



Diseño de experiencia: fortalecimiento de la autonomía en niños del colegio Liceo

Integral los Alisos de Soacha, a través del diseño gráfico

Elaborada por: Yesica Acero Velandia

yacero@libertadores.edu.co

Bogotá, septiembre 2020

Fundación Universitaria los Libertadores

PROYECTO DE GRADO

Presentado como requisito para optar al título de:

Diseñador Gráfico

**Diseño de experiencia: fortalecimiento de la autonomía en niños del colegio Liceo
Integral los Alisos de Soacha, a través del diseño gráfico**

Estudiante:

Yesica Acero Velandia

Cód. 201811005100

Director:

Oscar Rojas Ramirez

Ph D.(c) Diseño y Creación / MDes. / Especialista / Diseñador Gráfico / Publicista

Bogotá, septiembre 2020

Agradecimientos

En primer lugar quiero dar mis agradecimientos a todas las personas que me apoyaron cuando tuve que pasar por situaciones complicadas porque me ayudaron a mantenerme motivada y a continuar con este proyecto. Mis más sinceros agradecimientos a mi familia por siempre estar ahí en los momentos más importantes, a mi pareja por siempre mantenerme motivada y por todo el ánimo que me brindo durante este tiempo. A mi tutor, el profesor Oscar Rojas R. por estar tan pendiente y siempre estar dispuesto a ayudarme con lo que necesitaba y darme su apoyo.

Resumen

Desde la perspectiva planteada por Richard Buchanan y Peter Jhones y Van Patter, donde proponen la evolución del diseño en órdenes y enfoques que dan la posibilidad de comprender mejor la evolución que ha enfrentado, se plantea un proyecto que desde el diseño gráfico aborde el diseño de experiencia, buscando aportar en el desarrollo de estos nuevos órdenes del diseño y generar una posibilidad de aplicación de lo gráfico con lo social.

El diseño de una experiencia para el fortalecimiento de la autonomía en los niños, fue concebido inicialmente a partir de un ejercicio de revisión bibliográfica que permitió establecer los lineamientos iniciales del ejercicio reflexivo en busca de los indicadores para plantear el acercamiento conceptual a la temática y al problema planteado.

Posteriormente y basándose en el acercamiento teórico y conceptual realizado en la revisión bibliográfica se plantearon actividades participativas, en una muestra de estudiantes del colegio Liceo Integral los Alisos de Soacha, con la intención de identificar el tipo de percepción más recurrente que tenían los sobre el concepto de autonomía. A partir del análisis de los resultados, se plantearon las categorías que permitieron entender la comprensión que presentaban los estudiantes frente a la autonomía y otros factores que se evidenciaron. Después de analizar los resultados obtenidos, y verificarlos frente a los procesos de diseño, se definió abordar la técnica de la gamificación como vínculo que une conceptos de diseño gráfico, diseño de experiencia y autonomía en un solo lugar. Finalmente se verificó la calidad de la experiencia con la selección de muestra para generar procesos de retroalimentación sobre el desarrollo de esta experiencia, pensando en un ejercicio iterativo, posterior.

Palabras Clave

Diseño gráfico, diseño de experiencia, autonomía infantil, gamificación.

Abstract

From the perspective raised by Richard Buchanan and Peter Jhones and Van Patter, in which they propose the evolution of design in orders and approaches that give the possibility of better understanding the evolution it has faced, a project is proposed that from graphic design addresses the design experience, looking to contribute in the development of these new orders of design and generate a possibility of application of the graphic with the social.

The design of an experience for the strengthening of the autonomy in children was initially conceived from an exercise of bibliographical revision that allowed establishing the initial guidelines of the reflexive exercise to get the indicators to raise the conceptual approach to the topic and the problem raised.

Later, and based on the theoretical and conceptual approach carried out in the bibliographical review, participative activities were proposed to a sample of students from the Comprehensive Institución Educativa Los Alisos de Soacha, with the intention of identifying the most recurrent type of perception that they had about the concept of autonomy. From the analysis of the results, the categories that allowed to understand the comprehension that the students presented facing the autonomy and other factors that were evidenced were proposed. After analyzing the results obtained, and verifying them against the design processes, it was defined to approach the technique of gamification as a link that joins concepts of graphic design, experience design and autonomy in a single place. Finally, the quality of the experience was verified with the

selection of a sample to generate feedback processes on the development of this experience, thinking about an iterative, subsequent exercise.

Índice

Agradecimientos	3
Resumen	4
Palabras Clave	5
Abstract	5
Índice	7
Índice de figuras	8
Introducción	8
Justificación	10
Planteamiento Del Problema	12
Pregunta de Investigación	13
Revisión Bibliográfica	14
Antecedentes	14
Objetivos de Investigación	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	19
Marco Teórico	19
Diseño y diseño gráfico	19
Diseño de experiencias	21
Autonomía infantil	24
Gamificación	27
Desarrollo Metodológico	32
Enfoque y tipo de investigación	32
Categorías de análisis	33
La toma de decisiones dentro del concepto de autonomía	33
Pregnancia de las experiencias positivas	34
La gamificación en el diseño de una experiencia	34
Recursos gráficos y su importancia	35
Técnicas y/o instrumentos de recolección de datos	36
Población y muestra	37
Cronograma	38
Desarrollo conceptual	39
Actividades participativas con los niños (muestra)	39
Desarrollo de las actividades participativas	43

Respuestas obtenidas a las actividades	44
Conclusiones obtenidas de las respuesta a las actividades	48
Elementos de gamificación adecuados para el diseño de experiencia	53
Proceso de diseño de la experiencia, involucrando elementos visuales	57
Desarrollo de propuesta	58
Figura 1 Interfaz diseño de experiencia	65
Figura 2 Interfaz diseño de experiencia	65
Figura 3 Interfaz diseño de experiencia	65
Figura 4 Interfaz diseño de experiencia - Insignia	65
Hallazgos	72
Conclusiones	72
Discusión	72
Recomendaciones	72
Bibliografía	73
Anexo 1 - Entrevista	77
Entrevista	77

Índice de figuras

Figura 1 Interfaz diseño de experiencia	57
Figura 2 Interfaz diseño de experiencia	57
Figura 3 Interfaz diseño de experiencia	57
Figura 4 Interfaz diseño de experiencia - Insignia	58
Figura 5 Participantes encuesta “autonomía”	72
Figura 6 Participantes encuesta “Entorno”	73
Figura 7 Participantes encuesta “Personal”	74
Figura 8 Sesión actividad participativa	75

Introducción

El municipio de Soacha en Cundinamarca, al ser uno de los municipios receptores de población desplazada del país, evidencia el daño social generado sobre todo en los niños, frente a las relaciones afectivas y el deterioro o inexistencia de lo que se podría considerar como su autonomía, como lo explica Pinto Velásquez, al afirmar que los niños y niñas se ven afectados

en muchos casos, en la imposibilidad de defenderse (2005). Esto sucede como consecuencia de las estrechas relaciones de dependencia emocional y económica que tienen con su familia, al debilitamiento en la capacidad que los padres o cabezas de hogar deberían tener para suministrar a los niños acompañamiento, protección emocional y material para afrontar esta situación.

Una buena relación entre el niño y sus padres genera en él, un sentimiento de confianza, se siente capaz de lo que hace y lo incentiva a retar y construir su propia autonomía, al tomar decisiones de manera personal y a realizar elecciones adecuadas, porque cuenta con sus padres y sabe que ellos lo apoyarán y lo orientarán en su proceso de aprendizaje (Sjoukje, 2016).

De esta manera, partiendo de las experiencias y las relaciones que los niños enfrentan, y entendiendo que son factores importantes en el proceso formativo de las personas, ya que ayudan a relacionarse con su entorno y aportan en la construcción de la autonomía, se pretende indagar sobre cómo desde la disciplina del diseño, participar en potencializar la autonomía infantil dentro de entornos familiares al niño, generando acciones que los involucre y que les permita entender lo que sucede, pero sobre todo, que les permita determinar acciones que apoyen el fortalecimiento de su autonomía desde la edad infantil.

Esperando presentar una propuesta lo suficientemente argumentada desde algunos aspectos sociales y comportamentales ya que el proyecto refiere al comportamiento de una población en particular y del diseño como campo disciplinar, que brinde un acercamiento no solo para entender el proceso de autonomía en los niños, sino que permita percibir cómo después de analizar el entorno y sus capacidades de decisión, el diseño puede apoyar o reforzar este proceso y generar la posibilidad de mejorar la construcción de la autonomía en los niños.

Diseño de experiencia: fortalecimiento de la autonomía en niños del colegio Liceo Integral Los Alisos de Soacha, a través del diseño gráfico

Justificación

El diseño gráfico en particular ha sido observado tradicionalmente como un oficio que aborda la imagen al igual que la creación de códigos visuales, sin embargo se presentan nuevos campos de estudio, que muestran nuevas perspectivas sobre cómo y cuál es la relación con las imágenes, los objetos y las personas en la actualidad y sobre cómo ha evolucionado esa relación (Buchanan.2001) .

El diseño se ha entendido como agente de cambio social, generador de nuevos enfoques, que hacen uso de técnicas y habilidades las cuales, sumadas al proceso de investigación y

análisis de la información, permitirán construir un contexto para la elaboración de soluciones de diseño adecuadas a la problemática abordada. Como lo indica Frascara (2011) “Los métodos de investigación tienen como objetivo estudiar un problema para generar conocimientos, los de diseño son maneras de tomar decisiones sobre estrategias y formas de implementarlas física o visualmente. La investigación y el diseño se complementan...”.

De esta manera, este proyecto plantea la investigación como insumo en la creación de conocimiento referente a una problemática, que para nuestro caso, es la autonomía infantil, y tomar el aspecto de proyecto de diseño, frente a la búsqueda de un producto de diseño que de manera positiva influya en la problemática. Apoyados por la implementación o el uso de experiencias como la gamificación, la cual permitirá y facilitará que el infante se sienta involucrado en su propio proceso de aprendizaje al tener que enfrentarse a retos y elementos que se encuentran dentro de la experiencia del niño, lo cual se espera apoye el desarrollo de sus habilidades sociales, ayudando al fortalecimiento de su autonomía en la toma de decisiones en el momento en que se tiene que enfrentar a desafíos para impulsar esas capacidades, aumentando la confianza en sí mismos, promoviendo que se sientan más emocionados a cumplir con metas y objetivos en la experiencia o fuera de ella (Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez, 2018).

Por lo anterior, se hace evidente la importancia de abordar desde el diseño gráfico, los aspectos generales del diseño de experiencia, mediante un proyecto que desde el diseño apoye el fortalecimiento de la autonomía de los niños del colegio Liceo Integral Los Alisos en Soacha, puesto que este tipo de situación, presenta una valiosa oportunidad a la espera de apoyar la divulgación de acciones en pro de la construcción de comunidad que sean soportadas directamente desde el diseño.

Planteamiento Del Problema

Una problemática que afecta a los niños y niñas, son las situaciones de dependencia en contextos poco beneficiosos y que se fomentan especialmente por las condiciones que surgen a partir del desplazamiento. Esta situación de movilización forzosa hace que dentro de las familias se produzcan sentimientos de desagrado y dependencia que son transmitidas a los hijos e hijas y que ocasionan exclusión en la interacción social y cultural de los niños (Villegas Lemus, 2019).

Especialmente en el municipio de Soacha, como receptor de parte de la población que ha sido desplazada por la violencia en otras regiones del país, se ha producido un bajo sentido de autonomía en las personas que habitan este sector (Cámara de Comercio de Bogotá, 2010; Apolinar Cantor y Rodríguez Cruz, 2016). Sumado a esto, si los niños pueden acceder a instituciones educativas, el proceso de fortalecimiento de su autonomía se ve truncado por la exclusión de sus pares al considerarlos sujetos extraños (Pinto Velásquez, 2005).

Teniendo en cuenta las experiencias vividas por los niños en el desplazamiento forzado, que se convierten en promotoras de aspectos negativos como desconfianza, incapacidad o falta

de autonomía; se comienza a pensar cómo aportar en la solución de este tipo de problemas desde el diseño gráfico, o como poder generar un producto o un proceso desde el diseño, el cual les permita a los niños mejorar el entendimiento de sus situaciones, cómo éstas los puede afectar y cómo podrían actuar frente a ellas, permitiéndoles una interacción sana, en donde los niños confíen en que pueden hacerlo y que tienen las herramientas para hacerlo.

De esta manera es que aparecen cuestiones como: si el diseño gráfico puede incentivar a los niños frente a conceptos como la autonomía o cómo suscitar procesos de autonomía infantil, que estén apoyados desde el diseño gráfico, o cómo el diseño gráfico puede aportar o con qué herramientas puede contribuir al fortalecimiento de la autonomía infantil en el colegio.

Esta última pregunta, surge precisamente de entender que uno de los espacios en los que se puede intervenir de manera más puntual este tipo de problemáticas y en donde se puede trabajar abordando un ejercicio que involucre a varios niños a la vez, es el colegio, por lo tanto se considera que realizar el estudio en Liceo Integral Los Alisos del municipio de Soacha, el cual tiene la misión de formar estudiantes autónomos, también ayudará a plantear no solo preguntas que surjan del ejercicio de indagación, sino validar lo propuesto por el proyecto; a partir de este planteamiento, donde se ha tenido en cuenta varias perspectivas del diseño y de lo social, es que surge la pregunta de investigación .

Pregunta de Investigación

¿Cómo desde el diseño gráfico, proponer una experiencia para el fortalecimiento del concepto de autonomía infantil en el colegio Liceo Integral Los Alisos en Soacha?

Revisión Bibliográfica

Antecedentes

En la búsqueda de investigaciones o proyectos que se han realizado previamente entorno al diseño, al diseño gráfico o al diseño de experiencias para apoyar procesos de autonomía, se encontraron varias investigaciones que pueden aportar a este proyecto ofreciendo una base de conocimiento ya explorado.

Uno de estos documentos consultados usa el diseño de experiencias para contribuir al desarrollo de la autonomía en personas con discapacidad visual al realizar un recorrido en un museo de Medellín basado en una aplicación móvil, este proyecto llamado “Navegación autónoma para personas con discapacidad visual en espacios museográficos” se realizó con el objetivo de permitir a las personas con discapacidad visual hacer sus propios recorridos dentro de museos, proporcionándoles una alternativa para un desplazamiento autónomo dentro de estas instalaciones (Zurc et al., 2019).

En esta experiencia se utilizó la metodología basada en el *Design Thinking* y el *Creative Problem Solving*, dividiendo el desarrollo en dos etapas. En la primera se hizo el diseño y desarrollo de prototipo, para ello, se usaron diversos tipos de tecnologías como identificadores de códigos QR, detectores de obstáculos, teléfonos inteligentes, guías podotáctiles, entre otros elementos para guiar el recorrido, en la segunda etapa se realizó la evaluación de esta aplicación con las personas para las cuales esta fue diseñada, como conclusión de este proyecto se determinó que era viable y eficiente por lo que este proceso podría ser exitosamente replicado en otros entornos museográficos (Zurc et al., 2019). Por lo tanto, se evidencia que el diseño de experiencias es un apoyo en la construcción o el fortalecimiento de procesos de autonomía en

las personas, al encontrar formas de unir a la persona con su entorno, hacer más fácil su recorrido y su percepción sobre el espacio.

En los procesos de exploración por una mejor calidad de vida en donde las instituciones gubernamentales o educativas tienen una fuerte responsabilidad es importante que estas organizaciones pongan de su parte para que estos procesos se puedan dar satisfactoriamente. Conocer las personas, sus formas de ser y hacer, hacen más efectivos los procesos, esta conclusión también se puede ver en la investigación “Evaluación participativa del empoderamiento juvenil” en la cual los autores quisieron analizar los mecanismos y prácticas adecuadas en el empoderamiento juvenil, para formular nuevos procesos que lo faciliten y lo mejoren. Analizando los espacios y los momentos que contribuyen positivamente al empoderamiento de los jóvenes (Proyecto HEBE, 2016).

