

PDG-DCV

2025-2

Historias de Cali

Memoria Sistema – Producto

Gabriela Restrepo Lozada





Historias de Cali

Gabriela Restrepo Lozada

Directora de proyecto: Ángela María Sánchez

Diseño de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana Cali
Cali, Colombia – 2025

© Gabriela Restrepo Lozada, 2025

Todos los derechos reservados.

Prohibida su reproducción total o parcial sin autorización de la autora y de la universidad.

Proyecto desarrollado como requisito del Proyecto de Grado del programa de Diseño de Comunicación Visual, en colaboración con el Colegio Bennett de Cali.



ÍNDICE

6 – Agradecimientos

7 – Introducción

8 – Contexto y situación abordada

9 – Justificación del proyecto

10 – Objetivos del proyecto

11 – Perfiles expertos

12 – Perfil Usuario

13 – Sistema producto

14-15 – Proceso creativo

16-17 – Diseño del juego “Historias de Cali”

18-19 – Diseño del Kit “Mi aventura por Cali”

20-21 – Estrategia y campaña digital

22 – Validación

23 – Referencias

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por darme luz, paciencia y fuerza en cada etapa de este proyecto.

A mi familia, que es mi raíz y mi refugio: a mi papá, a mi hermano y a mi querida Luli, por su cariño constante. Y especialmente a mi mamá, que estuvo conmigo en cada traspaso, en cada pausa para respirar y en cada mini crisis. Gracias por acompañarme sin soltarme y hacerme sentir que nunca estaba sola. Este proyecto también es tuyo.


A mi directora, Ángela María Sánchez, por su guía cercana, su criterio y su sensibilidad, y por creer en este proyecto conmigo desde el inicio. A mis amiguitas, por estar siempre, por las risas y esa compañía que hizo este proceso más bonito.

Y al Colegio Bennett, mi casa por tantos años, gracias por abrirme nuevamente sus puertas y permitirme regresar ahora como diseñadora para aportar a la misma comunidad que me formó.

A todos los que hicieron parte de este proceso: gracias. Cada gesto dejó una huella en este camino.

Introducción

Esta memoria presenta el proyecto **Historias de Cali**, un sistema pedagógico creado para fortalecer el reconocimiento del patrimonio cultural en los estudiantes del Colegio Bennett. A través de un juego visual, un kit de exploración y una estrategia de comunicación interna, el proyecto busca acercar a los niños a su ciudad de una manera significativa y participativa.



El documento reúne el proceso completo: la investigación inicial, la creación del sistema, su diseño, prototipado y validación. Cada componente fue pensado para apoyar el proyecto institucional de identidad caleña y ofrecer herramientas visuales claras para aprender sobre la ciudad.

Aquí se presentan los fundamentos, decisiones y resultados que dieron forma a este material, pensado para despertar curiosidad, pertenencia y amor por Cali.

Tema del proyecto

El proyecto aborda el reconocimiento, valoración y apropiación del patrimonio cultural de Cali por parte de los estudiantes de primaria del Colegio Bennett. Se busca fortalecer su identidad local a través de recursos visuales y pedagógicos que les permitan explorar la ciudad desde el juego y la curiosidad.

Situación abordada

Surge al identificar que en la educación primaria actual no existen estrategias visuales que conecten a los niños con su entorno urbano y patrimonial.

Según el Ministerio de Cultura (2020), la educación patrimonial no está integrada de forma sistemática al currículo escolar, y los materiales utilizados suelen ser principalmente textuales, lo que dificulta que los estudiantes comprendan el patrimonio como una experiencia cercana, significativa y fácil de recordar.

