



Mentech

Herramienta de apoyo para las semillas en proceso
de capacitación del Movimiento Nacional Gestores de Paz





Autoras:

Stephany Rojas Gómez || Juliana María Villegas

Tutores:

Javier Aguirre
Felipe García López

Asesor: Jaime Londoño



Proyecto de Grado I
Universidad Icesi
Mayo - Junio de 2018



ÍNDICE

	Página
1- Introducción	5
2- Definición del problema	6
3- Pregunta de investigación	9
4- Justificación	10
5- Objetivos	12
Objetivo general	
Objetivos específicos	
6- Hipótesis de investigación	13
7- Categorías de análisis	14
8- Marco conceptual	15
Período de violencia en Colombia.	
¿Qué es un líder?	
9- Marco teórico	18
Diseño Social	
Tecnologías sociales	
Tecnologías para el aprendizaje	
Diseño de experiencias cooperativas	
Juegos serios	
Dinámicas de juego.	
10- Marco contextual	26
Movimiento Nacional Gestores de Paz	
11- Marco histórico	28
Cartillas para mentores	

	Página
12- Conclusiones marco analítico	29
13- Estado del arte	31
Análisis comparativo del Estado del Arte	
14- Trabajo de campo	41
Metologías aplicadas.	
Herramientas de recopilación de datos.	
Foro violencia contra la niñez.	
Acercamiento Gestores de Paz - Potrero Grande.	
Entrevistas.	
Mapa de empatía.	
Definiendo problemas.	
15- Determinantes de diseño	52
16- Propuesta	53
17- Propuesta Final	55
18- Tablero	64
19- Aplicación Web	65
20- Viabilidad	69
21- Modelo de monetización.	72
22- Pruebas de usuario.	73
23- Bibliografía.	77
24- Anexos.	...



1. INTRODUCCIÓN

Desde la llegada de World Vision a Colombia, las perspectivas de los niños y niñas pertenecientes a las zonas vulnerables. El **Movimiento Nacional Gestores de Paz** ha sido revolucionario, puesto que les han enseñado maneras de hacerlos sujetos de derecho utilizando como medio la voz de los más pequeños, **emporándolos y forjando una generación de líderes**, que cuenta con la capacidad de distinguir actitudes que incitan a la violencia, con las que no, para así, entender la sociedad en la que viven y cómo actuar frente a las adversidades que se les presentan en su diario vivir, desde una pequeña pelea con los vecinos, hasta la forma correcta para llegar a un acuerdo, dándoles una nueva oportunidad para ver diferente el contexto en el que están inmersos. Por ello, abarcamos este tema, con el objetivo de apoyar la formación en los procesos de capacitación de mentores, haciendo uso de nuestros conocimientos, dando como resultado, **Mentech**.



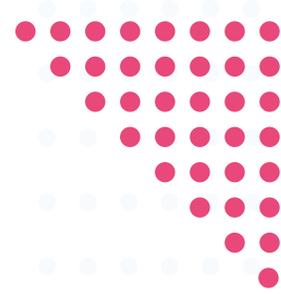
2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Planteamiento del problema:

El conflicto se formalizó en los años sesenta, sin embargo, el origen de las tensiones se encuentra en la década de 1940 con grandes acontecimientos que fueron la base que desencadenaría la aparición de las FARC y el ELN (Ríos Sierra, 2017). No obstante, a mediados de la década de 1980, Colombia se vio estremecida por el asesinato de líderes sindicales, candidatos presidenciales, líderes políticos de partidos de izquierda en donde los asesinos eran jóvenes que apenas alcanzaban la edad de 15, 16 o 17 años; la participación de éstos en diferentes hechos violentos, como pan-

dillas o bandas delincuenciales, es una circunstancia que hizo visible a este grupo poblacional para la sociedad colombiana (Cuenca, 2016). En las investigaciones realizadas por Cuenca (2016), encontraron que un dato sobresaliente que en la biografía de cada uno de los delincuentes, fueron sus **orígenes sociales**; asociados a familias pertenecientes a los barrios más pobres de las principales ciudades del país, los cuales se asentaron ahí por razones asociadas a la violencia paramilitar, al conflicto armado Estado- Guerrilla, o en busca de mejores condiciones de vida.





La Ley 387 de 1997 define que la persona en situación de desplazamiento es:

...toda persona que se ha visto forzada a migrar dentro de un territorio nacional abandonando su localidad de residencia o actividades económicas habituales porque su vida, su integridad física, su seguridad o libertad personales han sido vulneradas o se encuentran directamente amenazadas, con ocasión de cualquiera de las siguientes situaciones: conflicto armado interno, disturbios y tensiones interiores, violencia generalizada, violaciones masivas de derechos humanos, infracciones al Derecho Internacional Humanitario u otras circunstancias emanadas de las situaciones anteriores que puedan alterar o alteren drásticamente el orden público... (Art. 1º).

Los menores de edad en Colombia, han sido afectados por la violencia, la pobreza, la falta de acceso a la educación o al mercado laboral; todos ellos son factores clave que impulsan a muchos de ellos a sumarse a las bandas delincuenciales organizadas, como manifestación al conflicto armado en la sociedad colombiana, siendo Cauca, Chocó, Nariño, Soacha y Ciudad Bolívar las zonas más vulnerables al reclutamiento. (Zapata, 2016).





Desde 1978 en Colombia, una organización global sin ánimo de lucro empezó a contribuir con la formación de millones de niños, niñas, jóvenes, familias y comunidades a través de programas de desarrollo, atención a emergencias (primeros auxilios) y promoción de la justicia, sin distinción: política, religiosa, racial, étnica o de género asentándose en comunidades de mayor vulnerabilidad en cinco regiones del país y 18 departamentos promoviendo las relaciones de solidaridad y transformación humana, llamada **World Vision**; de esta manera nace el movimiento nacional de niños, niñas, adolescentes y jó-

venes Gestores de Paz, motivado y acompañado por World Vision Colombia (World Vision Colombia, s.f). Entre sus enfoques, asocian las acciones colectivas de la sociedad para reducir la violencia, construcción de la reconciliación, la restauración, el liderazgo y el trabajo en equipo (World Vision International, s.f).

No obstante, las sesiones de capacitación no abarcan contenido práctico, por lo cual los usuarios sienten incertidumbre sobre sí realmente están preparados para enseñar y generar el cambio que desean en sus comunidades.



3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN



¿Cómo apoyar el proceso de aprendizaje en niños, niñas, adolescentes y jóvenes, que participan de las capacitaciones para ser mentores del Movimiento Gestores de paz de la fundación World Vision?



4. JUSTIFICACIÓN

Conflicto armado colombiano y ambientes violentos

Se puede afirmar que el **conflicto armado colombiano** ha marcado a las últimas generaciones; sin distinción alguna de clase social, procedencia geográfica o cultural en el país por más de 50 años (Ríos Rincón, 2017). La comisión histórica del Conflicto y sus Víctimas (El Espectador, 2015) arroja que el resultado del conflicto armado han sido más de 7 millones de víctimas, caracterizado por su discontinuidad, puesto que algunas generaciones van y vienen en la guerra (citado en Ríos Rincón, 2017). Así mismo, se puede decir que la **situación de desplazamiento** expone a más de un problema a los niños, situacio-

nes violentas, ruptura de sus costumbres, desarraigo del hábitat, incertidumbre de no poder volver a su lugar de origen por la falta de garantía para su vida y aumentando los casos de abuso sexual, maltrato infantil, trabajo infantil y vinculación de los niños y niñas a la vida callejera (Unicef, 2002).

