

Ilustrando la Historia de Colombia



Johana Mayorga Morera
Proyecto avanzado de Diseño de Comunicación Visual
Asesor: Diego Bermúdez
2024-1



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Johana Mayorga Morera
Pontificia Universidad Javeriana Cali
Facultad de Creación y Habitar
Programa: Diseño de Comunicación Visual
Énfasis en identidad corporativa y empaque
Proyecto avanzado de Diseño de Comunicación Visual
Asesor: Diego Bermúdez
Santiago de Cali
2024-1



Contenido

1- Introducción..... Pág. 04

2- Objetivos.....Pág. 05
Objetivo General.....Pág. 05
Objetivos Específicos.....Pág. 06

3- Justificación.....Pág.07

4- Planteamiento del problema.....Pág. 11

5- Marco referencial.....Pág. 13
Pedagogía alternativa.....Pág. 14
Ilustración en la educación.....Pág. 15
Enseñanza de la historia.....Pág. 18

6- Usuario.....Pág. 20

7- Experto temático.....Pág. 23

8-Metodología.....Pág. 26
Herramientas.....Pág. 27

9- Benchmarking.....Pág. 32

10- Conclusiones de investigación.....Pág. 37

11- Requerimientos de diseño.....Pág. 38

12- Ideación.....Pág. 39

13- Descripción del producto.....Pág. 44

14- Pruebas de usuario.....Pág. 46

15- Producto final.....Pág. 48

16- Conclusiones.....Pág. 52

17- Recomendaciones.....Pág. 53



18- Citas y Referencias.....Pág. 54







Ilustrando la historia de Colombia

Un camino visual en la educación



Este proyecto busca crear material didáctico educativo que emplee la ilustración como herramienta principal para relatar la historia de Colombia de forma accesible y estimulante para estudiantes infantiles. Su propósito es facilitar el aprendizaje y la comprensión de los eventos, personajes y procesos históricos que han influenciado la identidad y el devenir de nuestra nación.



Objetivo General

Diseñar un modelo de comunicación visual para el aprendizaje de la historia de Colombia a través de la ilustración y la pedagogía alternativa en el grado 5to de primaria del colegio Ideas de la ciudad de Cali (estudio de caso).

Objetivos Específicos

01.

Identificar las necesidades y falencias en el proceso de aprendizaje de la historia de Colombia en los estudiantes de "quinto grado de primaria" del Colegio Ideas.

02.

Construir posibles soluciones en co-creación con los estudiantes y profesores basada en sus sugerencias, preferencias y necesidades en relación con el aprendizaje.

03.

Configurar una propuesta de ilustración integrada con los principios de la pedagogía alternativa guiada por las necesidades y sugerencias del público objetivo.

Justificación

El sistema educativo colombiano está organizado en cuatro niveles: educación preescolar, educación básica primaria, educación básica secundaria y educación media. La educación preescolar es impartida a niños y niñas menores de 6 años (no es obligatoria). La educación básica primaria y secundaria son obligatorias y gratuitas para todos los niños y jóvenes. La educación media es opcional y se da a jóvenes entre 16 y 18 años.

Delgado (2014) habla sobre que la educación en Colombia enfrenta diferentes retos en cuanto a la calidad y la equidad debido a diversos factores, como la falta de recursos, la desigualdad socioeconómica, la falta de formación de los docentes y la falta de acceso a la educación en algunas zonas del país. Además también menciona que las pruebas PISA muestran una baja calidad de la educación en el país y brechas entre los colegios públicos y privados.



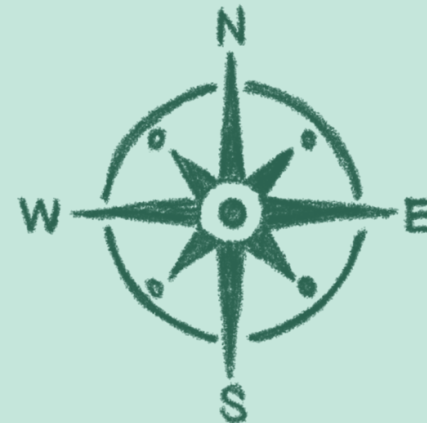
¿Será que la pedagogía tradicional en Colombia está dando buenos frutos?


Según el artículo "Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista", se argumenta que la pedagogía tradicional se caracteriza por favorecer la enseñanza directa y rigurosa, guiada por un plan de estudios rígido y orientado hacia el docente. En este enfoque, se emplea principalmente un método de enseñanza de tipo expositivo, la evaluación del aprendizaje se enfoca en la reproducción de información y se centra en la calificación del resultado obtenido. La relación entre el profesor y el alumno es autoritaria, basada en la concepción del alumno como un receptor de información y objeto del conocimiento.

Según menciona Restrepo (2018), en Colombia se emplea un método de correlación de la Historia y la Geografía, donde ambas se enseñan simultáneamente, y dependiendo del grado, se presenta en momentos separados por hechos históricos, donde los temas van desde la historia nacional, hacia la historia universal y las ciencias sociales.

El menciona que la enseñanza de la historia en las aulas debería ser enfocada a la comprensión de los problemas reales de los hombres y mujeres del pasado, una historia que sirva para educar, en lugar de adoctrinar, una historia reflexiva y crítica frente a las visiones egoístas donde los personajes importantes son exaltados como héroes y sus acciones son consideradas como indiscutibles.

Una de las críticas a la enseñanza de la historia en Colombia que se realiza en este mismo artículo es que se enfoca en una visión parcial y sesgada de la historia, que no permite una comprensión profunda y crítica de los procesos históricos y sociales del país.







Frente a estos métodos de aprendizaje ha surgido la pedagogía alternativa, la cual es un proceso que facilita el aprendizaje y la enseñanza con el uso de diversas estrategias en distintos campos de estudio. Estas pedagogías representan enfoques escolares distintos y genuinos en comparación con los utilizados en las escuelas tradicionales (oficiales), gracias a la implementación de una variedad de métodos de enseñanza. Está orientada a la participación, permitiendo al alumnado ser participante de su propia reflexión y meditaciones basadas en las aptitudes personales. Según se menciona en el artículo "Una aproximación a las pedagogías alternativas"

Una de estas herramientas que utiliza la pedagogía alternativa es la ilustración, como menciona Aguado Molina y Villalba Salvador (2020), la ilustración puede ser una herramienta valiosa para la educación. Esta puede aportar al aprendizaje de diversas maneras. Por un lado, puede ayudar a guardar conceptos en la memoria y estimular la imaginación del niño, lo que puede incitar a la creatividad y a la pasión por la lectura.

Por otro lado, puede contribuir a la alfabetización visual, que es considerada un factor fundamental para ejercer una ciudadanía crítica en las sociedades democráticas contemporáneas. Además, la ilustración puede ser utilizada como recurso didáctico en el aula, para complementar la literatura infantil y enriquecer el conocimiento visual y la percepción de las cosas.

La narración de la historia de Colombia desde la Ilustración puede resultar altamente beneficiosa dada la complejidad y los desafíos que enfrenta el sistema educativo colombiano. En un país donde la educación básica y media enfrenta retos en términos de calidad y equidad, es importante replantear los métodos de enseñanza. Por otro lado, la pedagogía alternativa, se enfoca en la participación activa del estudiante y la comprensión crítica. Al adoptar la Ilustración como base para contar la historia de Colombia, se puede promover una educación que fomente la reflexión, la crítica y la comprensión profunda de los procesos históricos y sociales,






lo que a su vez puede contribuir a mejorar la calidad y equidad educativa en el país, lo que resulta fundamental en la formación de ciudadanos críticos.

Mi motivación para emprender este proyecto surge de una amalgama de experiencias personales que convergen en un propósito claro y poderoso. Por un lado, mi infancia estuvo marcada por ciertas dificultades relacionadas con el enfoque tradicional de estudio. Las rigideces del sistema educativo convencional no siempre se adaptaban a mi estilo de aprendizaje, lo que generaba frustración y desmotivación. Sin embargo, mi vida dio un giro trascendental cuando tuve la oportunidad de ingresar a un colegio que implementa una metodología interactiva y divertida.

Al comprender la importancia de métodos educativos más inclusivos y efectivos, he sentido una llamada interna a contribuir con el desarrollo de herramientas que permitan a los niños explorar y comprender el mundo que los rodea de manera significativa y estimulante.

