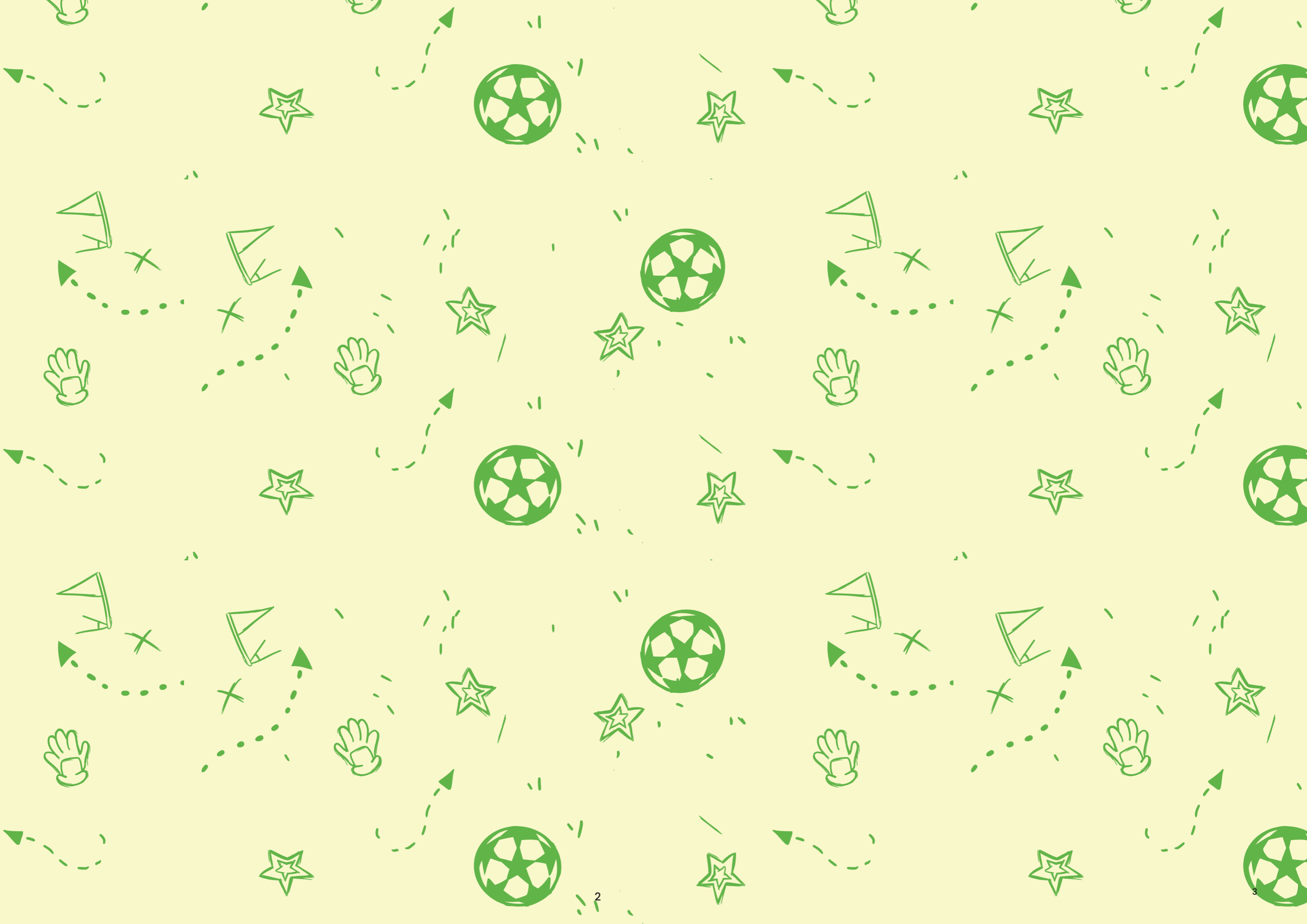
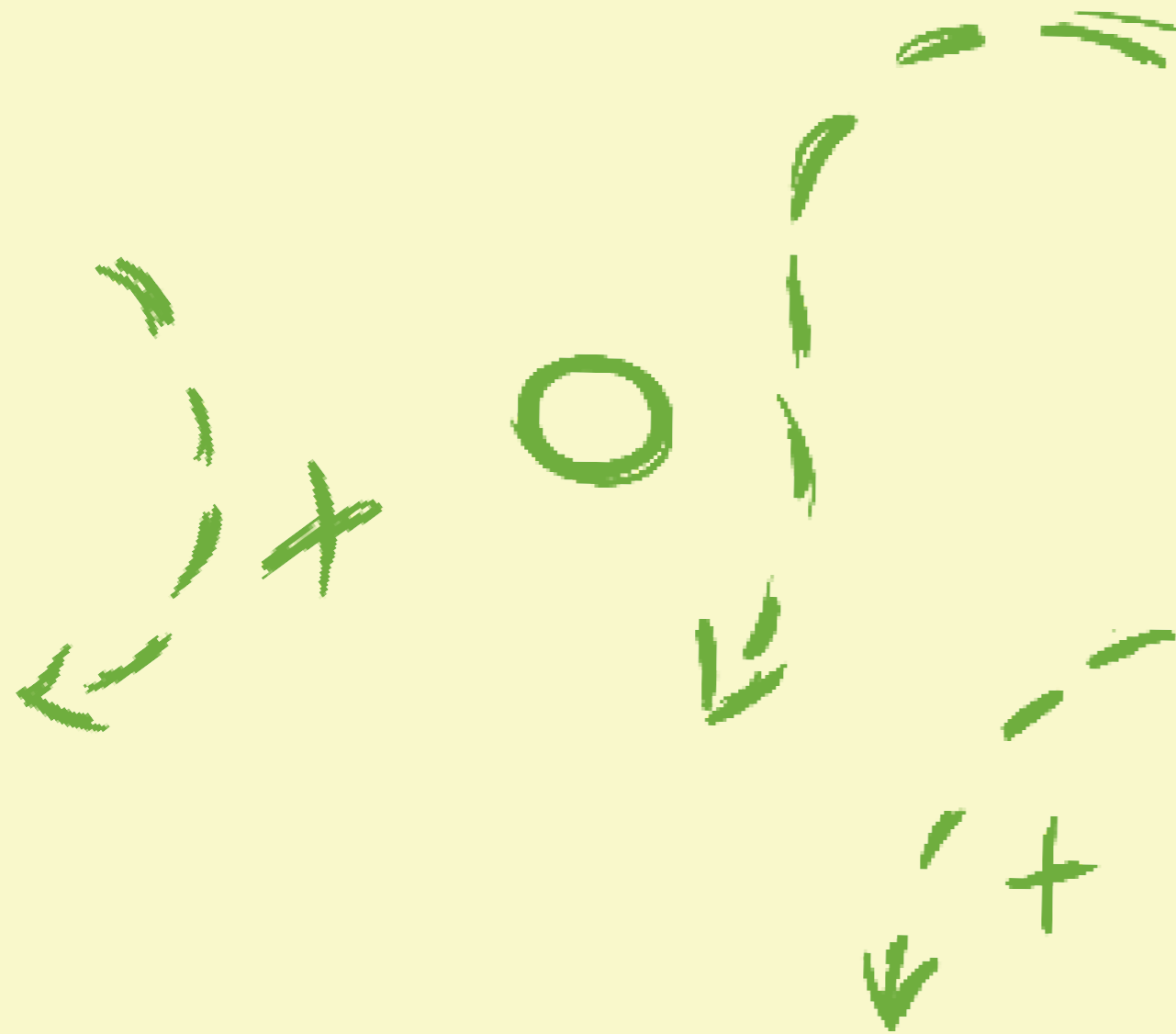


MÁS ALLÁ DEL GOL







Gianina Isabella Villegas Guzmán
 Enfásis en Diseño de Identidad Corporativa y Diseño Editorial

Director del proyecto: Fernando Arboleda Aparicio

Periodico Académico: 2025 - 1
 Proyecto de Grado de Diseño de Comunicación Visual
 Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño.
 Facultad de Creación y Hábitat



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero a Dios por darme la oportunidad de tener esta experiencia tan enriquecedora como lo fue haber realizado mi proyecto de grado. Fue un proceso muy lindo, donde cada momento de frustración, tristeza, alegría e incertidumbre lo abracé con el alma.

A mi madre es a quien principalmente le doy gracias, y no hay palabras que describan lo afortunada que soy de ser su hija. Mamá siempre me ha motivado a seguir adelante a pesar de los problemas y sobre todo es la que siempre ha creído en mí y en mi talento para el mundo creativo, sin ella no tendría la sensibilidad ni el tacto para ver la vida como la veo. Gracias mami por ser tú, la vida me quedará corta para agradecer todo lo que has hecho por mí. También agradecer a Diego, quien para mí es como un padre y ha sido un pilar muy importante a lo largo de este proceso académico. A mis abuelitos, que si bien dos de ellos, ya no están aquí, sé que desde el cielo siempre estuvieron ahí mandándome su energía y amor. Para mis abuelitos Alfonso y Melba mi más sincero amor a ellos, que estuvieron ahí apoyándome y poniéndome en sus oraciones. Y por último a Hanita, por ser esa compañera fiel, que ha sido como una hermanita para mí.

Agradezco a mi asesor Fernando Arboleda, quien con su trayectoria y conocimiento dentro del diseño, me guió paso a paso en este proyecto y creyó

en mí por más descabelladas que fueran las ideas y los motivos. Cada consejo brindado me lo hiciste llegar con mucho amor y respeto y es algo que siempre llevaré en el corazón. Fue un honor haber sido estudiante y asesorada de un gran profesor.