Estos barrios, son **focos de ambientes violentos**, pues se caracterizan por la inexistencia todo aquello que disminuye las capacidades de disfrute del diario vivir y que causará trastornos en el futuro, como lo son: la falta vínculos interpersonales afectivos, caren-

cias económicas, entre otros (Castro & Llanes, 2006), en donde los niños aprenden comportamientos violentos como una forma efectiva de mantener el control y el poder (Sani, 2007). Por ello, la fundación World Vision buscó enfocarse en el **bienestar**, velando por la infancia y adolescencia; el desarrollo de las capacidades y potenciales; las comunidades seguras y resilientes; y la construcción de paz (World Vision Colombia, s.f). Para hacer este sistema efectivo, la fundación utiliza el sistema de mentoreo, generando pequeños líderes dispuestos a cambiar su comunidad, crean-



do conciencia en los más pequeños, por medio de la generación de conciencia individual y consecuen- cialmente colectiva, se pueden ge- nerar estrategias de intervención y cambio social (Castañeda, 2017).

Seminario Obando, menciona en su tesis, apoyándose en los estu- dios realizados por distintos au- tores, que en contextos de vulne- rabilidad social, surgen personas con la predisposición de asumir la dirección de las actividades colec- tivas, ejerciendo así, el rol de líder dentro de una comunidad; estos a su vez, son capaces de gestionar estrategias de movilización social para lograr metas de carácter co- lectivo (2014). Cabe resaltar que estas figuras de líderes/as son im- portantes en la sociedad, puesto que son agentes activos en la bús- queda de cambios, que en medida

del buen funcionamiento darán como resultado efectividad colectiva posi- tiva, y de esta manera, aumentarán los niveles de cooperación, disminuirán los niveles de conflicto grupal y se creará una percepción más favorable acerca del rendimiento colectivo (Seminario Obando, 2014).

5. OBJETIVOS

Objetivo general

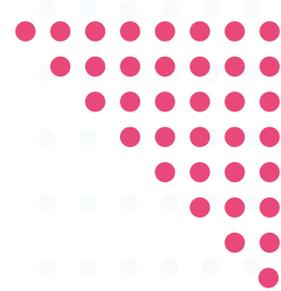
Diseñar un sistema digital que apoye el proceso de aprendizaje de niños, niñas, adolescentes y jóvenes que participan de las capacitaciones para ser mentores del movimiento Gestores de paz de la fundación World Vision en la ciudad de Cali.

Objetivos específicos

1. Identificar los tipos de conflictos más comunes que se presentan en las comunidades ubicadas en zonas vulnerables de la ciudad de Cali.
2. Definir una estrategia pedagógica que gire en torno al desarrollo del liderazgo en niños entre los 11 y 16 años de edad.
3. Diseñar un sistema interactivo que apoye a los mentores en capacitación del Movimiento Nacional Gestores de Paz.
4. Implementar un sistema interactivo que facilite la identificación de los tipos de conflicto, y a su vez, permita proponer alternativas de solución.
5. Evaluar, analizar y validar los resultados para contrastar que la implementación de tecnologías interactivas mejora la experiencia de aprendizaje.



6. HIPÓTESIS



Se creará una herramienta de apoyo utilizando las nuevas tecnologías, que apoye el proceso de aprendizaje en las sesiones de capacitación para niños, niñas, jóvenes y adolescentes que participan de las capacitaciones para ser mentores del Movimiento Gestores de Paz de la fundación World Vision; para ello, se implementará el uso de una herramienta interactiva que apoye una metodología de enseñanza ya existente, y a su vez, ofrezca la oportunidad de desarrollar competencias del liderazgo a través de mecánicas lúdicas, y así, esperar que los saberes adquiridos por los jóvenes, sean utilizados para hacer sus propias reflexiones y realizar juicios de valor en torno a la paz, la toma de decisiones, el manejo del conflicto, la confianza y el trabajo en equipo.

7. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Diseño social

Tecnologías sociales.

Tecnologías para el aprendizaje en niños.

Diseño de experiencias cooperativas.

Juegos serios.

Mécanicas en los juegos.



8. MARCO CONCEPTUAL

Este proyecto espera mejorar la **experiencia de aprendizaje** de los niños pertenecientes al movimiento gestores de paz, que se encuentran **capacitándose para ser mentores**. Durante esta experiencia, los niños aprenderán sobre el liderazgo, a su vez, desarrollarán competencias de **trabajo en equipo, confianza y solución de conflicto** simulando situaciones de su diario vivir.

Colombia, desde hace más de 500 años, ha estado sometida a una **continua violencia**, pero especialmente el siglo XX, en cuanto a violencia, ha sido el más relevante de todos. Tamayo (2015) nos propone una teoría en la que afirma que desde la guerra de los mil días, Colombia ha tenido 2 **periodos de conflicto**: el primero va desde 1946, cuando fue electo como presidente Mariano Ospina Pérez que desencadenó el recrudecimiento de la violencia bipartidista, hasta 1964, época que se le dominó 'la Violencia'; y el segundo periodo empieza en 1964, año en el que se formaron las primeras guerrillas o **grupos armados** de extrema izquierda, hasta el día de hoy.



Si queremos llevar a cabo un proyecto que construya una cultura de paz en los niños y adolescentes, en un país lleno de odio y resentimiento, debemos primero definir qué es la cultura de paz, y más importante aún, ¿qué es paz? La paz es un estado de tranquilidad, Seguridad, estabilidad y bienestar; es lo opuesto a la guerra e implica un alto al fuego, un cese a las hostilidades, un acuerdo que nos permita a todos realizar nuestras actividades sin interferencias (Concepto.de, s.f).



¿Qué es es el liderazgo?

Sanchez (2012) realiza una distinción entre el liderazgo y el líder, donde el líder es aquel que tiene la influencia sobre otras personas en una dirección determinada, mientras que, el liderazgo se basa en la habilidad de influir en un grupo, para así, alcanzar los objetivos trazados. En ese orden de ideas, hace evidente la necesidad de contar con un líder, ya sea formal o informal, ya sea por selección externa, como es el primer caso, o aquellos que mejor logran interpretar las necesidades de un grupo (Sanchez , 2012).



La Fundación World Vision vela por el bienestar y la protección de los niños más vulnerables alrededor del mundo, uno de sus enfoques es la construcción de paz con “acciones colectivas de la sociedad civil para reducir la violencia, promover la reconciliación, la restauración y la construcción de una cultura de paz.”(World Vision International, s.f). Para llegar a esta construcción, están aliados con el Movimiento Nacional Gestores de Paz, el cual se promueve la cultura de paz y la no-violencia en culturas vulnerables de las distintas ciudades de Colombia.

Dentro del movimiento existen varios roles que los niños y jóvenes pueden desempeñar. Cuando el movimiento recientemente inicia en una comunidad de la ciudad, los niños que voluntariamente participan de las actividades son llamados **semillas**, y los jóvenes que lideran estas actividades son llamados **mentores**. En el grupo de los mentores existen los **Delegados locales**, que representan un barrio o comunidad, y los **Delegados Nacionales** que representan a la ciudad frente a las otras ciudades en las que se encuentra el movimiento.



