:

- Utilizarlo en sesiones de **40-45 minutos**, preferiblemente cuando el grupo ya ha trabajado contenidos básicos sobre Cali.
- Mantener la **mediación activa de la docente**, leyendo las pistas, orientando el diálogo y regulando la dificultad.

- Alternar entre momentos de juego guiado y espacios breves de conversación, para conectar el contenido del juego con experiencias personales de los niños.
- Integrar el juego tanto como **disparador inicial** del proyecto sobre Cali como en momentos de refuerzo o cierre, según la planificación de la docente.

6.4. Kit de Aventuras de Cali

6.4.1. Propósito

El **Kit de Aventuras de Cali** surge directamente de los resultados de la **encuesta a familias**, en la que los padres manifestaron valorar la importancia de que sus hijos conozcan la historia y cultura de la ciudad, y señalaron que suelen compartir estos temas a través de conversaciones, visitas y actividades en familia. El kit busca:

- sacar el aprendizaje **más allá del aula**,
- propiciar momentos de **exploración conjunta entre niños y adultos**,
- y documentar esas experiencias como parte de la construcción de memoria familiar.

6.4.2. Componentes del kit

El kit está pensado como un conjunto coherente de piezas que se entregan en una **tote bag ilustrada**, e incluye:

- **Fanzine "Aventuras en Cali"**
Pequeña publicación plegable que propone actividades sencillas para realizar en familia: un **mapa** donde se señalan algunos de los lugares trabajados en el juego, espacios para registrar la visita (dibujar, responder preguntas breves) y consignas para tomar fotografías y pegarlas en el mismo mapa.
- **Stickers y botones**
Elementos gráficos con ilustraciones de los monumentos y personajes del juego, que refuerzan el vínculo afectivo con los lugares y permiten a los niños personalizar sus objetos personales o el mismo fanzine.
- **Postcards**
Tarjetas postales con ilustraciones de diferentes lugares de la ciudad, acompañadas de un espacio para escribir un mensaje breve. Pueden usarse para trabajar la idea de "contarle a alguien sobre mi ciudad".
- **Tote bag ilustrada**
Bolsa reutilizable con gráfica del proyecto, que funciona como contenedor de todos los materiales y refuerza la presencia del proyecto en la vida cotidiana.

Figura 4. Componentes del Kit de Aventuras de Cali.

Diseño Kit

Fanzine-Mapa plegable

Hoja que se despliega como un mapa de Cali con las ilustraciones y marcos tipo Polaroid para pegar fotos familiares. Plegado funciona como mini-librito con portada, instrucciones, actividades y contraportada. Aporta: exploración real y registro familiar.



Actividades del fanzine

Panel interior con actividades breves para hacer en cada visita: Observar, crear un dibujo, explorar detalles, escuchar sonidos y recordar lo especial del lugar. Aporta: atención plena y conexión personal.

Tula del kit

Bolsa tipo tula con la identidad del proyecto para llevar el fanzine y materiales en las salidas pedagógicas. Aporta: portabilidad y orden.



Botón "Exploradores de Cali"

Botón coleccionable entregado como símbolo de participación. Refuerza orgullo y motivación. Aporta: logro y pertenencia.



Stickers ilustrados

Set de stickers con elementos del juego para decorar el fanzine, la tula o cuadernos. Aporta: personalización y expresión creativa.

6.4.3. Experiencia de uso

El fanzine está estructurado para que la familia seleccione uno o varios lugares del mapa, los visite y luego:

1. marque la ruta o el lugar visitado;
2. pegue una fotografía tomada durante la salida;
3. complete pequeñas consignas (por ejemplo, qué fue lo que más les gustó, qué aprendieron o qué comida típica probaron).

De esta manera, el kit se convierte en una **bitácora colectiva** de exploración de la ciudad, que complementa el juego de aula y refuerza la conexión entre patrimonio, afectos y memoria familiar.

6.5. Campaña de comunicación interna en el Colegio Bennett

6.5.1. Objetivo de la campaña

La campaña de comunicación interna tiene como propósito:

- **socializar el proyecto** dentro de la comunidad educativa del Colegio Bennett,
- motivar a otros docentes a utilizar el juego y el kit como recursos pedagógicos,
- e invitar a las familias a participar en las actividades propuestas.