A mis amigos por ser esa fuente de luz y ese escape de la realidad cuando todo se volvía agobiante. Por estar ahí brindándome todos sus mejores sentimientos y deseos durante el proyecto, Isabel, Sammy, Alejo, Grober y Jose gracias por ser esa curita en el corazón. Sobre todo gracias a mis amigas Anita y Mirith que son de esas amistades que no se encuentran todos los días, de esas que te miran con ojos de admiración. Por último doy gracias a Juan que se convirtió rápidamente en una persona especial para mí, el cual nunca dudó de mis capacidades como diseñadora y me lo hacía saber con cada una de sus constantes palabras de apoyo. Gracias por no dejarme rendir.

Gracias a Ricardo por abrimme las puertas y confiar en este proyecto. Por enseñarme la otra cara de la moneda a problemáticas de las cuales somos tan ajenos como sociedad. Gracias totales a los chicos de la fundación MeWe que siempre tuvieron la mayor disposición a la hora de realizar cualquier actividad, mis más profundos respetos a ustedes quienes luchan día a día por un mejor barrio, ciudad y país.



TEMA

El fútbol como herramienta de integración social para mitigar la práctica del wireo

JUSTIFICACIÓN

En el oriente de Cali se ha vuelto común que durante las noches, jóvenes de distintos barrios se enfrenten en violentas batallas campales, conocidas como **'wireo'**, estas citas son programadas desde plataformas digitales como Facebook y TikTok. Basta con decir "solo" y el nombre del barrio para desatar la pelea entre pandillas, en estas utilizan objetos contundentes e incluso armas cortopunzantes para demostrar quién pertenece al grupo más fuerte del Distrito de Aguablanca, no tienen una razón clara para hacerlo, salvo la adrenalina de romper reglas y la búsqueda de diversión, esta actividad violenta surge por la falta de alternativas para ocupar su tiempo libre. Basta con decir "solo" y el nombre del barrio para desatar la pelea entre pandillas

Para comprender de mejor manera este panorama, debemos analizar las condiciones sociales en las que los jóvenes se encuentran expuestos, temas tales como; calles sin pavimentar, viviendas hechas con escasos recursos, obras semiterminadas, los barrios, poca acceso a servicios de transporte y escenarios deportivos, influyen profundamente en su proceso de toma de decisiones y en su perspectiva sobre la vida, donde es más fácil para ellos prescindir de sus estudios y dedicarse al microtráfico, hurto de pertenencias y sicariato. Las comunas en las que más se encuentra el homicidio de jóvenes son las comunas; 6, 13, 14, 25, 20 y 21. Según una encuesta del SISBEN del 2019, un 80% de los jóvenes entre los 14 y 28 años viven en estratos socioeconómicos bajo-bajo (1) y bajo (2).

Según una encuesta brindada por el periódico "El tiempo" entre enero y febrero del 2023 hubo 64 menores en líos por homicidios, porte de armas y drogas, quienes fueron capturados mientras practicaban el "wireo". Margarita Magaña, líder del ba-

"Ya no hay oportunidades para los niños, no hay dónde dejarlos mientras las mamás trabajan. Aquí la mayoría son madres cabeza de familia"

rrío El Retiro, en la Comuna 15, sostiene que esta situación obedece a la falta de acompañamiento de la familia y de oportunidades. Además de las obvias intervenciones por parte de las autoridades, se ha podido disminuir tanto la actividad como la integración de jóvenes a esta retorcida actividad del "wireo", gracias al fútbol. El Ministerio del Interior menciona que el fútbol se ha consolidado como una herramienta transformadora en contextos de vulnerabilidad y violencia, actuando no sólo como un deporte, sino como un vehículo de cambio social. Para jóvenes y niños que viven en entornos donde la violencia y la exclusión social son parte de su cotidianidad, el fútbol ofrece un refugio seguro donde pueden desarrollar habilidades críticas para la vida.

Uno de los líderes sociales que le apuestan al fútbol, talleres de lectura, etc como herramienta contra el wireo es Ricardo Salazar, inició una fundación en la comuna 21, donde antes la cancha de fútbol funcionaba como un botadero de escombros y aunque en el 2023 lo amenazaron, Ricardo entrena y brinda orientación sin costo a más de 30 niños y adolescentes de 7 y los 17 años para evitar que caigan en grupos ilegales, en especial, los de la invasión que están tan cerca a la zona de juego de los niños. Su programa ha permitido que varios infantes encuentren una salida saludable para canalizar su energía y frustraciones, disminuyendo así el riesgo de involucrarse en comportamientos delictivos o violentos. Existen experiencias exitosas, que demuestran un impacto positivo del fútbol en la prevención y reducción de la violencia.

MOTIVACIÓN

Este planteamiento nace desde mi experiencia y acercamiento hacia el fútbol. Hace 2 años vengo interesándome y sintiendo la pasión que genera el fútbol, pero no siempre fue así, en casi 12 años de mi vida veía este deporte como un generador de violencia, conflictos idealistas, machismo, etc, a pesar de esto, pude ver más a fondo como este es un motor social para muchos jóvenes y niños el cual les permite no caer en actividades ilícitas y les otorga disciplina, esperanza, compañerismo, etc. Por esto quiero aportar con mis habilidades de diseño a la visibilización de los beneficios, no sólo físicos, sino



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos treinta años, un promedio de 2.5 jóvenes de entre 10 y 28 años han sido asesinados diariamente en Cali. A lo largo de la historia, la juventud ha desempeñado un papel central en la dinámica de la violencia, desde el surgimiento de pandillas hasta su participación en el microtráfico en los barrios. Esta realidad está fuertemente influenciada por sus contextos socioeconómicos, que moldean sus decisiones y percepciones frente a la vida.

El wireo es una práctica violenta que atrae a muchos jóvenes, ya sea por la adrenalina, el deseo de pertenencia o la idea de "hacer respetar el barrio".

En comunidades con acceso limitado a oportunidades recreativas y educativas, esta dinámica puede derivar en conductas impulsivas, desmotivación y dificultades para la integración social. Por ello, es fundamental crear espacios donde los jóvenes puedan canalizar su energía de manera positiva a través del deporte, la cultura y la colaboración comunitaria. Iniciativas como el fútbol con enfoque social y las actividades artísticas no solo contribuyen a reducir el wireo, sino que también refuerzan el sentido de pertenencia y fomentan valores esenciales como el respeto, la disciplina y la empatía.

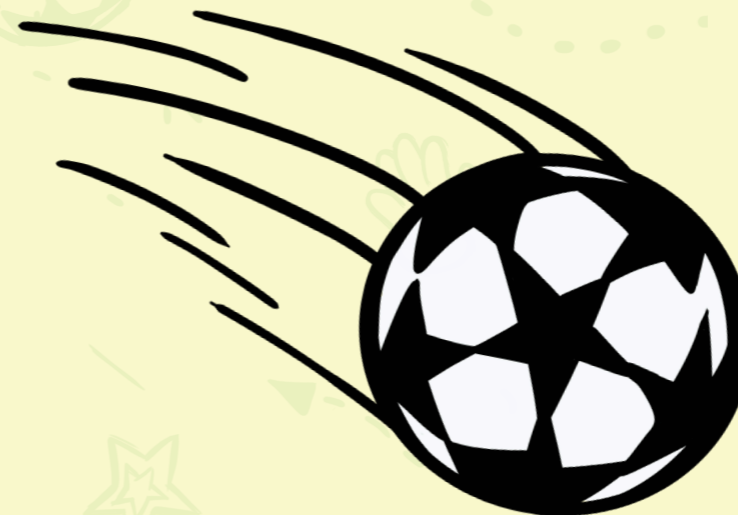
El fútbol se ha convertido en una poderosa herramienta de transformación en contextos marcados por la vulnerabilidad y la violencia. Más que un deporte, funciona como un motor de cambio social, brindando a niños y jóvenes un espacio seguro donde desarrollar habilidades esenciales para la vida. En el campo de juego, aprenden disciplina, resiliencia y trabajo en equipo, valores que pueden aplicar en otros

ámbitos. Además, el fútbol fortalece el sentido de pertenencia y comunidad, ofreciendo apoyo a quienes se sienten marginados. Al canalizar su energía de manera positiva, los jóvenes reducen el riesgo de involucrarse en conductas delictivas o violentas. Los beneficios físicos que tiene practicar cualquier tipo de deporte en los adolescentes es la mejora la musculatura y la densidad ósea, mejorar

Según la Conmebol (Confederación Sudamericana de Fútbol) el fútbol aporta grandes ventajas psicológicas (además de las físicas) a cualquier persona, tenga la edad que tenga, pero en el caso de los adolescentes, el impacto que tiene es mayor, ya que ayuda a su desarrollo y crecimiento personal. En un periodo como la adolescencia canalizar y entender las emociones es sumamente importante, el fútbol permite que el jugador aprenda a comprometerse con su equipo, a empatizar y guiar a sus compañeros, tanto afuera como adentro de la cancha, forjando amistades con gente diferente y ampliando su círculo social, logrando así incrementar sus habilidades sociales. En aspectos individuales, permite desarrollar la superación personal, afrontando victorias y sobre todo las derrotas, donde se aprende a aceptar los fracasos y aprender de ellos y seguir aprendiendo para alcanzar nuevas metas y viendo la vida con resiliencia.

El Fútbol es un deporte que ayuda al desarrollo motor de las personas que lo practican y no sólo eso sino también trabaja la interacción y comunicación entre los jugadores, logrando así un entorno de trabajo en equipo sólido. (Moreno, 1993) Según Agramonte (2011) la pedagogía del deporte es un proceso internacional que tiene como objetivo desarrollar las capacidades motrices, cog-

Teniendo en cuenta que los niños y jóvenes aprenden de una manera limitativa, al momento de ejecutar acciones éticas hacia los demás, se convierten en un modelo de multiplicadores de tolerancia y respeto en su entorno, aplicando estos valores aprendidos no sólo dentro de la cancha, sino también fuera en su día a día.





OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia de comunicación visual con un enfoque colaborativo que fomente el fútbol como herramienta de integración social, para contribuir a la reducción del 'wireo' en los jóvenes de la Fundación MeWe



Identificar el impacto del fútbol en el desarrollo personal y social de niños y jóvenes de la Fundación MeWe



Sensibilizar a la comunidad por medio de actividades culturales sobre los beneficios del fútbol como una herramienta efectiva para disminuir la violencia y el "wireo" en el Oriente de Cali



Proponer una estrategia de comunicación visual con un enfoque colaborativo que fomente el fútbol como herramienta de integración social, para contribuir a la reducción del 'wireo' en los jóvenes de la Fundación MeWe

EXPERTO TEMÁTICO Y ALIADO



Ricardo Salazar

Mi aliado principal es Ricardo Salazar, un líder social que atiende la violencia de su barrio Tercer Milenio. Inició su fundación en el 2016, donde acogió un espacio que era utilizado como un botadero de escombros para convertirlo en una zona de recreación y aunque en el 2023 lo amenazaron de muerte, llamándolo "presta'o" por su labor social contra el wireo. Ricardo entrena y brinda orientación al día de hoy sin costo a más de 20 niños para evitar que caigan en grupos ilegales, en especial, los de la invasión que están tan cerca a la zona de juego de los niños. Su labor no únicamente es enseñar fútbol, también desarrolla espacios de lectura, cine y ayuda a los chicos con un comedor comunitario. Su programa ha permitido que varios infantes encuentren una salida saludable para ca-



David Baldeón

David, quien es psicólogo con una maestría en Educación de la Javeriana Cali y formación adicional en diseño de juegos, gamificación, evaluación y gestión de proyectos de innovación y tecnología, presentó su candidatura a estos premios destacando su enfoque en estrategias innovadoras de enseñanza mediante la incorporación de juegos y tecnologías emergentes en procesos educativos y de evaluación.

A partir de su experiencia en áreas como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos, fue el encargado de supervisar el diseño la dinámica de Más Allá Del Gol.

USUARIOS



El usuario principal de este proyecto son los chicos de la fundación MeWe que han desistido del acompañamiento de Ricardo y en general de la fundación. Mes a mes varios menores y jóvenes entre los 8 hasta los 20 años dejan de asistir a los entrenos y a los talleres, ya que eligen sobre todas las cosas trabajar. Con ayuda de los chicos que ya tiene una fuerte presencia dentro de la fundación se busca que sean ellos quienes motiven a quienes alguna vez fueron sus compañeros para que se reintegren y se alejen de prácticas perjudiciales. El proyecto también busca llegar a un alcance a padres o acudientes para tener otro soporte, además del académico, que difunda valores y buenas prácticas en sus niños

MARCO DE REFERENCIA

El presente marco teórico tiene como propósito fundamentar conceptualmente la investigación, brindando un análisis detallado de los conceptos clave, teorías y antecedentes que sustentan el proyecto. A partir de una revisión bibliográfica, se abordarán los enfoques teóricos más relevantes, así como investigaciones previas que han explorado esta temática.

El fútbol como herramienta pedagógica

El Fútbol es un deporte que ayuda al desarrollo motor de las personas que lo practican y no sólo eso sino también trabaja la interacción y comunicación entre los jugadores, logrando así un entorno de trabajo en equipo sólido. (Moreno, 1993) Según Agramonte (2011) la pedagogía del deporte es un proceso internacional que tiene como objetivo desarrollar las capacidades motrices, cognitivas, equilibrio personal y de integración social de las personas a través de actividades de naturaleza deportiva, con la finalidad de contribuir desde el campo del deporte a conducir sus vidas con responsabilidad, disfrutando y participando de su cultura deportiva. Uno de los deportes más conservados y populares del mundo es el fútbol y su naturaleza permite a los jóvenes y niños llevar a cabo estrategias donde el juego individual y colectivo, permite la construcción de un ambiente de aprendizaje por medio de la comunicación asertiva y el diálogo no sólo con los compañeros de equipo sino contra los rivales y demás participantes del juego (técnico, árbitro, juez de línea, etc). Teniendo en cuenta que los niños y jóvenes aprenden de una manera limitativa, al momento de ejecutar acciones éticas hacia los demás, se convierten en un modelo de multiplicadores de tolerancia y respeto en su entorno, aplicando estos valores aprendidos no sólo dentro de la cancha, sino también fuera en su día a día. El fútbol se ha consolidado como una herramienta transformadora en contextos de violencia, actuando no sólo como un deporte, sino como un vehículo de cambio social para jóvenes y niños que viven en entornos de vulnerabilidad, esta actividad ofrece un refugio seguro donde pueden desarrollar habilidades críticas para la vida. En el campo de juego, aprenden la importancia de la disciplina, la resiliencia, el trabajo en equipo y valores que pueden trasladar a otros aspectos de sus vidas. Además, el fútbol fomenta un sentido de pertenencia y comunidad, lo que

Diseño Social

El diseño social es un enfoque interdisciplinario que busca resolver problemas sociales y mejorar la calidad de vida de las personas por medio del diseño. Esto implica un compromiso con el medio ambiente, la comunidad y los derechos humanos. Este nuevo enfoque implica que empresas y diseñadores independientes sean vistos no sólo en términos de ganancias sino también cómo contribuyen al bienestar colectivo. Cabe resaltar que no se habla de caridad social o ayuda social, más bien se trata de otra forma de ver y sentir las cosas. Esta visión requiere de una comprensión profunda de las realidades sociales, económicas y culturales para que trasciendan a una comunidad específica. Jorge Frascara (2000) menciona que el rol del diseño debe centrarse en las necesidades reales de la sociedad y en la promoción del bienestar humano, convirtiendo el diseño así en una herramienta transformadora en la calidad de vida de las personas.

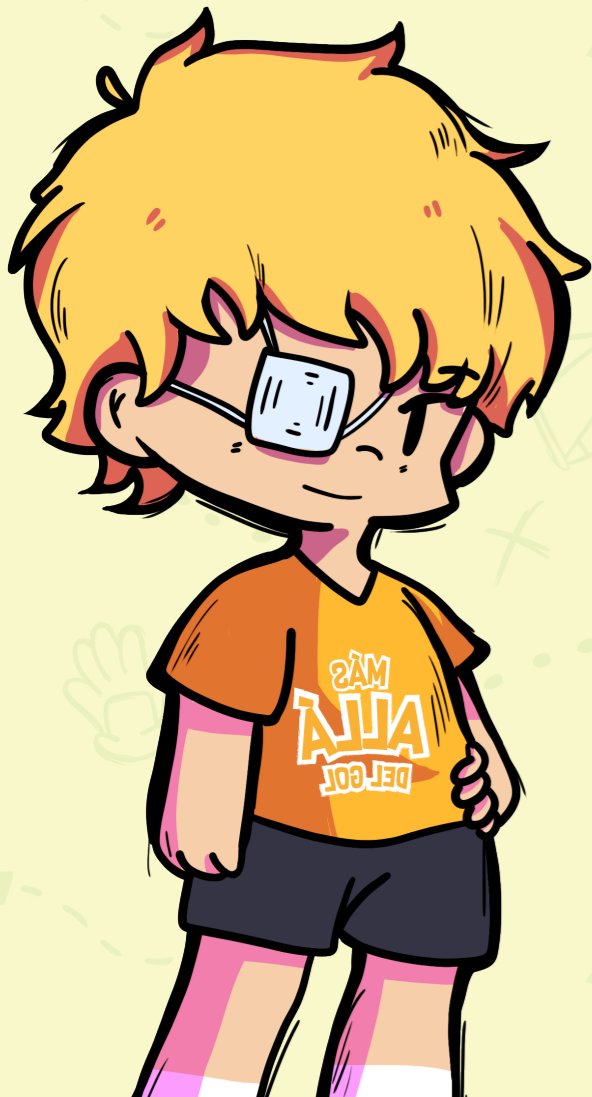


Diseño Participativo

El diseño participativo según Resano (2022) es un enfoque de diseño que involucra a los usuarios finales dentro del proceso de creación de un producto o servicio, en conjunto con los diseñadores profesionales y expertos en otras áreas, con la finalidad de que satisfaga las necesidades y expectativas de los usuarios. Actualmente se emplea en el ámbito empresarial, tiene orígenes dentro de la política, vinculadas a la mejora de la sociedad, de ahí su mayor protagonismo en proyectos con enfoques sociales y el sector público.

Motivaciones de la Violencia

Las pandillas son una comunidad emocional, de fuertes lazos afectivos, la muerte de uno de los miembros es vivida con emociones vinculadas a la venganza y el famoso “ajuste de cuentas”. La identidad del grupo según Ordóñez (2017) se basan en sentimientos de orgullo y dignidad,



para ellos la venganza es un “crimen de sangre” que hay que cobrarlo a la otra pandilla y no necesariamente tiene que ser la persona que haya efectuado el asesinato de uno de los suyos, basta con que sea miembro del grupo contrario para llevar a cabo la venganza. La violencia pandillera se caracteriza por el resentimiento, el odio al enemigo, una exacerbación de la ira y la destructividad. El constante entrenamiento al que se someten estas personas implica canalizar esa rabia, nacida del rechazo y la estigmatización, hacia el enemigo. Para ello, deben aprender a no reflexionar demasiado, a no permitir que intervengan consideraciones morales o sentimientos de culpa.