En este contexto, mi interés por la historia de Colombia ha jugado un papel crucial. Crecer rodeada de historiadores, entre mis abuelos y mi tío, ha nutrido mi curiosidad por nuestro pasado y ha despertado en mí una profunda admiración por las historias que conforman nuestra identidad como nación.

Es este amor por la historia de Colombia, combinada con mi habilidad y amor por la ilustración, lo que me impulsa a embarcarme en este proyecto. Visualizar los eventos y personajes clave de nuestra historia a través de ilustraciones creativas y cautivadoras no solo facilitará el aprendizaje de los niños, sino que también les permitirá conectar de manera más profunda con su patrimonio cultural y comprender la relevancia de su propio lugar en la historia.




Planteamiento del problema



La falta de herramientas pedagógicas que estimulen la imaginación y la conexión emocional de los estudiantes con su patrimonio cultural se convierte en un problema central. La pregunta que surge es: ¿Cómo podemos replantear la enseñanza de la historia en Colombia para mejorar la calidad educativa y formar ciudadanos más comprometidos con la comprensión profunda de su pasado y su papel en la construcción del futuro?

En este contexto, se hace imperativo explorar soluciones innovadoras que aborden de manera efectiva las deficiencias actuales en la enseñanza de la historia en Colombia. ¿Es posible desarrollar un enfoque pedagógico que fomente la participación activa del estudiante, promoviendo la comprensión crítica y reflexiva de los procesos históricos y sociales?



¿Cómo podemos integrar la pedagogía alternativa con herramientas visuales, como la ilustración, para estimular un aprendizaje significativo y duradero? Específicamente, ¿cómo la ilustración puede convertirse en una herramienta efectiva para transmitir contenidos educativos y contribuir a la pedagogía alternativa?

Asimismo, es crucial indagar sobre la implementación práctica de la ilustración en el proceso pedagógico, tanto en su forma analógica como digital. ¿Cómo se puede transmitir la historia por medio de la ilustración de manera efectiva y accesible para los estudiantes? ¿Qué estrategias y recursos son necesarios para manejar la ilustración en el contexto educativo de manera óptima?

Estas interrogantes buscan no solo identificar las limitaciones del sistema educativo actual, sino también abrir la puerta a propuestas concretas que transformen la manera en que los estudiantes colombianos interactúan con su historia. La construcción de un enfoque pedagógico que abrace la diversidad de experiencias,

promueva el pensamiento crítico y permita a los estudiantes ser participantes activos en la construcción de su propio conocimiento histórico es esencial para forjar ciudadanos informados, reflexivos y comprometidos con la construcción de un futuro más justo y equitativo.

Por lo tanto, este estudio no solo se dirige a los niños en proceso de formación, así como a los profesores que buscan enriquecer su práctica pedagógica, sino que también tiene implicaciones indirectas para entidades como la Secretaría de Educación. Se focaliza en el ciclo de vida de la niñez y la juventud, etapas cruciales en la formación y construcción de identidad, y se llevará a cabo en el Colegio Ideas en Cali, un entorno propicio para la implementación y evaluación de las propuestas pedagógicas.

Marco de referencia

El marco referencial de esta investigación incluye conceptos clave como **la pedagogía alternativa**, **la ilustración en la educación**, **la enseñanza de la historia**. La pedagogía alternativa se refiere a enfoques innovadores en la educación que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes. La ilustración es una herramienta visual poderosa para comunicar información de manera atractiva y comprensible. La enseñanza de la historia aborda los métodos para transmitir conocimiento histórico, crucial para comprender la identidad nacional. Además, la alfabetización visual se centra en la capacidad de interpretar y crear imágenes, un aspecto importante en el proceso educativo y en la comprensión de la historia ilustrada. Estos conceptos guiarán el desarrollo del proyecto ilustrando la historia de Colombia un camino visual en la educación.



Pedagogía alternativa:


La educación alternativa, en contraste con la educación convencional, se define por una serie de principios fundamentales que buscan transformar el enfoque tradicional. En primer lugar, se destaca la atención centrada en el estudiante, donde este se convierte en el eje central del proceso educativo, fundamentando el aprendizaje en sus propios intereses y necesidades. Además, aboga por un aprendizaje activo y experiencial, fomentando que los estudiantes adquieran conocimientos a través del juego, la exploración y la experimentación.


Un aspecto distintivo de la educación alternativa es la personalización, que defiende la adaptación del proceso de aprendizaje a las necesidades y estilos individuales de cada estudiante. Este enfoque persigue el desarrollo integral de la persona, abarcando aspectos físicos, intelectuales, morales y estéticos, adoptando así una perspectiva holística.

Los valores fundamentales de libertad y responsabilidad son promovidos activamente en la educación alternativa, alentando a los estudiantes a tomar decisiones y participar en la gestión de su entorno educativo. Asimismo, se busca establecer una conexión directa con la vida cotidiana de los estudiantes, integrando el ámbito escolar con la comunidad y el entorno social.

Desde un punto de vista conceptual, la educación alternativa incorpora un componente crítico-social que busca transformar la sociedad a través del ámbito educativo. En este contexto, destacan figuras influyentes como Francisco Ferrer Guardia y Ovide Decroly.

Francisco Ferrer Guardia, proponiendo un enfoque científico, racional e integral. Su visión se centra en desarrollar todas las capacidades individuales para que la persona pueda ser autosuficiente y contribuir positivamente a la sociedad. Ferrer (1909) propone que la escuela funcione como un taller de trabajo y un laboratorio de experimentación,






donde los niños aprendan de manera autónoma y se preparen para ser útiles en la sociedad.


Por otro lado, Ovide Decroly (1936), propone un enfoque educativo basado en los centros de interés del niño, organizando el currículo en torno a sus necesidades e intereses. Decroly enfatiza que la educación debe ser un proceso natural y espontáneo, donde la escuela sea un lugar donde el niño pueda vivir y no simplemente prepararse para vivir. Además, promueve la idea de que la educación no es solo la transmisión de conocimientos, sino la formación integral del carácter.

Ambos pedagogos, Ferrer y Decroly, han dejado un legado perdurable en la pedagogía alternativa, proporcionando alternativas valiosas a la educación convencional. En resumen, estas visiones alternativas de la educación, fundamentadas en la atención al estudiante, el aprendizaje activo y la integralidad, siguen siendo relevantes y ofrecen una perspectiva enriquecedora para el desarrollo individual y social en la actualidad.

Ilustración en la educación:

La ilustración en la comunicación visual trasciende la mera ornamentación para convertirse en un vehículo de expresión y comprensión. No se limita a embellecer, sino que desempeña un papel fundamental en la transmisión de ideas, conceptos e información de manera clara y atractiva. Al utilizar representaciones gráficas de objetos, personajes, escenas o abstracciones, la ilustración se convierte en un lenguaje visual poderoso y versátil que permite capturar la atención del espectador y facilitar la comprensión de mensajes complejos. En este sentido, la ilustración no solo adorna, sino que enriquece la comunicación visual al proporcionar una vía efectiva para transmitir y compartir significados de manera impactante y memorable, como afirma Joan Costa (1993) "La ilustración es un lenguaje visual que se utiliza para comunicar ideas,





conceptos o información de forma atractiva y comprensible. Se basa en la representación gráfica de objetos, personajes, escenas o abstracciones, utilizando una amplia gama de técnicas y estilos" (p. 23).

Hasta el momento, hemos examinado la definición de ilustración como un medio visual con un propósito comunicativo. Se ha observado que la ilustración no se limita meramente a adornar o embellecer un mensaje, sino que posee la capacidad de transmitir ideas y conceptos de manera atractiva y comprensible.


Ahora, daremos un paso a exploramos cómo la ilustración se aplica en el ámbito educativo.


La utilización de imágenes y dibujos como herramientas para facilitar el aprendizaje es lo que entendemos por ilustración en la enseñanza.

Aguado Molina y Villalba Salvador (2020) hablan de la relevancia de la ilustración como una herramienta pedagógica que va más allá de solo ser un adorno visual,

basándose y tomando de guía la importancia de la capacidad de "lectura visual" o también conocido como "alfabetización visual" planteamiento de T. Durán (2005), como se citó en Aguado Molina y Villalba Salvador (2020), la "alfabetización visual", a través de la ilustración, es esencial en la educación, ya que no solo complementa el texto escrito, sino que también desarrolla habilidades cognitivas, fomenta la comprensión de códigos visuales, estimula la imaginación, genera empatía y permite la identificación emocional. En un mundo cada vez más visual, esta competencia se vuelve crucial para preparar a los estudiantes para comprender y comunicar eficazmente en una sociedad inundada de imágenes.