6.5.2. Piezas diseñadas

La campaña se plantea principalmente en formato **digital**, para ser difundida en los canales internos del colegio (redes sociales institucionales, boletines virtuales, pantallas o carteleras digitales). Entre las piezas previstas se encuentran:

- **Publicaciones informativas** sobre el proyecto *Historias de Cali*, que explican de forma breve el propósito del juego y del kit, acompañadas de fotografías de los niños jugando y de los materiales.
- **Piezas de invitación** dirigidas a familias, donde se presenta el Kit de Aventuras de Cali y se explica cómo pueden solicitarlo y usarlo en casa.
- **Mensajes dirigidos a docentes**, que resaltan la pertinencia curricular del recurso y sugieren momentos del año escolar donde puede integrarse.

La gráfica de la campaña retoma la **paleta cromática y el estilo ilustrado** del juego, para mantener coherencia visual y reforzar el reconocimiento del proyecto.

Figura 5. Ejemplos de piezas para la campaña interna (posts para redes del colegio).



6.5.3. Integración con el proyecto institucional

La campaña se alinea con el proyecto de grado segundo y tercero sobre la ciudad de Cali, posicionando *Historias de Cali* como un **recurso institucional** que puede mantenerse y reutilizarse en años posteriores. Asimismo, fortalece la imagen del colegio como actor que promueve la educación patrimonial desde enfoques innovadores y colaborativos.

6.6. Síntesis del aporte del sistema - producto

El sistema - producto *Historias de Cali* articula diseño visual, pedagogía y memoria urbana en tres niveles complementarios:

- En el **aula**, el juego de mesa ofrece una experiencia lúdica que traduce contenidos patrimoniales en narrativas e imágenes accesibles para los niños, apoyando el proyecto escolar sobre la ciudad.

- En el **hogar y la ciudad**, el Kit de Aventuras de Cali invita a las familias a salir, recorrer, conversar y registrar sus propias historias con los lugares de Cali, extendiendo el aprendizaje y convirtiéndolo en experiencia vivida.
- En la **comunidad educativa**, la campaña interna visibiliza el proyecto, abre posibilidades de apropiación institucional y proyecta el sistema - producto más allá de una única cohorte de estudiantes.

De esta manera, el proyecto responde al objetivo general de diseñar una estrategia pedagógica visual que promueva el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural de Cali en niños de 7 a 9 años del Colegio Bennett, ofreciendo una solución que combina juego, exploración y comunicación visual en un mismo universo narrativo.

7. Conclusiones y recomendaciones

7.1. Cumplimiento del objetivo general

El objetivo general de este proyecto fue diseñar una estrategia pedagógica visual que promueva el reconocimiento y la apropiación del patrimonio cultural de Cali en niños de 7 a 9 años del Colegio Bennett.

A partir del proceso descrito en los capítulos anteriores, se puede concluir que este objetivo se cumplió al materializarse en el sistema - producto Historias de Cali, compuesto por:

- un **juego de mesa didáctico** válido para su uso en el aula;
- un **Kit de Aventuras de Cali** para extender la experiencia al hogar y a la ciudad;
- y una **campaña de comunicación interna** que facilita su apropiación por parte de la comunidad educativa.

La **prueba piloto** con estudiantes y la **validación docente** evidenciaron que el juego es comprensible, genera motivación, facilita la conversación sobre la ciudad y se integra con facilidad al proyecto institucional sobre Cali, lo que confirma su pertinencia como herramienta para fomentar el reconocimiento y la valoración del patrimonio cultural local.

7.2. Cumplimiento de los objetivos específicos

7.2.1. Objetivo específico 1

Analizar la percepción y el nivel de conocimiento que tienen los niños de 7 a 9 años sobre el patrimonio cultural de Cali.

Este objetivo se abordó mediante tres fuentes principales de información:

- la **encuesta a familias** de estudiantes de segundo y tercero;
- las **entrevistas** a directivos, docentes y psicóloga;
- y el **taller diagnóstico "¡Todo sobre mi ciudad, Cali!"** aplicado a un grupo de niños.