9. MARCO TEÓRICO

Diseño Social

El diseño social se entiende como la práctica social que se ha puesto en la tarea de resignificar su actuar por medio de la práctica del diseño orientado a la mejora de condiciones de vida de las personas a través de soluciones innovadoras, sustentables y sostenibles, apelando a la búsqueda de alternativas no consumistas mientras cumple su objetivo de poner al diseño en un diálogo reflexivo acerca de su propósito: el de construir y deconstruir el sentido que se ha dado su práctica (Aguirre, 2017). A su vez, las tecnologías representan en el lugar universal un rol central en nuestras sociedades, mediando las relaciones y exponiendo su importancia en los procesos de cambio social; mostrando así, cómo todas las tecnologías son socialmente construidas y simultáneamente. Todas las sociedades están construidas tecnológicamente (Bijker, 1995; Thomas, 2008; citado en Vercelli, 2010).





Tecnologías Sociales

De este modo, los intentos de gobernar los procesos tecnológicos, permiten identificar tecnologías orientadas a la inclusión social, la resolución de problemas comunitarios, la reducción de la pobreza o el desarrollo socioeconómico, también llamadas tecnologías sociales; definidas como tecnologías (ya sean artefactos, productos, formas organizativas, procesos, entre otras) orientadas a la inclusión, el desarrollo sostenible y la construcción de sociedades más justas (Thomas y Fressoli 2008, citado en Vercelli, 2010).

Así mismo, Vázquez (2001) habla acerca de aquello que las competencias básicas que pretenden desarrollar: la estimación e injerencia, comunicación, pensamiento crítico, relación, función, liderazgo, integración de conocimientos e investigación (Vázquez, 2001).

Para este proyecto, abarcamos las competencias del liderazgo integrándolo con los conocimientos básicos, los juicios de valor, el uso de la tecnología, el aprovechamiento de las actividades lúdicas como alternativa de enseñanza en las capacitaciones de los mentores.

Tecnologías para el aprendizaje

Entre los beneficios encontrados por Waldegg (2002) en sus investigaciones sobre el uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje se encuentran:

- Presentación de materiales a través de múltiples medios y canales.
- Motivación y participación de los estudiantes en las actividades de aprendizajes significativas.
- Proporcionamiento de representaciones gráficas de conceptos y modelos abstractos.
- Mejoramiento del pensamiento crítico, de otras habilidades y procesos cognitivos superiores.
- Posibilitación del uso de la información adquirida para resolver problemas y para explicar los fenómenos del entorno.
- Accesibilidad a la información y el contacto.



Las investigaciones realizadas por Fernández Muñoz (2007), muestran la importancia de los recursos didácticos y las nuevas tecnologías para apoyar el proceso de educación, favoreciendo la actividad del docente, promoviendo el interés y la motivación del alumno, apoyando en los estudios y en la comprensión de los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales, necesarios para el logro de las competencias básicas; así mismo, pueden producirse experiencias positivas de aprendizaje cuando comparten sus descubrimientos, se brindan apoyo para resolver problemas, trabajan en proyectos conjuntos, permitiendo desarrollar, extender y adentrándose en las habilidades interpersonales, profundizando en las barreras culturales gracias a las facilidades que ofrecen las tecnologías interactivas (Calzadilla, 2002).



Diseño de experiencias cooperativas

El valor sistema educativo se ubica en la relación entre los aprendices que son guiados por los maestros-tutores (Vercelli, 2006). Sin embargo, Requena (2008), expone que la educación ha sido transformada en tres aspectos importantes, los cuales, ha sufrido el proceso de la enseñanza: 1) su naturaleza; 2) el lugar y la forma donde se realiza; 3) el papel a desempeñar por los estudiantes y los profesores en el proceso. Por otra parte, las tecnologías han favorecido perspectivas que las proponen como instrumentos pedagógicos (Vivanco & Gorostiaga, 2017), en donde el pensamiento crítico hace hincapié para el crecimiento de los valores (Escobar, et al, 2015).

De esta manera, aprender de forma colaborativa, permite al individuo recibir retroalimentación, conocer su propio ritmo y estilo de aprendizaje, por lo que se facilita la aplicación de estrategias metacognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento; e inclusive incrementar la motivación, puesto que genera fuertes sentimientos de pertinencia y cohesión a través de la identificación de metas comunes y compartidas, permitiendo sentirse “parte de” simulando productividad y responsabilidad, lo cual incidirá directamente en su autoestima y desarrollo (Calzadilla, 2002).

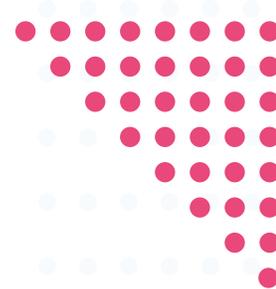


Juegos serios



Marcano (2008) menciona que los juegos serios son aquellos videojuegos que pretenden agilizar el aprendizaje de procesos complejos con eficiencia. Se destacan que los juegos son medios fundamentales, tanto del lenguaje como del pensamiento; posibilitan aprendizajes de fuerte significación; reducen la gravedad frente a los errores y fracasos; invitan a la participación activa del jugador; desarrollan la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal, entre otros. Así mismo, este autor resalta que, los juegos serios buscan mezclar la

alegría, diversión y fantasía con la responsabilidad, realidad y las acciones con consecuencias a considerar. Por otra parte, es importante mencionar la asociación (que se han hecho y las cuales cada vez más han tomado valor) con las metodologías fundamentadas en la motivación, colaboración, el logro y la competencia compartidas por actividades lúdicas como lo son la “gamificación o ludificación” con los “juegos serios”, que han surgido a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas y los videojuegos para cumplir un objetivo de tipo educativo (iPeris, 2015).



Mécanicas en los juegos

Las dinámicas y las hacen parte de las experiencias de juego, si embargo, las mécanicas aluden a qué haré, mientras que las dinámicas a cómo (Pedraz, 2017), por lo cual, para el desarrollo del proyecto, se tomaron en cuenta algunas mécanicas que permitieran dar rienda suelta a las dinámicas propuestas por los objetivos pedagógicos que se plantearon, basadas en los pilares del liderazgo.

Mécanicas ajustables al proyecto

Juego cooperativo: Requiere que los jugadores trabajen en equipo para ganar; una pequeña competencia entre los jugadores.

Prueba tu suerte: Presenta un reto y elige una opción al azar que puede o no incrementar el riesgo a disminuir los puntos en tu turno.

Dibujo: Utiliza el dibujo como medio para crear líneas, escenas, objetos, pistas o situaciones que puedan ayudar a crear espacios.

Votación: Todos los participantes votan para escoger una tarjeta o el efecto de una para determinar los

resultados de una situación. Pueden ser beneficiosos o no para el equipo.

Juego cooperativo: Los jugadores luchan contra el juego o contra otros jugadores uniendo sus fuerzas para lograr un objetivo.

Crear historias mediante piezas: Storytelling, incorporan escritos, dibujos, etc, con los cuales los jugadores deben contar una historia, o usarlos en una historia que alguien está contando.

Realizar acciones por tiempo: cada acción cuesta un determinado tiempo, ya sean días, horas, etc.



Actualmente, la capacitación de mentores dentro del Movimiento Nacional Gestores de Paz se hace con la ayuda del material literario que entrega la fundación World Vision, el cual los jóvenes en capacitación deben leer y aprender las distintas actitudes, acciones de un mentor y los principios pedagógicos que deben tener todas las actividades planeadas por ellos, sin embargo, a este proceso de aprendizaje se le conoce como aprendizaje mecánico, Beltrán (2002) afirma que este tipo de aprendizaje no es beneficioso para los jóvenes pues solo hacer uso del vocabulario o conocer suficiente información para aprobar, no puede compararse al conocimiento que se obtiene cuando se comprende el tema en cuestión.