La enseñanza mediante ilustraciones como menciona Perales, F. J., & Jiménez, J. D. (2002), implica el uso de imágenes, gráficos, diagramas y otros recursos visuales para facilitar la transmisión de conocimientos y mejorar el proceso de aprendizaje. Al emplear ilustraciones en la educación, se busca estimular la comprensión,






retención de información y motivación de los alumnos. Estas representaciones visuales ayudan a visualizar conceptos abstractos, simplificar información compleja, fomentar la participación activa y hacer el contenido más atractivo y memorable.

En este mismo estudio Perales, F. J., & Jiménez, J. D. (2002), exponen los beneficios que trae la implementación de esta herramienta:

- Estimula la retención de información: Las imágenes visuales son más fáciles de recordar que el texto solo, lo que puede mejorar la retención a largo plazo de los conceptos enseñados.
- Aumenta la motivación: El uso de ilustraciones atractivas y visualmente estimulantes puede captar la atención de los estudiantes, mantener su interés y hacer que el aprendizaje sea más agradable.
- Mejora la comunicación: Las imágenes pueden trascender las barreras del idioma y la cultura, facilitando la comunicación de ideas y conceptos de manera universal.

- Adaptable a diferentes estilos de aprendizaje: Las ilustraciones permiten abordar las necesidades de los estudiantes visuales, auditivos y kinestésicos, facilitando la comprensión para una variedad de estilos de aprendizaje.
- Fomenta la creatividad: Al interpretar y crear sus propias ilustraciones, los estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas y de pensamiento crítico.
- Promueve la interactividad: Las ilustraciones interactivas y actividades visuales pueden involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentando la participación y la exploración.

La ilustración emerge como un elemento fundamental en la comunicación visual, trascendiendo su función decorativa para convertirse en un vehículo esencial en la expresión y comprensión de ideas complejas. En el ámbito educativo, su versatilidad y poder transformador se manifiestan en una serie de beneficios tangibles, desde facilitar la comprensión de conceptos hasta estimular la




creatividad y promover la participación activa de los estudiantes. En última instancia, la ilustración no solo enriquece la comunicación visual, sino que también potencia el proceso educativo, dotando a los aprendices de herramientas visuales poderosas para comprender, retener y aplicar conocimientos de manera efectiva


Enseñanza de la historia:

La enseñanza de la historia, como campo diverso, abarca distintas perspectivas y enfoques, destacando elementos como la interpretación crítica, la objetividad, el nacionalismo, la ciencia social y la consideración de las experiencias de las personas comunes. En este contexto, no existe un enfoque único y correcto, ya que la elección del método dependerá del contexto.

las necesidades de los estudiantes y los objetivos educativos. Aspectos cruciales a considerar incluyen fomentar el pensamiento crítico, la interpretación de los hechos pasados, la comprensión de diferentes perspectivas, el respeto por la diversidad y el desarrollo de la identidad y responsabilidad social. En última instancia, la enseñanza de la historia desempeña un papel fundamental en la formación de ciudadanos informados y críticos, capacitados para comprender el pasado y contribuir a la construcción de un futuro mejor.

Carl Becker (1922), un destacado historiador estadounidense, transformó la enseñanza de la historia al proponer un enfoque más científico y social que desafiaba la visión tradicional de la historia como una mera narración de hechos y personajes del pasado. Resaltó la importancia de la interpretación en la historia, argumentando que esta no consiste simplemente en relatar hechos, sino en una interpretación selectiva y organizada del pasado, influenciada por la perspectiva y contexto del historiador. Además, hizo hincapié en la necesidad de considerar la perspectiva





de los actores históricos, subrayando que cada generación elabora su propia historia debido a su visión única del pasado.


Otro aporte fundamental de Becker fue la aplicación del método científico en la investigación histórica. Defendió que los historiadores deben analizar crítica y sistemáticamente las fuentes para llegar a conclusiones válidas, enfatizando que la historia es una ciencia social que debe utilizar los mismos métodos de investigación que otras disciplinas sociales. También abogó por un cambio en los objetivos de la enseñanza de la historia, proponiendo que el énfasis no debería recaer en la memorización de fechas y nombres, sino en la comprensión del pasado.

Carl Becker dejó un legado significativo en la enseñanza de la historia al subrayar la importancia de la interpretación, la consideración de la perspectiva, la aplicación del método científico y la promoción de la comprensión del pasado como objetivos clave. Sus ideas siguen siendo relevantes hoy en día y han influido en la forma en que se aborda la enseñanza de la historia en las escuelas.

Edward Hallett Carr (1961), renombrado historiador británico, dejó una profunda reflexión sobre la enseñanza de la historia, en su libro "¿Qué es la Historia?" (1961). En esta obra, Carr cuestiona la tradicional memorización de hechos y fechas sin contexto, alegando que esta práctica no permite a los estudiantes comprender verdaderamente el pasado.

Carr aboga por una enseñanza centrada en la comprensión del pasado, donde los estudiantes interpreten hechos, analicen causas y consecuencias, y comprendan diversas perspectivas. Destaca la importancia de considerar la perspectiva en la enseñanza de la historia, reconociendo que cada época y grupo social tiene su propia interpretación.

Enfatiza la relación dinámica entre pasado y presente, proclamando que la historia es la clave para entender el mundo contemporáneo, además, desempeña un papel esencial, actuando como guía para el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.



Usuario

Usuario principal:

Niños los estudiantes de quinto grado del Colegio Ideas, con edades comprendidas entre los 9 y 12 años que están atravesando la transición de la infancia media a la adolescencia.

La etapa que va de la infancia media a la adolescencia es un período de cambio intenso, casi como la transformación de una oruga en mariposa. Los niños experimentan cambios tanto físicos como mentales que los preparan para la adultez.

Como menciona F. Philip Rice (1997), físicamente, la pubertad marca el inicio de la adolescencia. Durante esta fase, los niños experimentan un crecimiento rápido, desarrollan características sexuales secundarias y su sistema reproductivo madura.

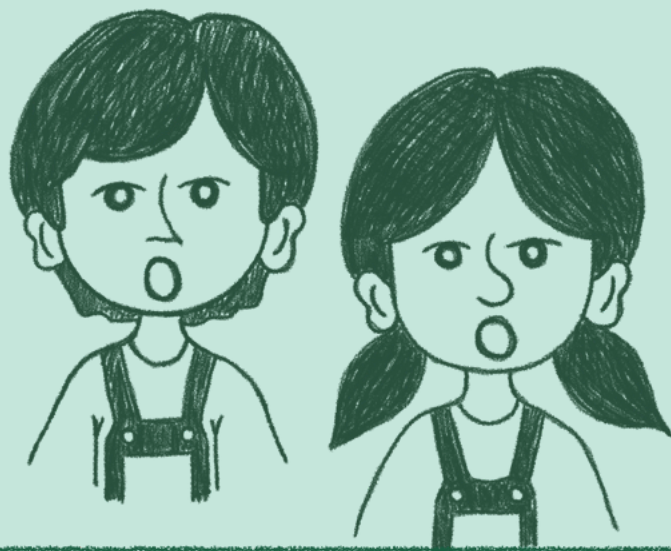
Los cambios psicológicos son igualmente significativos. Los jóvenes desarrollan su propia identidad, independencia y pensamiento crítico. Comienzan a pensar de manera más abstracta, cuestionan las normas y valores que antes aceptaban sin dudar y experimentan con diferentes roles e intereses para descubrir quiénes son y qué quieren en la vida.

El desarrollo psicológico y moral en la adolescencia, describiéndola como una etapa crucial para la formación de la identidad y el pensamiento abstracto, así como para la internalización de las normas sociales y el desarrollo de un código moral propio.



Cambios físicos:

- Inicio: La pubertad comienza a diferentes edades para cada niño, con un rango normal entre los 8 y los 14 años para las niñas y entre los 9 y los 15 años para los niños.
- Características: Los cambios físicos más notables incluyen:
 - Crecimiento acelerado: Aumento de la altura y el peso.
 - Desarrollo de los caracteres sexuales secundarios:
 - Niñas: Crecimiento de los senos, vello púbico y axilar, menarquia (primera menstruación).
 - Niños: Agrandamiento de los testículos y el pene, vello púbico y axilar, cambio de voz.