Vulnerabilidad

La Real Academia Española define como vulnerable a quien “puede ser herido o recibir lesión, física o moralmente” Ahora bien La vulnerabilidad, según lo planteado en el artículo “La definición y medición de la vulnerabilidad social. Un enfoque normativo” de Naxhelli Ruiz (2011), se define como la capacidad de respuesta de una persona o grupo hacia una situación determinada. Esta tiene su origen en la probabilidad de que ocurran determinados acontecimientos no esperados que generen consecuencias negativas sobre ciertas personas o comunidades. Cuando a los individuos se les imposibilita satisfacer sus necesidades básicas o defender sus derechos humanos, estamos frente a un acto de discriminación, resultando en una violación a sus derechos y libertades fundamentales. Estas necesidades no se limitan únicamente a lo material, también se ven implicados temas como sistemas físicos, sociales y económicos.

Actividades Culturales

A través de las actividades culturales, las personas pueden expresar su creatividad, una capacidad innata en todos. Si se restringe o elimina esta posibilidad, la experiencia de vida se ve limitada, pues desde su nacimiento, cada individuo forma parte de una comunidad y una tradición que lo conecta con generaciones pasadas, influyendo en su manera de pensar y sentir. José Chacón (2020) comenta que estas actividades se han consolidado como una herramienta transformadora en contextos de vulnerabilidad y violencia, actuando no sólo como un medio de expresión, sino como un vehículo de cambio social. Para jóvenes y niños que viven en entornos donde la violencia y la exclusión social son parte de su cotidianidad, ofreciendo un refugio seguro donde pueden desarrollar

Desarrollo Integral

La Política Nacional de Infancia y Adolescencia (2018-2030) define el desarrollo integral como aquel proceso riguroso donde se configura la autonomía, se edifica la identidad y el afianzamiento del sentido colectivo y social que definen a los sujetos. El desarrollo integral se logra con la realización del ser humano y el ejercicio pleno de sus derechos. Es necesario comprender las diferentes disciplinas que contribuyen al desarrollo humano, aunque existen aspectos comunes para todas las personas, cada ser humano tiene un proceso único y supone particularidades. En ese sentido debemos reconocer el impulso de potencialidades y habilidades de los individuos para avanzar en sus metas y ejercer plenamente sus derechos para lograr este desarrollo pleno de su integridad. En el caso de los niños, niñas y jóvenes se encuentran en un proceso de crecimiento y formación, donde atraviesan etapas de alta sensibilidad, por ello se debe asegurar un ambiente adecuado de protección integral entre sus familias y/o redes vinculares con el fin de un ambiente par que ellos puedan tener un correcto desarrollo de acuerdo a sus interés y potencialidades. Cuando los derechos de los niños se ven amenazados se construye una barrera que impide la materialización de las realizaciones como estado pleno de su desarrollo integral.

Integración Social

El concepto de integración social fue introducido en 1995 en la Cumbre Mundial sobre Desarrollo Social celebrada en Copenhague. La integración social fue definida como el propósito de crear “una sociedad para todos”, en el cual cada persona,

**EL WIREO ES UNA OPCIÓN,
NO UNA OBLIGACIÓN**



METODOLOGÍA

METODOLOGÍA "ÚLTIMA JUGADA"

Design thinking + El aprendizaje-servicio (ApS)



El design thinking es una herramienta fundamental para entender la resolución de problemas centrado en las personas, combinando la creatividad con el análisis para el desarrollo de soluciones innovadoras y efectivas. Consta de cinco fases clave: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. La primera fase consta de comprender las necesidades de los usuarios, a través de la observación, investigación e interacción directa con los mismos. Luego, la segunda fase de definición, aquí se sintetiza la información para enmarcar el problema de manera clara y precisa, para formular una pregunta que guíe el proceso creativo. A continuación la etapa de ideación, se generan múltiples soluciones a partir de la lluvia de ideas. Posteriormente, en la fase de prototipado, las ideas plasmadas en palabras o papel son simplificadas y toman forma para probar funcionalidad. Finalmente la etapa de testeo, se evalúan los prototipos con usuarios reales, obteniendo retroalimentación, para posteriormente iterar y desarrollar nuevos ajustes a la propuesta.

Por otro lado la metodología de Aprendizaje Servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un sólo proyecto bien articulado que pone en juego conocimientos, habilidades, actividades y valores. Aquí los estudiantes se identifican con su entorno y aprenden al mismo tiempo que hacen un servicio a la comunidad. Para el desarrollo de este proyecto se tomaron en cuenta estas dos metodologías: la primera, Design Thinking, y la segunda, Aprendizaje-Servicio. Ambas fueron adaptadas para garantizar

una implementación efectiva para el proyecto, creando así la metodología la "Última Jugada" que consta de cinco etapas:

Charla táctica (empatizar)

Para comprender necesidades a través de herramientas tales como; entrevistas semi estructuradas con expertos y aliados, observaciones al usuario. Con el fin de conocer mejor el entorno del usuario, la problemática y el objetivo

Pitada inicial (definir)

Enmarca y delimitar el problema usando herramientas como revisión documental, benchmarking y requerimientos de diseño, con el objetivo de tener más organizado y claro lo encontrado en la primera etapa.

Entretiempo (idear)

Genera múltiples soluciones de diseño por medio de moodboards y brainstorming, bocetos con ayuda del diseño participativo aplicando el ApS

Cambio táctico (prototipar)

Para materializar ideas y acercarse al prototipo del diseño final

Pitada final (testear)

Evalúa y mejorar el producto final, con el propósito de comprobar y evaluar que la estrategia de diseño brinde respuesta a la problemática principal, con ayuda de herramientas como pruebas de usuario, feedbacks y encuestas.





MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

Entrevistas

Se realizó una entrevista semi estructurada de manera virtual al líder social Ricardo Salazar para conocer más a fondo la comunidad y cómo viven día a día esta problemática del wireo tanto niños como jóvenes.



Hallazgos

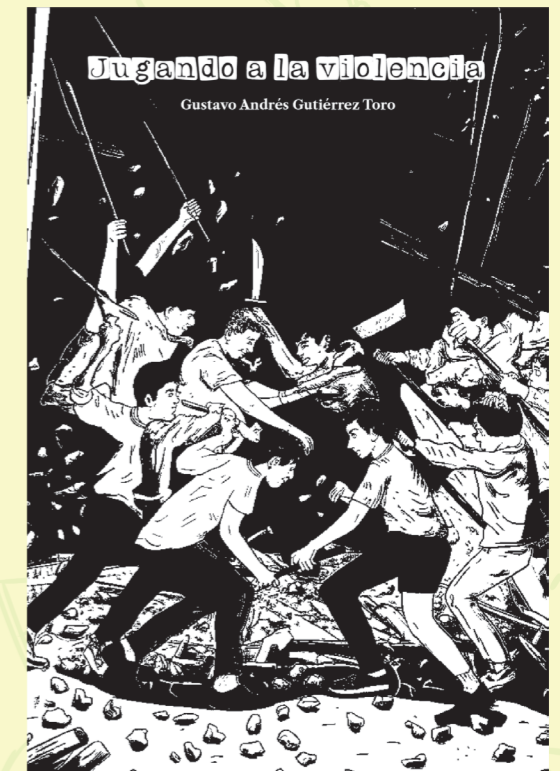
- Los chicos de la fundación MeWe no son fijos, mes a mes hay jóvenes que desisten de dejar los entrenos fútbol y las actividades de la fundación para seguir con la práctica del wireo
- El fútbol y otras actividades culturales como la lectura, el cine, etc se han convertido en herramientas poderosas para mitigar la práctica del wireo
- La fundación busca constantemente el patrocinio para la obtención de útiles escolares
- La fundación inició desde el 2016
- Muchos jóvenes y chicos van por cuenta propia hacia la fundación en busca de una mejor calidad de vida y dejar su participación activa en el wireo
- El principal objetivo de la fundación es que por medio de actividades culturales los chicos aprendan a canalizar sus emociones, encuentren alternativas más enriquecedoras para ocupar su tiempo libre y exploren caminos más positivos para afrontar la vida y alejarse de actividades ilícitas

Revisión Documental

Para entender mejor esta problemática se hizo la lectura del libro "Jugando a la Violencia" escrito por escritor Gustavo Andrés Gutiérrez, quien reside en el barrio Petecuy. Junto a él, Ricardo Salazar, líder comunitario del barrio Tercer Milenio, emprendió la tarea de plasmar en crónicas las experiencias y relatos tanto de quienes ejercen la violencia como de sus víctimas en Cali.

Hallazgos

- La violencia juvenil ligada al 'guireo', tiene relación con factores como la pobreza, la falta de oportunidades y los hogares monoparentales.
- El wireo es una práctica violenta que atrae a muchos jóvenes por la adrenalina, la necesidad de pertenencia y la defensa del barrio.
- Estas conductas están muy vinculadas a contextos socioeconómicos adversos.





BENCHMARKING

El benchmarking es una herramienta que se emplea para el proceso de análisis y comparación de productos, servicios o procesos de una empresa con los de otras organizaciones líderes desde un punto sectorial y no sectorial. Su objetivo es identificar mejores prácticas, innovaciones y estrategias exitosas para mejorar el rendimiento y la competitividad.