La inclusión de las TIC (Tecnologías de la información y Comunicación) en la enseñanza de niños es una práctica que debe ser incluida cada vez más en los procesos de aprendizaje de los niños. Según un estudio realizado por Sáez (2012), esta práctica le da un papel activo y autónomo al alumno en el cual aprende a colaborar con iniciativa, a seleccionar información y a comunicar sus resultados y trabajos, de esta manera, también mejora su expresión oral.



Las capacitaciones de mentores dentro del movimiento de World Vision se hacen en sesiones en la que participan aproximadamente 20 adolescentes entre los 11 y los 16 años. Estas condiciones hacen que se propicie un ambiente de aprendizaje colaborativo. Beltrán(2002) declara que el aprendizaje es un proceso individual, que puede ser enriquecido por actividades grupales colaborativas en las que los individuos desarrollen competencias personales y de grupo. Así mismo, nos indica los diferentes beneficios que este tipo de aprendizaje puede traer, entre estos se destaca que el aprendizaje colaborativo fortalece el sentimiento de solidaridad entre el grupo y respeto mutuo (Beltrán, 2002), valores de suma importancia en la construcción de la cultura de paz.

10. MARCO CONTEXTUAL

Como se mencionó antes, el proyecto se realiza en el contexto Colombiano dentro del país han habido cambios políticos y sociales significativos en los últimos 2 años. Estos cambios incluyen una reestructuración del estado en algunos ámbitos económicos, sociales y políticos, debido a los acuerdos de paz firmados a finales del año 2016. La resistencia a los acuerdos y el resentimiento a los guerrilleros por gran parte del país, ha generado odio y todo tipo de violencia; verbal a los desmovilizados y entre las personas con ideales diferentes, la discriminación a los desmovilizados cuando aplican a un trabajo, manifestaciones violentas creadas por los desacuerdos de ideales políticos, entre otras.

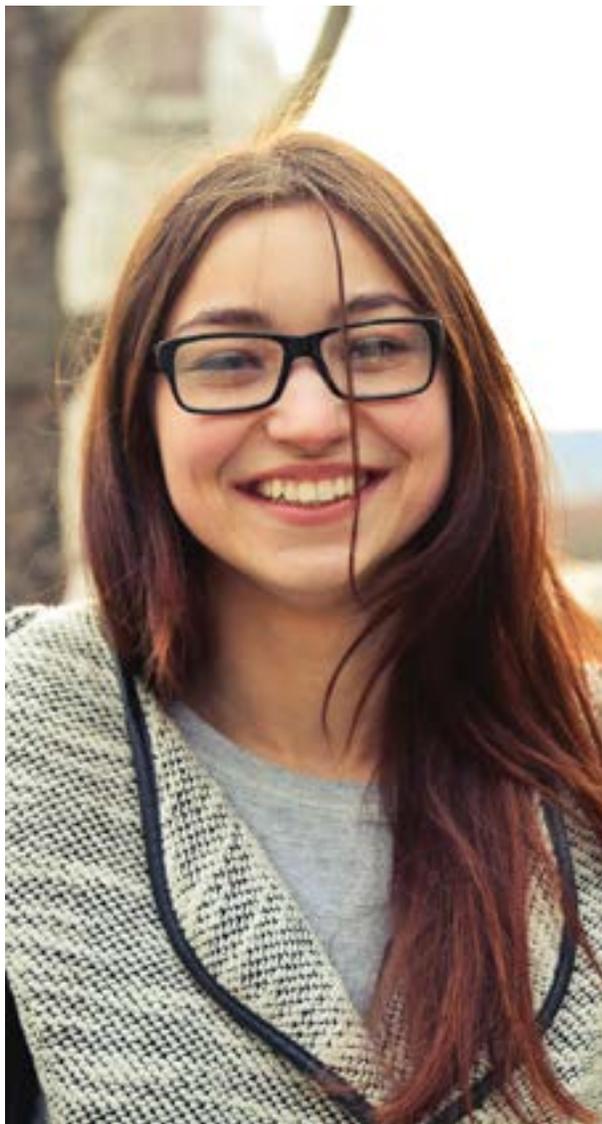
Este proyecto busca apoyar el proceso de capacitación de mentores del *Movimiento Nacional de Gestores de Paz*, bajo el enfoque del liderazgo enfocado a la *Paz y no Violencia*, aliado de la organización global World Visión. Gestores de paz tiene como objetivo planear acciones para fomentar una cultura

de respeto, solidaridad y justicia en las comunidades, además de incidir en las acciones locales y departamentales, buscando el bienestar y protección para los niños y niñas del país, mientras se educan a las comunidades sobre prevención de sustancias psicoactivas, control de embarazos a temprana edad, etc.





El movimiento creado por esta fundación apunta a la búsqueda de respuestas de las inquietudes de niños, niñas adolescentes, jóvenes y adultos frente a la construcción de una cultura de paz, el reconocimiento de la participación infantil y juvenil, y los derechos de la niñez como parte fundamental en los procesos de desarrollo de la comunidad. En estas actividades se pretende desarrollar una mirada crítica para que los jóvenes involucrados entiendan que también hacen parte del proceso de la construcción de la cultura de paz, y que pueden construir un país mejor con el fortalecimiento del liderazgo infantil y juvenil, la participación en espacios de incidencia y posicionamiento y el reconocimiento de la comunidad.



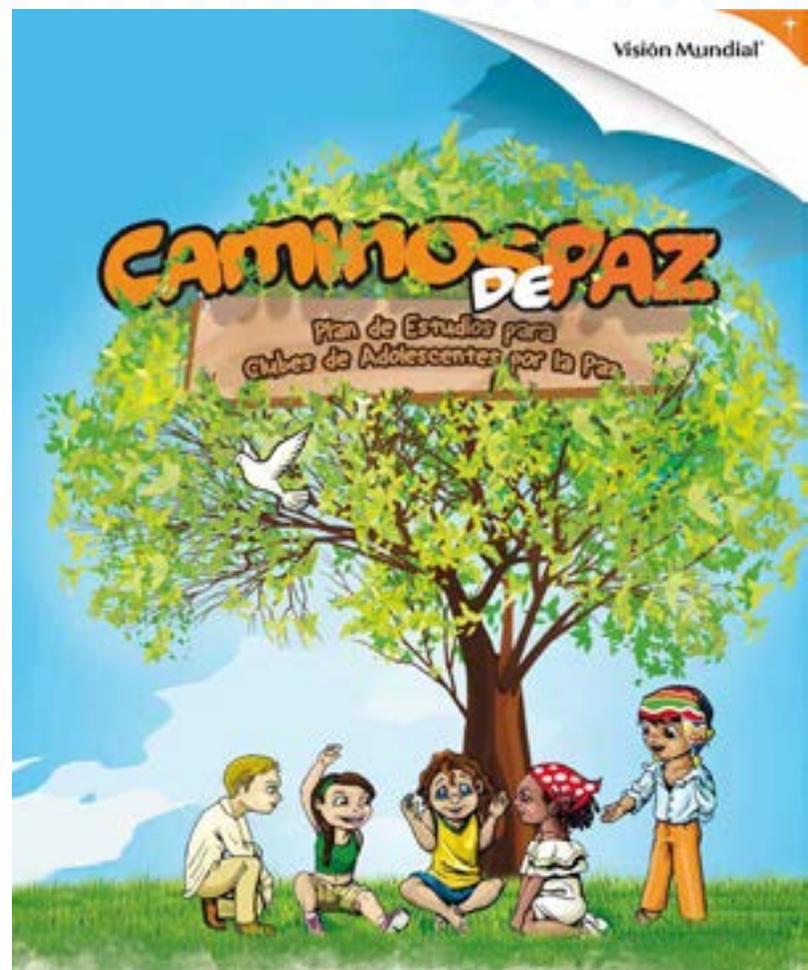
El proyecto espera realizarse con jóvenes entre 11 a 16 años; edades en las que regularmente las jóvenes semillas empiezan sus procesos de capacitación y permanencia en el movimiento.