Justificación del proyecto

La ausencia de recursos visuales y pedagógicos que permitan acercar a los niños al patrimonio caleño crea una oportunidad para diseñar herramientas que hagan este aprendizaje más accesible, significativo y cercano a su realidad cotidiana. En los cursos de primaria, especialmente entre los 7 y 10 años, el aprendizaje se fortalece cuando los contenidos se presentan de manera visual, narrativa y lúdica, permitiendo que los estudiantes **construyan sentido a partir de la exploración y la curiosidad.**

Historias de Cali surge como una respuesta directa a esta necesidad. El proyecto propone un sistema de diseño compuesto por un juego pedagógico, un kit de exploración familiar y una campaña

digital, creado para apoyar el proyecto institucional de Identidad Caleña del Colegio Bennett. Estas herramientas permiten a los estudiantes reconocer los lugares emblemáticos de su ciudad, relacionarlos con sus propias experiencias y desarrollar un sentido de pertenencia.

El sistema también facilita el trabajo docente, ya que **ofrece materiales claros, visuales y estructurados que guían el aprendizaje** del patrimonio de forma dinámica. De esta manera, el proyecto no solo responde a una carencia detectada en el entorno escolar, sino que aporta una propuesta integral para fortalecer la educación patrimonial en la primera infancia desde el diseño de comunicación visual.

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.

Objetivos específicos

- 1** **Analizar** la percepción que tienen los niños sobre el patrimonio caleño.
- 2** **Definir** los criterios pedagógicos y visuales para estructurar la estrategia.
- 3** **Desarrollar** herramientas lúdicas visuales que faciliten ese reconocimiento.

Perfil de los expertos

Para el desarrollo del proyecto se contó con el acompañamiento de un grupo de expertas del **Colegio Bennett**, Participaron:

Ximena Arce Velandia

Psicóloga de primaria

Aportando criterios sobre desarrollo infantil, procesos cognitivos y necesidades de los niños entre 7 y 9 años.

Eleonara Durán Gómez

Coordinadora Académica sección primaria

Brindando lineamientos institucionales y orientaciones sobre el proyecto de Identidad Caleña.

Docentes de aula

área de sociales

quienes compartieron su experiencia directa con los estudiantes, sus dinámicas de aprendizaje y sus necesidades en el aula.

Su participación permitió construir un sistema coherente con la realidad pedagógica del colegio y ajustado a las capacidades y formas de aprender de los estudiantes.

Perfil de los usuarios

Usuarios primarios

Los usuarios principales son los niños de 7 a 9 años del Colegio Bennett, estudiantes de los grados segundo y tercero de primaria. Son niños curiosos, visuales y altamente receptivos al aprendizaje a través del juego, las imágenes y la exploración guiada.



Usuarios secundarios



Los usuarios secundarios son las docentes de Ciencias Sociales y Educación Artística, responsables de guiar la actividad en el aula. Para ellas se desarrollaron herramientas claras, visuales y estructuradas que facilitan el uso del juego como recurso pedagógico dentro del proyecto institucional de Identidad Caleña.

Sistema Producto

El proyecto dio origen a un sistema pedagógico de tres piezas, creado para fortalecer la identidad cultural y el reconocimiento del patrimonio en los estudiantes del Colegio Bennett.



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.



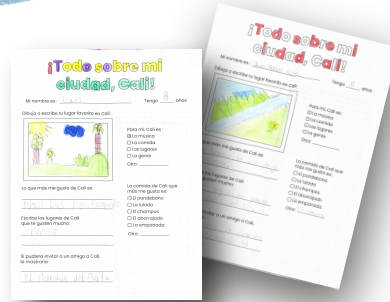
Campaña digital interna
Publicaciones en redes del colegio para socializar el proyecto.

Proceso Creativo



Taller de empatía con los estudiantes

Este taller permitió entender cómo los niños representan su ciudad: trazos desordenados, colores suaves y formas simples. Sus dibujos y comentarios sirvieron como base para definir una estética que se sintiera familiar y cercana a su manera de ver Cali.



Moodboards iniciales

A partir del taller se construyeron moodboards para definir el lenguaje visual: ilustración infantil, texturas tipo crayón, paletas pasteles y una atmósfera cálida. Estos tableros guiaron las decisiones de color, trazo y personalidad gráfica del sistema.