A continuación se presenta el benchmarking utilizado para la fase de fase de investigación de este proyecto donde se evaluarán los siguientes criterios:



1. IMPACTO SOCIAL



2. ENFOQUE PEDAGÓGICO



3. INTERACCIÓN CON LA CO-



4. DISEÑO VISUAL

Benchmarking Sectorial

CRITERIOS	1.	2.	3.	4.	TOTAL
Fundación Juan Cuadrado	5	5	5	4	19/20
Colombia Somos Todos	5	5	5	3	18/20
Homeless World Cup	5	2	5	5	17/20
Fundación Selección Colombia	5	5	5	3	18/20
TOTAL	10	17	20	15	



Fundación Juan Cuadrado

Es una fundación que pertenece al reconocido jugador colombiano Juan Guillermo Cuadrado. Mediante el fútbol y el arte contribuye a la transformación de los niños y sus familias. Cuenta con sedes en Guarne y Medellín Antioquia. A pesar de los avances en la reducción de la pobreza y en la disminución de las desigualdades sociales y económicas en la ciudad de Medellín, estas problemáticas aún persisten de manera considerable. Además, los niños y jóvenes enfrentan diversas situaciones de riesgo, como el consumo de sustancias psicoactivas, el abuso sexual, los embarazos en la adolescencia y la falta de un entorno afectivo y responsable dentro del núcleo familiar, factores que ponen en peligro su bienestar y el desarrollo futuro de la comunidad. Por ello la fundación se ha convertido en un espacio donde más de 70.000 niños afianzan sus valores por medio del deporte, el teatro, la música y otras actividades artísticas. Cuenta con una fuerte presencia estrategia en redes sociales donde comparten constantemente el progreso



Colombia Somos Todos

La Fundación Colombia Somos Todos es una fundación del reconocido jugador colombiano James Rodríguez y actúa como un espacio para el desarrollo de talentos sociales. Este proyecto social, liderado por James Rodríguez y su familia desde 2011, busca generar cambios positivos a través del juego y el deporte. Mediante la innovación social y actividades que fortalecen la mente y el cuerpo, contribuye a la construcción de una sociedad más equitativa y sostenible. Han construido alianzas estratégicas para llegar con constancia y de forma sostenible a 4.535 niños, niñas y adolescentes en Antioquia, Casanare, Tolima, Bolívar y Atlántico. 1.970 madres, padres y familias. Han acumulado 81.540 horas de tutorías, mentorías y entrenamientos. Han proporcionado 88.608 complementos nutricionales y 1.590 dotaciones para actividades físicas. La fundación cuenta con una sólida estrategia en redes social, también cuentan con el apoyo de su página web donde buscan mostrar la transparencia de sus



Homeless World Cup

La Copa Mundial de Fútbol Calle, también conocida como Homeless World Cup (HWC), es el único torneo internacional de fútbol que se celebra anualmente desde 2003 con el objetivo de transformar la vida de personas en situación de calle.

A través de este evento, se busca generar un impacto significativo en individuos que enfrentan la exclusión social, la falta de vivienda y la pobreza, promoviendo un cambio positivo no solo en los jugadores, sino también en voluntarios, espectadores y colaboradores de medios asociados. Para lograrlo, la iniciativa se sustenta en la organización de un torneo reconocido y ampliamente aceptado, junto con el desarrollo continuo de programas globales que amplían su alcance y benefician a un número creciente de personas. El torneo es llevado a cabo por la oficina central de la Homeless World Cup (HWC) en Edimburgo, Escocia, en colaboración con los países anfitriones. En este caso, trabaja junto a The Big Issue South Africa, miembro de la INSP, y con la Red Internacional de Periódicos de Calle y sus afiliados. El objetivo es fomentar la salud y fortalecer la autoestima de personas que, ya sea por decisiones personales o por circunstancias difíciles, como la pérdida de vínculos familiares y laborales, han llegado a enfrentar una de las formas más extremas de exclusión: la vida en la calle. Cuenta con una poderosa presencia en redes sociales, tales como; Instagram y Facebook,



Hallazgos Benchmarking Sectorial

- Se evidencia que el deporte es una herramienta social efectiva para que niños, niñas y jóvenes transformen sus conductas y perspectivas de vida
- Se evidencia que el fútbol es clave para que los infantes aprendan a controlar sus emociones, conozco lo que es el trabajo en equipo, conozcan sobre valores éticos
- El fútbol ayuda a reconstruir entornos afectados por la violencia
- Se evidencia que otro acompañamiento pedagógico ofrece modelos valiosos de integración comunitaria y metodologías formativas que, aunque no siempre están centradas en el deporte, son adaptables para educar en valores de cooperación y respeto

Benchmarking NO Sectorial

CRITERIOS	1.	2.	3.	4.	TOTAL
Fundación Postobón	5	5	5	0	15/20
Fundación Gastronomía	5	5	5	2	17/20
Fundación Smurfit Kappa Colombia	5	4	5	4	18/20
Juan Valdez	5	5	5	2	17/20
TOTAL	20	19	20	8	



Fundación Selección Colombia

Es una fundación que se centra principalmente en el fútbol con el objetivo de transformar vidas de niños y niñas, mediante espacios de colaboración e intercambio de experiencias y conocimiento para la promoción de equidad de género, paz y reconciliación. Sus principales pilares son empoderar a las nuevas generaciones a través del fútbol, con ayuda de la articulación múltiple de diferentes organizaciones, tales como; Caracol, Microsoft, Avianca, etc. Actualmente cuenta con 401 líderes deportivos, 22.283 niños, niñas, adolescentes y jóvenes vinculados al proceso, 14 organizaciones articuladas y han llegado a más de 400 territorios del país. Cuentan con una poca estrategia en canales digitales, lo que genera



FUNDACIÓN
Postobón

Fundación Postobón

La Fundación Postobón está integrada por personas comprometidas con el servicio y la transformación social. Además, cuenta con una red de aliados que apoyan la implementación y operación de sus programas. Como entidad sin ánimo de lucro, su propósito principal es destinar recursos a la inversión social en beneficio del interés general, a través de iniciativas en educación, deporte, salud y nutrición, investigación, protección ambiental, cultura y desarrollo social. Lo logran, desarrollando programas y proyectos en colaboración con el sector público y privado, utilizando metodologías innovadoras, sostenibles y de alto impacto. La financiación de estos programas proviene de donaciones realizadas por Postobón, incluyendo aportes de su marca social Agua OASIS. Asimismo, otras entidades aliadas contribuyen con recursos para ampliar el alcance e impacto de las iniciativas gestionadas por la Fundación. Su estrategia digital es un poco débil, si bien cuentan con una página



Fundación
Smurfit
Kappa
C o l o m b i a

Fundación Smurfit Kappa Colombia

Desde 1962, la Fundación Smurfit Kappa Colombia ha trabajado por el desarrollo y el fortalecimiento de una sociedad más equitativa. A través de cuatro líneas de acción, impulsa diversos proyectos en beneficio de la comunidad. Trabajan por la construcción de una sociedad más justa, con igualdad de oportunidades y libertades. En su más reciente planeación estratégica, alinean programas con seis Objetivos de Desarrollo Sostenible, impulsando el progreso de las comunidades a través del fortalecimiento del capital humano, social, cultural, económico y comunitario. El 2020 presentó grandes desafíos y oportunidades, con la pandemia de COVID-19 impactando vidas y alterando el equilibrio social y económico a nivel global. Frente a esto, adaptaron sus acciones para continuar beneficiando a 8.520 personas (49% de ellas mujeres) en 43 municipios y 14 departamentos de Colombia. Se puede evidenciar un impacto muy positivo para las comunidades, donde se le apuesta a la educación, gestión ambiental, ciudadanía activa y generación de ingresos. Su estrategia de apartados digitales



FUNDACIÓN
GASTRONOMÍA
SOCIAL

Fundación Gastronomía Social

Crean sistemas colaborativos que promueven el bienestar común a través de la gastronomía, garantizando la seguridad alimentaria, la salud, la inclusión social y el respeto por el medio ambiente. Surgieron en 2019 con el objetivo de desarrollar sistemas colaborativos multisectoriales que impulsen: La inclusión social, seguridad alimentaria, formación integral, protección del medio ambiente, la promoción cultural, el bienestar y la salud de la sociedad. Su estrategia digital es un poco débil, si bien cuentan con una página web potente donde se evidencia su transparencia como institución sin ánimo de lucro, sus diferentes proyectos, la disponibilidad de becas, etc pero actualmente sus otras redes sociales como Instagram está inactivas,



Juan
Valdez

Juan Valdez

Procafecol S.A. fue fundada en 2002 con el propósito de desarrollar negocios de valor agregado para los caficultores y su marca Juan Valdez, la cual opera a través de cuatro líneas de negocio: tiendas especializadas, grandes superficies, canal institucional y comercio electrónico. Su vínculo con los caficultores colombianos se da por distintas vías. En primer lugar, a través del pago de una prima que reconoce la calidad del café. En segundo lugar, mediante el posicionamiento del café de Colombia en el mercado global. Y, por último, con un compromiso constante de generar valor para el Fondo Nacional del Café (FoNC), contribuyendo a la financiación de bienes públicos y de los proyectos de Sostenibilidad en Acción liderados por la Federación de Cafeteros de Colombia. Una de sus tantas estrategias es "Amigos del Alma" empleados que reciben el mismo entrenamiento e inducción que el resto del equipo, pero cuentan con el apoyo de un preparador laboral, quien los guía y orienta en su proceso de integración al trabajo. Este programa comenzó en 2007 y, hasta la fecha, ha integrado a 74 jóvenes con discapacidad cognitiva, de los cuales dos desempeñan funciones en el área administrativa y 72 trabajan como técnicos de café en 13 ciudades de Colombia. Se puede evidenciar una apuesta a la inclusión y el interés que tiene la marca sobre generar espacios de cambio social y desarrollo integral. En cuanto a su

Hallazgos Benchmarking NO Sectorial



- Todas las fundaciones tienen un enfoque en el desarrollo social y buscan mejorar la calidad de vida de las comunidades a las que impactan.
- Trabaja en el fortalecimiento del capital humano y la igualdad de oportunidades.
- Algunas fundaciones podrían fortalecer su estrategia digital para ampliar su alcance y visibilidad
- Fomenta la formación integral dentro de sus