En promedio habrán un mínimo de 12 usuarios por sesión, sin embargo, este número no es totalmente acertado, porque en muchos de los casos no asistirán regularmente por cuestiones familiares, escolares o de tiempo.

11. MARCO HISTÓRICO

El *Movimiento Nacional Gestores de Paz* fue fundado en 1996; desde siempre ha tenido la misión de construir cultura de paz con la ayuda de niñas, niños, adolescentes y jóvenes comprometidos con la vivencia del amor y la justicia en las relaciones con su familia, su comunidad, la naturaleza y la sociedad.

En la ciudad de Cali, realizan talleres cada 2 semanas en diferentes barrios de la ciudad, en las que los mentores convocan niños de todas las edades a participar en una actividad que les ayuda a reflexionar sobre diferentes temas que causan conflictos diariamente en sus comunidades.



En Marzo del 2018 se implementó la cartilla llamada “Caminos de paz” que buscaba facilitar la planeación de los talleres quincenales que los mentores preparaban. Previamente hacían las actividades que quisieran y no había una forma estándar para que todos los jóvenes pertenecientes al programa estuvieran en sintonía con lo que hacían los mentores en las diferentes localidades. Estas cartillas representan un reto ante los nuevos mentores por circunstancias asociadas al lenguaje técnico, poca especificidad, carencia de ejemplos que simulen la cotidianidad en otras palabras, se evidenció la falta de un componente práctico lúdico que ayudase a la comprensión e interiorización de los contenidos expuestos en las cartillas.



12. CONCLUSIONES MARCO ANALÍTICO

La cultura de paz se debe construir mediante reflexiones, donde se vean involucrados los valores, creencias y comportamientos en contra de la violencia. No se le puede simplemente decir a un niño ¿qué debe hacer? porque no hay manera de corroborar que utilizará lo enseñado en su vida;



de tal modo, queremos llevarlo a reflexionar mediante la simulación de eventos que podrían desarrollarse en su cotidianidad, con los cuales deberá ejercer juicios de valor y tomar una decisión que afectará de una manera u otra su entorno y a sus cercanos. Las tecnologías son claves en del desarrollo de los procesos de incorporación de las TIC, no solo en la educación, sino también como instrumentos culturales que promueven el desarrollo de competencias, las nuevas formas de aprendizaje y comunicación en torno a la paz.



Desarrollar este proyecto en la fundación World Vision, nos da la oportunidad de construir paz con el apoyo de una entidad que desea enseñar a las comunidades a vivir de una manera diferente a cómo lo han hecho durante los últimos años, donde la violencia no sea aquella que predomine en los espacios, sino el diálogo. Ya que han existido conflictos en torno a los acuerdos de paz colombianos y



el imaginario colectivo gira en torno a la paz. No podemos cambiar lo que pasó, ni podemos cambiar la mentalidad de muchos adultos, pero, podemos cambiar el futuro, y el futuro son los niños. Dentro de la fundación se encontró una problemática en las capacitaciones de mentores del Movimiento Gestores de Paz, y al ayudar a los jóvenes en capacitación estamos ayudando indirectamente a la construcción de una cultura de paz en las comunidades.

Una de las mejores maneras de aprender es el aprendizaje colaborativo en el que los diferentes individuos que participan de la actividad grupal pueden dar sus diferentes opiniones, comparar, competir, y construir en conjunto diferentes conceptos y conocimiento. Para construir una Colombia mejor, debemos empezar por construir paz, para ello, debemos desarrollar ciertas competencias relacionadas a la toma de decisiones, el análisis, la resolución de problemas, la toma de decisiones para así, aprender de los errores y evitar caer de nuevo en ellos.





13. ESTADO DEL ARTE

La conversación más grande del Mundo



Fecha: 2016

Autores: Presidencia de la República, del Ministerio de Educación Nacional y el Secretario de educación municipal

Lugar: Red social.

Objetivo: Incentivar la deliberación pública y la participación ciudadana sobre asuntos relacionados con el fin del conflicto armado y la construcción colectiva de paz

Descripción: La conversación más grande del mundo es un plan de movilización social y de pedagogía para incentivar la participación ciudadana y la deliberación pública durante la transición hacia la paz. Pretende facilitar la búsqueda del sentido a la paz, contribuir a transformar el sistema de creencias, valores, percepciones, representaciones y actitudes que requiere una sociedad como la colombiana que se busca tramitar su reconciliación y construir su futuro.

Metodología: Esta red social se desenvuelve en campañas digitales para motivar a la reflexión de los cambios en la cultura colombiana bajo titulares como: “Adiós a la guerra”, “No más exclusión”, “La paz es una nota”, en donde, en algunos casos, se escenificaron situaciones que caracterizan los principales problemas que tienen los colombianos cuando de entablar una conversación se trata. Por otra parte, ellos abren espacios en los que cada persona es libre de dar su opinión acerca del tema, no obstante, cada una de estos espacios es abierto por cierto periodo de tiempo.



Busca aquí conversaciones, aportes o conversadores

Conversaciones



Empieza a conversar ya

Sumate a la conversación más grande del mundo

Recientes

Populares



¿Y después del papa qué?



¿Cuál o cuales deberían ser las siguientes acciones de la Conversación más Grande del Mundo?



Conversemos sobre reconciliación

Características técnicas: Usuarios interesados por conocer y dialogar acerca de la paz, plataforma web, red social.

Resultados: Se publicó el libro “El manual de la conversación” en donde muestran cómo los colombianos pueden conversar en paz, sin agredirse y con respeto por medio de conversaciones cotidianas y así, mostrando cómo se puede entre todos construir un futuro en paz y reconciliación.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Muestran cómo a partir de las discusiones sanas y el diálogo, los colombianos pueden hablar acerca de la violencia en el país, mientras aprenden sobre cómo ésta afecta diferentes zonas del país. Dado que las personas de las ciudades ignoran el problema al sentirse ajenos a éste.



Desarmados, un proyecto transmedia para la paz.



Fecha: 15 de Marzo del 2017.