Cambios psicológicos:

Desarrollo cognitivo:

- Pensamiento abstracto: Capacidad para pensar en ideas y conceptos más complejos.
- Razonamiento formal: Habilidad para formular hipótesis y deducir consecuencias.
- Egocentrismo: Preocupación por la propia imagen y los propios pensamientos.

Desarrollo social:

- Independencia: Mayor necesidad de independencia de los padres.
- Amistad: Importancia creciente de las relaciones con amigos.
- Presión de grupo: Mayor susceptibilidad a la influencia de los pares.

Desarrollo emocional:

- Cambios de humor: Mayor frecuencia de emociones intensas y fluctuantes.
- Búsqueda de identidad: Exploración de valores, intereses y metas personales.
- Preocupaciones por la imagen corporal: Inseguridades sobre el cuerpo físico.

Usuario secundario:

Como usuario secundario se encuentran los profesores que imparten la enseñanza de historia en el Colegio Ideas, específicamente aquellos que trabajan con estudiantes del quinto grado de primaria. Estos docentes desempeñan un papel fundamental en la transmisión del conocimiento histórico y en la formación integral de los estudiantes en esta etapa de su desarrollo académico.

Los profesores de historia en el Colegio IDEAS no solo actúan como facilitadores del aprendizaje, sino también como guías que orientan a los estudiantes en la comprensión de los acontecimientos pasados, las causas y consecuencias de los mismos, así como en el análisis crítico de fuentes históricas. Su labor va más allá de la mera transmisión de datos, ya que buscan inculcar en los estudiantes el amor por la historia, fomentando la curiosidad, el pensamiento crítico y la reflexión sobre el mundo que les rodea.



Experto Temático

1- Colegio ideas:

Ubicado en la vibrante ciudad de Cali, Colombia, el Colegio Ideas ha sido un faro de excelencia educativa durante más de cuatro décadas, llevando consigo el estandarte de la innovación y la integración de la sabiduría ancestral con los avances contemporáneos. Desde su fundación en 1979, el Colegio Ideas ha estado comprometido con la formación integral de sus estudiantes, enriqueciendo sus mentes y espíritus a través de un enfoque pedagógico único y transformador.

Bajo el lema "El acto de construir, ecología del alma para un currículo divergente", el proyecto pedagógico del Colegio Ideas es una obra maestra de ingenio educativo. Se basa en la armoniosa integración del orden natural con el proceso de aprendizaje,



creando un entorno propicio para el florecimiento tanto académico como emocional de los estudiantes, garantizando así un equilibrio dinámico que perdure para las generaciones futuras.

Las raíces de este proyecto se hunden en la tierra misma, reconociendo en el arte y la naturaleza las herramientas fundamentales para el desarrollo del individuo. A través del arte, se honra la identidad y el arraigo cultural, mientras que la conexión con la tierra permite valorar la memoria viva de los pueblos. En este espacio sagrado de aprendizaje, se fomenta el amor, la escucha activa, el respeto por la diversidad y la colaboración, creando un ambiente propicio para el crecimiento personal y la comprensión profunda del mundo que nos rodea.

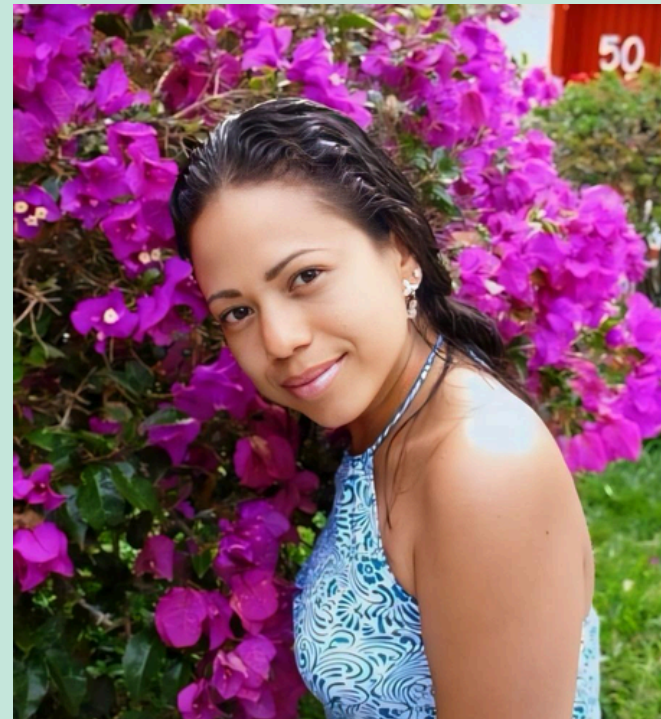
La Pedagogía Esencial enfatiza entender y reflexionar sobre el proceso de formación de los niños, buscando armonizar sus cualidades innatas con su entorno. Esto fortalece la identidad, el pensamiento crítico y creativo, y la apreciación del mundo que nos rodea.

Se fomenta una exploración sensible y contacto directo con la realidad para construir conocimiento, guiados por el asombro. Este enfoque promueve una ética, estética y ecología de la convivencia para el beneficio de las generaciones futuras.



2- Profesora Maria Fernanda Otero:

María Fernando Botero es una profesora licenciada en educación preescolar y primaria por la Universidad Santiago de Cali. Cuenta con más de 20 años de experiencia en el área y trabaja en el Colegio Ideas, donde lleva 10 años desempeñándose y actualmente se encuentra como directora del grado quinto de primaria.



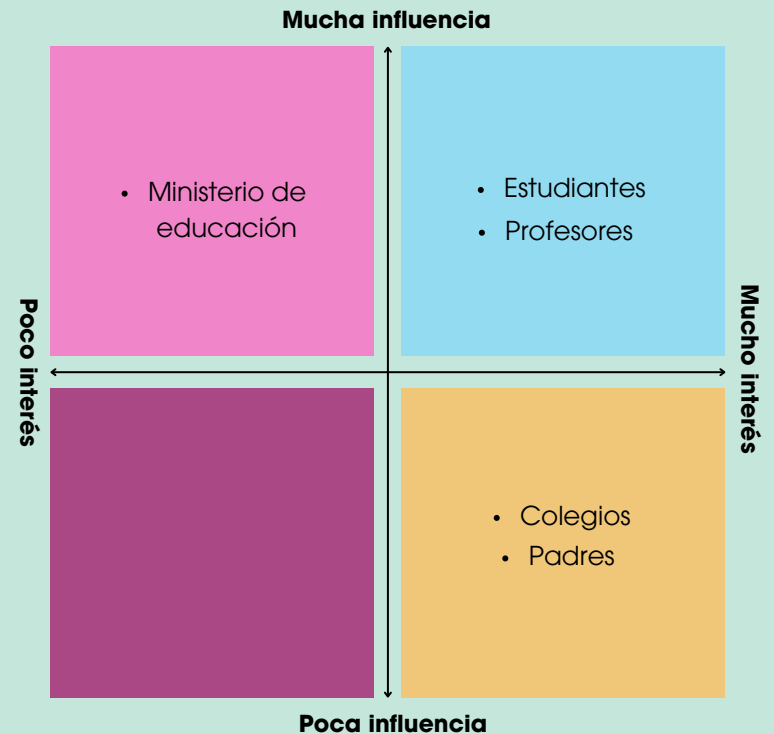
Metodología

La metodología Design Thinking se seleccionó para el desarrollo del proyecto debido a su enfoque centrado en el usuario y su capacidad para fomentar la creatividad. Esta metodología promueve la empatía con los usuarios finales, en este caso, los niños estudiantes, permitiendo comprender sus necesidades, intereses y preferencias. Esto es fundamental para diseñar un material didáctico que capture su atención y facilite su aprendizaje de manera efectiva. Además, Design Thinking facilita la generación de ideas innovadoras y la iteración constante, lo que garantizará la creación de un material dinámico y adaptado a las necesidades específicas de los niños.

Herramientas

1- Mapa de actores:

Objetivo: El objetivo de esta actividad es identificar las personas, entidades y administraciones que participan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia en los estudiantes de quinto grado. Esto se hace con el propósito de comprender mejor la dinámica del proceso educativo y poder optimizar los recursos y esfuerzos hacia las áreas que realmente promueven un aprendizaje efectivo y estimulante para los alumnos.