En este proyecto se utilizaron prácticas en donde los propios jóvenes construyeran desde su experiencia el concepto de empoderamiento juvenil, preguntándoles cuestiones como: ¿qué indicadores son los que permiten reconocer el empoderamiento? y ¿cuáles eran los momentos adecuados que ellos consideraban para que se produjera el empoderamiento? (Proyecto HEBE, 2016).

Como conclusión los jóvenes identificaron que las situaciones propicias para la generación de empoderamiento eran donde ellos debían afrontar situaciones personales o ayudar a su grupo o tomar el rol de líderes de sus grupos, también consideraron que los indicadores más importantes para el empoderamiento juvenil fueron la autoestima, la responsabilidad, el liderazgo y la autonomía.

Como se menciona anteriormente, los individuos que están estrechamente relacionados con la experiencia de adquirir nuevos conocimientos relacionados con el empoderamiento comunitario y en este caso en particular con el aspecto de la autonomía, lo realizan a partir de

sus propios procesos de pensamiento, identificando los factores que los pueden ayudar a mejorar la calidad de su vida.

Adicionalmente se encontró un referente de diseño de experiencias aplicado en el aula para promover el aprendizaje autónomo de la física, este proyecto llamado “Experiencias integradoras que promueven la autonomía de aprendizajes usando las TIC” emplea metodologías que guían a los estudiantes a buscar e investigar lo que ellos prefieran; por medio un proceso el cual tiene varias fases que los jóvenes deben desarrollar; para iniciar, lo que se debía hacer era tomar un tema que fuera de interés para el estudiante y relacionarlo con una herramienta tecnológica de fácil acceso, invitando a que participaran activamente en su aprendizaje, motivándolos a consultar más y a mejorar su proceso de búsqueda de información para finalizar uniendo el tema con el recurso digital y haciendo la socialización con sus compañeros.

Esto resultó en un proyecto exitoso porque al involucrarse como estudiantes en la explicación y desarrollo de la información, encontraron la motivación para poder ser más productivos (Arias Rueda y Vega Castillo, 2016). Gracias a esto se puede entender que en el diseño de una experiencia, importa las relaciones que se generen entre esta y el usuario, lo que permite que exista una relación de empatía que se tenga en cuenta para el desarrollo de la autonomía, como en este caso lo indica del propio aprendizaje.

En el trabajo llamado “Elaboración de un conjunto de 3 cuentos didácticos para desarrollar la autonomía en niños de 3 a 4 años” se realizó una búsqueda acerca de la Teoría de la neurociencia como apoyo para empezar a construir un argumento sobre cómo los cuentos podrían ayudar a los niños a mejorar su autonomía en 3 situaciones específicas, ir al baño solos, tener buenos modales en la mesa, y quitarse y ponerse un buzo. Encontraron en la indagación de la Teoría de la neurociencia que los sentimientos y las emociones en los niños tienen una

estrecha relación con el desarrollo de un pensamiento más sensato y la obtención de un mejor aprendizaje (Coello Martínez, 2013).

El anterior fue el primero de tres momentos en que fue dividido este proyecto, en el primer momento se realizó una indagación completa del estudio de la neurociencia en el comportamiento de los niños entre los 3 y 4 años, los hallazgos obtenidos y cómo esto sirve para mejorar el aprendizaje en la educación inicial de los niños. En el segundo se encargaron de la construcción de los cuentos y en el tercer momento hicieron la práctica de lectura de los cuentos con los niños y realizaron una actividad de dramatización de lo que sucede en la historia, logrando en los niños una apropiación del cuento y que tomarán mejores actitudes fortaleciendo su autonomía en estas 3 actividades en particular (Coello Martínez, 2013).

Con este trabajo de grado en concreto se evidencia que a partir de actividades que asisten los métodos de enseñanza tradicionales, como en este caso 3 cuentos, se puede apoyar a los niños en un proceso para fortalecer su autonomía desde las tareas que pueden realizar ellos y que son fundamentales para su óptimo desarrollo personal.

Otro documento con información provechosa que se encontró fue el proyecto denominado “Estrategias de enseñanza mediante experiencias directas y material gráfico para mejorar habilidades de autonomía en el aseo personal en estudiantes con discapacidad del aula multigrado del centro de educación básica especial “ciudad majes” - ugel la joya – región arequipa”. En el cual se motiva a niños en condición de discapacidad a que mejoren su autonomía, puntualmente su aseo personal por medio de material gráfico que ellos proporcionaron (Chaiña Urdanivia, 2018).

Estos insumos, son unas tarjetas que reflejan acciones paso a paso para llevar a cabo ciertas actividades que realiza una persona al momento de su aseo; su uso se efectúa al ir mostrando la respectiva tarjeta del proceso que se esté realizando al niño, para ejemplificar la

actividad y así desarrollar la actividad eficazmente (Chaiña Urdanivia, 2018). La intención de crear estas tarjetas fue generar recordación de esas actividades en los niños para que posteriormente sin ayuda de sus cuidadores o guías pudieran ejecutar su aseo personal de forma autónoma.

A modo de conclusión la autora determina que involucrar a los niños con elementos gráficos que fueran familiares, para que hicieran procesos de observación y asociación, mejoran sus habilidades y capacidades al realizar autónomamente las actividades planteadas. Como se puede entender del anterior documento el trabajar con tarjetas que incorporan gráficas guías, los niños en condición de discapacidad hicieron asociaciones que les permitieron finalmente fortalecer su autonomía.

De esta manera, los referentes encontrados permiten vislumbrar diferentes acercamientos que dan cuenta de las posibilidades que brinda el abordaje de lo experiencial, lo visual y los procesos gráficos, frente a aspectos psicosociales y físicos que involucran personas con condiciones diferentes; lo que permite argumentar de manera inicial la realización de este proyecto.

Objetivos de Investigación

Objetivo General

Diseñar una experiencia desde el diseño gráfico, que apoye el fortalecimiento de la autonomía infantil, en los niños de grado sexto y séptimo del Colegio Liceo Integral Los Alisos de Soacha.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de conocimiento sobre el concepto de autonomía que manejan los niños del Ciclo 4 (grado sexto y séptimo) del colegio Liceo Integral Los Alisos, a partir de actividades participativas.
- Establecer los elementos de la gamificación adecuados para incluir en un proceso de diseño de experiencia para el fortalecimiento del concepto de autonomía.
- Plantear un proceso de diseño que se adecue a la realización de una experiencia que involucre elementos visuales.

Marco Teórico

Diseño y diseño gráfico

Al buscar una definición sobre el término diseño gráfico, se encontraron varias perspectivas, las cuales se pretenden consolidar con la intención de generar un punto de partida teórico que será usada en este proyecto. Por ello, se considera lo propuesto por Sánchez Ramos (2012), que declara que el diseño es la habilidad de comunicar mediante el lenguaje visual, guiando las emociones de las personas para analizar las imágenes y darles un significado, aunque puedan variar sus interpretaciones, el diseño se convierte en un mediador para que la parte emocional y la razón reduzcan los desacuerdos. Por lo tanto, el diseño se encuentra

situado en el medio de la persona y su entorno para sincronizar nuestra parte emocional con la parte racional y así crear significaciones.

Por ello es importante mencionar que el diseño se adapta para cumplir la meta de comunicar adecuadamente, esta condición de cambio le permite transformarse constantemente para adecuar los objetivos y propósitos, generando de esta planeación previa el surgimiento de productos ya sean materiales o inmateriales. En vista de ello se toma como un concepto que se transforma constantemente entendiendo las necesidades de comunicación y de eficacia en la transmisión de ideas (Sánchez Ramos, 2012). Otorgándole una versatilidad y una facilidad para recorrer diferentes campos intentando abordar las necesidades a satisfacer.

En cuanto al término diseño gráfico, Pettersson (2011) afirma que el diseño gráfico es un filtro que facilita la comunicación entre el usuario y el producto, servicio o información teniendo en cuenta que puede ser, unidireccional en donde el usuario solo recibe o capta la información y en otros casos puede ser interactiva en donde el usuario puede verse involucrado en el producto o servicio que se genera.

Por otro parte, se debe tener en cuenta que el diseño gráfico también es funcional por eso es importante saber cuáles son los elementos necesarios para una comunicación clara y precisa sin añadir factores que puedan ser distractores y dificulten la comprensión del producto, información o servicio. Para el autor, el diseño gráfico permite una manipulación de componentes como lo son la tipografía, el color, el espacio, el vacío, las ilustraciones, el papel, la tinta para obtener un resultado con la mejor comunicación posible del objetivo en el cual se esté trabajando (Pettersson, 2011). El principal objetivo del diseño gráfico es crear mensajes que generen representaciones con los elementos necesarios para que el proyecto que se lleve a cabo tenga la facilidad de ser comunicado adecuadamente a un público determinado sin importar cuál sea su forma.

De este modo, el comprender cualquier mensaje gráfico debe ser fácil para las personas a las que va dirigido. En conjunto el diseño gráfico debe ser aquello que proporciona una estructura organizada y funcional a cualquiera que sea el producto, servicio o información que se quiera transmitir. De esta manera, se pueden llegar a desarrollar atención, conciencia, emociones o nuevos puntos de vista en los observadores del proyecto que se esté creando como consecuencia de un diseño gráfico bien configurado y fácil de entender para las personas (Pettersson, 2011).

Teniendo en cuenta lo anterior, el diseño se convierte en un factor que tiene un objetivo muy claro que es entender las necesidades de los usuarios y poder comunicarlas adecuadamente teniendo en cuenta los aspectos gráficos necesarios para este fin. En diseño, llegar a la solución o abordar cualquier situación, genera todo un proceso previo que consiste en seguir lógicas conceptuales y estructurales que luego cada diseñador debe analizar e interpretar para obtener la respuesta adecuada a cada pregunta que se plantea al inicio del proceso creativo. (Pontis, 2009). Por ello debe entender el componente social que puede afectar y actuar en consecuencia para lograr transmitir y permitir el desarrollo adecuado del proyecto inicial de la manera más adecuada al contexto específico que se esté abordando.

Diseño de experiencias

El diseño de experiencias es uno de los enfoques del diseño que involucra aspectos relacionados con la emotividad y la percepción de las personas (elementos intangibles) a través de un elemento tangible. Norman (2013) describe que el diseño de experiencias es una práctica que se centra en la calidad y el deleite de la experiencia total a través del diseño de productos, procesos, servicios o eventos. Hassenzahl (2010), por su parte, explica que el diseño de una experiencia es la creación de guiones cuidadosos de interacción, esta debe estar enmarcada en

un contexto en particular, teniendo en cuenta, el lugar y el tiempo como elementos principales, para entender cómo se pueden integrar la percepción, la acción, la motivación, la emoción y la cognición en el diseño de la experiencia positiva.

Para finalizar se puede concluir, según estos autores, que el diseño de una experiencia es un conjunto de elementos que involucra directamente al humano dado que se combinan elementos como la acción, la percepción y la emoción en la creación de un producto o servicio que pueda influir en el usuario de forma positiva.

En términos generales el diseño de una experiencia es un intangible que pasa a través de elementos tangibles e interactúa con las personas. Una experiencia puede ser definida como una historia que surge desde la unión de la persona con su entorno a través de la acción, sin tener relevancia el objeto usado, sino cómo los elementos dentro de el mismo pueden moldear o incentivar diferentes formas en la persona, en tanto pueda sentir, pensar y hacer; que posteriormente definirán el paso de esa persona por la experiencia, marcando en su memoria con sentimientos, sonidos, motivos, acciones, que al haber concluido seguirán estando presente en los recuerdos de ese momento (Hassenzahl, 2010). De este modo se puede entender que las experiencias generan pregnancia en las personas que la viven, por todos los elementos que se ven involucrados.

Realizando una indagación sobre cómo una experiencia puede ser recordada de manera más efectiva se encontró que solo si cumplen ciertas características pueden ser memorizadas. En un estudio realizado por Hassenzahl, de cuáles eran las experiencias que más recordaban las personas se pudo observar como lo dice el autor, que las experiencias con más pregnancia son las que satisfacen una necesidad psicológica en particular, al provocar intensos sentimientos positivos, afirman también que no necesariamente las necesidades están

entrelazadas, por lo que se puede cubrir una y será placentero para la persona sin relacionar otras necesidades (Hassenzahl, 2010).

Un aspecto clave para comenzar el diseño de una experiencia es conocer y entender cuáles son las necesidades psicológicas de las que se habla anteriormente. Dentro de este texto Hassenzahl menciona que el autor Sheldon describe 10 principales necesidades psicológicas que tiene una persona, las cuales derivan de un análisis de teorías disponibles que hace el autor, en donde se encuentran la necesidad de: autonomía - competencia, relación - pertenencia, auto - actualizarse, seguridad - control, dinero - lujuria, influencia, popularidad, físico - corporalidad, autoestima -respeto de sí mismo, placer estimulación (Hassenzahl, 2010)

Esencialmente las necesidades psicológicas abarcan muchos ámbitos personales, sin embargo, teniendo en cuenta el enfoque de este documento, se destaca la primera necesidad que se nombra en el texto denominada autonomía - competencia, la cual se explica como la habilidad para realizar acciones y tomar decisiones por sí mismo, lo cual, se constituye como el tema fundamental en este proyecto.

Para el diseño de una experiencia que fortalezca la autonomía infantil y con el fin de establecer un marco teórico sólido sobre qué es, cómo se puede diseñar una experiencia y mejorar la comprensión de este tema, se consultaron varios autores; uno de ellos fue Hassenzahl, el cual expone que uno de los desafíos del diseño de experiencias es darle forma a estas pero sin que sea notorio, el diseño debe ser capaz de suministrar un impulso que haga de la motivación un tema importante y activo en la experiencia, haciendo que esta se convierta en una actividad que permita encadenar aspectos pasados y tener la facultad de intervenir en actividades futuras.

De esta forma se puede convertir una experiencia en significativa para una persona e impulsar acciones autodeterminadas. Estas acciones autodeterminadas están dadas por las

percepciones situaciones similares previas, sumadas a las generadas por la experiencia, por ello, el autor define que las percepciones que se tengan de otros elementos o situaciones se van a comparar con la experiencia en la que se esté y se relaciona con el contexto de ese instante, haciendo paralelo entre el momento actual y lo que se ha experimentado trayendo a colación las emociones que esto ha generado en el pasado (Hassenzahl, 2010). Esto hace que la experiencia cobre un sentido especial, puesto que los sentimientos y emociones que se vivan en ese momento serán únicas para cada persona.

Entonces se entiende que las apreciaciones que emergen de lo que se percibe al pasar por una experiencia van a ser determinadas por la persona misma. Identificando así que una experiencia no puede ser objetiva, una experiencia es subjetiva por todos los componentes que relaciona, la emoción, la acción, la cognición y adquiere mayor importancia cuando las condiciones en la que se presenta ponen en riesgo la necesidad de autonomía y de seguridad entre otras necesidades. Resalta que la mayoría de las experiencias que se recuerdan son las que denominamos “traumantes” porque producen en el sujeto miedo y angustia y estas emociones generan mucha pregnancia, aunque esto no determina que no se pueda recordar experiencias que sean agradables, se debe tener en cuenta que las experiencias pueden ser buenas o malas en otras palabras, dolorosas o placenteras (Hassenzahl, 2010). Teniendo en cuenta lo planteado por este autor, uno de los pasos para diseñar una experiencia es inicialmente identificar qué necesidad se quiere fortalecer.