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

En conclusión el fútbol es un poderoso vehículo de integración social, que une a personas de diferentes orígenes, etnias y clases sociales, promoviendo la inclusión y la cohesión en comunidades frecuentemente divididas. En muchos casos, actúa como una barrera contra la delincuencia y la violencia, ofreciendo a los jóvenes un espacio seguro y positivo donde canalizar su energía y construir relaciones significativas. No es solo un juego; el fútbol abre puertas a oportunidades educativas y profesionales, ya sea a través de becas deportivas, carreras en el deporte, o la participación en proyectos comunitarios que utilizan el fútbol como medio para empoderar a los jóvenes y mejorar sus perspectivas de vida. Iniciativas como estas demuestran que el fútbol, en su esencia, es un motor de cambio social, capaz de impactar profundamente en la vida de los jóvenes, ayudándolos a encontrar su cami-



FASE CREATIVA

TALLERES



Jugando con Sentido

Este taller utiliza la técnica de la observación participante, involucrando a los asistentes en actividades donde el fútbol se convierte en un punto de encuentro y reflexión. Se presenta la idea central del proyecto, destacando cómo el juego no es solo diversión, sino también

- Se inicia con un calentamiento lúdico, fomentando la confianza y el trabajo en equipo.
- Luego, se lleva a cabo una charla-reflexiva sobre el wireo (violencia callejera) y cómo el fútbol puede convertirse en una herramienta para contrarrestarlo.
- Los participantes son invitados a compartir sus experiencias, identificando qué significa



¿Qué hicimos? A través del juego, la charla y la participación activa, generamos un espacio seguro donde los niños, niñas y jóvenes pudieron explorar cómo el fútbol no solo es un deporte, sino también un medio para crear lazos de solida-



Soñando en Equipo

Un taller de escritura y diálogo profundo, donde las preguntas y respuestas giran en torno al wireo y sus impactos en la comunidad. Se promueve el pensamiento crítico y la búsqueda de

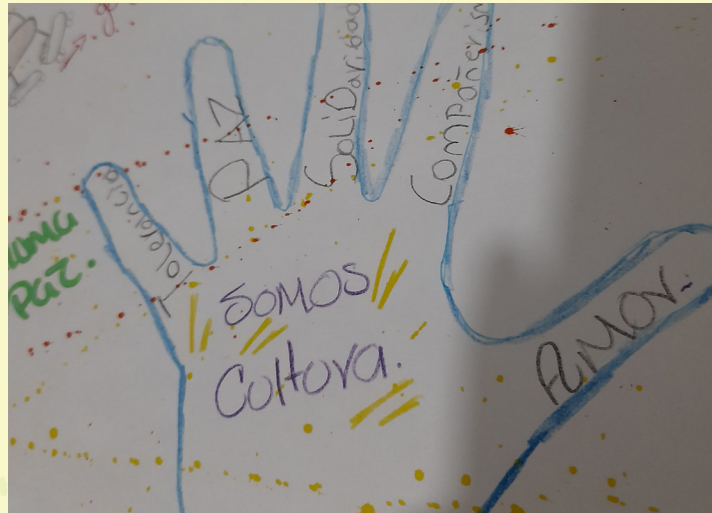
- Se inicia con dinámicas grupales que invitan a expresar ideas y emociones de manera libre.
- Se trabajó en grupo para responder preguntas sobre la violencia callejera y cómo afecta a su entorno.
- Se fomenta el diálogo respetuoso, analizando distintas perspectivas para entender mejor



¿Qué hicimos? Los participantes compartieron sus vivencias y reflexionaron sobre cómo el fútbol puede actuar como un punto de encuentro que fortalezca la comunidad. Se elaboraron textos colectivos que recogen propuestas, sueños y compromisos para



REQUERIMIENTOS DE DISEÑO



Celebrando lo que Somos

Este taller creativo busca visibilizar, a través de la expresión artística, cómo el wireo y la integración social se representan visualmente en la vida de cada participante. Se utilizan herramientas artísticas para transformar la experiencia individual en una obra colectiva.

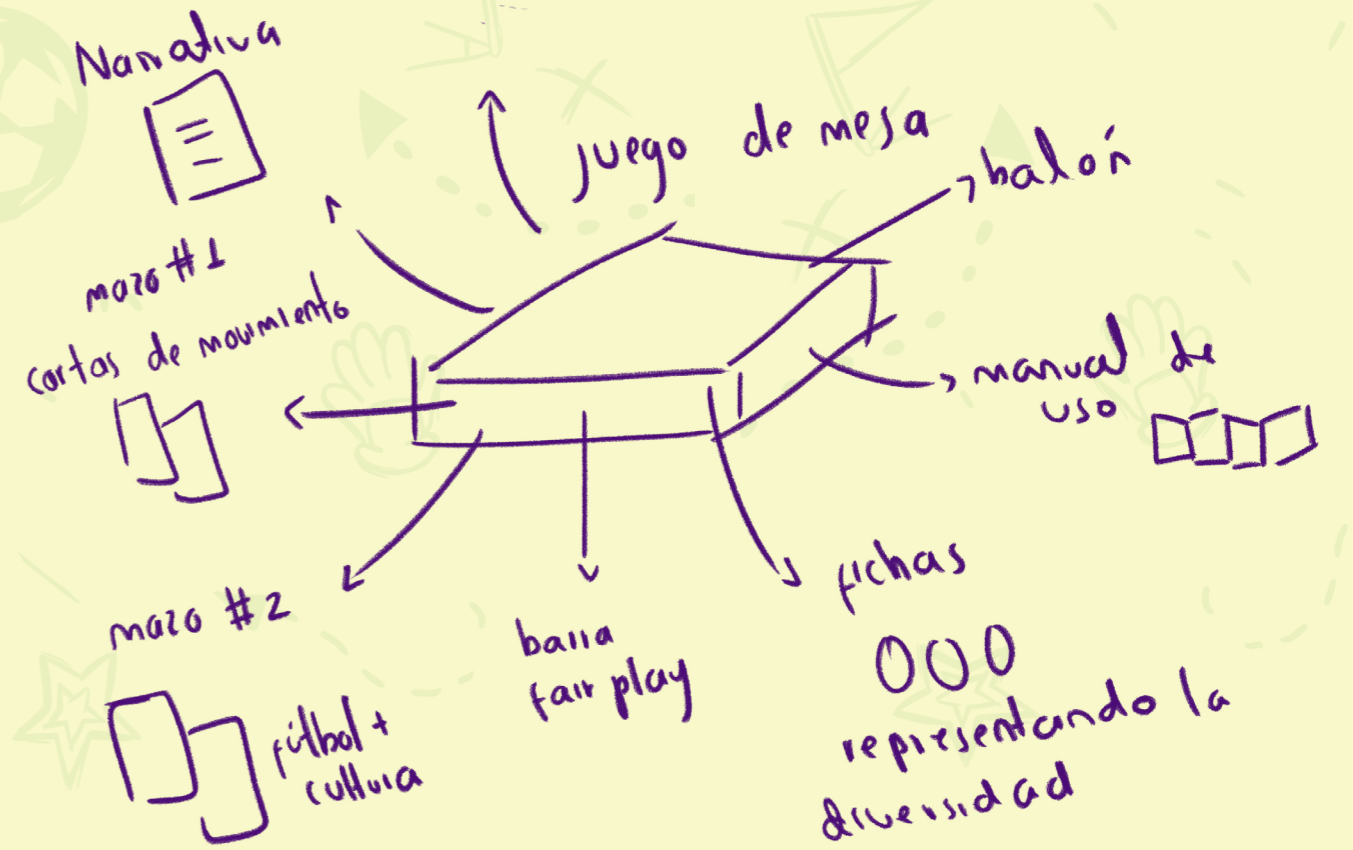
- Se exploran técnicas como la pintura y la ilustración motivando a los participantes a expresar sus emociones y visiones del entorno.
- Se trabajan temas relacionados con el respeto, la empatía y el poder transformador del juego.
- Se generan piezas visuales que luego son compartidas en una exposición grupal para

¿Qué hicimos? A través del juego, la charla y la participación activa, generamos un espacio seguro donde los niños, niñas y jóvenes pudieron explorar cómo el fútbol no solo es un deporte, sino también un medio para crear lazos de solida-

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	TIPO	D/O	DESCRIPCIÓN
Fomentar el fútbol como una herramienta de	Creación de una estrategia que visibilice este deporte como herramienta social	F/O	O	Fácil de interactuar, dinámico y pedagógico
Diseño atractivo, relevante y	Comunicación Visual	E/O	O	Creación de una identidad visual consistente
Versátil para diversos medios de comunicación	Transmedia	T/P	O	Uso de redes sociales y publicidad
Desarrollo de productos complementarios	Aplicaciones de marca	T/P	O	Creación de productos como camisetas y stickers para su distribución
Desarrollo de productos amigables con el usuario	Materialización del juego	T/P	O	Creación de las piezas en buena calidad
Involucrar a la comunidad en el proceso de creación de identidad	Talleres de co-creación con los chic@s de la fundación	F/O	O	Talleres con los chic@s de la fundación MeWe para la obtención de elementos visuales claves