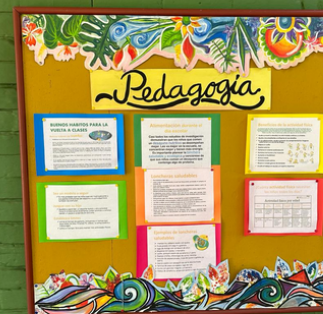
2- Observación del contexto:

Objetivo: Mediante esta práctica, se pretende recabar información pertinente acerca de los aspectos ambientales, sociales, culturales y organizacionales que puedan influir en el objeto de estudio. Este proceso establece una base sólida para la toma de decisiones fundamentadas y la implementación de estrategias efectivas, al ofrecer un conocimiento profundo del entorno en el cual interactúa el usuario.

Hallazgos: El Colegio Ideas, es el entorno donde se reúnen todos los usuarios, es un verdadero oasis de naturaleza y aprendizaje. Aquí, el contacto con la madre tierra es una forma de vida. Las aulas de clase están diseñadas con espacios abiertos, invitan al flujo de ideas y al intercambio constante entre todos los integrantes del salón. Los pupitres, ubicados en forma de media luna, garantizan este vínculo cercano y colaborativo.

El arte se encuentra en cada rincón del colegio, convirtiéndolo en un lugar inspirador y creativo. Los espacios son amplios y tranquilos,

permitiendo a los estudiantes sumergirse en un ambiente propicio para el aprendizaje y la reflexión. Además, la reducida cantidad de estudiantes por aula facilita una atención personalizada, donde cada estudiante recibe el apoyo y la orientación necesarios para alcanzar su máximo potencial



2- Focus Groups:

Objetivo: Esta herramienta permite recopilar información cualitativa directamente de los usuarios, lo que ayuda a identificar sus necesidades, deseos, experiencias y expectativas en relación con el proyecto, facilitando la creación de empatía con los usuarios, lo que a su vez contribuye a diseñar soluciones más centradas en el usuario y a satisfacer sus requerimientos de manera efectiva.

Para llevar a cabo entrevistas grupales o focus group, me dirigí al Colegio Ideas, donde me reuní con los estudiantes de quinto grado de primaria. En un principio, establecimos un ambiente de empatía y nos presentamos mutuamente. Luego, procedí a realizar una presentación personal y a exponer el proyecto que tenemos en mente, el cual quiero desarrollar junto con ellos. Finalmente, les realicé una serie de preguntas con el objetivo de comprender sus preferencias, dificultades y necesidades en relación con el aprendizaje de la historia de Colombia.

Hallazgos: Con la colaboración de los estudiantes del quinto grado de primaria, pude abordar diversas inquietudes y aclarar dudas, lo cual me permitió apreciar su notable inteligencia y su alto nivel de participación. Esta observación es especialmente relevante ya que su entusiasmo y participación activa serán un valioso aporte a mi proyecto. Me di cuenta de que estos niños tienen un genuino interés por la historia, aunque a veces encuentran tedioso y complicado el proceso de memorizar fechas y eventos. Esto confirma la necesidad imperante de encontrar herramientas que faciliten la comprensión de los hechos históricos.



4- Tarjeta persona:

Objetivo: El objetivo de hacer una tarjeta persona con la información de las entrevistas es simplificar y resumir lo que aprendemos sobre los estudiantes. Se busca resaltar los rasgos distintivos, necesidades y preferencias del usuario en un formato fácilmente accesible y comprensible, lo que facilita la identificación de patrones y la toma de decisiones informadas en el diseño y desarrollo del producto.



Edad: 11 años

Género: Femenino

Localización: Cali - Colombia

Colegio: Colegio Ideas

Grado: Quinto de primaria

Maria Alejandra Arciniegas

Estudiante

Ámbito Social:

El niño se relaciona bien con sus compañeros de clase y disfruta pasar tiempo con ellos, especialmente en actividades lúdicas y dinámicas.

Antecedentes:

Aunque muestra cierto interés por la historia, tiene una relación difícil con la materia debido a que la encuentra aburrida y le resulta difícil memorizar las fechas importantes. Esta dificultad le genera frustración y afecta su motivación para aprender.

Motivaciones:

Jugar con amigos, participar en clases dinámicas, en especial las clases de artes plásticas y música y explorar nuevos intereses de manera creativa.

Frustraciones:

Historia monótona, tiene dificultad para recordar fechas importantes, y se siente desconectado emocionalmente de la materia debido a la falta de conexión con los eventos y las fechas.

5- Mapa de empatía:

Objetivo: El objetivo principal es entender mejor a nuestros usuarios. Este mapa es un retrato de la persona que estamos tratando de comprender, en este caso los estudiantes. En él se busca reunir información sobre lo que piensan y sienten, lo que ven y escuchan, lo que dicen y hacen, así como sus preocupaciones y necesidades. Todo esto ayuda a tener una imagen completa de quiénes son y qué les importa. Con esta comprensión más profunda, podemos diseñar productos o servicios que realmente satisfagan sus deseos y necesidades.



Benchmarking

Para llevar a cabo el Benchmarking, se realizaron dos estudios exhaustivos con el objetivo de abordar de manera completa y profunda proyectos que puedan enriquecer aún más nuestro propio proyecto.

Para la evaluación del Benchmarking se establecieron los siguientes criterios:

- **Métodos alternativos de enseñanza:** Este criterio se centra en romper con la tradicionalidad y ofrecer enfoques innovadores para la transmisión y enseñanza del contenido. Se busca mejorar la comprensión, el interés y la participación de los estudiantes. Estos métodos dinámicos y atractivos hacen que la experiencia de aprendizaje sea más significativa, permitiendo una apreciación más profunda de la historia.
- **Ilustración en la educación:** Se trata de una herramienta que emplea imágenes visuales y gráficas para comunicar mensajes complejos de manera efectiva, facilitando así el proceso de aprendizaje. Su aplicación abarca diversos niveles educativos y disciplinas, generando un impacto positivo en la comprensión y retención del contenido por parte de los estudiantes.
- **Estilo gráfico:** Este criterio se enfoca en la utilización de un estilo gráfico especialmente diseñado para un público infantil. Se considera cuidadosamente la selección de colores, tipografía, estilo visual y otros elementos para captar y mantener el interés de los niños. Un diseño visualmente atractivo facilita una comunicación exitosa y efectiva del contenido.
- **Usabilidad:** Se evalúa la facilidad de uso y comprensión del diseño. Un diseño intuitivo y accesible garantiza una experiencia de aprendizaje fluida y efectiva para los estudiantes.

Benchmarking #1

El benchmarking se llevó a cabo con la participación activa de los estudiantes y su profesora, quienes colaboraron en la exploración de sus herramientas y preferencias, incluyendo juegos y películas. Este enfoque permitió obtener una comprensión exhaustiva de lo que les gusta y les interesa, lo cual resulta fundamental para diseñar una estrategia educativa que sea tanto efectiva como atractiva para ellos.

- **Bill Nye Saves the World:** Bill Nye Salva al Mundo es un talk show científico presentado por Bill Nye, donde se abordan temas como el cambio climático y la energía renovable. Cada episodio incluye entrevistas, experimentos y demostraciones para informar y entretener al público. El programa busca inspirar a las personas a tomar medidas para mejorar el mundo. Se estrenó en Netflix en 2017, recibiendo elogios por su enfoque educativo y entretenido.

- **Timeline:** Timeline es un juego de mesa educativo y entretenido que te reta a ordenar cronológicamente eventos históricos, inventos o descubrimientos. Es una forma divertida de aprender sobre diferentes culturas, épocas y avances tecnológicos.
- **National Geographic Kids:** Es una marca dedicada a inspirar a los niños a explorar el mundo que les rodea. Ofrece una amplia gama de productos y experiencias que despiertan la curiosidad, la creatividad y el amor por la naturaleza en los más pequeños.
- **El Profesor Súper O:** El Profesor Súper O es una serie de televisión animada colombiana de carácter educativo que se transmite en el Canal 13 y Señal Colombia desde 2006. La serie trata sobre un superhéroe afrocolombiano llamado El Profesor Súper O, el cual corrige a las personas que cometen errores idiomáticos.
- **Historiadas:** Historiadas es un emocionante proyecto universitario que tiene como objetivo destacar el invaluable legado de las mujeres prominentes en la historia de Cali. Desde figuras icónicas como Jovita hasta otras heroínas olvidadas.