De la encuesta se concluye que las familias consideran de manera casi unánime que es importante o muy importante que sus hijos conozcan la historia y la cultura de Cali; sin embargo, perciben que su conocimiento actual es limitado o intermedio. Las entrevistas evidenciaron que el patrimonio cultural aparece en el currículo de primaria de forma fragmentada y que los docentes cuentan con pocos recursos visuales específicos. El taller diagnóstico mostró que los niños reconocen algunos iconos urbanos, pero no necesariamente los vinculan con una visión más amplia del patrimonio.

En conjunto, estos insumos permitieron caracterizar el nivel de conocimiento y las representaciones que los niños y sus familias tienen sobre Cali, cumpliendo el primer objetivo específico.

7.2.2. Objetivo específico 2

Definir los criterios conceptuales, pedagógicos y visuales necesarios para estructurar una estrategia de aprendizaje sobre el patrimonio cultural de la ciudad.

A partir de la triangulación entre marcos teóricos, entrevistas, encuesta y taller, se definieron criterios que guiaron el diseño de todo el sistema - producto , tales como:

- articulación curricular con el proyecto de aula sobre Cali;
- aprendizaje mediante juego cooperativo y guiado;
- adecuación a la edad y al nivel lector;
- selección de lugares significativos para los niños;
- integración de la familia como mediadora;
- uso de un lenguaje visual infantil, ilustrado y coherente.

Estos criterios fueron explícitamente documentados en la síntesis de requerimientos de diseño y se evidencian en las decisiones de contenido, narrativa y gráfica del juego, del kit y de la campaña. Por tanto, el segundo objetivo específico también se cumple.

7.2.3. Objetivo específico 3

Desarrollar herramientas lúdicas visuales que faciliten el reconocimiento de los componentes culturales y turísticos.

El desarrollo del juego de mesa *Historias de Cali*, del Kit de Aventuras y de la campaña interna constituye la respuesta directa a este objetivo. Las herramientas creadas traducen información patrimonial en relatos breves, ilustraciones y dinámicas de juego, favorecen el reconocimiento de lugares y componentes culturales de la ciudad, y permiten que el tema se trabaje tanto en contextos formales (aula) como no formales (hogar y ciudad).

La validación con estudiantes y la evaluación de la psicóloga mostraron que el juego funciona operativamente, resulta motivador para los niños, y es percibido como un recurso útil y adaptable por la institución. En consecuencia, se considera que el objetivo específico 3 también se alcanzó.

7.3. Hallazgos principales sobre infancia y patrimonio en el contexto del Colegio Bennett

Más allá del cumplimiento de los objetivos, el proyecto deja varios hallazgos relevantes:

1. **Alta disposición familiar pero baja sistematicidad escolar.**
Las familias manifiestan valorar la historia y la cultura de Cali y están dispuestas a participar en actividades relacionadas, pero el currículo ofrece pocas oportunidades continuas para trabajar el patrimonio de manera estructurada.
2. **Presencia de un imaginario urbano parcial.**
Los niños reconocen de inmediato ciertos iconos de la ciudad (Cristo Rey, Gato de Tejada, Cerro de las Tres Cruces), pero otros lugares patrimoniales siguen siendo poco visibles para ellos. El juego contribuye a ampliar y matizar ese imaginario.
3. **Potencial del juego como mediador simbólico.**
La experiencia de validación mostró que el formato de juego favorece la participación, la conversación y la construcción de sentido, permitiendo que los contenidos patrimoniales se vivan como experiencia compartida y no solo como dato.
4. **Necesidad de recursos duraderos y escalables.**
La institución ve valor en el juego como recurso permanente, lo que implica pensar en materiales más resistentes y en la posibilidad de replicarlo para otros grados y contextos educativos.

7.4. Aportes del proyecto

7.4.1. Aporte al Colegio Bennett

El proyecto entrega al colegio:

- Un **recurso pedagógico concreto** para segundo y tercero de primaria, alineado con su proyecto sobre la ciudad.
- Un **kit familiar** que fortalece la relación escuela-hogar y propone actividades culturales compartidas.
- Una **imagen institucional** ligada a la educación patrimonial y a la innovación en recursos didácticos.