Autonomía infantil

La autonomía infantil se define como la capacidad de tomar decisiones por sí mismos considerando su entorno. En términos amplios, puede definirse como un proceso de decisión que involucra procesos desde la iniciativa propia del niño, como el aprender a observar, actuar,

analizar, registrar, tener en cuenta sus propios límites y los de los demás, además de poner en práctica competencias que lo involucran en ambientes sociales aprendiendo de ellas y generando una confianza en sí mismo que le permite llegar a conclusiones propias para resolver situaciones problemáticas (Chokler, 2010). De modo que los niños empiezan a desarrollar un sentido crítico en el cual pueden analizar y tomar decisiones desde sus propias preferencias aislando las externas, lo que le permitirá resolver situaciones que se presenten en su entorno y en su vida.

Sin embargo, no se puede aislar la importancia que tiene su entorno, como lo son sus padres, puesto que ellos son los que apoyan la construcción de confianza en los niños, al brindarles su apoyo y las condiciones adecuadas para el desarrollo oportuno de la autonomía. Si los padres se enfocan en resolver las cuestiones problemáticas de un niño en vez de otorgarle la confianza de analizar la situación, se generan momentos de dependencia en la cual el niño entiende que no es capaz de solucionar a lo que se enfrenta y por ende no es capaz de tomar sus propias decisiones, inclusive también influye en la autonomía infantil cuando los padres le asignan a los niños condiciones desmedidamente altas, que al no verse capaz de cumplir, los niños terminan creando vínculos de dependencia e inseguridad que posteriormente los afectará (Chokler, 2010). Por lo tanto, se puede evidenciar que no es un proceso exclusivamente del niño, sino que constituye una relación del niño con su ambiente y cómo se le permite explorar éste para que se desarrollen procesos de aprendizaje y de autonomía.

Uno de los aspectos que tiene gran relevancia en el desarrollo de la autonomía del niño es la seguridad que le brindan en su hogar, es importante establecer límites claros entre las acciones permitidas y las que no lo están, establecer estas reglas le permitirá al niño entender cuando algo está bien y cuando algo está mal, cuando su actuar es correcto e incorrecto, comprender este tipo de situaciones, le permitirá que cuando se le presenten sea más

independiente y responsable con sus acciones y las consecuencias que estas tienen. En caso de que el niño llegase a cometer un error, o a actuar de manera inadecuada, es importante que los padres lleven al niño a entender qué fue lo incorrecto de su actuar, por qué su comportamiento fue erróneo, hacerle comprender esas situaciones al niño, iniciará procesos para fortalecer su responsabilidad y lo ayudará a no volverlas a repetir, de cualquier manera, el autor recomienda no reprender a los niños con violencia verbal ni física puesto que esto puede afectar su desarrollo, quitándole la posibilidad de tener un ambiente seguro y amoroso en el cual desarrollarse (Hauessler, 2004). El ambiente en el que un niño se puede desarrollar más fácilmente es en uno donde lo hacen sentir apreciado y le dan la confianza para explorar, si esto no sucede el niño puede generar inseguridades que posteriormente lo harán incapaz de tomar decisiones por sí mismo y esto lo llevará a generar relaciones de dependencia con sus padres o cuidadores que afectarán gravemente su desarrollo personal.

Para generar esa seguridad en el niño, es primordial establecer horarios y rutinas fijas que pueda seguir con facilidad, puesto que al estar en un ambiente ordenado o planeado él se sentirá seguro, en cambio, si el niño no tiene un orden, ni rutinas, ni hábitos establecidos va generar en él sentimientos de incertidumbre al no saber qué es lo que pasará a continuación también al no tener límites claros, se le dificultará el desarrollo de relaciones interpersonales, estimulará el egoísmo y hará que no esté dispuesto a seguir normas ni reglas establecidas en ambientes determinados (Hauessler, 2004). Determinar estos hábitos en los niños les permitirá enfrentarse con más dominio a situaciones de la vida cotidiana, al establecer límites serán capaces de crear relaciones fuertes con las personas de su entorno y esto les permitirá tener personas en las que confiar cuando la toma de decisiones se vea interrumpida por su falta de experiencia o de conocimiento puesto que estas brindarán su ayuda de forma segura y procurando el desarrollo del niño en estas situaciones.

Gamificación

La gamificación para Zichermann y Cunningham (2011) es “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”; definiendo este proceso como poderoso y flexible que se puede aplicar fácilmente a cualquier situación o contexto que se pueda resolver influyendo en la motivación y el comportamiento de las personas. La gamificación consiste en tomar una experiencia, llevarla a un juego añadiendo algún logro o alguna recompensa esto podrá generar un cambio de comportamiento (Zichermann y Cunningham, 2011). En conjunto la gamificación crea experiencias y estas generan en sus jugadores sentimientos de dominio y autonomía motivando a las personas a seguir jugando para seguir obteniendo logros y objetivos que se encuentran en el juego (Díaz y Troyano, 2013). El llevar temas a contextos de juego se convierte en una estrategia fuerte para intentar generar cambios de comportamiento en las personas por su calidad interactiva.

En el libro “Gamificación fundamentos y aplicaciones” el autor Teixes (2015) hace una definición más concisa de qué es la gamificación, puesto que varios autores aportan diferentes significados, en esta aproximación él dice “La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación”. Explica que se usan recursos de juego para hacerlo más atractivo, no hay una temática definida ya que se puede trabajar con cualquier tipo de información intentando guiar a los jugadores a ciertos tipos de comportamientos e impulsar la motivación de las personas a través de acciones en el juego.

Para generar una buena estrategia de gamificación se deben tener en cuenta elementos importantes en la estructuración del juego, estos son: las mecánicas, las dinámicas y la estética.

Las mecánicas hacen referencia a aquellos elementos que generan la emoción en el jugador, los primarios son: puntos, niveles, tablas de clasificación, insignias, desafíos o peticiones, e introducción. Dentro de estos seis elementos se encuentran los tres principales que toda gamificación debería tener, el primero son los puntos, estos ayudan a que el jugador se motive puesto que son acumulables, se pueden conseguir mediante pequeñas tareas en el juego y otros que se consideran como bonos, sirven para fijar objetivos y que el jugador intente alcanzarlos rápidamente. Teniendo en cuenta el propósito de la gamificación que se quiera crear se puede elegir entre los diferentes sistemas de puntos que existen. Puntos por experiencia, son los que guían al jugador en el progreso del juego, siempre están aumentando y no pueden ser redimidos, en algunos casos estos tipos de puntos pueden expirar con el tiempo por lo que crean metas periódicas en donde el jugador debe mantenerse activo para no perder su experiencia.

Puntos redimibles, estos puntos son importantes ya que le permiten al jugador intercambiar estos puntos por objetos particulares, en los juegos estos se pueden presentar como, monedas, billetes, diamantes entre otros, pueden ser ganados o comprados pero este último tiene que tener una regulación para ajustarse a las normas legales necesarias. Los puntos de habilidad están relacionados con los dos anteriores tipos de puntos puesto que obteniendo estos, se ganan puntos de experiencia y al completar el reto se pueden ganar puntos redimibles, en los juegos clásicos estos puntos son llamados puntos de magia o poder, pero para en los contextos no lúdicos se pueden adaptar este tipo de puntos de habilidad para que sea lo más conveniente posibles al tema (Zichermann y Cunningham, 2011).

Siguiendo la categoría de puntos se encuentran los niveles, estos son los que le indican al jugador cuál es su progreso en el desarrollo del juego, esto puede ser diferenciado por colores o formas específicas, dando completa libertad al diseñador de elegir la mejor manera de mostrar esta característica en el juego, un elemento frecuentemente usado son las barras de progreso

las cuales se llenan a medida que transcurre el tiempo en el juego indicando al jugador cuán cerca está de alcanzar el siguiente nivel. Las tablas de clasificación tienen un objetivo muy sencillo, hacer comparaciones; en la mayoría de los juegos se crean estas clasificaciones teniendo en cuenta los puntos ganados y agrupando todos los resultados de mayor a menor otorgando un número para cada posición con el que el jugador se verá identificado.

Los siguientes elementos que no son menos importantes en la estructura de la gamificación, pero se deben tener en cuenta en este proceso son las insignias, estas marcan el éxito al cumplir un reto en el juego dentro de todo el sistema de juego general, en algunos casos las insignias pueden reemplazar los niveles de juego. La introducción es la acción para que el jugador conozca el juego, es muy importante puesto que este define si el jugador se interesará en el juego o no, en esta parte se busca entrenar y atraer sin que sea abrumador para la persona; es en el primer minuto en donde se debe contar de qué trata el juego no debe ser sobre el funcionamiento sino debe prevalecer la historia del juego, para preparar al jugador a experimentar el juego de manera adecuada ofreciéndole algo de valor a la persona que está interactuando con el sistema. Los desafíos son los que proporcionan la guía a seguir en el juego invitando al jugador a alcanzar ciertas metas y tratar de ganar puntos o insignias, proporcionando una experiencia que siempre tenga algo interesante que ofrecer (Zichermann y Cunningham, 2011).

El segundo elemento para la estructuración de un sistema gamificado son las dinámicas las cuales son los patrones y las pautas que están presentes en los juegos, pero no forman parte de ellos, tienen como base los deseos básicos de las personas, como el reconocimiento y la consecución de metas, en la gamificación se encuentran de manera diferente nombrándolas como las recompensas, los logros, la autoexpresión, la competición, la retroalimentación y la diversión. Las recompensas son cosas de valor que se obtienen con la realización de una meta

o un logro teniendo la intención de motivar al jugador para que esto se repita, incentivando su progreso en el juego. Pueden ser medallas, puntos, acceso al siguiente nivel, las recompensas pueden ser fijas en donde el jugador conoce que obtendrá y lo intentará conseguir a través de la acción que se le proponga, otra es la recompensa aleatoria en donde el jugador sabe que adquirirá algo, pero no sabe qué es, esto da un golpe más en la motivación puesto que agrega el factor sorpresa cuando se cumple el objetivo. Por último, están las recompensas inesperadas, en estas el jugador no tiene conocimiento hasta que las obtiene al lograr una meta que no se anunció previamente. Las recompensas por lo tanto deben ser atractivas y únicas dando al jugador la sensación de que sólo podrá obtener en ese juego. Los logros se consiguen cuando se finaliza una acción que tiene determinada dificultad otorgando una buena recompensa, la mayoría de las veces estos logros aparecen como bloqueados y solo se pueden desbloquear a través de acciones que tengan ese fin particular.

La autoexpresión consiste en poder mostrarse como único, diferente de los demás, en algunos sistemas gamificados la autoexpresión se puede crear a través de la configuración de los avatares a las características particulares que desee el jugador. El factor competición puede ser motivador dependiendo si el entorno de la gamificación cuenta con comparaciones entre jugadores sin embargo se debe tener cuidado en mantener esto en un límite saludable puesto que si se excede en estas comparaciones los demás jugadores pueden sentirse agredidos, además este factor no es fundamental en un ejercicio de gamificación, puesto que puede no ser viable con ciertas temáticas como la cooperación.

La retroalimentación es aquello que le indica al jugador cómo va su progreso dentro del juego y cómo esto está haciendo que él pueda lograr sus objetivos, este es un elemento básico en la dinámica del juego, tiene que ser implícito, excepto en ocasiones donde el jugador logre obtener una recompensa, tiene que ser continuo y oportuno para no abrumar al usuario. Para

terminar el más destacado elemento, la diversión, se construye a través de factores como, el sentimiento de victoria, la resolución de problemas, la exploración, la sorpresa, la imaginación, el relajamiento y otros que están implícitos en el juego y que generan ese sentimiento de jugar simplemente por el hecho de ser divertido cuando se le pregunta a una persona por qué juega (Teixes, 2015).

El último elemento de esta triada en la gamificación es la estética, que hace referencia a las respuestas emocionales que se genera en el jugador al interactuar con el juego, esta característica está ligada con las experiencias por medio de componentes que produce y que contiene el juego, estos son: La sensación que produce, la fantasía o la recreación de situaciones, la narrativa que estructura la gamificación, el reto que tienen que enfrentar en el juego, el descubrimiento de su exploración, la expresión como un autodescubrimiento, y tomar el juego como un pasatiempo, estas características hacen parte de la diversión que se encuentra implícita en los juegos, entendiendo que cada gamificación tendrá su propio desarrollo para generar en los jugadores este sentimiento de diversión (Teixes, 2015).

Para finalizar, la gamificación es una herramienta persuasiva que busca poder motivar el cambio de comportamiento de las personas a través de actividades motivadas por elementos de juegos diseñados con ese propósito, un ejemplo de ello son los juegos serios los cuales están orientados específicamente al aprendizaje de un tema particular, el potencial que esto tiene se encuentra en que permite sentimientos de determinación que genera que las personas se emocionen con la posibilidad de éxito, facilita la interacción social puesto que se habilita un intercambio social de información y competencia entre pares y por último le da a las personas la posibilidad de resolver problemas que van más allá de sus capacidades personales esto permite desarrollar autonomía, percepción de control y diversión que son características comunes en este tipo de experiencias de juego (Blohm y Leimeister, 2013).

Desarrollo Metodológico

Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de la investigación será cualitativo, guiando este estudio a enfocarse en los comportamientos, pensamientos y puntos de vista de los participantes, haciendo una indagación subjetiva, para tener una comprensión clara de las tendencias personales de la población (Sampieri, Collado y Lucio, 2006). A partir de un primer análisis bibliográfico se pretende caracterizar una problemática o situación como lo es la autonomía infantil, analizar estas características encontradas de acuerdo al contexto en donde se pretende implementar y validar los hallazgos, esperando definir conductas que permitan una propuesta de experiencia desde el diseño.

El tipo de investigación se propone de carácter exploratoria con rasgos etnográficos. Debido a que la etnografía es un tema muy amplio lo que se pretende es utilizar dos rasgos que pueden aportar a la construcción de la propuesta como lo son Investigar en un grupo pequeño de casos, con profundidad y detalle e interpretar los significados de las actuaciones de las personas a través de explicaciones y descripciones (Hammersley y Atkinson, 1994). Además de lo mencionado anteriormente, se realizará un análisis bibliográfico, para tener una base teórica que proporcione información que permita desarrollar esta investigación. Igualmente, se necesita observar el grupo de personas elegidas en un contexto particular, en el cual ellos se reúnan como grupo, frente a la misma situación en el mismo espacio-tiempo, para que a partir de la observación y el trabajo con una muestra constituida por niños con características de ubicación geográfica similares, obtener elementos de juicio para la realización de una propuesta que considere el diseño de experiencia apoyado desde el diseño gráfico. La muestra que se

trabajará está conformada por niños del ciclo 4 (Grado sexto y séptimo) del colegio Liceo Integral Los Alisos de Soacha.

Categorías de análisis

Para este proyecto, se plantearon las siguientes categorías de análisis: toma de decisiones dentro del concepto de autonomía, pregnancia de las experiencias positivas. Esperando elaborar una construcción teórica y conceptual que permita consolidar la propuesta y respaldar los resultados de análisis de las otras categorías relacionadas al diseño: gamificación en el diseño de una experiencia, recursos gráficos y su importancia.

La toma de decisiones dentro del concepto de autonomía

El concepto general de toma de decisiones está estrechamente relacionado con las experiencias pasadas puesto que estas ofrecen a la persona una pauta para entender cómo puede proceder en el futuro frente a situaciones similares, teniendo en cuenta que las experiencias pueden no haber sido vividas por los sujetos, consideradas como experiencias externas que sin embargo generan pregnancia en el sujeto, lo que lo guía a tomar la decisión más adecuada a la problemática que afronta.