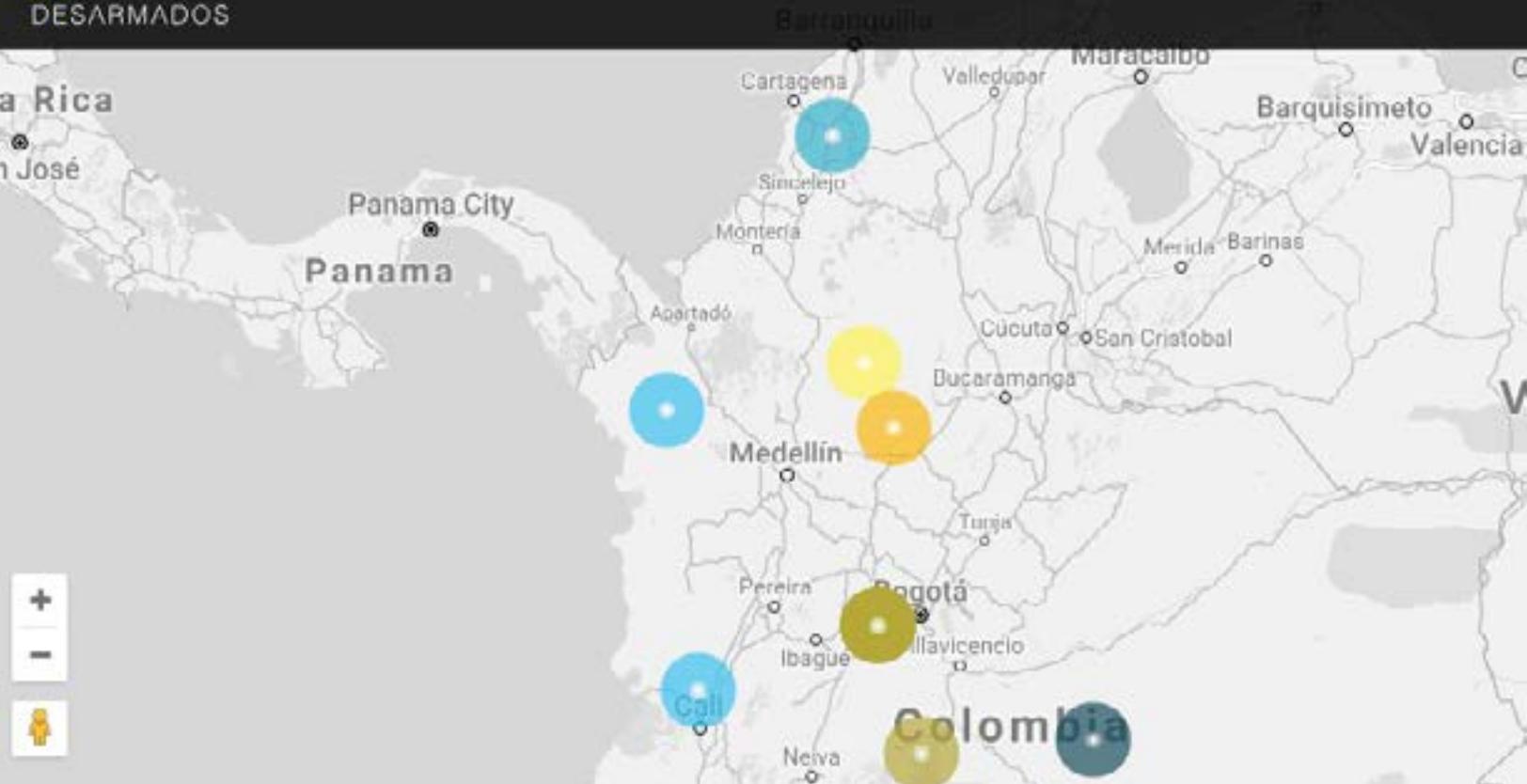
Autores: Paola Morales, Juan Sebastián Zuluaga y Fabio Díaz.

Lugar: Medellín, Antioquia.

Objetivo: Desarmados, pretende generar un intercambio de correspondencias y, además, convertirse en una herramienta pedagógica de la Cátedra para la paz.

Descripción: Desarmados es una plataforma virtual que tiene piezas audiovisuales, las cuales, cuentan con mensajes y cartas de correspondencia de los protagonistas de las historias presentadas, además de tener animaciones e infográficos, que narran episodios las masacres realizadas por los grupos armados. Sin mencionar que muestra el surgimiento de los principales actores del conflicto por medio de un mapa.

Metodología: Por una parte, el proyecto desea hacer que cada uno de los estudiantes a quienes se dirigen, participen del intercambio de correspondencia, de presentar sus propias reflexiones e historias sobre el conflicto, para así incluirse en un nuevo mapa, en donde se pretende contar la nueva historia del país. Para ello, se realizaron vídeos, en los que se reunieron diferentes historias como la de Pastora Mira, líder social y víctima del conflicto en el municipio de San Carlos, uno de los más golpeados por la violencia en Antioquia; la de de Jaime y Diana, desmovilizados de grupos armados; y la del general (r) de la policía Luis Mendieta, quien estuvo 11 años secuestrado por la FARC tras la toma a Mitú (Vaupés). Los usuarios podían subir cartas o vídeos dando su opinión y/o reflexión acerca de la historia. Por otra parte, la plataforma ofrece un mapa interactivo, con una línea de tiempo que muestra videos animados que explican los sucesos relevantes del conflicto armado.



Características técnicas: Niños de de colegios públicos entre los 9 y 16 años de edad de la ciudad de Medellín, dispositivos móviles y servicios web.

Resultados: Diferentes niños subieron sus cartas y vídeos a la plataforma expresando sus sentimientos y opiniones con respecto a las historias mencionadas en la sección de “protagonistas”. Además, resultaron ganadores de la convocatoria de Crea Digital 2016, alianza del Ministerio de Cultura, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. Bajo la categoría de “creación de contenidos de memoria histórica con el uso de las nuevas tecnologías”.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Presenta la historia del conflicto en una línea de tiempo y lo ejemplifica, usando testimonios reales de personas afectadas e involucradas, creando reflexión en los usuarios, por medio de los vídeos e incentiva a mirar críticamente la situación de ambos, para así participen del intercambiodecorrespondencia.



World Peace Game



Fecha: 2010 - Actualmente

Autor: John Hunter.

Lugar: Estados Unidos

Objetivo: Trabajar valores como la cooperación, la solidaridad, la creatividad, el trabajo en equipos multi-disciplinarios, saber escuchar, saber comunicar, identificación de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico a través de los juegos de rol.

Descripción: World Peace Game es una simulación en donde los jugadores tienen una comunidad global que está siendo amenazada por diferentes crisis medioambientales, sociales, migratorias, políticas, económicas, entre otras. No obstante, deben solucionar en 8 sesiones dos condiciones: primero, que no haya guerra, segundo, terminar con unos presupuestos más saneados que en el inicio del juego.

Metodología: La dinámica del juego, consiste en que hay 4 países con diferentes perfiles (con características como: países desarrollados, ricos en petróleo, con una alta conciencia ecológica, pobres, etc). Es entonces, donde cada país tiene sus agentes políticos como lo son: el primer ministro, el ministro de defensa, el ministro de finanzas y el secretario del estado; a su vez, existen otras figuras como las Naciones Unidas, el Banco Mundial o los traficantes de armas. Finalmente, el saboteador escondido y el hombre del tiempo conforman los roles del juego.

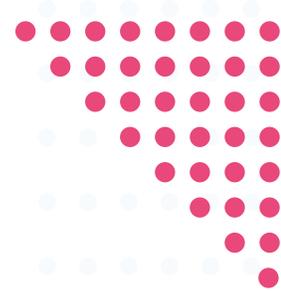
Características técnicas: Tablero con juguetes de plástico, personajes, camiones edificaciones, entre otros. Está pensado para niños entre los 9 y 12 años, entre grado cuarto y séptimo.