7.4.2. Aporte al campo del Diseño de Comunicación Visual

Desde el DCV, el proyecto aporta:

- Un caso de **investigación-creación** que demuestra cómo el Diseño Centrado en el Usuario puede adaptarse a contextos de infancia y patrimonio cultural.
- La construcción de un **sistema - producto integrado** (juego + kit + campaña) que va más allá de la pieza aislada y piensa el diseño como experiencia extendida.
- Una reflexión sobre el rol del diseñador como **mediador cultural**, capaz de traducir contenidos históricos en narrativas visuales accesibles y emocionalmente significativas para los niños.

7.5. Limitaciones del proyecto

Es importante reconocer las limitaciones del estudio:

- La investigación y validación se realizaron en **un solo colegio privado** de Cali, por lo que los resultados no pueden generalizarse a toda la población infantil de la ciudad.
- La **prueba piloto** del juego se llevó a cabo con un grupo reducido de aproximadamente ocho estudiantes de segundo grado.
- El número de respuestas de la **encuesta a familias** (27) permite un diagnóstico exploratorio, pero no análisis estadísticos más robustos.

7.6. Recomendaciones

7.6.1. Para el Colegio Bennett

1. **Institucionalizar el uso del juego y del kit** dentro del plan de estudios de segundo y tercero, definiendo momentos específicos del año en que se implementará como parte del proyecto sobre Cali.
2. Diseñar breves **guías de uso para docentes**, donde se sugieran variantes de la dinámica, tiempos aproximados, posibles preguntas de discusión y articulaciones con otras áreas.
3. Producir el juego en **materiales más resistentes** y en cantidades suficientes para que varios grupos puedan utilizarlo simultáneamente.
4. Promover el **uso del Kit de Aventuras de Cali** a través de comunicaciones dirigidas a familias, incentivando la devolución de fanzines completos y socializando algunas de las experiencias en el aula.
5. Explorar la posibilidad de **articular el juego y el kit con salidas pedagógicas** a los lugares trabajados.

7.6.2. Para el desarrollo futuro del sistema - producto

1. Incorporar, en futuras ediciones, **nuevos lugares y personajes históricos o culturales**, así como guiños a la gastronomía y a festividades locales.
2. Evaluar la viabilidad de una **versión digital complementaria** que amplíe las posibilidades de uso en otros contextos.
3. Diseñar **materiales adicionales** que acompañen el juego, como rúbricas sencillas de observación o fichas de seguimiento.
4. Considerar adaptaciones del sistema - producto para **otros grados escolares**, ajustando el nivel de profundidad de los contenidos y la complejidad de la dinámica.

Créditos y notas de uso

El sistema–producto Historias de Cali y todos sus componentes (juego de mesa, Kit de Aventuras de Cali y campaña de comunicación interna) fueron diseñados por Gabriela Restrepo Lozada como proyecto de grado del Programa de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, en alianza con el Colegio Bennett.

Este material se concibe como recurso pedagógico de apoyo para la enseñanza del patrimonio cultural de Cali en contextos escolares. Su reproducción total o parcial con fines académicos está permitida, siempre que se cite la fuente y se reconozca la autoría de la autora.

Queda prohibido el uso comercial del sistema - producto sin autorización previa y por escrito de la autora.

8. Referencias

- Allison, R. M. (2024). *Lumap. Memorias en juego*. <https://hdl.handle.net/11522/4397>
- Carreño Martínez, C. (2020). *Prevención e intervención en dificultades lectoras en la infancia. revisión bibliográfica*. (De UNIVERSIDAD DE ALMERÍA FACULTAD DE PSICOLOGÍA) [Trabajo Fin de Grado en Psicología, UNIVERSIDAD DE ALMERÍA]. <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9706/CARRE%C3%91O%20MARTINEZ%2C%20CARMEN.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. (2025, November 13). Legal Affairs. <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>
- Delgado, M. B., & Domenech, M. Á. R. (2024). Propuesta didáctica para la enseñanza del patrimonio histórico cultural en Educación Infantil. *Temas de Educación*. <https://doi.org/10.15443/tde2144>
- Discovery Kids. (s. f.). *Doki*. <https://www.discoverykidsplay.com/>
- Frascara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente* [PDF]. Ediciones Infinito. https://www.fadu.edu.uy/seminario-producto/files/2012/09/Diseno_grafico_para_la_gente_frascara.pdf
- González, F. (n.d.). *A LOS TRES AÑOS SE INVESTIGA Tonucci*. Scribd. <https://www.scribd.com/document/752006491/A-LOS-TRES-ANOS-SE-INVESTIGA-Tonucci>

Informática para estudiantes | Aprende, explora y crea con Code.org. (n.d.). Code.org.