La toma de decisiones también está asociada a los entornos en los que están situados los niños como su entorno escolar y familiar, y todo esto se une con la idea de generar oportunidades para que el infante desarrolle su autonomía. Entendiendo que cuando a un niño se lo motiva a participar más activamente desarrolla la habilidad de tomar decisiones y por ende desarrolla su autonomía al iniciar a tomar determinaciones particulares por sí mismo, teniendo en cuenta que la infancia es la etapa de la vida en donde la mayoría de las decisiones no son tomadas por los niños, son tomadas por sus cuidadores sin explicarles las razones de estas, argumentando que los niños no tienen la experiencia necesaria para entender lo que

sucede, desconociendo y desvalorizando este aprendizaje (Carvajal Chalarca y Valencia González, 2016). Considerando esto más adelante en el desarrollo de los niños se pueden desencadenar en relaciones de dependencia cuando al final el niño descubre que no puede tomar sus decisiones y prefiere que los demás lo hagan por él debido a la seguridad que esto le proporciona.

Pregnancia de las experiencias positivas

Las experiencias desempeñan un papel importante en la memoria de los humanos puesto que son estos momentos destacados al experimentar situaciones los que más recordamos, teniendo en cuenta que pueden ser negativos o positivos. García Bajos y Migueles (2016) afirman que nuestra memoria nos proporciona el pasado para poder imaginar el futuro, puesto que para pensar en lo que ocurrirá en el futuro se usan conocimientos y experiencias por las que se ha vivido. Algo importante de esto es que la memoria tiende a recordar más fácilmente las experiencias positivas que las negativas porque el cerebro tiende a olvidar las experiencias que generaron miedo, angustia, preocupación, inhibiendo así ese tipo de pensamientos (García Bajos y Migueles, 2016).

La gamificación en el diseño de una experiencia

Se entiende que los videojuegos o juegos son una poderosa herramienta de ocio y entretenimiento, pero el ejercicio de gamificación aplicado en estos es una herramienta valiosa de la experiencia a la hora del aprendizaje, puesto que estos brindan al jugador beneficios como el desarrollo de habilidades y destrezas, ayuda en resolución de conflictos, toma de decisiones, respeto y mejora de la autoestima. Entendiendo que con este tipo de acciones se propone diseñar una herramienta que sea interactiva y rompa con los modelos tradicionales de representación de la realidad y así genere mayor motivación para el aprendizaje por

experiencias (Sánchez y Peris, 2015). La finalidad está en motivar a los niños desde una experiencia que sea interesante para ellos y con la cual puedan desarrollar habilidades que les servirán en un futuro para su crecimiento personal.

Analizando herramientas de desarrollo de habilidades se pueden encontrar los videojuegos, sin embargo, ¿cuál es la diferencia entre un juego y un juego serio? Las diferencias consisten en que un juego está centrado en entretener y divertir sin importar qué habilidades desarrolla o no en el jugador, sin embargo, los Juegos Serios están diseñados para desarrollar habilidades en específico y tienen la particularidad que el lugar o el entorno del juego, tiende a ser familiar para el jugador, teniendo como objetivo que ellos se puedan sentir identificados con esta simulación de la realidad y se puedan sumergir en situaciones que podrían suceder en la realidad permitiendo la posibilidad de experimentarlas en un ambiente seguro puesto que suprime las oportunidades de dañar en ambiente real en el que la persona se encuentra. Estos *serious games* se pueden encontrar en infinidad de categorizaciones dependiendo de su objetivo en particular. En el caso de este documento nos vamos a centrar en los juegos que entran en la categoría de *edutainment* (entretenimiento educativo) estos se caracterizan por dinamizar temas complejos aprovechando elementos multimedia y de diferentes tipos mostrar una información de manera interactiva (López Raventós, 2016).

Recursos gráficos y su importancia

Los recursos gráficos son el color, textura, ritmo, tipografía, imagen, y muchos más elementos que permiten a la persona que está visualizando la pieza familiarizarse más fácilmente con ella. Estos generan en el usuario una estimulación visual que busca atrapar su atención e intensificar la intención del mensaje que se quiere comunicar, lo que de forma directa

invita al observador a reflexionar ante la percepción de la composición de la pieza como un todo, siendo pequeños elementos puestos estratégicamente los que guían y facilitan la comprensión del mensaje (Abdón, 2020).

Por ello, estos recursos son importantes, porque al ayudar a la visualización de los mensajes, se hace más visible lo que se quiere transmitir entendiendo las afectaciones en la memoria de las personas puesto que con elementos ya conocidos por la persona, lo ubican en un nuevo o en un lugar especial al que enfrentarse. La representación de elementos, permite la comprensión a través de recursos gráficos, que reinterpretan la realidad para generar una reconexión con experiencias pasadas y así englobar una idea en la mente de cada persona (Alvarado Cabrera, 2010).

Técnicas y/o instrumentos de recolección de datos

Revisión bibliográfica: A partir de la revisión bibliográfica se recopiló información sobre las categorías de análisis y esto funcionó como un primer acercamiento teórico al problema planteado desde la perspectiva del diseño gráfico.

Observación participante: Permitirá interactuar con la muestra a analizar, permitiendo observar las diferentes posiciones, reacciones y el conocimiento que posee sobre las categorías que se pretende trabajar, particularmente sobre la autonomía y sus características y sobre el concepto de experiencia. Esta observación participante se realizó dentro del encuentro virtual que se tuvo con los estudiantes, en donde se interpretaron actitudes en algunos niños de interés y en otros de aburrimiento, entendiendo las nuevas realidades a las que se enfrenta el país actualmente, debido a la pandemia, los niños cada vez fueron presentando más atentos e interesados en la actividad de las encuestas que se estaban realizando. Realizando preguntas sobre el tema de la autonomía y lo que ellos consideraban.

Encuestas: Se usará una encuesta estructurada para recoger información válida sobre asuntos propios del individuo de la muestra, en y de interés en la construcción de las categorías de análisis y sobre los niveles de validez de la propuesta a realizar.

Análisis: A partir del análisis de la información compilada en la revisión bibliográfica y de las encuestas, se planea evidenciar de qué manera los niños o niñas necesitan fortalecer su autonomía e inclusive si esto es oportuno y de qué manera el diseño puede influenciar de manera positiva este proceso, para que se facilite la comunicación del mensaje que se quiere entregar.

Población y muestra

El universo que se pretende abordar está constituido por los estudiantes del colegio Liceo Integral Los Alisos de la localidad de Soacha, la población que se seleccionó será la constituida por estudiantes de bachillerato y la muestra seleccionada será los estudiantes de ciclo 4 (grado sexto y séptimo), en jornada única o jornada diurna, con quienes se trabajará a partir del ejercicio de observación participante y se aplicará el instrumento de encuestas.

Cronograma

	Cronograma de actividades	2019			2020							
	Actividad	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago
Fase 1	Desarrollo de anteproyecto	X	X									
	Planteamiento desarrollo			X	X	X						
	Replanteamiento de actividades debido al coronavirus						X					
Fase 2	Desarrollo de documento actividades							X				
	Desarrollo de actividades por parte del colegio							X				
Fase 3	Análisis de datos								X			
	Desarrollo Propuesta									X		
	Testeo de la propuesta										X	
	Análisis final											X
	Conclusiones											X

En esta tabla se puede apreciar el orden cronológico en el cual el proyecto fue realizado, identificando las diferentes fases y actividades que fueron ejecutadas a lo largo de 11 meses entre 2019 y 2020.

Se implementaron 3 fases: en la primera se definió conceptos y categorías, se acopia información y se realiza el ejercicio de análisis bibliográfico sobre el tema, autonomía infantil, con la intención de construir un concepto claro y buscar relacionarlo con las preferencias y cotidianidad de los niños para tener una perspectiva más amplia de la temática y de la población específica en Soacha. En la segunda fase se procede con la realización de la actividad en el colegio implementando las herramientas de recolección de datos y se inicia la construcción del documento. En la última fase se realiza la tabulación y análisis de la información, para obtener conclusiones iniciales que permitan el planteamiento de una propuesta de diseño de experiencia desde el diseño gráfico, para poder testear, validar y posteriormente llegar a conclusiones definitiva.

Desarrollo conceptual

Actividades participativas con los niños (muestra)

Como primer paso, para tener un acercamiento con el colegio y con los niños, se consideró oportuno hablar con la persona encargada de la orientación emocional de los niños, por ello, el primer contacto que se hizo fue con la psicóloga del colegio, a la cual se le realizó una entrevista con el fin de determinar si el proyecto era oportuno para los niños.

Al recibir retroalimentación y aprobación por parte de la Psicóloga del Colegio, sobre la propuesta de actividad a desarrollar y los resultados que se pretendían alcanzar, se realizó la búsqueda de un texto que pudiera orientar la obtención de esta información. Para ello se usó el libro de Fernández Díaz, “Desarrollo de conductas responsables de 3 a 12 años”. En el cual describe las características de autonomía que deben presentar los niños de acuerdo a su edad, previendo que cuenten con el apoyo y el ambiente adecuado que les permita un progreso óptimo en su desarrollo.

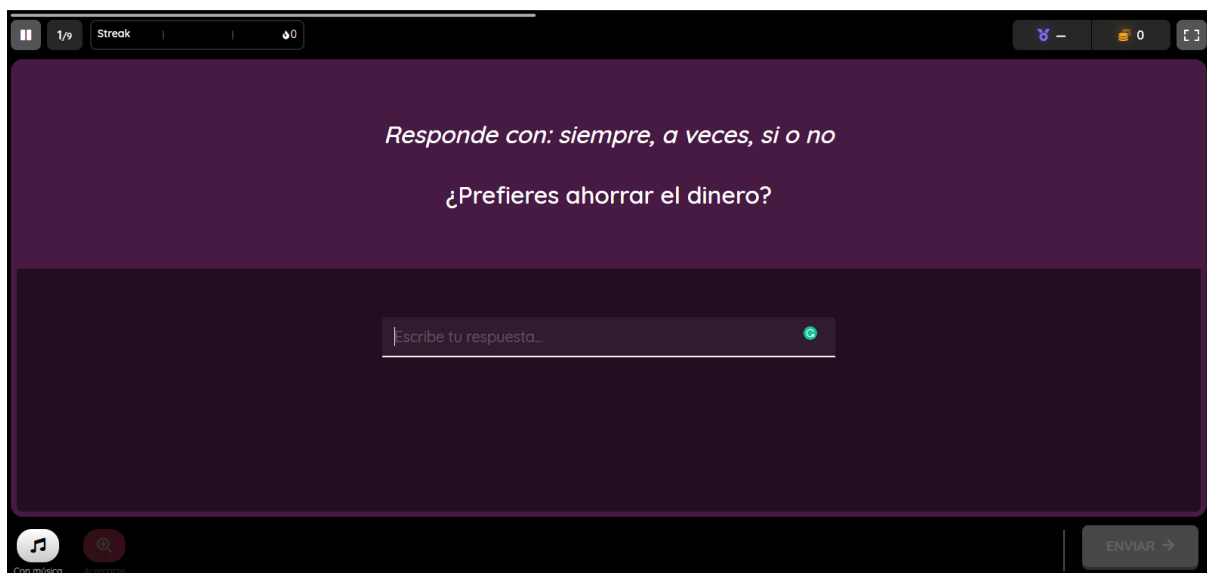
El texto inicia con una descripción del significado de responsabilidad puesto que el autor considera que esta característica influye en el desarrollo de la autonomía infantil, entendiendo que a mayor grado de responsabilidad en los niños se les puede exigir que cumplan con ciertas actividades. Por ello el realiza una categorización de estas responsabilidades que los niños deben asumir de acuerdo con su edad y que tienen como objetivo fortalecer su independencia (Fernández Díaz, 2006).

En el documento el autor escala las actividades por edades, determinando en qué etapas los niños no son conscientes de sus actos y cuando ya lo son, qué actividades son capaces de

hacer involucrando todos los aspectos en la vida, como los son el aspecto social, el familiar y el personal, entre otros (Fernández Díaz, 2006).

Al tomar en cuenta estos conceptos se determinaron preguntas que contribuyen a la obtención de información que nos pueden aportar los niños para entender cómo son sus relaciones de dependencia y como su autonomía empieza a formarse, a partir de su entorno y sus propias determinaciones. Se crearon con base en ello 3 cuestionarios divididos por temáticas, con los cuales se buscó abarcar varias áreas que harán que se tenga un panorama general de las personas para las que se va a diseñar.

El primer cuestionario llamado “Autonomía” busca entender cuáles hábitos autónomos los niños pueden tener, de acuerdo a la edad que se está trabajando, por ello las preguntas se refieren a sus ahorros, a la forma en que toman sus decisiones, si son responsables con sus cosas y su tiempo, que para el rango de años que se analizará son tareas que ya deberían tener completamente dominadas.



The screenshot shows a mobile application interface for a questionnaire. At the top, there is a dark header bar with a pause icon, a progress indicator '1/9', a 'Streak' label, and a flame icon with the number '0'. On the right side of the header, there are icons for a user profile, a minus sign, a coin icon with the number '0', and a full-screen icon. The main content area has a dark purple background. It displays the instruction 'Responde con: siempre, a veces, si o no' in a light-colored font. Below this, the question '¿Prefieres ahorrar el dinero?' is shown. At the bottom of the main area, there is a text input field with the placeholder 'Escribe tu respuesta...' and a green circular icon with a white 'x' on the right. The bottom navigation bar is dark and contains a music icon with the text 'Con música' and a magnifying glass icon with the text 'Alimentar'. On the far right of the bottom bar is a button labeled 'ENVIAR' with a right-pointing arrow.

Figura 1 Cuestionario sobre Autonomía

El segundo cuestionario que se creó tiene la intención de entender el entorno en el que los niños viven, cómo actúan sus padres a su alrededor, cómo interactúan con sus compañeros, qué espacios tienen para ellos mismos. Con ello se pretende comprender de qué manera ellos habitan su espacio y así poder crear estrategias que permitan reforzar las ideas sobre un entorno seguro.



Figura 2 Cuestionario sobre Entorno

Finalmente, se ideó un cuestionario nombrado “Personal”, teniendo en cuenta que se está consultado en los niños sobre las actividades que realizan autónomamente, y su entorno, se quiso hacer un enfoque especial en que ellos quieren hacer por sí mismos, qué los detiene, qué les causa problemas, para poder tener una perspectiva completa de su situación y cómo a partir de una propuesta se podría contribuir al fortalecimiento de su autonomía este cuestionario se generó para que fueran preguntas abiertas, en las cuales los niños podrían escribir según su contexto en particular.

¿Qué actividades sientes que puedes hacer pero tus padres lo hacen por ti?

Escribe tu respuesta...

ENVIAR →

Figura 3 Cuestionario “Personal”

Se debe resaltar que desde el contacto inicial con la psicóloga del colegio se tenía presupuestado realizar las actividades de manera presencial, lo cual, debido a la pandemia mundial y a las normativas emanadas por el gobierno nacional frente al aislamiento que se debió cumplir por la ciudadanía en general, impidió que la actividad fuera presencial y se debió modificar en su mediación, para que se pudiera desarrollar vía internet.