Resultados: Los niños resolvieron problemáticas mundiales en poco tiempo, por ejemplo: el calentamiento global en una semana.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Usando dinámicas de juego, puede hacer que los niños se involucren y hagan consciencia de los problemas de la actualidad.





Reconstrucción: La guerra no es un juego



Fecha: Enero del 2017.

Autores: Pathos audiovisual, ViveLab, MinTIC Colombia.

Objetivo: Sensibilización y educación en relación al conflicto por medio de los videojuegos y la historia del conflicto colombiana.

Descripción: Reconstrucción es un proyecto transmedia sobre el conflicto colombiano. Compuesto por documentales cortos, un cómic, un portal web y una investigación sobre el poder de los videojuegos para transformar la percepción y el comportamiento de los usuarios.

Metodología: Para el desarrollo del juego, se utilizaron testimonios de participaciones de víctimas del conflicto armado, así como algunos ex-combatientes, en donde la trama principal se desenvuelve con la historia de Victoria, quién regresa a su pueblo natal luego de haber formado parte de un grupo de desplazados; ésta historia se desarrolla alrededor del conflicto bélico, vivido en las zonas rurales del país y teniendo como objetivo involucrar al jugador en las tomas de decisiones, inspiradas en historias reales de agentes involucrados.

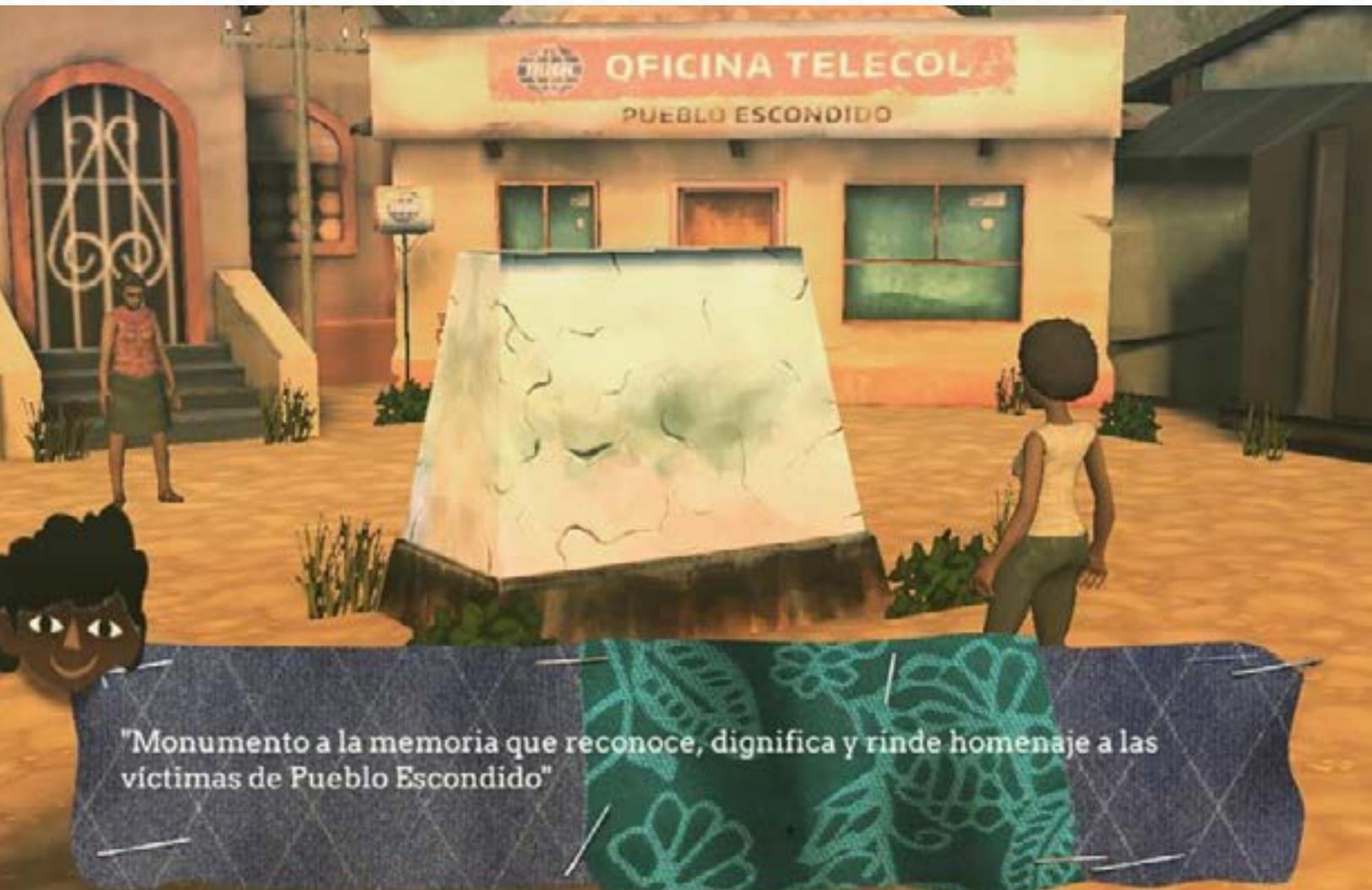


Características técnicas: Juego del género aventura, 6 documentales cortos y 1 portal web.

Resultados: Generación de percepción distinta, apoyada en los valores, de los estudiantes que fueron parte de las pruebas realizadas, se hizo evidente que la efectividad de los videojuegos es mayor cuando estos sirven como apoyo a las cátedras de paz que cuando se utilizan como elementos aislados.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Entre los aportes que arrojó la investigación realizada por los desarrolladores, se dieron cuenta que los usuarios necesitan que la estética del juego esté muy bien definida. Los juegos son una buena forma de mostrar el conflicto de una forma más fácil de digerir para los jóvenes.





ANÁLISIS COMPARATIVO DEL ESTADO DEL ARTE

VARIABLES PROYECTOS	TECNOLOGÍAS SOCIALES	INTERACCIÓN CON NIÑOS	SIMULACIÓN DE EVENTOS	INTERACCIÓN FUERA DE UNA PANTALLA
LA CONVERSACIÓN MÁS GRANDE DEL MUNDO	●	●	●	●
DESARMADOS	●	●	●	●
WORLD PEACE GAME	●	●	●	●
RECONSTRUCCIÓN: LA GUERRA NO ES UN JUEGO	●	●	●	●

● LO INCLUYE

● NO LO INCLUYE

Como diseñadoras de medios interactivos, es importante que nuestro proyecto incluya la tecnología, pero no solo usarla como herramienta, sino intermediario entre las interacciones humanas. Incluimos proyectos que no utilizan la tecnología como factor de interacción, pues es importante para nosotros diferenciarnos de otros proyectos que han usado elementos físicos en el desarrollo de experiencias para la construcción de paz y el desarrollo de competencias de liderazgo. Mentech usa tanto elementos físicos y como digitales para crear una experiencia más completa e interactiva, la cual

no se limita a elementos digitales, sino que proporciona nuevos espacios de participación y diálogo. La interacción entre niños es uno de los elementos clave de esta investigación, sin embargo, no es el único factor a considerar, puesto que, podemos usar los proyectos del estado del arte que interactúan directamente con los niños para ver las dinámicas que implementan para crear experiencias positivas en los más jóvenes sin aburrirlos o perder su atención.