<https://code.org/es/students>

IXL | ¡A practicar Matemáticas! (n.d.). IXL Learning. <https://la.ixl.com/>

Jiménez, J. A. M., Jiménez, J. M., Sevilla, C. S., & Rodríguez, M. C. (2009b). La Fundación

Turismo de Cuenca: Un nuevo modelo de gestión pública y privada. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 7(2), 281-296.

<https://doi.org/10.25145/j.pasos.2009.07.019>

Merillas, O. F. (2003). *La educación patrimonial: teoría y práctica para el aula, el museo e*

Internet. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=115736>

MINISTERIO DE CULTURA. (2020). *INFORME DE GESTION 2020 MINISTERIO DE*

CULTURA. [https://www.mincultura.gov.co/transparencia/Documents/4-planeacion-presupuesto-e-informes/informe-de-](https://www.mincultura.gov.co/transparencia/Documents/4-planeacion-presupuesto-e-informes/informe-de-gestion/INFORME%20DE%20GESTION%202020%20MINISTERIO%20DE%20CULTURA.pdf)

[gestion/INFORME%20DE%20GESTION%202020%20MINISTERIO%20DE%20CULTURA.pdf](https://www.mincultura.gov.co/transparencia/Documents/4-planeacion-presupuesto-e-informes/informe-de-gestion/INFORME%20DE%20GESTION%202020%20MINISTERIO%20DE%20CULTURA.pdf)

Munari, B. (2020). *El arte como oficio*. [PDF]. Editorial Gustavo Gili.

https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425232381_inside.pdf (Obra original publicada 1966)

Nye, B. (1993-1998). *Bill Nye the Science Guy* [Serie de Televisión]. Disney Educational Productions.

Piña, O. D., & Carmen, L. (2018). “Pintamos nuestro patrimonio”: un proyecto de educación patrimonial y artística para Educación Infantil. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/328828851_Pintamos_nuestro_patrimonio_un_proyecto_de_educacion_patrimonial_y_artistica_para_Educacion_Infantil

Scholastic Entertainment. (1994-1997). *The Magic School Bus* [Serie de televisión]. PBS.

The arts and the creation of mind. (2002). *www.jstor.org*.

<https://www.jstor.org/stable/j.ctt1np7vz>

The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology. (2025, October 22). *Book details - MIT Press*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play/>

UnescoPhysicalDocument. (n.d.). UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540>

Vygotski, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grupo Planeta (GBS).

Www.Maguare.Gov.Co. (2025, 20 noviembre). *Maguaré - Ministerio de Cultura de Colombia*.

Maguaré - Ministerio de Cultura de Colombia. <https://maguare.gov.co/>

Anexos

[Anexo 1. Formulario de encuesta a padres de familia](#)

[Anexo 2. Resultados cualitativos de las preguntas abiertas de la encuesta](#)

[Anexo 3. Cuestionario de entrevista a la coordinadora académica y docentes](#)

[Anexo 4. Matriz original de requerimientos de diseño del Colegio Bennett](#)

[Anexo 5. Instrumento del taller diagnóstico "¡Todo sobre mi ciudad, Cali!"](#)

[Anexo 6. Ejemplos de talleres diligenciados por los niños](#)

[Anexo 7. Formato de validación pedagógica del prototipo](#)

[Anexo 8. Registro fotográfico de la prueba piloto del juego con estudiantes](#)

[Anexo 9. Registro fotográfico del prototipo del juego y del Kit de Aventuras de Cali](#)

[Anexo 10. Infografía del proceso metodológico del proyecto](#)

[Anexo 11. Memoria del proyecto](#)

[Anexo 12. Componentes del juego](#)

[Anexo 13. Bitácora del juego](#)

[Anexo 14. Instrucciones del juego](#)

[Anexo 15. Consentimientos](#)