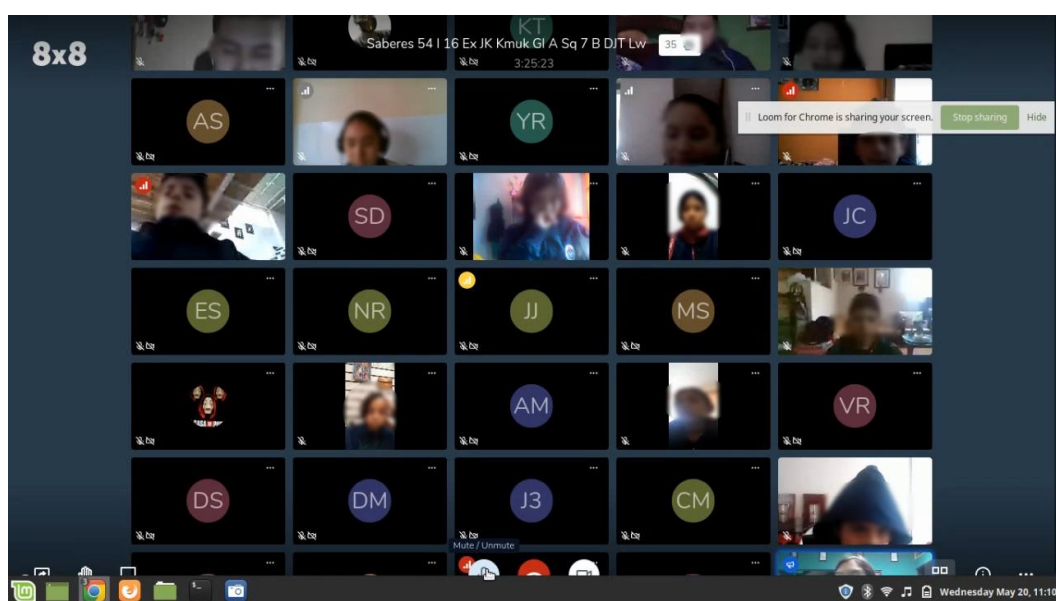


Figura 4 Desarrollo de actividad con los estudiantes del Colegio Liceo Integral Los Alisos

Desarrollo de las actividades participativas

La actividad con los niños se desarrolló en un intervalo de dos días, el primer día se realizaron las preguntas con el grupo uno, del ciclo cuatro que corresponden a los niños del grado sexto de la institución, en esta intervención, debido a sus respuestas se pudo identificar que los niños no tenían muy clara la noción de autonomía, ya que ellos no ofrecieron un concepto claro sobre ello y solo dijeron aproximaciones a lo que ellos creían pero la mayoría no afirmó ninguna respuesta clara y tampoco se evidenció una actitud autónoma, cuando se requería que respondieran una pregunta se quedaban callados hasta que su profesor designado para la hora de clase intervenía pidiéndoles su participación en las preguntas que se estaban realizando.

Primero se hizo una introducción del proyecto para el cual ellos iban a responder las preguntas, explicándoles cuáles eran los objetivos que se planean en el proyecto y en qué consiste el diseño de experiencia y posteriormente se procedió a la realización de las encuestas, solo uno de los niños no entendió que había que hacer, por ello, se le dio una rápida explicación y con esta aclaración él comprendió lo que tenía que hacer.

Los niños estaban preocupados de si esta actividad representaba nota, lo que evidenció que algunos de ellos estaban preocupados por si esto iba a representar algún valor académico para ellos, se aclaró que para ellos esta actividad no iba a representar ninguna relevancia en su institución, pero sí a nivel personal. En este caso se pudo evidenciar que los niños tenían un bajo nivel de participación durante toda la sesión.

Haciendo el análisis de las preguntas que realizaron los niños frente a la actividad, se pudo evidenciar que algunos de los niños presentan dificultades en algunas actividades académicas de comprensión lectora y que la mayoría, no van solos al colegio por lo que su

autonomía al desplazarse aún es limitada teniendo en cuenta que sus padres o cuidadores aún los siguen acompañando en este trayecto que realizan diariamente.

Para el segundo día, en el desarrollo de la sesión con los niños del grado séptimo, se evidencio que fueron tomando más confianza con la actividad, este grupo de niños estuvieron más animados con la actividad, sobre todo al final, esto se observó debido a que hicieron preguntas respecto al tema que fue presentado, a diferencia del grado anterior. Ellos pusieron otros nombres o apodos cuando se les pedía que se identificaran teniendo en cuenta que el nombre no era necesario, ellos quisieron poner sus apodos en esta parte de la actividad resaltando así que algunos de ellos demostraron más autonomía al decidir qué nombres pusieron en sus sesiones añadiendo referencias teniendo en cuenta sus gustos personales.

Al solicitarles la resolución de las actividades, ellos lo hicieron rápidamente y finalizaron e informaron que esta actividad les había agradado mucho y al preguntarles si les gustaría más actividades como éstas resaltaron que si, que eran actividades que les sacaban de la monotonía por la cual pasa el país actualmente al enfrentar una cuarentena para proteger a la población de la pandemia causada por el COVID-19, muchos de los niños escribieron mensajes de gusto e interés sobre este tipo de actividades.

Respuestas obtenidas a las actividades

En la primera encuesta los niños respondieron positivamente a preguntas que involucran las responsabilidades que tienen en su casa y en cuanto a su comportamiento, demostrando que aunque no hay un déficit de autonomía total, varios aspectos pueden ser fortalecidos en algunos de ellos.



Figura 5 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Sexto



Figura 6 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Séptimo

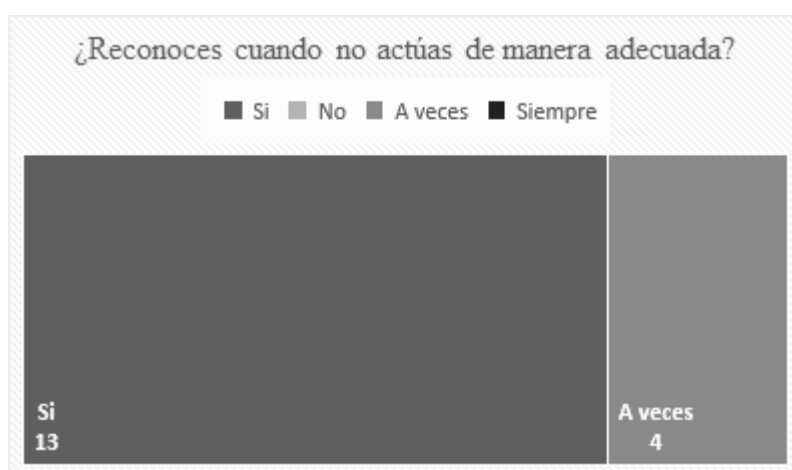


Figura 7 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Sexto

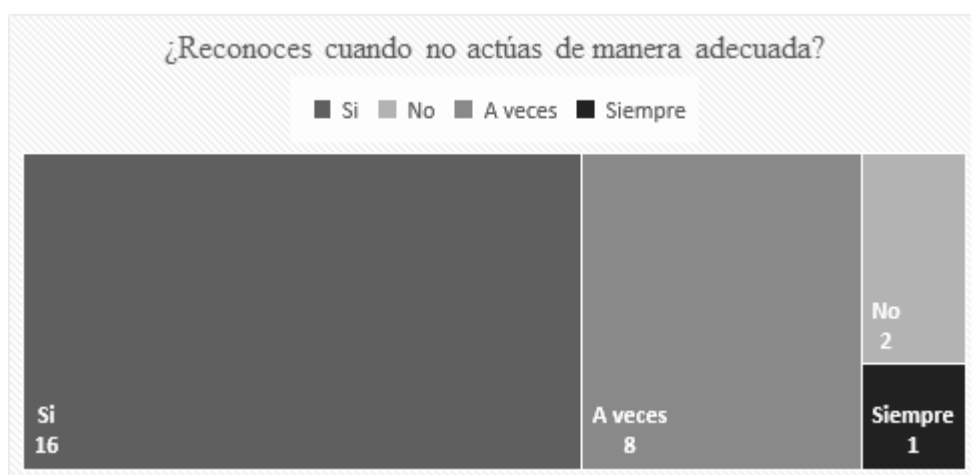


Figura 8 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Séptimo



Figura 9 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Sexto



Figura 10 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Séptimo



Figura 11 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Sexto



Figura 12 Respuesta cuestionario sobre Autonomía niños grado Séptimo

Considerando lo que respondieron los niños se puede entender que, en el grado séptimo de esta institución, la autonomía se empieza a observar en su desplazamiento ya que hay mayor número de respuestas afirmativas, que van solos a su colegio.

Sin embargo, en la pregunta que se realizó en donde se cuestionaba si los niños eran capaces de reconocer cuando actuaban de manera no adecuada, más niños que el curso anterior respondieron - a veces y no, se puede deducir de los estudiantes que se encuentran en un curso más adelante, todavía tienen dificultades para reconocer cuando no actúan de una buena forma.

Esto se convierte en información valiosa para el proyecto, puesto que al reconocer estas actitudes se puede identificar factores que se deben fortalecer de su autonomía, entendiendo que las preguntas fueron realizadas con la finalidad de identificar en qué aspecto de la vida los niños tienen o no tienen autonomía teniendo en cuenta como lo dice el autor Fernández Díaz, 2006, la autonomía se presenta en varios aspectos de la vida como lo es el aspecto social, personal, escolar y familiar.

Conclusiones obtenidas de las respuestas a las actividades

Podemos concluir, a partir de los datos, que los niños tienen en su mayoría buenos hábitos de autonomía, entre ellos están: hábitos de ahorro, brindar ayuda con los deberes de casa, manejo de su tiempo y otras actividades que se pudo evidenciar con sus respuestas.

Considerando que aunque la mayoría respondió positivamente, aún se encuentran posibilidades de fortalecer más su autonomía, puesto que aunque algunos se mostraron más seguros y tuvieron iniciativas para participar activamente, solo fueron unos pocos estudiantes; la mayoría de ellos fueron bastante pasivos durante la actividad.

Teniendo en cuenta un tema importante como lo es el tomar decisiones lo que se puede analizar de las encuestas es que para los niños no es fácil tomar decisiones, esto puede explicar que existe una de reflexión, en donde ellos analizan cuando van a hacerlo y el contexto en el que está envuelto todo el tema que necesitan solucionar o dar una respuesta, porque puede que para ellos sea una situación difícil de resolver, pero si se tiene más autonomía podría ser más sencillo. Por ello esta pregunta es determinante puesto que se ve claramente una oportunidad en donde se puede fortalecer su autonomía para que ellos entiendan o aprendan cómo tomar una decisión haciendo una reflexión más profunda de la que ellos hacen actualmente y dándoles herramientas que puedan ayudar su proceso de respuesta para que no sea difícil y puedan tomar decisiones sin arrepentirse después y ser plenamente conscientes de lo que están decidiendo.

Analizando las actividades en donde se les dio más libertad a los niños para que indicarán qué actividades les gustaría realizar, se comprende que hay algunas que desean hacer, pero sus cuidadores no lo permiten; como es el caso de las salidas en general y particularmente el tiempo permitido frente a las pantallas, que es limitado. Ya que para los niños les gustaría pasar más tiempo realizando actividades como, juegos online y navegando en redes sociales. Entre otras actividades están, cocinar, practicar danza artística y algunos tienen libertad para hacer las cosas que ellos quieren. En este caso los niños demostraron ser más afines con los medios digitales. Para los niños que quieren cocinar y hacer actividades que se pueden aprender más fácil se debe tener en cuenta que, aunque sean sencillas estas actividades, requieren de responsabilidad y de disciplina.

¿Qué actividades sientes que puedes hacer pero tus padres lo hacen por ti?			
COCINAR	Ninguna	COCINAR	lavar la ropa
Lavar la ropa	lavar la ropa	Yo ago todo	Quiero aprender a cocinar me enseñan pero no me permiten ponerlo en practica la mayoría de veces
ninguna jajaj	LA COMIDA	LA COMIDA	cocinar
nada	hacer aseo	Cocinar	Lavar ropa
lavar la loza	COCINAR	el almuerzo	Ninguna ami desde chiquita me soltaron y me dijeron q yo hacia mis tareas y me parese muy buena idea porq soy capas de resolver mis tareas y problemas
ninguna	investigar mis tareas	Cocinar	cocinar
La de explicar un tema ellos me dicen y yo lo	lavar la ropa	Cocinar,	Cocinar
Organizar el cuarto	COCINAR	cocinar y salir a la calle a jugar que mis padresitos no me dejan	
barrer	jugar parques	la comida	

Figura 13 Respuesta cuestionario “Personal” ¿Qué actividades sientes que puedes hacer pero tus padres lo hacen por ti?

Al observar qué actividades los niños encuentran difíciles de realizar, se hallaron respuestas como las tareas, actividades de casa y una respuesta particular, que fue la dificultad para cuidar de sus dos hermanos; entendiendo que les resultan difíciles actividades como hacer tareas, se debería revisar el aspecto educativo y personal pues al complicarse la realización de las tareas pueden existir sentimientos de frustración que afecten la confianza en sus conocimientos.

¿Qué actividades te resultan difíciles de realizar?			
JUGAR FUTBOL Y BALONCESTO	Ninguna	ALGUNOS TIPOS DE DEPORTES	cantar
Maquetas	cocinar	Algunas de matemáticas inglés o español	Alcanzar lugares altos
dibujos	LAS DE INGLES	EL INGLES}	algunos trabajos del colegio :(
hacer ejercicio jsjs	las de matematicas jsjs	1.ejercicio	Realizar videos que han dejado en clase
hacer aseo	1 CUIDAR A MIS 2 HERMANOS	ejercicios físicos	Las actividades son hacer juegos de matematicas
ninguna	parcur	jugar basquetbol	bailar
Las que tienen que ver con fuerza	Cosas que no entiendo yaveses tareas	Construir una casa o cosas como para la ciudad	No lo sé ya que uno hasta no probar no puede decir se me hace difícil y también si uno lo sigue intentando va a mejorar
Bailar y estudiar	JUGAR FUTBOL Y BALONCESTO	matematicas e ingles con los profesorsitos	la matematica
handar en patineta	Un escrito	APRENDER INGLES	cocinar

Figura 14 Respuesta cuestionario “Personal” ¿Qué actividades te resultan difíciles de realizar?

Considerando las actividades que ellos creen que pueden hacer pero no les dan la libertad para hacerlo y teniendo en cuenta que la mayoría son actividades del hogar, se puede considerar que los niños necesitan más autonomía de la que se les está otorgando, entendiendo

que si bien aún no lo puedan hacer a la perfección, su confianza está depositada en el deseo de realizar estas tareas satisfactoriamente en su casa. Son actividades que requieren responsabilidad y guía para poder realizarse, por lo que se les debe dar la oportunidad de probar cómo sería su desempeño en esas tareas y que así ellos puedan aprender que pueden mejorar, para cada vez realizar mejor la tarea. Para ellos son actividades que les interesan y no son difíciles como ya se ha dicho anteriormente son de cuidado, responsabilidad y disciplina, pero si los niños logran tener estos aspectos en cuenta podrán realizar estas actividades satisfactoriamente.

Igualmente se pudo observar a través de sus respuestas, que se les dificultan actividades cognitivas y algunas actividades motrices, como algunas materias de su curso, las más mencionadas fueron, matemáticas e inglés, en estas argumentaron que se les hace difícil aprender sobre estos temas y hacer las tareas que les encargan en el colegio. Considerando que muchas de las actividades que ellos nombraron en general para llegar a una realización óptima necesitan de disciplina y dedicación se puede entender que con una buena guía y con la construcción de hábitos los niños podrían empezar a ver estas actividades como una costumbre en su día a día y no en actividades que les resulten difíciles de realizar.

Teniendo en cuenta que al momento de realizar la actividad, los niños mencionaron actividades domésticas que con supervisión de sus padres o con un entrenamiento se pueden realizar fácilmente para que ellos se sientan más incluidos y participen más en las dinámicas familiares, se evidencia que esto no es importante sólo en el ámbito familiar sino que es importante que ellos aprendan estas tareas para su desarrollo personal óptimo, y considerando la edad que tienen esta idea ya no es tan riesgosa como si tuvieran menos años, es el momento justo para que ellos puedan aprender e iniciar a desarrollar estas actividades que en un futuro les ayudarán a su construcción y cuidado personal.