Benchmarking #1

● NO SECTORIAL
● SECTORIAL

	Nombre	C1	C2	C3	C4	Total
●	Bill Nye Saves the World	5	0	3	5	13/20
●	Timeline	5	5	5	3	18/20
●	National Geographic Kids	3	4	5	4	16/20
●	El profesor super O	5	5	3	5	18/20
●	Historiadas	4	5	5	2	16/20
	Total	22	19	21	19	

Benchmarking #2

Para la ejecución del segundo benchmarking, se llevó a cabo una meticulosa selección de puntos de referencia, priorizando aquellos que guardan una estrecha relación con la narrativa de la historia mundial. Este proceso de selección minuciosa permitió identificar con precisión los elementos más relevantes y significativos que contribuyen a la comprensión y contextualización de los acontecimientos históricos a nivel global.

- **Civilization: Is the West History?:** Is the West History? Es un documental británico de 2011 del historiador Niall Ferguson que explora cómo Occidente llegó a ser la civilización dominante del mundo en los últimos cinco siglos.
- **Maus:** Maus es una novela gráfica autobiográfica del dibujante estadounidense Art Spiegelman. La obra narra la historia de Vladek Spiegelman, padre del autor, un judío polaco que sobrevivió al Holocausto.

- **Una historia del mundo en cien objetos (Museo Británico):** Una historia del mundo en cien objetos es un proyecto del Museo Británico que narra la historia de la humanidad a través de una selección de cien objetos de su colección. El proyecto se ha materializado en diversos formatos como libros, serie de radio y exposición.
- **Pensar la historia:** Pensar la historia es un proyecto de investigación e innovación educativa sobre la enseñanza de la historia. El proyecto se desarrolla en Argentina y España, y está financiado por la Universidad Autónoma de Madrid, la FLACSO-Argentina y la Agencia Española de Investigación. El objetivo del proyecto es contribuir a que la enseñanza de la historia genere una visión compleja y reflexiva sobre el pasado. Para ello, el proyecto se propone desarrollar una serie de recursos educativos que ayuden a los docentes a trabajar con sus alumnos en el desarrollo del pensamiento histórico.

Benchmarking #2

Nombre	C1	C2	C3	C4	Total
Civilization: Is the West History?	4	0	3	5	12/20
Maus	5	5	5	5	20/20
Una historia del mundo en cien objetos (Museo Británico)	5	0	5	2	12/20
Pensando la historia	4	3	5	5	17/20
Total	18	8	18	17	

Conclusiones de Investigación

Los resultados muestran que algo no está funcionando bien, los niños no están captando bien lo que les enseñamos sobre la historia de Colombia en clase. A pesar de que están muy interesados en el tema, todavía no se ha encontrado la mejor manera de enseñarlo para que realmente lo entiendan y lo encuentren interesante.

Los profesores han intentado mejorar la forma en que enseñamos usando diferentes cosas, como juegos que la profesora ha creado especialmente. Pero parece que aún no se ha encontrado la solución a las dificultades que enfrentan los chicos para aprender.

Una de las cosas que parece ser más difícil para ellos es recordar las fechas y los nombres de las personas importantes en la historia. Esto nos hace pensar que quizás les falta sentirse más

conectados emocionalmente y entender mejor el contexto de lo que están aprendiendo. También llama la atención que a los niños les interesa mucho saber qué es verdad y qué no en la historia, lo que indica que realmente quieren entender lo que están aprendiendo.

Por otro lado, he notado que disfrutaban más de las clases cuando están relacionadas con el arte o la actividad física. Parece que prefieren hacer cosas que los mantengan activos y les permitan expresar su creatividad.

Viendo esta situación, necesitamos crear algo nuevo que ayude a los niños a aprender de una manera más efectiva y divertida. Este nuevo recurso debe ser fácil de usar tanto para la profesora como para los chicos, y debe mantenerlos interesados y concentrados en lo que están aprendiendo.



Requerimientos de Diseño

Necesidad	Requerimientos	Obligatorio / Deseable	Tipo	Descripción
Facilitar la comprensión de la historia de Colombia	Material educativo	Obligatorio	E/C	<ul style="list-style-type: none"> • Textos informativos -explicativos. • Imágenes explicativas
Atrapar la atención del estudiante: convertir la historia en una aventura	Material didáctico	Obligatorio	E/C	<ul style="list-style-type: none"> • Textos mínimos • Personajes dinámicos • Ilustraciones • Colores llamativos
Fácil comprensión al momento del uso del producto	Herramienta intuitiva y fácil de usar	Obligatorio	F/O	<ul style="list-style-type: none"> • Manuales de instrucciones • Señalética
Ayudar al crecimiento y formación de ciudadanos competitivos	Estimulación al pensamiento crítico	Obligatorio/ Deseable	F/O	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de preguntas • Postura neutra
Durabilidad y alto soporte a manipulación constante de niños.	Material para alta manipulación	Obligatorio/ Deseable	T/P	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales gruesos e impermeables

Momento de ideación:

Durante la etapa de ideación, se implementaron diversas herramientas y metodologías con el objetivo de explorar múltiples perspectivas y enfoques, buscando así alcanzar el producto final óptimo que pudiera ofrecer una solución efectiva al problema planteado previamente

Herramienta #1

Para desarrollar esta herramienta, se elaboró un listado que se dividió en tres grupos distintos: ideas esperadas, utópicas y referenciadas. De entre estas, Se seleccionaron cinco ideas sólidas, sobre las cuales se elaboró un breve pero detallado planteamiento para explorarlas en profundidad.



Lluvia de ideas:

Esperadas	Utopicas	Referenciadas
Serie de libros ilustrados	Exposición tipo museo	Museo interactivo
Aplicación interactiva	Desarrollar una experiencia de realidad virtual	Canal de YouTube educativo
Pósteres educativos	Murales	Libro
Talleres educativos	Aplicación de realidad aumentada	Novelas gráficas
Juego de mesa educativo	Festival	Serie tv
Revista para niños	Galería virtual	Página web
Cómics ilustrados	Mapas interactivos	Película
Serie de videos cortos animados	Obras de teatro	



Cinco ideas:

Exposición Histórica (Pósteres educativos): La creación de posters llamativos, dedicados a cada aspecto crucial de la independencia de Colombia, es una iniciativa destinada a ofrecer una experiencia llamativa y educativa sobre este importante evento histórico. Cada poster destacará elementos relevantes como los personajes clave, la cultura de la época, las batallas ocurridas, los antecedentes y los motivos que llevaron a la independencia. Estos posters se exhibirán en una sala especialmente diseñada en el Colegio Ideas, donde los estudiantes podrán realizar un recorrido visual por la historia de la independencia de su país. Este espacio servirá como apoyo didáctico durante las clases sobre la independencia de Colombia, permitiendo a los profesores enriquecer la enseñanza con material visual impactante y memorable.

Desafío Independentista: La creación de un juego de mesa interactivo con temática de la independencia de Colombia ofrece una emocionante manera de profundizar el aprendizaje sobre este importante evento histórico. Diseñado como un juego tipo "triada", los estudiantes pueden participar en grupos, enfrentando desafíos y respondiendo preguntas en tarjetas para avanzar en un tablero hacia la meta final. Este juego se integra perfectamente en el aula después de la explicación de la profesora sobre el día de la independencia, sirviendo como una herramienta de evaluación para asegurar la comprensión de los estudiantes, al mismo tiempo que transforma el estudio de la historia en una experiencia divertida y emocionante.

Libertad Ilustrada: La creación de cómics o novelas gráficas es una forma diferente de contar la historia de la independencia, donde la ilustración se convierte en la principal herramienta narrativa. Este libro contiene breves textos,



principalmente en forma de comentarios de los personajes, que complementan las imágenes. Esta herramienta puede ser colaborativa con los estudiantes, permitiéndoles participar en la creación del proyecto incluyendo sus ilustraciones y fomentando un sentido de apropiación de la historia. Este cómic se utilizaría en el aula junto con la profesora como parte integral de la enseñanza sobre el tema, brindando una manera emocionante y visualmente cautivadora de aprender sobre la independencia de Colombia.