PROCESO CREATIVO

JUEGO ESTRATEGIA



LOGO JUEGO

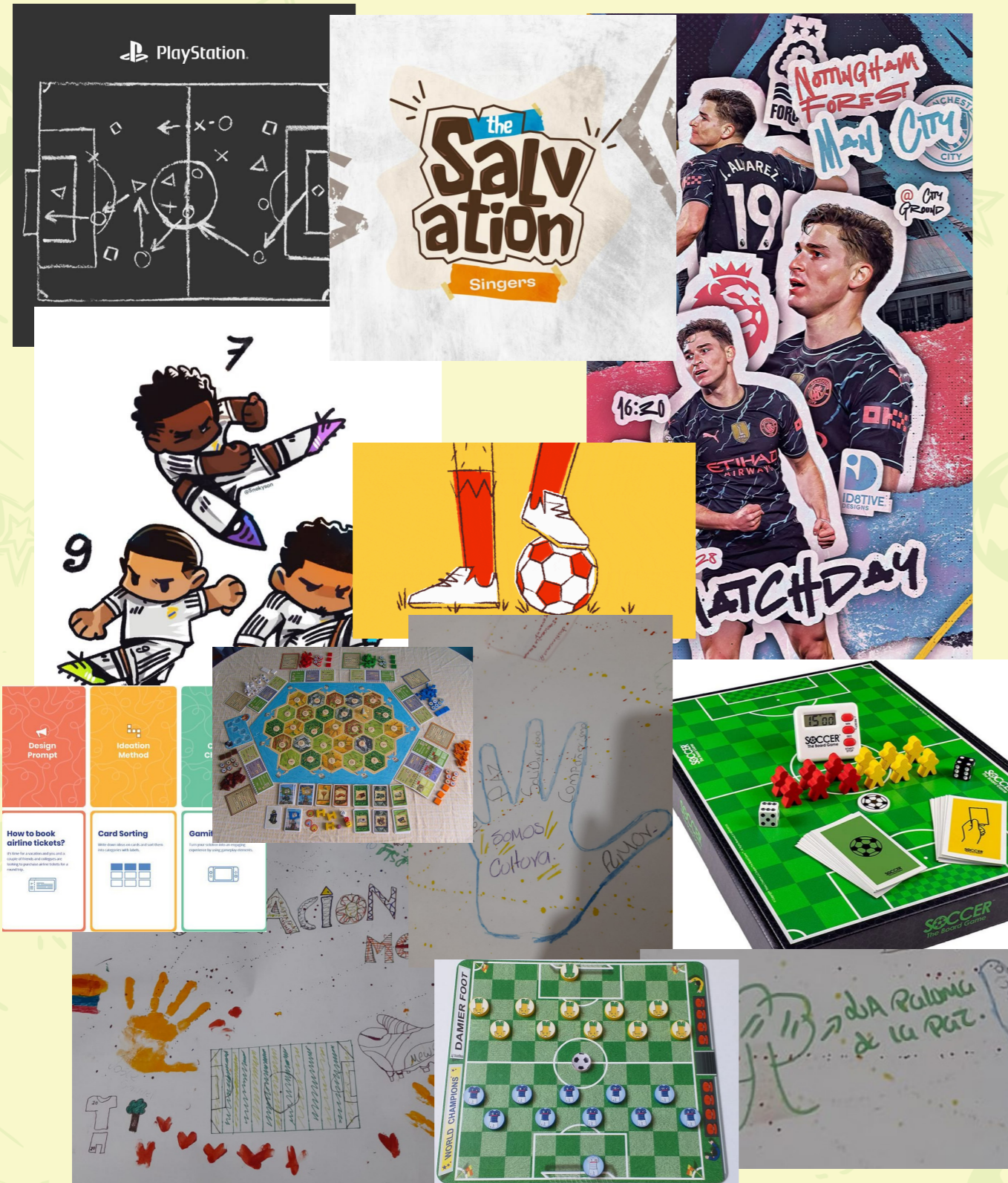


PERSONAJES



MOODBOARD

- Diseño rústico
- Colores llamativos
- Elementos alusivos al barrio
- Dinamismo



SISTEMA ESTRATÉGICO

“Más Allá del Gol” no es solo un juego de mesa de fútbol, sino una herramienta de transformación social que utiliza la cultura ciudadana y los valores de respeto, empatía y juego limpio para contrarrestar el wireo. El juego plantea una narrativa inspirada en el fútbol callejero y en la dinámica de la comunidad: el wireo se convierte en un trasfondo que interpela a los participantes a encontrar caminos de paz, integración y diálogo. A través de las preguntas de Fair Play, el juego plantea dilemas morales que invitan a la reflexión profunda y al compromiso social.

El uso de cartas, fichas y tableros con íconos y referencias al fútbol permite que los jugadores (niños, adolescentes y jóvenes) se identifiquen con la práctica deportiva como un lenguaje común. Las fichas de la paloma de la paz, inspiradas en prácticas reales de mediación y contención, funcionan como símbolos de reconciliación.

De esta manera, el juego se convierte en un catalizador de cambio social: una cancha donde las decisiones éticas y la empatía tienen tanto peso como la destreza y la estrategia futbolística. En Más Allá del Gol, la comunidad encuentra un espacio seguro y creativo para reimaginar el deporte como herramienta de transformación y convivencia.

- Propone una alternativa positiva al wireo, fortaleciendo la unión y la empatía en la comunidad.
- Enseña valores de ciudadanía usando la pasión por el fútbol.
- Cada jugador es responsable no solo de su victoria, sino de construir un ambiente justo y respetuoso.
- No basta con avanzar o anotar goles, sino que ganar implica tomar decisiones éticas.

Estrategia Experiencial

Descubrimiento del juego: Al abrir el juego, se encuentran con el mensaje de reconstruir la comunidad y combatir el wireo.

Cada movimiento depende de la toma de decisiones éticas.

Avanzar no solo depende de suerte (dado), sino de conciencia (preguntas de moral).

Subida de la Barra de Fair Play:

Visualmente ver cómo sus buenas acciones construyen el avance, hasta poder anotar un gol, genera orgullo y pertenencia.

Cada partida termina con una pequeña charla o lectura de una “frase final” de fair play o respeto.

Estrategia Informativa

Juego y educación: Enseña valores de ciudadanía usando la pasión por el fútbol.

Participación activa: Cada jugador es responsable no solo de su victoria, sino de construir un ambiente justo y respetuoso.

Fair Play como motor: No basta con avanzar o anotar goles, sino que ganar implica tomar decisiones éticas.

Contra la violencia: El juego propone una alternativa positiva al wireo, reconstruyendo tejido social a través del juego colectivo.

NAMING

El naming para el juego debía tener como propósito principal no solo enseñar fútbol y cultura ciudadana, sino también abrir espacios de reflexión, integración comunitaria y construcción de paz, especialmente en contextos donde la violencia callejera (wireo) afecta la vida diaria. Por eso, el nombre debe ir más allá de lo literal y proponer un enfoque que conecte con valores, ética y sentido de comunidad. Se propusieron los siguientes nombres:

- Cultura en la cancha
- Goleada Cultural
- Cultura Fútbol
- Jugada Cultural
- Once Cultural

Por encuesta a los chicos de la fundación MeWe el nombre elegido fue **"Más Allá del Gol"** nace de la intención de trascender la meta deportiva más evidente: anotar un gol. En el contexto del juego y la comunidad, el fútbol no es solo un deporte o una competencia, sino una poderosa herramienta para generar valores ciudadanos, como el respeto, la empatía y la solidaridad.

Con este nombre, se propone que los participantes comprendan que lo verdaderamente importante no es solo el resultado en la cancha, sino la forma en que se relacionan con sus compañeros, rivales y su comunidad. El juego invita a reflexionar que el gol más significativo no se marca en la portería, sino en la forma de actuar, de respetar las diferencias y de rechazar la violencia (wireo) a través de la convivencia y la integración.

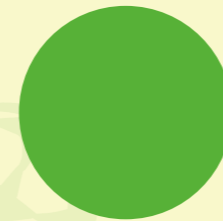


VARIACIONES DE LOGO



COLORES

COLORES PRINCIPALES



Simboliza la esperanza, la armonía y la renovación

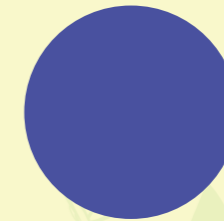


Energía, optimismo, alegría y creatividad.



Fuerza, pasión y también alerta o advertencia.

COLORES SECUNDARIOS



Confianza, seguridad, serenidad.



Entusiasmo, creatividad, dinamismo.



Transmitir un mensaje de equilibrio entre la energía y la calma

TIPOGRAFÍAS

Se escogió una tipografía que refleje dinamismo y a la vez un toque de rudeza

Tipografía Subtítulos y cuerpos de texto

Poppins

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Tipografía Títulos

SUPERSONIC ROCKETSHIP

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

COMPOSICIÓN DEL JUEGO



TABLERO

Superficie con diseño de una cancha dividida en casillas. Algunas casillas tienen íconos especiales que activan dinámicas distintas.

Función:

Casillas Fair Play: Activan una pregunta moral compleja; si se responde correctamente, se llena la Barra de Fair Play.

CARTAS DE MOVIMIENTO

Tarjetas ilustradas con distintos tipos de pases

Función: Solo se pueden usar si el jugador responde correctamente una pregunta de cultura ciudadana. Determinan el movimiento del balón.

CARTAS DE PREGUNTAS

Descripción: Tarjetas con dilemas morales, redactados en contexto futbolístico y social.

Función: Se activan al caer en una casilla especial. Las respuestas afectan la Barra de Fair Play (suma o resta).



Ícono: Wuayo (gorro tradicional usado por jóvenes en la zona).

Casilla vinculada: Casilla de movimiento libre o pase.

Acción: Permite mover el balón una determinada cantidad de casillas o pasarlo a otro jugador.



Ícono: Balón de fútbol.

Casilla vinculada: Casilla de disparo al arco.

Acción: Permite al jugador intentar un tiro al arco cuando el equipo cae en una casilla amarilla



Ícono: Guantes de arquero.

Casilla vinculada: Casilla de portero o defensa.

Acción: Solo puede usarse cuando el equipo contrario intenta anotar un gol.

FICHAS JUGADORES (X14)

Representaciones gráficas de niños y jóvenes con rasgos físicos, culturales y étnicos basados en la diversidad real del territorio. Fomentan la inclusión, la identificación y el reconocimiento de las realidades locales. Además la gráfica de los personajes está inspirada de los talleres creativos que se realizaron con los chicos de la fundación

Función: Cada equipo elige un grupo de fichas como en el campo. .