¿Qué actividades te gustaría realizar por ti mismo? ¿Cómo las harías?			
Pues actividades las que estén a mi alcance	Jugar con mis mascotas	COCINAR. VIENDO TUTORIALES O QUE MI MAMA ME ENSEÑE	Hacer ejersisio de una forma creativa como si fuera un iuego de baile
experimentar en la cocina creatiba mente y en tutoriales	Haser ejercicio lo hari con calma y disciplina	Videos y los haría sobre deportes como el futbol	hacer oficio para que mi mamita descanse
Cocinar lo haría viendo tutoriales y ir aprendiendo o pidiendo ayuda a mi mama	Me gustaría realizar cosas que me enseñaran y que sean de apoyo para mi futuro las haría jugando juegos de enfermera y cosas asi	dinamica como hacer un juego de tingo tango y nos hagamos preguntas	Me gustaría cocinar, lo haría con mucho cuidado y gustó
Ninguna	Kun fue me gustaría ya que estoy haciendo un poco del entrenamiento de Bruce Lee	jugar fotbol mm normal	Patinaje , con saltos y mucha velocidad
La danza ser la profesora de danza	COCINAR- PIDIÉNDOLE AYUDA A MIS PADRES	Bailar Dado en el problema que e estamos virtual	viajar
exprimentar en la cosina con mi creatividad y tutoriales	Pues primero pongo musica y despues comienzo a hacer tarea	hacer streams	CUIDAR DE ALGUIEN CON RESPONSABILIDAD
jugar pimpon con la pared	una cartelera y lo haria bonito y con buena ortografía	Velocidad, lo haria con conos ida i vuelta	la mayoría de cosas las ago solo
Cocinar, lo haria qprendiendo nuevas recetas	DIBUJAR CON EL BLOCK QUE TENGO	hacer todo yo sola....siendo responsable	ir a viajar como lo haría ahorrando
un campeonato geimer lo haria con la ayuda de mis amigos	HACER EJERCICIO...CON APLICACIONES	me gustaria hacer como un mini campeonato de futbol lo haria invitando a amigos	Aprender un nuevo idioma ylo haría esforzándome más para cumplir mi metq
me gustaría hacer una fiesta , la haría con mis amigas con el apoyo de ellas	reparar algun objeto	porrismo asistiría a una academia	ir solo al colegio y hacerla respetuosamente y con su debida responsabilidad y gentesita
COCINAR, TENIENDO CUIDADO	Hacer dibujos de cosas que veo	Conducir moto, practicarla para aprender	Baile, fotografía
el almuerzo con mucho cuidado para no quemarme	Futbol		

Figura 15 Respuesta cuestionario “Personal” ¿Qué actividades te gustaría realizar por ti mismo? ¿Cómo las harías?

Entendiendo que ellos ya quieren empezar a realizar ciertas actividades y que saben cómo las podrían llegar a cabo, es importante que estén seguros de ello y que puedan recibir apoyo y aprobación para que sean más fáciles de realizar, ya que ellos están más confiados de su desarrollo porque ya tomaron la iniciativa de pensar que es lo que les gustaría hacer, ahora tienen que iniciar con la generación de hábitos que les permitan ejecutar estas tareas satisfactoriamente.

Para finalizar se pudo entender que los niños no son ajenos del todo al concepto de autonomía, algunos sí reconocen qué es, pero la mayoría de ellos presenta confusiones en cuanto a los aspectos que este término refiere, se determina entonces que su concepto de autonomía no es claro y es oportuno reforzar las actividades que permitan que ellos entiendan el término, en un intento de mejorar sus habilidades en cuanto a este concepto y a la toma de decisiones, puesto que son partes fundamentales de su desarrollo personal.

Elementos de gamificación adecuados para el diseño de experiencia

Dentro de la estructura para gamificar temas no lúdicos se encuentran 3 aspectos que no pueden faltar dentro del diseño de la experiencia, como son las mecánicas, las dinámicas y la estética.

Dentro de las mecánicas los elementos que se consideran oportunos dentro de este proyecto son: los niveles que se representarán por medio de diferentes colores con los cuales se dará a entender están avanzando en el juego y el nivel de complejidad del mismo, teniendo en cuenta que cada nivel tendrá una corta introducción y esta servirá de guía para saber el avance en el juego y como el jugador debe continuar en su partida. el siguiente elemento serán los desafíos, esta parte tendrá una gran importancia puesto que cada nivel será un desafío en el cual tendrán que tomar muchas decisiones, para sortearlo con éxito; pues si ellos no toman las decisiones adecuadas y realizan las acciones correctas, puede que esto les traiga consecuencias

irreparables en el juego, que ciertamente es el objetivo del juego entrenar a los niños para que a partir de sus conocimientos y de sus elecciones puedan identificar las consecuencias que estas conllevan, puesto que pueden ser positivas o negativas dependiendo el rumbo que ellos tomen.

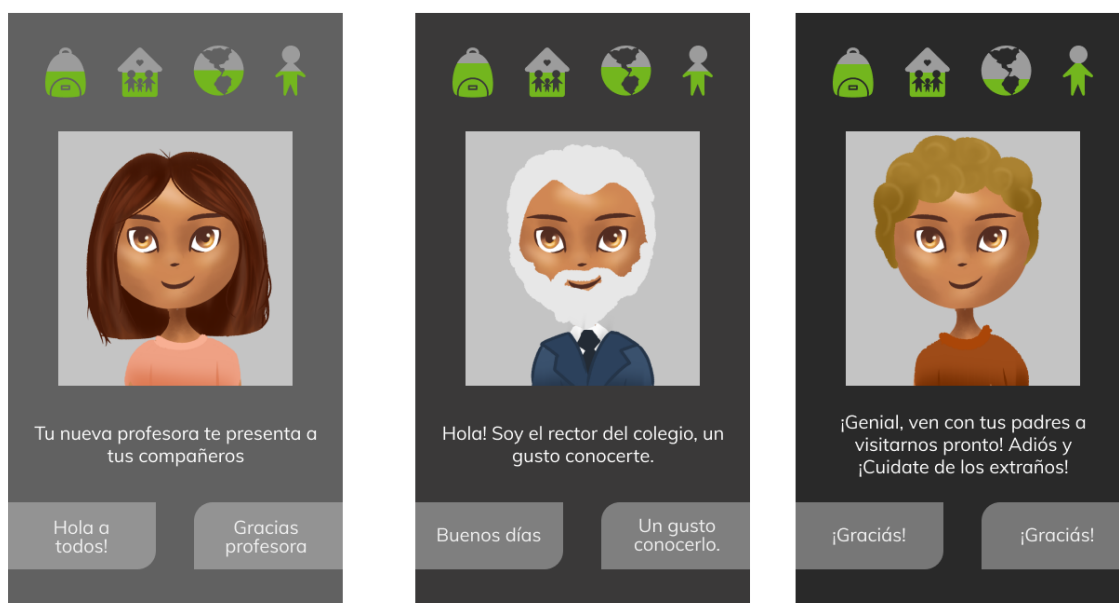


Figura 16 Variación de color en los niveles del juego

Las insignias también serán parte del juego, ya que dependiendo de las decisiones que tomen y como guíen la historia de su personaje podrán obtener insignias de acuerdo a cada aspecto que fortalezcan. Finalmente, el último elemento que se emplea y que termina siendo fundamental para que los niños quieran jugar el juego, será la introducción en donde ellos podrán entender el contexto en el que se desarrollaran todas las situaciones teniendo en cuenta que son acontecimientos que son familiares para ellos y que contiene elementos con los que se puedan sentir identificados.



Figura 17 Insignias



Figura 18 Interfaz apertura de la experiencia

A sí mismo para trabajar las dinámicas que conforman una gamificación se tomarán en cuenta los siguientes factores: trabajara con las recompensas inesperadas, puesto que en el

juego la idea es que ellos se sumerjan en un universo continuo de información en el cual será sorpresivo cuando logren alcanzar los objetivos con ello no tendrán que salir o romper su ritmo de juego para buscar qué logros o metas cumplir dentro del sistema gamificado , esto servirá para que ellos mismo se pregunten como jugadores cuando vendrá la nueva recompensa, teniendo en cuenta que la narrativa va a ser muy cercana a ellos se intentará que las recompensas sean consecuentes a esto, que ellos puedan ver que por medio de las decisiones que tomaron recibieron recompensas gracias a su esfuerzo y estas no son simples recompensas aleatorias. La retroalimentación estará presente puesto que al ingresar datos particulares sus acciones los llevarán a distintas partes del juego y así ellos podrán ir guiando todo su proceso en el juego de manera interesante y atractiva, y por último para la diversión se tomarán en cuenta los elementos como el sentimiento de victoria, la resolución de problemas, la exploración y la sorpresa.

Para finalizar el proceso de gamificación en la parte estética, se planea usar los aspectos como la recreación de situaciones, la narrativa que vendrá siendo el eje central de todo el juego, el descubrimiento, pues se agregan elementos a través del transcurso del juego y en la expresión como auto descubrimiento, se pretende que ellos puedan usar esta experiencia gamificada como enseñanza para su día a día fortaleciendo su autonomía y la forma en que toman sus decisiones.



Figura 19 Situaciones presentadas en la narrativa del juego

Proceso de diseño de la experiencia, involucrando recursos gráficos

El diseño de experiencia debe iniciar con el “Por qué” definiendo las necesidades, las emociones, las actividades y el significado de la experiencia para luego determinar la funcionalidad de esta, al establecer el “Qué” y esta funcionalidad en acción al precisar el “Cómo”. Teniendo en cuenta esto, lo que surge es sensible a las características de la experiencia humana haciendo que sea agradable (Hassenzahl, 2011). De esta manera se debe tener en cuenta que las experiencias involucran factores y elementos como la emoción, la acción, la motivación que hacen se puedan recordar más fácilmente, si se logra entender las complejidades de las personas y cómo se puede estimular la emoción en ellos para que tengan una buena experiencia. Otro autor que opina sobre esta teoría es Norman quien comenta el artículo del autor Hassenzahl (2011) “User Experience and Experience Design” afirmando que los diseñadores pueden influir en el “Cómo” de la experiencia, sin embargo, el “Por qué” y el “Qué” depende únicamente de las personas, no obstante al diseñar la experiencia se puede

establecer un marco para dar una pauta inicial y proporcionar ejemplos también es de gran ayuda.

Desarrollo de propuesta

Estimando las respuestas obtenidas de las encuestas realizadas en los niños se logró entender a partir del análisis, cuáles son los factores más relevantes frente a sus necesidades, en este caso necesitan más independencia y libertad estos conceptos pueden estar agrupados dentro de la autonomía.

Teniendo en cuenta la teoría del diseño de experiencia se entiende que una experiencia será recordada fácilmente si es positiva y si hace una contribución importante a la satisfacción de una necesidad. Como establece Hassenzahl, frente a las consideraciones para realizar una experiencia, en este caso se elegirá la necesidad de autonomía-competencia, esto se refiere, a la responsabilidad y a la habilidad que se tiene para desarrollar ciertas actividades. Considerando que se espera el fortalecimiento de la autonomía a través de una experiencia la cual permita la identificación y el reconocimiento de cuáles son esas acciones, situaciones o procesos que se quieren mejorar o aprender, dado que la finalidad es que ello les pueda ayudar a desarrollar habilidades para tomar decisiones en las situaciones que se les presenten y teniendo en cuenta la contingencia actual a causa del COVID 19 se plantea un diseño de experiencia digital, gamificando el tema a tratar y haciéndolo accesible a ellos, de manera que puedan ingresar desde celulares, o computadores.

Por lo tanto, se inicia a consolidar una estrategia en la cual se piensa cómo abordar el desarrollo de la experiencia teniendo en cuenta la información que se obtuvo dentro de las encuestas de manera proactiva para entender de qué manera tiene que ser la experiencia para que pueda ser valiosa para los niños a los cuales va dirigida. Lo que se pretende en esta experiencia, es enlazar las acciones pasadas para que ellos puedan tener un contexto y entender cómo tomar las decisiones adecuadas y saber desde su conocimiento y desde su esfuerzo cómo

pueden mejorar. Eso quiere decir que las actividades que ellos mencionaron como difíciles de hacer o quieren comenzar a realizar, se encuentran en un contexto en específico y ellos pueden comprender que todo esto se puede generar a partir de las decisiones que toman lo que les permitirá conectar sus conocimientos con sus deseos de mejorar o aprender cosas nuevas.

En este contexto, se consultó a Arocena, 2005 en su texto *Attitudes and behaviors in conflict situations*; donde habla de cómo los comportamientos están ligados a las actitudes y por ende para generar uno tiene que existir el otro, él define las actitudes como adquiridas a partir de experiencias que vivimos en sociedad lo cual conlleva a una preparación en donde se puedan afrontar situaciones venideras, donde involucra dos aspectos; uno en particular que está en el medio, el cual cambia las maneras de ver las cosas, este es el contexto. Lo que se encuentra en esta parte media, se denominan moderadores los cuales cuentan con variables de tipo emocional, y estos son los determinantes de la respuesta o comportamiento que se genere.

Como resultado de ello se puede entender que para que una experiencia fortalezca un comportamiento se debe incentivar una mejora en cómo los niños están asumiendo el no poder realizar ciertas actividades, lo están haciendo ¿con resignación? ¿con emoción? ¿con alegría? ¿con tristeza? ¿Cuáles son las emociones que sienten cuando quieren realizar una acción y no es permitido ya sea por sus padres o por otros elementos de su entorno? Básicamente comprender lo que sienten, sin embargo, se debe tener en cuenta que todas estas emociones son diferentes para cada uno de ellos.

Por ello la primera parte de la experiencia tiene un gran componente emocional, en donde se ponen sobre la mesa cuáles son esos sentimientos generados por la situación, es por esto que el primer paso sería el reconocimiento de la parte emocional involucrada en esta situación teniendo en cuenta cada contexto.

Para afrontar estas situaciones se plantea continuar con los moderadores, ¿cuál es el contexto en el que están envueltos?. Para esta identificación, se requiere un análisis de las situaciones a su alrededor, por ello se tiene que desglosar el lugar en donde se encuentra el niño, su entorno familiar, su personalidad y si alguna vez ha afrontado esta situación o si se enfrenta a ella por primera vez.

Sin duda el afrontar estas situaciones se entiende como un proceso en donde lo ideal es realizar una decisión sobre la coyuntura que estemos afrontando. Por ello se encontró que para tomar decisiones también tenemos analizar y seguir una serie de pasos como lo describen Hammond, Keeney y Raiffa, tomar decisiones es fundamental y por ello no se debe tomar a la ligera, ellos en su libro describen 8 pasos que se puede seguir para lograr tomar una decisión. Estos son importantes porque en ellos definen las acciones a seguir para tomar una decisión, iniciando por entender el contexto y entender cuáles son las variables que influyen en cada decisión como el definir el problema, especificar objetivos, crear alternativas, entender las consecuencias, y cómo se debe actuar, aclara incertidumbres, y el riesgo que se corre, que otras decisiones afectas (Hammond, Keeney y Raiffa, 2004). Todos estos elementos tienen algo en común, son difíciles de entender y muchas veces el tiempo para tomar decisiones es limitado, aunque estos factores sean importantes es considerable tratarlos de una forma más amena para los niños.

Por ello se indagó sobre cómo se puede facilitar el aprendizaje de este tipo de conceptos en los niños de formas intuitivas y adaptadas a sus situaciones, de esto se encontró información sobre los *Serious games* (Juegos serios) los cuales consisten en tomar temas complejos o importantes y gamificarlos con el objetivo de que sean comprensibles y no representen mayor dificultad para ser entendidos, y no solo eso, los Juegos Serios permiten el desarrollo de habilidades como mayor tolerancia a la frustración, capacidad de alcanzar logros, tomar decisiones y resolver problemas.

Al estar en un ambiente controlado pueden experimentar las situaciones mucho más fáciles, pues no es una realidad, es una representación y eso les dará aprendizajes sobre cómo actuar en el futuro sin tener los riesgos de vivir esta situación. Los Juegos Serios son definidos como herramientas lúdicas que permiten la generación de autonomía e independencia al organizar los procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta su propósito al no están pensados únicamente para el entretenimiento, sino que su enfoque está centralizado en el aprendizaje, al potencializar habilidades para una posibilidad mayor de éxito al enfrentar situaciones complejas en el día a día (Romero, M., y Turpo Gebera, O, 2015).