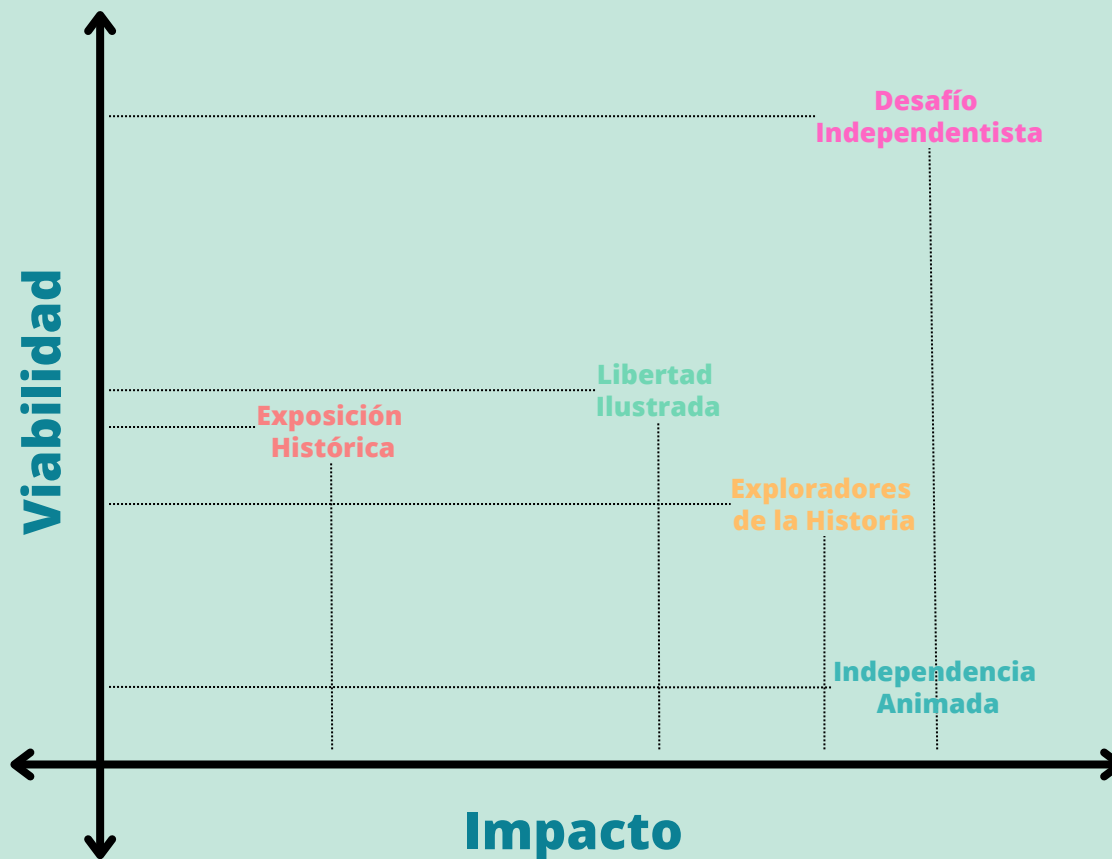
Independencia Animada: Esta propuesta implica la creación de una serie de aproximadamente cuatro videos cortos, que narran la historia de la independencia de Colombia a través de la ilustración animada. Los videos estarán organizados en una línea de tiempo, desde los antecedentes y detonantes hasta el crucial acontecimiento del 20 de julio. Diseñados para sustentar la enseñanza, estos videos pueden incluso reemplazar la explicación tradicional en clase. La profesora simplemente tendría que responder preguntas luego de la proyección.

Exploradores de la Historia: Este libro interactivo busca presentar la historia de la independencia de Colombia de manera innovadora, con ilustraciones llamativas y elementos interactivos en cada página, los estudiantes pueden descubrir detalles adicionales, levantando tapas, girando ruedas y explorando de diversas maneras. Está pensado para ser utilizado como apoyo visual en el salón de clase, este libro captura la atención de los estudiantes y les brinda una experiencia de aprendizaje activa mientras exploran los eventos clave de la historia de la independencia de colombiana.



Herramienta #2

Como siguiente paso, se llevó a cabo una matriz de priorización, en la cual se evaluaron las cinco propuestas considerando su viabilidad en términos de desarrollo, teniendo en cuenta el tiempo disponible y el conocimiento de diseño. Como segunda variable se consideró el impacto que cada propuesta podría tener en el público objetivo, así como su capacidad para abordar y solucionar la problemática planteada.



Resultados: La gráfica revela que la propuesta con mejores resultados es "Desafío Independencia", allanando el camino para la configuración de la propuesta final.

Descripción del producto

El producto a desarrollar, en línea con las necesidades de los usuarios, es un sistema de juegos de mesa centrado en eventos significativos de la independencia de Colombia. Específicamente, se enfocará en cuatro eventos extraídos del temario escolar, que son:

- 20 de julio de 1810
- Campaña del Sur (1819-1824)
- Guerra de la Nueva Granada (1810-1819)
- Guerra de los Mil Días (1899-1902)

Este sistema de juegos busca acercar la historia a los estudiantes, haciendo que sea más accesible y fácil de entender. Esto se logra incorporando elementos de su vida cotidiana, sus dibujos y su participación en cada etapa de creación, fomentando su sentido de pertenencia tanto con el juego como con la independencia de Colombia.

Para el desarrollo del proyecto, se comenzará con el tablero del 20 de julio de 1810.

Esta herramienta es un juego de mesa tipo trivia, diseñado para reforzar el aprendizaje de manera entretenida. Los jugadores pueden poner a prueba su conocimiento sobre el 20 de julio de 1810 mientras compiten de manera divertida. Este juego incluirá preguntas sobre fechas significativas, eventos clave, personajes destacados y detalles relevantes relacionados con la independencia de Colombia, temas ya abordados en clases previas donde la profesora explica a profundidad dichos eventos. El juego se puede jugar con un mínimo de dos personas y un máximo de cuatro, o en grupos. Los estudiantes avanzarán por el tablero resolviendo desafíos específicos, los cuales dependerán de la casilla en la que caigan. El tipo de carta que deberán tomar estará indicado por la casilla, y el juego constará de cuatro tipos diferentes de cartas.

Esta herramienta no solo hace que la historia sea más atractiva al mezclar preguntas con retos de actuación y dibujo, incluyendo actividades muy atractivas para los estudiantes, sino que también permite a la profesora evaluar el aprendizaje de manera efectiva.

Elementos del Juego "Saltemos al Pasado" Edición 20 de Julio:

- Tablero: Diseñado para juego grupal, hecho de lona para durabilidad y resistencia a la manipulación. Cuenta con 28 casillas repartidas entre los diferentes temas de las tarjetas, con ilustraciones inspiradas en los dibujos de los estudiantes de quinto grado.
- Hoja de instrucciones: Explica detalladamente el paso a paso para jugar.
- Hoja de narrativa: Introduce el juego con una historia que explica la razón para jugarlo, creada con elementos del diario vivir de los estudiantes para generar mayor interés.
- Cartas: El juego cuenta con 120 cartas, distribuidas en cuatro temas: personajes, antecedentes, cultura y escenarios. Los estudiantes deben tomar una carta cada vez que caen en la casilla indicada. Esta cuentas con 4 temas, Personajes, Escenarios, Cultura, Antecedentes
- Fichas: Cuatro fichas de MDF con forma de niños, inspiradas en los estudiantes de quinto grado.
- Reloj de arena: Cronometra el tiempo que cada grupo tiene para responder la carta correspondiente, con una duración de 4 minutos.
- Dado: Indica el número de casillas que debe avanzar cada equipo en su turno.
- Baúl: Funciona como empaque del juego, hecho de MDF para mayor resistencia y apariencia de juego antiguo. Contiene todos los elementos del juego.

Este sistema de juegos de mesa busca hacer el aprendizaje de la historia de la independencia de Colombia más interactivo, participativo y memorable para los estudiantes.

Pruebas de Usuario

Para el desarrollo de la herramienta se llevaron a cabo tres pruebas de usuario en diferentes etapas de la creación:

Prueba 1:

La primera prueba se realizó con la profesora María Fernanda Otero, directora y profesora de historia del quinto grado de primaria. En esta prueba, se validó el sistema de producto completo junto con ella. También se revisaron y corrigieron los elementos de la narrativa e instrucciones del juego, adaptándolos de manera más adecuada a la clase, teniendo en cuenta el tiempo destinado para el juego y las capacidades de los estudiantes.