Asesoría con el Centro de Juegos (PUJ Cali)

La asesoría fue clave para estructurar la mecánica: qué componentes necesitaba el juego, cómo debían funcionar los mapas y las cartas, y qué elementos visuales ayudaban a la claridad dentro de una dinámica guiada para niños pequeños.



Bocetos iniciales de los monumentos

Los primeros bocetos exploraron diferentes niveles de simplificación del patrimonio caleño. Se probaron trazos más sueltos, líneas expresivas y formas amigables para que los monumentos fueran reconocibles, pero mantuvieran la estética infantil definida.



**Mi Aventura
por Cali**

**Historias
de Cali**

**Historias
de Cali**

**Historias
de Cali**

Construcción de los componentes base del juego



A partir de las ilustraciones se diseñaron los mapas, las cartas maestras y la bitácora. La estética infantil orientó la composición, la legibilidad de los caminos, la forma de los íconos y la estructura de la información, dando origen a la identidad visual del sistema.



Definición del lenguaje visual del sistema

Con los bocetos listos se consolidó el estilo final: una paleta pastel inspirada en el Valle, tipografías redondeadas, texturas manuales y un trazo expresivo que unificó todos los componentes del juego y permitió que cada pieza perteneciera al mismo universo visual.



Diseño de Juego

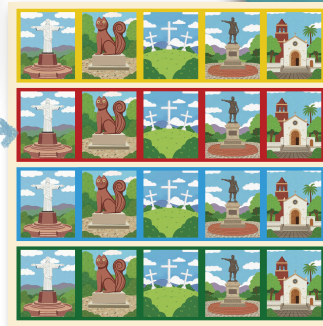
Mapas ilustrados

Manual de instrucciones

Explica las reglas, modalidades, ejemplos de pistas y recomendaciones para docentes.
Aporta: claridad y facilidad de implementación.



Mapas con 5 lugares organizados en rutas de color (amarillo, rojo, azul o verde).
Permiten filtrar los lugares según la sesión y mantienen la dinámica clara.
Aporta: organización visual y búsqueda guiada.



Tarjetón de referencias (tipo bingo)

Lámina con las 20 ilustraciones pequeñas en cuadrícula, con borde del color del mapa correspondiente.
Ayuda a comparar, descartar y hacer inferencias.
Aporta: referencia visual e investigación guiada.



Cartas maestras (20 ilustraciones)

Tarjetas de 14 × 9 cm con las ilustraciones completas.

Solo las usa la profesora para elegir en secreto el lugar objetivo.

Aporta: control de la actividad y apoyo visual para dar pistas.



Bitácora / Enciclopedia del juego

Libro ilustrado con: historia contada, origen real y dato curioso de cada lugar. Permite investigar y relacionar pistas con información real mientras juegan. Aporta: contenido pedagógico y lectura comprensiva.



Diseño Kit

Fanzine-Mapa plegable

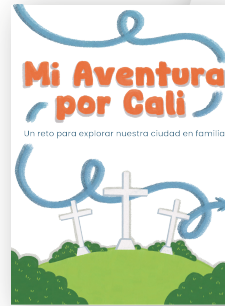
Hoja que se despliega como un mapa de Cali con las ilustraciones y marcos tipo Polaroid para pegar fotos familiares. Plegado funciona como mini-librito con portada, instrucciones, actividades y contraportada. Aporta: exploración real y registro familiar.

¡Convértete en Explorador de Cali!

A lo largo de tu viaje, intenta completar estos **mini-retos**:

- 1 Observa:**
¿Cuál es lo primero que ves?
¿Montañas, colores, estatuas?
- 2 Escucha:**
¿Qué sonidos notas?
¿Ciudad, pájaros, viento?
- 3 Explora:**
Encuentra un detalle curioso y descríbelo o dibújalo.
- 4 Pregunta:**
¿Tu familia conoce una historia sobre este lugar? Escríbela aquí.
- 5 Crea:**
Haz un dibujo rápido de lo que más te gusta.
- 6 Recuerda:**
¿Qué fue lo más especial de esta visita?