Un elemento muy importante a tener en cuenta al diseñar un juego serio que al mismo tiempo sea una experiencia para las personas que lo juegan es entender su deber de ser una herramienta pensada para aprender y no para enseñar. Esto se debe a la comprensión de por qué este modelo de aprendizaje es exitoso y es precisamente porque se le da el control total de la situación al jugador.

Comparándolo con el colegio en donde el profesor es el que toma las decisiones de hacia a dónde se dirige el aprendizaje en los juegos serios no debe ser así, se debe diseñar para que el jugador tenga la autonomía desde un inicio y esté sumergido en su propio aprendizaje puesto que construyen su conocimiento a través de la interacción y de experiencias significativas las cuales relacionan el producto o el servicio usado por la persona con la intención de promover una interpretación activa, para construir significados propios y no desde la transmisión de conocimiento que hace el profesor encargado al aprendiz. Al diseñar un juego serio el diseñador debe estar centrado en cuál es la necesidad y crear un juego serio que tenga la idea de fortalecer aspectos para que ellos mismo puedan superar situaciones en determinados momentos de manera atractiva y significativa (Stapleton, 2004).

Por ello el desarrollo del juego se enfocará en una narrativa que sea familiar a los niños, se planearán situaciones en donde ellos deberán elegir qué es lo correcto y que no, dependiendo

de lo que ellos decidan, teniendo en cuenta un hilo narrativo que los irá guiando para descubrir diferentes personajes y diferentes situaciones.

Se usó como referencia el juego llamado “Lapse” el cual cuenta la historia de una persona que es la cabeza de un estado y pierde la memoria, por esta razón en el transcurso del juego va descubriendo personajes en su afán de encontrar la verdad y de resolver lo que está pasando, dependiendo las decisiones tomadas debe mantener estables cuatro ámbitos de su población, como lo son la sociedad, la parte financiera, la parte ambiental y la parte militar. Se buscaron más juegos o aplicaciones móviles para desarrollar la autonomía como eje central. Se tuvo en consideración juegos como sopas de letras y Rummikub, se intentó unir la temática a estos juegos, pero al consultarlo con los niños, este tipo de juegos, se consideraban monótonos y aburridos. Después de oír sus opiniones se indago sobre más juegos y se halló este juego el cual involucra la toma de decisiones con una narrativa dinámica.

Este juego se tomó como referencia por su navegación sencilla, pero con una historia bien estructurada, en la cual predomina cómo la toma de las decisiones tiene consecuencias en varios ámbitos. Teniendo en cuenta eso y el objetivo del proyecto, es diseñar una experiencia para fortalecer la autonomía infantil, se inició con la elección de qué contextos se planean incluir en el juego, gracias al análisis de las preguntas que se realizaron a los estudiantes anteriormente se encontraron los cuatro ámbitos más relevantes para los niños los cuales son: el ámbito social, escolar, familiar, y personal. Luego se establecieron qué personajes podrían los niños encontrar en el juego que fueran familiares a sus realidades y que fueran comunes de identificar, para ello se eligieron los personajes como, mamá papá, un vecino de su edad, y el papá de este niño, el rector de su colegio, una profesora, y un desconocido.

Siguiendo los elementos para realizar una gamificación se tuvieron en cuenta las mecánicas denominadas: introducción, peticiones, puntos e insignias. En la introducción se

establece un corto preámbulo sobre la temática la cual se va desarrollando a través del juego, teniendo como punto focal el desplazamiento, aunque no se nombra textualmente, esto con el fin de que los niños que sufrieron este flagelo se puedan sentir identificados, y los que no, puedan motivarse a generar relaciones de empatía con estas situaciones que afectan a muchos niños.

Introducción



Figura 20 Interfaz diseño de experiencia

En esta gamificación se usan las peticiones como el hilo conductor de la narrativa. En la mayoría de las partes del juego, hay una petición que los niños tienen que completar con la opción considerada más adecuada por ellos, creando una oportunidad de tener la autonomía para tomar estas simples decisiones las cuales los guiarán por caminos en los cuales podrá encontrar sorpresas o desafortunados desenlaces, y son consecuencias que pueden tener en la

vida real. Esto se ideó teniendo en cuenta las experiencias que se tienen pueden ayudar a generar nuevas actitudes pues ya se conoce cuál es el desenlace y se actuará conforme a esto.



Figura 21 Peticiones en la narrativa

La clasificación de puntos que se usa, es la de puntos de experiencia, los cuales en este caso han sido adaptados, puesto que dependiendo las situaciones ellos pueden reducir estos puntos o aumentarlos de acuerdo a las decisiones que tomen, la idea del juego es mantener estos aspectos en equilibrio por lo que si el jugador llena un aspecto con mucha experiencia también van a enfrentar una situación problemática al darle importancia solo a un elemento de su vida diaria, van a descuidar los demás generando otro tipo de situaciones. Las insignias funcionan sorpresivamente ya que toda la temática de la gamificación está orientada a la sorpresa y a no saber cuál será la siguiente situación que se presente, esto resultará conveniente, pues motivará al jugador a buscar la próxima insignia dentro del juego, sin saber la dirección a tomar o cual será el momento en el que ésta aparecerá.

Insignias



Figura 22 Interfaz diseño de experiencia - Insignia

En las dinámicas del juego se plantea usar logros, la retroalimentación y la autoexpresión, en los logros se puso como referencia a las cosas buenas que se pueden obtener en el juego si se cumplen ciertos requisitos para ello entendiendo que estos aparecerán a través del desarrollo del juego, sorpresivamente haciendo que cuando el jugador gane este logro, quiera seguir explorando para poder encontrar más logros. La retroalimentación será una parte fundamental en este proceso de gamificación teniendo en cuenta las acciones que el niño realice tendrá inmediatamente una consecuencia en el juego la cual lo guiará hacia determinados caminos, sin ninguna oportunidad de retroceder o de cambiar el resultado obtenido.

La autoexpresión está presente, pues, aunque los niños no puedan personalizar sus avatares o alguna parte del juego, todo el tiempo estarán jugando con su percepción de las situaciones que se presentan, así, no todos los jugadores van a llegar al mismo punto de la misma manera.

La estética del juego se estableció en encontrar los colores adecuados en la introducción y la gráfica general del juego, para esto se eligieron colores oscuros como el gris o el negro porque estos colores generan suspenso, e intriga, para las respuestas que generan algo positivo se eligió el verde puesto que en la mayoría de juegos este tipo de colores son usados para indicar las victorias o aciertos, entendiendo también que por su significado a través de los años las personas tienden a relacionar el color verde como el color de la vida (Heller y García, 2004). Por último, se eligió el color rojo que siguiendo la referencia en la mayoría de los juegos y por regla general este color representa el peligro o la derrota dentro de la sociedad, es el color que se relaciona directamente con estos sentimientos (Heller y García, 2004) (Burgos, 2015). Los colores elegidos para las ilustraciones de los personajes siguen esta guía teniendo tonalidades opacas.



Figura 23 Interfaz diseño de experiencia - Colores para indicar éxito o fracaso

Finalmente, relacionando todo lo anterior con el diseño de una experiencia se creó una narrativa enmarcada en el contexto actual de los niños y cuáles son los lugares que frecuentan. Teniendo en cuenta esto, esta experiencia surge de una historia enfocada en la unión de la persona con su contexto a través de la acción, en este caso la acción, es todas las interacciones que los niños tienen con el juego y la retroalimentación que reciben, puesto que estas son todas las situaciones reales y en algún momento de su infancia pueden llegar a afrontar, se involucra

la percepción al darle opciones al jugador de elegir cuál sería la mejor decisión en ese momento del juego, que según su perspectiva y el desarrollo de la experiencia (el juego), sea capaz de imaginar qué puede suceder y cómo puede usar estos pensamientos que se generan con cada parte del juego en el avance de la gamificación. Como se haría en la vida diaria en donde se usan las experiencias pasadas para intentar tomar la mejor decisión frente a una situación determinada. Ejemplo de esto son situaciones cotidianas en nuestro país como el saltarse clases cuando se está en el colegio, en el momento en que los niños tienen la libertad de llegar solos a su colegio, también el conocer nuevos amigos, en el ambiente familiar, las interacciones con madre y padre sobre deberes escolares o deberes de la casa. También se implementó una situación en donde un extraño intenta convencerlos de irse con él utilizando elementos para motivar al niño a responder positivamente.

La motivación son esas pequeñas victorias sorpresivas en el juego, estas lo hacen interesante y generan en el jugador una sensación de éxito motivando al niño a buscar más de estas situaciones en el desarrollo de la gamificación. La emoción está representada en las situaciones establecidas en el juego, los niños tienen que ponerse de lado de la historia para entender cómo proceder, al hacer que estas condiciones sean similares a su entorno se pretende hacer recordar a los niños las experiencias vividas y cuáles son las emociones que estas les han generado teniendo en cuenta estas al intentar resolver los conflictos que se presentan en el desarrollo del juego.

Hallazgos

Al realizar el testeo del diseño de experiencia propuesto como juego para fortalecer la autonomía infantil, se encontró que a los niños les gusta este tipo de juegos que son rápidos y fáciles de jugar, no por ello se disminuye la complejidad del juego porque, aunque ellos lo encuentren fácil de jugar las decisiones seguirán mostrando cuáles pueden ser las

consecuencias. Este tipo de juegos les resultó interesante porque lo pueden hacer en cortos periodos de tiempo encontrando diversión y entretenimiento en momentos en donde tal vez otros juegos no serían oportunos para ellos.

También los niños sugirieron que el juego les gustó y por ello quisieran identificar el personaje principal. En el desarrollo de la propuesta no se nombra si es niño o niña, ni su tono de piel, ni su etnia, para que cualquier niño lo pueda jugar, a ellos les parecería interesante si se realizan varias realidades en donde todos estos aspectos como la etnia, el género, el tono de piel pudieran ser seleccionados, tanto para sentirse más identificados o simplemente para entender las realidades de otras personas gracias a la narrativa del juego.

Uno de los comentarios más notorios de los niños que pudieron interactuar con el diseño de experiencia es que ellos no habían notado antes como las decisiones y las acciones tomadas pueden escalar en situaciones buenas. Ellos iniciaron a reflexionar acerca de cómo algunas de las decisiones que se toman y pueden parecer fáciles o sencillas, pero terminan siendo solo el inicio de los hechos que se pueden desencadenar a partir de las elecciones realizadas, manifestaron como ellos mismos comenzaron a extrapolar este pensamiento a su día a día y los sorprendió mucho el resultado. Otros niños describieron que la narrativa les pareció interesante porque al tener varias opciones para elegir podían explorar caminos diferentes y llegar a finales varios, quitándole monotonía al juego y los hizo querer seguir explorando para poder encontrar más situaciones dentro del juego.

El diseño de experiencia se centró en plantear decisiones que pueden ser categorizadas como complicadas, teniendo en cuenta cómo estas pueden desencadenar en algo que en un inicio no se desee, por ello algunos niños argumentaron, viendo las situaciones que suceden en el juego, si toman las mismas decisiones pueden tener consecuencias, aseguraron que desde ahora intentarán ser más cuidadosos puesto que entienden que cada acción que ellos realizan

tiene una reacción que es proporcional, y estas malas acciones afectarán a alguien más y a ellos mismos. Al centrar la experiencia en esta parte de situaciones conflictivas algunos niños manifestaron que también sería agradable, un hilo en la narrativa del juego que llevará a todas las buenas acciones a su respectiva recompensa, porque hacer cosas que están bien y ser recompensados por ello los incentivaría a seguir haciéndolas no solo en el juego sino en su día a día.

Algunos niños expresaron que se aburririeron un poco después de jugar, por lo que se les incentivo a probar seleccionando opciones diferentes, las cuales ellos no serían capaces de hacer en la vida real, esto los motivó a explorar el ¿Qué pasaría si...? puesto que muchas veces en la vida diaria no seríamos capaces de tomar ciertas decisiones, pero en un ambiente controlado y seguro es posible realizar esta exploración con confianza. También les llamó la atención el poder experimentar situaciones que ponían a su pensamiento en conflicto, para algunos aspectos del juego era benéfico y para otros era perjudicial, esto les recordó momentos por los que habían tenido que pasar y que fueron difíciles para ellos de afrontar.

Entendieron que muchas veces las decisiones se toman porque dejan que otras personas influyeran su pensamiento de forma negativa perdiendo su autonomía y teniendo que afrontar consecuencias innecesarias si ellos solo hubieran tomado otra decisión. Finalmente, uno de los puntos más importantes es que los niños lograron relacionar las situaciones presentadas en el diseño de experiencia con su vida diaria, muchos pensaron en cómo este tipo de materiales les ayudarían a tomar mejores decisiones en su vida porque les permite tener una perspectiva de lo que puede pasar si eligen ciertas opciones, brindándoles un contexto previo para cuando se enfrenten a nuevas situaciones.

Conclusiones

En el desarrollo de este diseño de experiencia para el fortalecimiento infantil, se entendió cómo el diseño puede aportar en aspectos de la vida diaria y cómo el diseño tiene una red amplia de conexión que permitió unir varios temas para contribuir a responder la pregunta planteada para esta investigación ¿Cómo desde el diseño gráfico proponer una experiencia para el fortalecimiento de la autonomía infantil en el colegio Liceo Integral Los Alisos en Soacha?

Primero, fue importante hacer la actividad participativa con los niños esta permitió entender ellos que sabían sobre el concepto de autonomía y cómo esto se relacionaba con su día a día, esto aportó información valiosa al proyecto lo que permitió empezar a demarcar las guías y qué elementos debía tener la experiencia para ser de utilidad para los niños al identificar su entorno y en el contexto en el cual ellos se encuentran, teniendo en cuenta que aspectos de su vida se podrían abordar.

Lo siguiente fue demarcar la importancia de los elementos de gamificación, que se debían agregar para que la experiencia fuera exitosa, a partir de lo que se encontró con la actividad participativa realizada con los niños, permitiendo entender que hacer entretenidos temas no-lúdicos generan una experiencia importante en los niños. A partir de una experiencia que puede ser configurada a través de aspectos fundamentales de la gamificación, porque a través de la motivación incentivan al jugador a realizar acciones que pueden terminan cambiando sus comportamientos no solo en el juego sino también en la realidad, ya que rompe la monotonía y les enseña de manera práctica y participativa y sobre todo autónoma porque ellos son libres de explorar y aprender a su manera y a su propio ritmo.

Al seleccionar la gamificación como medio para crear el diseño de experiencia dio la posibilidad de usar los recursos gráficos adecuados involucrar elementos gráficos que permitieron hacer más cercana la experiencia a los niños, hacerla llamativa, para poder capturar su atención y mantenerla a lo largo del desarrollo del juego, utilizando los colores adecuados

para la narrativa, comunicando un mensaje claro y unificado al crear todo un entorno de exploración seguro que les permitió aprender de manera divertida y lúdica, puesto que se pudo incentivar en los niños una reflexión acerca de cómo las decisiones tomadas por ellos son importantes y cómo pueden analizar estas situaciones porque en el futuro pueden desencadenar en otras situaciones.

Al elaborar un juego que de manera indirecta muestra a los niños como se ve su autonomía reflejada en las decisiones que toman, se obtuvieron resultados positivos, los niños comprendieron algunas circunstancias podrían ser mejoradas si ellos tienen la autonomía para determinar qué es lo que más les conviene, como los beneficia o los perjudica y cómo esto los puede ayudar en su día a día para tener mejores relaciones con las personas a su alrededor; entendiendo claramente las relaciones que se mostraron gráficamente como los aspectos de la vida pueden estar relacionados y cómo nuestras decisiones influyen en estos, ellos comprendieron el mensaje que se quiso transmitir con el diseño de esta experiencia y reflexionaron sobre esto para en un futuro poder mejorar su entorno.