Prueba 2:

En esta etapa, se desarrolló un grupo focal con los estudiantes del quinto grado y la profesora. Se validó el sistema de juego y la línea gráfica que se implementaría. Además, se realizó un taller creativo donde los estudiantes elaboraron dibujos que serían utilizados en la creación de la herramienta.



Prueba 3:

La última prueba se llevó a cabo con un grupo focal de cinco estudiantes. Se validó el juego en su estado de prototipo. Los estudiantes interactuaron con el juego, evaluaron la secuencia, las preguntas, la narrativa e instrucciones finalizadas, y la línea gráfica aplicada.

Resultados: Áreas a mejorar:

- Duración del juego: Debe ser más corto, ya que solo se cuenta con 45 minutos para jugar.
- Tiempo de respuesta: Se debe otorgar un tiempo de 4 minutos para asegurar el correcto desarrollo de la pregunta.
- Color del tablero: Debe ser más llamativo.
- Tipografía: Debe ser más fácil de leer.



Producto final



Tablero

- 100 cm x 100 cm
- Lona (rafia plastificada, PVC y polietileno)
- 20 casillas



El 20 de julio de 1810, en las calles de la actual Bogotá, la tensión era palpable. Los criollos, hordas de los impuestos del rey de España, decidieron buscar su independencia. Entre ellos destacaba José Acevedo y Gómez, un valiente y escueto líder que se convertiría en el tribuno del pueblo.

Sin embargo, el destino tenía preparada una sorpresa inesperada. Mientras José caminaba hacia el lugar donde se llevaría a cabo la gran asamblea, pasó bajo un árbol de mango cargado de frutas maduras. De repente, un mango grande y jugoso se desprendió de las ramas y cayó directamente sobre la cabeza de José, dejándolo inconsciente en el suelo.

Cuando José recobró el conocimiento, se encontró rodeado de caras preocupadas. Intentó levantarse, pero su cabeza aún daba vueltas y para su sorpresa, descubrió que no recordaba nada de lo que estaba sucediendo ese día. ¡Había perdido la memoria justo en ese momento!



En ese momento que la profesora de la escuela que tenía la perfecta herramienta para que los niños recuperaran su memoria, sacó un juego y unas cartas e invitó a los niños a jugar tanto día.

¡José Acevedo y Gómez a recobrar su memoria jugando juntos!



Narrativa

- Tamaño carta
- Opalina 270

Instrucciones

- Tamaño carta
- Opalina 270



En un caluroso día del 20 de julio de 1810, en las calles de lo que ahora conocemos como Bogotá, la tensión estaba en el aire. Los criollos, cansados de los abusivos impuestos para buscar su independencia. Entre ellos, se destacaba José Acevedo y Gómez, un hombre valiente y escueto que estaba destinado a convertirse en el tribuno del pueblo, el líder que los guiara ese día.

Sin embargo, el destino tenía preparada una sorpresa inesperada. Mientras José caminaba hacia el lugar donde se llevaría a cabo la gran asamblea, pasó bajo un árbol de mangos cargado de frutas maduras. De repente, un mango grande y jugoso se desprendió de las ramas y cayó directamente sobre la cabeza de José, dejándolo inconsciente en el suelo.

Cuando José recobró el conocimiento, se encontró rodeado de caras preocupadas. Intentó levantarse, pero su cabeza aún daba vueltas y para su sorpresa, descubrió que no recordaba nada de lo que estaba sucediendo ese día. ¡Había perdido la memoria justo en ese momento!

Instrucciones:

Salidas al pasado es un juego que recopila todo el conocimiento sobre la independencia de Colombia de una manera divertida. Esta vez, nos sumergimos en la edición del 20 de julio de 1810, donde te enfrentaras a diversas preguntas y desafíos relacionados con este importante acontecimiento histórico.



4 Categorías de tarjetas

¡Prepárate para probar conocimientos sobre preguntas históricas.

¡Prepárate para probar conocimientos sobre las respuestas de este día histórico.

¡Prepárate para probar conocimientos sobre las actividades de este día.

¡Prepárate para probar conocimientos sobre la cultura de la época.

Prepara el juego:

- Paso 1:** Preparación del tablero: extienden el tablero sobre una superficie amplia, asegurándose de que esté completamente desplegado y tenga espacio alrededor.
- Paso 2:** Armen los cuatro fichas y colóquelas en la zona de SALIDA.
- Paso 3:** Formación de equipos: Organizan 4 equipos, con un mínimo de 2 jugadores cada uno. Asegúrense de que los equipos estén equilibrados y que cada uno elija un líder para representarlos en la organización de las turnos.



Cartas

- 13 cm x 10 cm
- Opalina 270g
- 80 Cartas

Fichas

- 7 cm x 25cm
- MDF (fibropanel de densidad media)
- 4 Fichas





Dado



Reloj de arena



Baúl

- 31 cm x 21 cm x 17cm
- MDF (fibropanel de densidad media)

Conclusiones

- **Importancia de la co-creación:** El proceso de co-creación de la herramienta junto con los estudiantes fue fundamental. Desde la fase de investigación, permitió conocer en profundidad las necesidades y preferencias del público objetivo. Esta colaboración garantizó que la herramienta cumpliera con los objetivos planteados, asegurando una mayor aceptación y efectividad.
- **Eficacia de la herramienta:** La implementación de la herramienta mostró evidencia clara de que se lograron los objetivos establecidos. Facilita el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo y atractivo, motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en el estudio, e incorpora ilustraciones que enriquecen todo el proceso educativo.
- **Innovación en la educación:** Este proyecto demuestra que la integración de métodos lúdicos y creativos en la educación puede transformar la forma en que los estudiantes aprenden y perciben la historia. Al convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y participativa, se promueve una comprensión más profunda y duradera de los temas estudiados.

Recomendaciones

- Se recomienda dedicar una clase explicativa sobre el evento histórico que se abordará en el juego antes de utilizar la herramienta. Esto permitirá que los estudiantes adquieran el conocimiento previo necesario para responder correctamente las preguntas de las cartas.
- Es aconsejable que el juego se realice bajo la supervisión de un adulto con conocimientos sobre la independencia de Colombia. Este adulto puede desempeñar el papel de validador de las respuestas que den los equipos, asegurando la precisión y el aprendizaje.
- En caso de dar continuidad al proyecto, se recomienda mantener una colaboración estrecha con los usuarios principales en todas las etapas del desarrollo. Esta participación activa garantizará que la herramienta siga siendo relevante, efectiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

Citas y Referencias

- David, J., Zapata, R., Historia, E., & Historiografía, E. (s/f). *REFLEXIONES EN TORNO A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA: UN BREVE BALANCE HISTORIOGRÁFICO REFLEXIONES SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA: UN BREVE BALANCE HISTORIOGRÁFICO*.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12292/1/RestrepoJuan_2018_ReflexionesEnse%c3%blanzaHistoria.pdf
- Final, I. (s/f). *LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA EN COLOMBIA: RETOS EN EQUIDAD Y CALIDAD*.
<https://www.repository.fedesarrollo.org.co/bitstream/handle/11445/190/La%20educaci%c3%b3n%20b%c3%a1sica%20y%20media%20en%20Colombia%20retos%20en%20equidad%20y%20calidad%20-%20KAS.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Molina, M. A., María, E., & Salvador, V. (2020) *LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO*.
<https://doi.org/10.30827/dreh.v0i1.15158>
- Perales Palacios, F. Javier; Jiménez, Juan de Dios (2002). «Las ilustraciones en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. Análisis de libros de texto». *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 2002, Vol. 20, n.º 3, pp. 369-386, <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21826>.
- Carl Becker (1922)*The New History*.Cornell University Press, Ithaca, N.Y. (1956).
- Francisco Ferrer Guardia (1909). *La Escuela Moderna*.El Viejo Topo, Vilassar de Dalt (Barcelona), 2016.
- Ovide decroly (1871-1932). *La función de globalización y la enseñanza. Y otros ensayos*, BIBLIOTECA NUEVA- 9788497426077.
- Joan Costa (1993). *Identidad Corporativa*, https://www.academia.edu/34700426/Identidad_Corporativa_Joan_Costa.
- Perales, F. J., & Jiménez, J. D. (2002). *Las ilustraciones en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias*, <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21826>.
- Carl Becker (1922)*The New History*.Cornell University Press, Ithaca, N.Y. (1956)
- Edward Hallett Carr (1961).*¿Qué es la historia?*, Editorial Ariel- 9788434434967.