Completa tantos lugares como quieras.
Cada foto es un recuerdo que queda para siempre.



¿Qué es esto? y
¿Para qué sirve?

Un millón para explorar
Cali fuera del salón.

Crear un mapa gigante con
datos más importantes de
nuestra ciudad.

Actividades con tu familia
solo en cada marco.

¿Por un álbum
más rico?

**Mi Aventura
por Cali**



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.

Objetivo de la campaña

Transmitir de forma clara y visual en qué consiste el sistema, permitiendo que familias, docentes y estudiantes se sientan parte del proceso.
Aporta: visibilidad y sentido de pertenencia.

Público de la campaña

Familias del Colegio Bennett
Profesores y directivos
Comunidad educativa
Padres interesados en el proyecto





Lenguaje visual

Piezas que mezclan elementos del juego con la paleta institucional:
fotografías reales, iconos del sistema y textos breves en un estilo limpio y cálido.
Aporta: coherencia gráfica e identidad escolar.

Intención pedagógica

La campaña informa y educa, mostrando cómo se juega y por qué es valioso aprender sobre Cali desde pequeños.
Aporta: apropiación colectiva y continuidad del aprendizaje.

Validación

La validación del prototipo se realizó el 5 de noviembre con seis niños de segundo grado y su profesora. Durante la prueba piloto se usaron todos los componentes del juego, observando participación activa, comprensión clara de la dinámica y alta motivación.

La psicóloga de primaria evaluó el sistema mediante un formato de validación docente, destacando su pertinencia pedagógica, claridad visual y facilidad de uso por parte de las profesoras.

Hallazgos principales:

- 1 Los niños entendieron la dinámica y lograron relacionar pistas, mapas y bitácora.
- 2 Las ilustraciones facilitaron el reconocimiento de los lugares.
- 3 El juego fomenta diálogo, trabajo en equipo y pensamiento crítico.
- 4 Se integra con naturalidad al proyecto de Identidad Caleña del colegio.

La validación confirmó que **Historias de Cali** es un recurso funcional, atractivo y adecuado para primaria.

Referencias

- Blanco, M., & Rodríguez, M. (2019). Propuesta didáctica para la enseñanza del patrimonio histórico cultural en Educación Infantil. UCLM.
- Carreño, C., & López, M. (2019). Estrategias didácticas para trabajar con niños. Universidad de Almería.
- Discovery Kids. (s.f.). Doki.
- Eisner, E. (2002). The Arts and the Creation of Mind. Yale University Press.
- Fontal, O. (2003). Educación patrimonial. Ediciones Trea.
- Frascara, J. (2006). Diseño gráfico para la gente. Ediciones Infinito.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2020). Informe de Gestión.
- Munari, B. (2005). El arte como oficio. Gustavo Gili.
- Nye, B. (1993–1998). Bill Nye the Science Guy [Serie de TV].
- PBS / Scholastic. (1994–1997). The Magic School Bus [Serie de TV].
- Romero, A. (2023). LUMAP: Memorias en juego. Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play. MIT Press.
- UNESCO. (2001). Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural.
- UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.
- Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Referencias internas del proyecto

- Restrepo, G. (2025). Formulación de Proyecto – Historias de Cali [Documento interno]. Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- Colegio Bennett. (2025). Proyecto Institucional de Identidad Caleña [Documento interno].
- Restrepo, G. (2025). Taller de empatía con estudiantes del Colegio Bennett [Documento interno].
- Psicóloga de Primaria, Colegio Bennett. (2025). Formato de validación docente del juego Historias de Cali [Documento interno].

Histo

de C

orrias
Cali