Discusión

En la creación de este proyecto desde un inicio se buscó unir el diseño con un concepto que ayudará a motivar a las personas a mejorar su calidad de vida, en este caso los niños de grado sexto y séptimo del colegio liceo Integral Los Alisos. Después de hacer una indagación del contexto, la problemática y al condensar esto en una población específica se pudo generar esta conexión entre el diseño gráfico y el concepto de autonomía infantil, a través del diseño de una experiencia. La autonomía resulta ser un concepto primordial en el desarrollo personal de los niños e integrar las características de este, con el diseño gráfico en una experiencia,

permitió ver que los elementos visuales y la creación de narrativas visuales en el desarrollo de una historia, hace el aprendizaje más ameno, más cercano y divertido, teniendo en cuenta que este tipo de temas pueden ser difíciles de aprender de manera enteramente teórica.

Abordar este proyecto fue todo un desafío, porque relaciona temas externos a la disciplina como lo es el concepto de autonomía infantil, sin embargo, en el desarrollo del documento empezar a entender cómo todos los elementos aquí mencionados: el diseño gráfico, el diseño de una experiencia, procesos de gamificación, la autonomía y la toma de decisiones, se pueden conjugar en un diseño y generar reflexiones en los niños que pudieron testear la experiencia fue muy interesante, personalmente, por qué me permitió explorar y aprender, que al estar trabajando con personas, sus percepciones, sus opiniones y como estas estuvieron estrechamente relacionadas con todo el desarrollo del proyecto estas pueden definir si este funcionará o no.

El generar un proceso de gamificación que unifica todo lo que se necesita para hacer el diseño de una experiencia exitoso, fue importante porque requirió de procesos de validación, de entender en qué contextos, qué situaciones y qué emociones se quería evocar en los niños para potenciar su propia motivación, dio una clara muestra de que el diseño gráfico al estar involucrado en estas cuestiones puede ayudar a hacer más accesibles este tipo de temas, haciéndolos más cercanos y más familiares para las personas y así entenderlos más fácilmente

Recomendaciones

Esta experiencia debido a que está planeada para una población en específico se puede expandir más, como algunos de los usuarios manifestaron este tipo de actividades pueden ser ampliadas para abordar más etnias, más contextos en donde se pueda empezar a conocer las realidades de más personas y así ser más empáticos con los demás. Se recomienda a los colegios empezar a trabajar más este tipo de actividades interactivas que buscan el aprendizaje de conceptos complejos porque se centra el aprendizaje en el estudiante, lo que le da la libertad

para explorar y hallar sus propias conclusiones y esto genera hace el aprendizaje más agradable y cercano.

La implementación de este diseño de experiencias y su construcción deben tener en cuenta las opiniones y las percepciones de los niños, esto se convierte en un punto fundamental para poder generar la empatía necesaria en los jugadores con las vivencias de los niños y así diseñar una experiencia exitosa, con la cual ellos se puedan sentir identificados.

Bibliografía

Abdón, C. (2020). 2016 (Pregrado). Universidad Siglo 21.

Alvarado, D. (2010). Recursos gráficos como apoyo documental para la difusión de la historiografía de Caracas. *Revista UCSAR. Investigaciones De Las Ciencias Sociales.*, 2(1), 10 - 11.

- Acevedo, Y., Gómez, S., Alvarán, S., y Valencia Arias, A. (2018). Cooperación para el desarrollo social en el posconflicto colombiano. Una mirada desde las necesidades psicosociales de la población infantil. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (54), 56-68. doi: 10.35575/rvucn.n54a1
- Apolinarr, G., y Rodríguez, A. (2016). *La juventud y la política desafección, desinterés y su influencia en la práctica social* (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional.
- Arias, M., y Vega, Y. (2016). Experiencias integradoras que promueven la autonomía de aprendizajes usando las TIC. *Opción*, 32(9).
- Arocena F. (2005). Actitudes Y Comportamientos En Las Situaciones De Conflicto. *Enseñanza E Investigación En Psicología*, 10(1), 117 - 126.
- Blohm, I., y Leimeister, J. (2013). *Gamification. Business y Information Systems Engineering*, 5(4), 275-278. doi: 10.1007/s12599-013-0273-5
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.
- Burgos, A. (2015). *La psicología del color en el cómic de ciencia ficción y su influencia en la realidad* (Pregrado). Universidad de Guayaquil.
- Cámara de Comercio de Bogotá. (2010). *Plan económico para la competitividad del municipio de Soacha* (pp. 52, 88). Bogotá D.C.
- Carvajal, G., y Valenci, G. (2016). Toma de decisiones en el aula escolar. *Plumilla Educativa*, 17(1), 69 - 89.
- Chaiña, Z. (2018). *Estrategias de enseñanza mediante experiencias directas y material gráfico para mejorar habilidades de autonomía en el aseo personal en estudiantes con discapacidad del aula multigrado del centro de educación básica especial “ciudad majes” - ugel la joya – región arequipa* (Especialización). INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTECERRICO.
- Chokler, M. (2010). El concepto de autonomía en el desarrollo infantil temprano Coherencia entre la teoría y la práctica. *Aula De Infantil*, 53, 10 - 13.
- Coello, M., 2013. “Elaboración De Un Conjunto De 3 Cuentos Didácticos Para Desarrollar La Autonomía En Niños De 3 A 4 Años”. Pregrado. Universidad del Azuay.
- Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas De Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos De Incertidumbre* (2013),, 3.
- Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información?. Editorial Infinito.
- García, E. and Migueles, M., 2016. Recuperación de experiencias autobiográficas positivas y negativas del pasado y futuro. *Recuperación de experiencias autobiográficas positivas y negativas del pasado y futuro*, 10(3), pp.89-91.

- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1994). *Etnografía, Métodos de investigación*. (2nd ed.). Barcelona: Paidós.
- Hammond, J., Keeney, R., y Raiffa, H. (2004). *Decisiones inteligentes*. Bogotá: Norma.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design*. Morgan y Claypool Publishers: [Verlag nicht ermittelbar].
- Hassenzahl, M. (2011). User Experience and Experience Design. *Interaction-Design.Org, January 2011*(2), 2-8.
- Hauessler, I. (2004). *Desarrollo psicosocial de los niños y las niñas* (1st ed.). UNICEF.
- Heller, E., y García, M. (2004). *Psicología del color*. España: Editorial Gustavo Gili, SL.
- López, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 8(1), 00010. Recuperado en 12 de Junio de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010&lng=es&tlng=es.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (p. 5). New York: Basic Books.
- Pettersson, R. (2011). *Information Design-Graphic Design*. Tullinge, Sweden: Institute for infology.
- Pinto Velásquez, D. (2005). Desplazamiento no es un juego de niños... Aproximación a las condiciones de la infancia y la familia en situación de desplazamiento reubicadas en el municipio de Soacha. *Revista De Trabajo Social*, N° 7, 144.
- Pontis, S. (2009). Diseño gráfico: un novel objeto de investigación. Caso de estudio, el proceso de diseño:. *Iconofacto*, (6), 15 - 16.
- Proyecto HEBE. (2016). *Evaluación participativa del empoderamiento juvenil*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Romero, M., y Turpo, O. (2015). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, (34). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/23351>
- Sampieri, R., Collado, C., y Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4th ed.). Iztapalapa: McGraw-Hill Interamericana.
- Sánchez Ramos, M. (2012). El concepto diseño en el taller de diseño: Reflexiones teóricas. *Insigne Visual*, (4), 5 - 6.
- Sánchez y Peris,, F. (2015). Gamificación. *Education In The Knowledge Society*, 16(2), 15.

- Sjoukje, B. (2016). El dilema de la autonomía y el apego en las familias de hoy. Actualización del eterno debate sobre los factores del desarrollo del niño desde la perspectiva pikleriana. *Revista Latinoamericana De Educación Infantil.*
- Stapleton, A. J. (2004, December). Serious games: Serious opportunities. In *Australian Game Developers" Conference, Academic Summit, Melbourne.*
- Teixes, F. (2015). *Gamificación fundamentos y aplicaciones (1st ed.)*. Barcelona: Editorial UOC.
- Villegas, E. (2019). *Violencia Estructural, Cultural y Directa: determinantes en la interacción entre niños y niñas de Altos de la Florida, Suacha.* (Tesis de Pregrado). Corporación Universitaria Minuto De Dios
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Beijing: O'Reilly.
- Zurc, D., Arias Correa, M., Serrano García, J., Valencia Díaz, E., Taborda Hernández, A., y Rodríguez Rodríguez, J. (2019). Navegación autónoma para personas con discapacidad visual en espacios museográficos, basada en aplicación móvil. *Kepes*, 19. doi: 10.17151/kepes.2019.16.19.15

Anexos

Anexo 1 - Entrevista

En esta entrevista se consultó dudas que se generaron con el proyecto, cuestiones como si ella consideraba que se podían llamar jóvenes o niños a los estudiantes, a lo que ella respondió que gracias a relaciones de dependencia que aún mantienen con sus padres, así estén en el grado más alto se siguen considerando como niños, desde esa perspectiva.

Se le preguntó en qué grados ella consideraba que era adecuado realizar una actividad para el fortalecimiento de la autonomía, a lo cual respondió que realmente todos los cursos que tiene la institución, necesitan actividades que promuevan la autonomía infantil, puesto que aun los niños en grado once que deberían tener mínimamente claro que quieren estudiar después de su graduación como bachilleres, o que actividad les gustaría realizar. La mayoría de ellos guía sus decisiones en lo que sus padres les dicen que deben hacer, sin tener en cuenta su propia opinión, ni percepción, por lo cual, se muestran indiferentes cuando les realizan esta pregunta, teniendo en cuenta que sus cuidadores ya tomaron la decisión por ellos. Después se habló si algún programa de gobierno había llegado a ellos con un programa que buscará reforzar la autonomía infantil, la respuesta fue negativa, ella respondió que en el colegio le enseñan conceptos relacionados con la autonomía a los niños como, autoconcepto o reconocimiento pero no en concreto con este tema en particular. Considerando lo que ella respondió en la entrevista se le preguntó si ella tendría una sugerencia en cuanto a que grados deberíamos intervenir, ella nos sugirió que sería apropiado trabajar con los niños de grado sexto, teniendo presente esto se determinó que la población que se quiere hacer partícipe de este proyecto sean los definidos por la institución como el ciclo cuatro que consta de los grados sexto y séptimo.

Entrevista

¿Desde qué edad se considera que los estudiantes son niños o adolescentes

Pues digamos que acá es muy difícil manejar el rango de edades porque pues nosotros manejamos más como la madurez que ellos tengan. Todos los niños son un pensamiento totalmente diferente y otra característica que tienen ellos, es que la autonomía no se basa en lo personal sino también en lo familiar, entonces a veces la autonomía de los niños se ve involucrada pues la parte familiar más directamente los padres.

Cuando nosotros hablamos de autonomía acá en el colegio, niños autónomos empiezan a haber más como hacía bachillerato, si, como que lo papás empiezan a soltarse un poquito , empezamos a ver que ya los dejan venir solitos acá al colegio, que ya se hacen pues más responsables de sus tareas, más responsables de sus actos y pues digamos de las consecuencias que ellos adquieren cuando hacen las cosas mal aquí en la institución, fuera de la institución pues si ni modos de saber

¿Por parte de la secretaría de educación o del gobierno se han realizado actividades para fortalecer la autonomía ?

Nosotros tenemos algo que se llama proyectos transversales, dentro de esos proyectos transversales pues hay algunos que van ligados hacia la autonomía o del reconocimiento a nivel personal de cada niño, ¿cuál es el problema? que digamos que no hay una materia o no hay una asignatura que tenga un tema específico dentro de sus planeaciones que hable de autonomía si tenemos más otros conceptos como autoconcepto o reconocimiento en los niños pero de autonomía, no, o sea no hay un plan estratégico que sea así no, los planes y los proyectos transversales de los que te hablaba si van ligados pero no son directos, es más como un concepto indirecto de cada proyecto. Digamos acá hay proyectos transversales sobre sexualidad, sobre medio ambiente pues digamos varios temas pero que haya uno sobre autonomía no.

¿Cuántos cursos para séptimo hay? uno

¿Considera que respecto a lo anteriormente mencionado trabajar con los niños de primaria sería más adecuado que trabajar con los niños de secundaria ya que se determina que ellos muestran más autonomía?

Yo pienso que la autonomía se debería manejar en todas las edades ¿qué es importante manejarla en todas? si, si es importante. que de pronto ustedes no tengan un plan estratégico para cada grado obviamente sería muy difícil. Pero yo digo que sí sería importante trabajar en absolutamente en todos los grados, por que si hablamos de los niños, digamos los niños desde pequeños, empezando la vida escolar, ellos tienen que enseñarse a ellos solitos empezar a organizar sus cosas digamos desde casa a tender su cama, a dejarles tareas autónomas que ellos puedan realizar, Cuando hablamos de chicos de bachillerato, pues ya son responsabilidades más grandes ¿si? pero para mi concepto personal e institucional sería importante para todos los grados, si ustedes me dicen que lo quieren direccionar solamente a un grado, yo lo haría que de sexto en adelante, inclusive once sería importante tomarlo cualquier curso

Teniendo en cuenta que el objetivo del proyecto es la autonomía infantil cree que es adecuado trabajar con secundaria que son niños de edades entre los 10 a los 18?

No importa, cuando ellos están en esta institución todavía está muy ligados a lazo de padre de familia independientemente de que estén en once hay chicos que acá se les dicta orientación vocacional y que no saben ni siquiera que van a hacer de su vida, o sea no tienen todavía la autonomía de decidir sobre ellos mismos es como “no mi papá me dice que trabaje en tal cosa” entonces por eso te digo, a nivel institucional todos los niños deberían inclusive tener una orientación basada en la autonomía.

Considerando la oportunidad de trabajar con los estudiantes de 6 a 11 ¿Es oportuno trabajar con ellos todos juntos o por separado?

Yo lo hablaría por ciclos, digamos acá ciclo 1 preescolar Ciclo 2 primero segundo tercero, ciclo 3 cuarto y quinto, ciclo 4 sexto y séptimo, ciclo 5 octavo y noveno y ciclo 6 décimo y once, como hablamos de que son por ciclos ya más o menos hay un rango de edades pues más limitado, entre los 13 y los 15 entonces ya sería plantear una actividad para ese rango de edad y pues por ciclos se manejaría super bien, porque si de pronto ustedes lo quieren hacer más directo, de diseño de un plan estratégico. Aca en el colegio se podría hacer la parte práctica, entonces ya se manejaría con cada

director de grupo porque pues así manejamos los proyectos transversales si ustedes quieren realizar un proyecto transversal con ese tema lo podemos hacer digamos va enfocado de mi mano entonces listo ustedes me trajeron el diseño curricular de cómo se manejaría ese proyecto y pues qué fines tendría y ya se lo pasaríamos a cada docente hablamos con los docentes se les explicaría cómo realizarlo y ya cada quien lo haría en su salón.

¿Con qué material se desenvuelven mejor los estudiantes con juegos con lecturas?

Volvemos a lo de las edades ¿sí? porque pues hay chicos, digamos hablamos de primaria obviamente ellos van a entender más con juego hay chicos que de pronto las lecturas se les facilita más en el caso de bachillerato, pero si vemos que es un juego más serio, que es un juego más.. que los involucra en bachiller también se podría manejar. Lo que si no manejaría en primaria sería lectura y cosas así, por que los chicos todavía no entienden en base a ese aprendizaje, ellos aprenden es más por medio de juegos y bachiller si se maneja de una buena forma se logra también de manera de juego.