FICHAS: PALOMAS DE LA PAZ (X4)

Pequeñas fichas con forma de palomas, cada una con un colores diferentes .

Inspiración: Basadas en una dinámica real aplicada en los entrenamientos, donde "la paloma de la paz" se usaba para invitar a los niños a hacer una pausa cuando actuaban con agresividad, para reflexionar, respirar y reconectarse con el espíritu del juego limpio.



DADO

Dado numérico para el movimiento de jugadores

Función: El dado mueve a los jugadores por el tablero. También puede usarse para determinar los turnos de los equipos.



FICHA BALÓN

Pieza que representa el balón y se mueve solo con cartas de movimiento, tras responder correctamente una pregunta.

Función: El balón avanza hacia la portería contraria con estrategia y fair play. Solo se puede anotar gol si la barra de Fair Play está en nivel alto.



"LA CANCHA DEL SILENCIO"

En un barrio donde las calles solían llenarse de gritos, peleas y wireo, los niños y jóvenes aprendieron a escuchar no solo balones, sino también la violencia que parecía estar en cada esquina.

Un día, alguien llegó con un juego en la mano. No traía balones ni guantes, sino algo distinto: un tablero, fichas y cartas llenas de preguntas. El juego se llamaba "Más Allá del Gol", y no solo trataba de marcar goles, sino de construir algo que el wireo nunca había podido: respeto.

Al principio, todos querían solo ganar. Se movían rápido, lanzaban el dado al azar, corrían por el tablero. Pero pronto descubrieron que para avanzar el balón y anotar, no bastaba ser veloz ni fuerte. Había que tomar decisiones honestas: ayudar a un compañero caído, defender a quien era insultado, jugar limpio cuando nadie miraba.

Cada respuesta justa hacía crecer su Barra de Fair Play, y solo cuando esa barra se llenaba, podían gritar un gol que no dividía, sino que unía. Poco a poco, los gritos de peleas en la calle se cambiaron por risas y celebraciones. Cada partida se volvió un entrenamiento para la vida real.

Y así, en medio de tableros gastados, preguntas difíciles y goles que nacían del respeto, el barrio empezó a cambiar. El wireo ya no era el dueño de las esquinas: ahora mandaban las ganas de jugar limpio, de ser equipo, de construir comunidad.

Porque entendieron algo que ningún balón, por sí solo, podía enseñar: A veces, el gol más grande es jugar para no dejar a nadie atrás.



NARRATIVA

La cancha del Silencio narra la historia anónima de un grupo de niños y jóvenes que viven en un barrio donde el wireo (la violencia callejera) ha hecho que muchas esquinas se llenen de miedo en lugar de juego. En medio de este entorno, el fútbol se convierte en un espacio de encuentro, respeto y transformación.

Función de la Narrativa

Conectar emocionalmente a los jugadores con su realidad social (el wireo) de forma reflexiva pero lúdica.

Dar cohesión al juego como herramienta educativa y comunitaria, mostrando que el objetivo no es solo ganar partidos, sino transformar el juego y el barrio.

EMPAQUE

Más Allá del Gol no viene en una caja cualquiera: su empaque es una tote bag tipo maleta, diseñada para acompañarte como si fuera parte del equipo. Su diseño recuerda a las mochilas deportivas de los niños y niñas que entrenan cada tarde en la cancha, con colores vivos y detalles visuales que evocan la esperanza, la paz y la energía del juego limpio.

Bolsillos interiores organizados, donde cada elemento del juego tiene su lugar:vv

Uno para las cartas de movimiento y preguntas

Otro para las fichas de jugadores y palomas de la paz



INSTRUCCIONES

Folleto con reglas claras, ejemplos de jugabilidad, y un glosario de valores.

Función: Orienta el inicio del juego y su objetivo pedagógico. Explica cómo se juega, cómo se ganan goles y cómo se usa la barra Fair Play.



MATERIAL POP

El material POP (Publicidad en el Punto de Venta) para Más Allá del Gol está diseñado bajo un enfoque educativo, visualmente llamativo y con una estética cercana al fútbol barrial y a la cultura juvenil. Se tomó la decisión de productos alusivos al fútbol para mayor conexión entre el contexto del juego y los usuarios. Este material no solo promueve el juego, sino que refuerza su mensaje de transformación social a través del fútbol.



VALIDACIÓN

Hallazgos

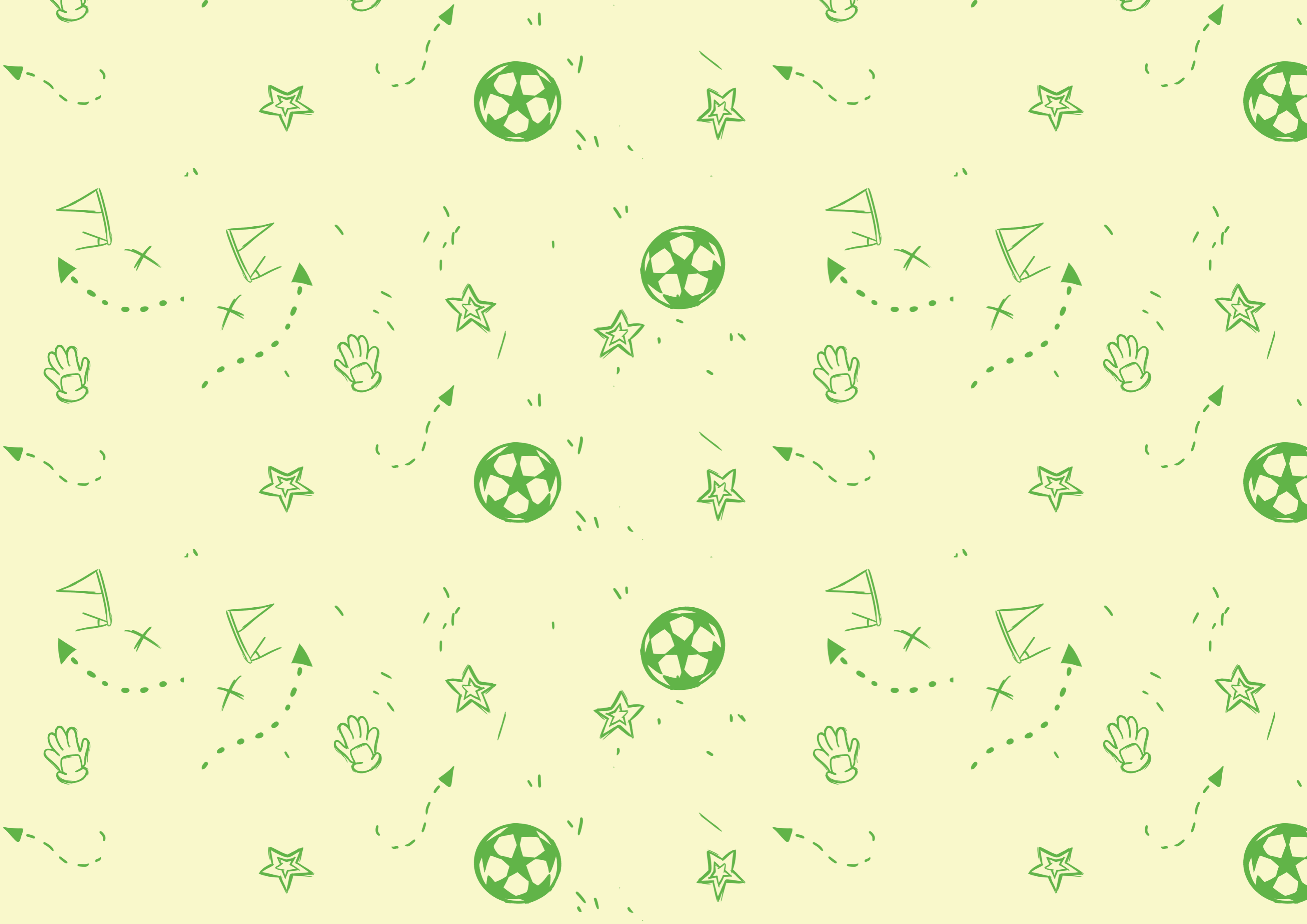
- La gráfica resultó adecuada y fue percibida por los participantes como atractiva, original y única. Tanto la elección de colores como el estilo implementado fueron valorados positivamente
- Las instrucciones no fueron lo suficientemente claras. Además del que tamaño resultó bastante grande.
- El tablero fue bien recibido de tamaño. La tipografía es legible y de un tamaño adecuado
- La jugabilidad resultó ser bastante interesante tanto para los niños como para el aliado, sin embargo se recomendó mejorar las cartas de preguntas
- Las fichas estaban un poco grandes respecto a las casillas



REFERENCIAS

- Hernández, José Hernández Moreno. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona (1994)
- Antonia Penalva López. Fundamentos teóricos de las conductas violentas (2018)
- Medina, D. Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y/o construcción de valores utilizadas por los maestros en centros públicos y privados del primer ciclo del nivel Básico. Santo Domingo (2007)
- Howard Richards. Centro de Estudios de Políticas para el Desarrollo, Facultad de Administración y Economía, Universidad de Santiago de Chile (2013)
- Carlota Molina. La inclusión social, un compromiso a largo plazo (2021)
- Javier M. Valle y Jesús Manso Grupo de Investigación sobre Políticas Educativas Supranacionales (2019)
- Carlos Alfredo Betancour Sánchez. El Fútbol Como Herramienta Integradora Para el Fortalecimiento de Valores Ciudadanos (2021)
- Mauricio Murad Ferreira. El fútbol y sus posibilidades socio-educativas (2006)
- Gustavo Andrés Gutiérrez (2024) **Jugando a la violencia**





MÁS ALLÁ DEL GOL



SOMOS
TODOS