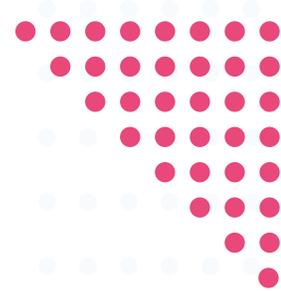
Este proyecto nace de la necesidad de capacitar a los mentores en el componente práctico, el cual,

actualmente se encuentra ausente dentro de las sesiones de capacitación que brinda la fundación World Vision, generando en las semillas en capacitación, miedo e incertidumbre.

Solo 2 de los proyectos tienen interacciones exclusivas para usarse en medios digitales. Por lo que se encontró una solución a nuestras incógnitas de cómo crear participación y colaboración entre los usuarios sin tener que concentrar toda su atención a una pantalla y fue definiendo interacciones puntuales acordes al medio donde se desarrollarían.

Comparando estos proyectos, se puede concluir que una experiencia que desarrolle competencias en liderazgo y esté mediada por el diseño de medios interactivos debe incluir las 4 variables del cuadro comparativo, ya que necesitamos de todas estas herramientas para poder llevarles a los jóvenes una experiencia enriquecedora en la que puedan generar juicios de valor en los participantes, y de esa manera, incitarlos a tomar decisiones riesgosas, que podrán beneficiarlos de una manera u otra, o que por el contrario, le traerán consecuencias que deberá afrontar.





14. TRABAJO DE CAMPO

Metodología de investigación

Para la investigación, se utilizaron diferentes métodos de investigación, puesto que todos fueron parte de un proceso, de recolección de información para realizar la definición y profundización de los temas, el desarrollo de las mecánicas de juego y la medición de los conocimientos adquiridos. De esta manera, para la obtención de la información requerida para el desarrollo de los conceptos y su relación con nuestra propuesta, se utilizaron las siguientes herramientas:

Instrumentos de investigación

Observación sin intervención:
Foros Semana: Violencia contra la niñez. Anexo 2

Cuándo: 28 de Febrero del 2018
Dónde: Hotel intercontinental, Cali.

A quiénes: Mesa de expertos con directores de World Vision, Medicina Legal, Secretaría de educación, Bienestar familiar, Secretaría de Salud, Periódico El País, Fiscalía de Cali.

Descripción: Las autoridades del departamento sumaron sus voces contra este problema (Violencia contra los niños y niñas) e hicieron un llamado sobre las acciones a tomar.

Observación sin intervención:
Actividad quincenal de Gestores de Paz. Anexo 3

Cuándo: 3 de Marzo del 2018
Dónde: Potrero Grande, Cali.

A quiénes: Niños que participan de las actividades, jóvenes gestores de paz.

Descripción: Los líderes Gestores de Paz del barrio, realizaron una actividad de crear un árbol de paz con niños de 7 a 14 años.

Extra: Entrevista informal a Nayra perdomo (Coordinadora) y a un joven gestor de paz.



Entrevista Semi-Formal: Funcionarios de World Vision

Cuándo: 21 de Marzo del 2018.

A quién: Coordinadores y directores de World Vision.

Dónde: Oficinas ubicadas en el barrio San fernando, Cali.

Qué se aprendió: Estrategias metodológicas, problemas del programa Gestores de Paz.

Anexo 1 (Sección: Preguntas a Funcionarios World Vision)

El orden de las preguntas va de lo más general a lo más particular, se pregunta por la definición en sus propias palabras de diferentes conceptos, y al final otras preguntas, relacionadas a la metodología que utilizan los niños en World Vision.

Entrevistados:

Nayra Perdomo: Coordinadora de actividades.

Camilo Barrera: Coordinador de programas.

Focus Group: Gestores locales capacitados. Anexo 4

Cuándo: 27 de septiembre del 2018.

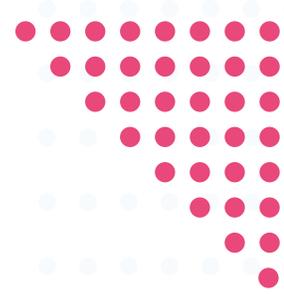
A quiénes: Semilleros en formación de mentores y gestores nacionales.

Dónde: Oficinas ubicadas en el barrio San fernando, Cali.

Anexo 2 (Sección: Preguntas para el Focus Group)

Las preguntas están guiadas a que los niños nos cuenten los retos que asumieron al convertirse en mentores, qué dificultades tuvieron en el proceso de capacitación y cómo las resolvieron.

Descripción: En una reunión de planeación de los mentores ya capacitados, utilizamos el juego de cartas UNO para entrar en confianza con los usuarios e ir preguntando a medida que se jugaba, de esta manera, los niños y niñas nos dieron temas que desearían aprender y cuales habían sido sus mayores retos luego de volverse mentores en sus barrios.



Mapa de empatía: Semilleros, gestores locales y nacionales Anexo 5

Cuándo: 11 de abril del 2018.

A quiénes: Semillas en formación y gestores experimentados.

Dónde: Oficinas ubicadas en el barrio San fernando, Cali.

Qué se aprendió: Que se dice sobre el programa; que esperan del programa; cuáles son sus miedos y aspiraciones; que han visto, ya sea en su comunidad o en los talleres que han dictado los mentores; que resultados han visto desde que el movimiento llegó a su comuna y a sus vidas.

Descripción: En una reunión de capacitación de los semilleros que pasarán a ser mentores, se realizaron actividades para conocer mejor a nuestro usuario, utilizando para ello, los mapas de empatía.



Definiendo problemas Escritura

Cuándo: Noviembre 4 del 2018.

A quién: Mentores ya capacitados y mentores en capacitación.

Dónde: Oficinas ubicadas en el barrio San fernando, Cali.

Qué se aprendió: Problemas más comunes en los barrios, según el lugar en el que se da.

Anexo 3 (Sección: Preguntas a Funcionarios World Vision)

Se dividió el grupo en 2. Unos hicieron otra actividad y la mitad restante realizó esta. Se les pidió a cada uno de los participantes que llenara por lo menos con un post-it cada espacio. Seguidamente, se repartieron lápices y se explicó que cada uno de los espacios hacía referencia a puntos en comunes en los barrios y comunidades.

Entrevista semi-estructurada: Ángela María Gartner

Cuándo: Noviembre 9 del 2018.

A quiénes: Psicóloga organizacional, profesora de Liderazgo, U. Icesi.

Dónde: Universidad Icesi, Cali.

Anexo 4 (Sección: Entrevista Ángela María Gartner)

Las preguntas fueron planteadas de manera general y con interrogantes puntuales a situaciones, para dar respuesta según el punto de vista del liderazgo.

Descripción: En una reunión organizada con la profesora, se le hicieron unas preguntas, se le contó acerca del proyecto y ella nos dió retroalimentación sobre cómo podríamos evaluar las mecánicas que pretendíamos utilizar, los temarios y cómo convertir la teoría en práctica usando actividades lúdicas para ello.



Resultados del trabajo de campo

A partir de lo observado en nuestras diferentes visitas, descubrimos que nuestro usuario no eran los niños de 7 a 14 años que participaban en las actividades de World Vision, ya que estos no son un usuario constante, cambian en cada actividad. Los usuarios con los que vamos a trabajar en este proyecto son los Jóvenes Gestores de paz que han trabajado con la fundación por años y que se encuentran en el proceso de capacitación.

Foro violencia contra la niñez

Durante el foro con los diferentes expertos de los distintos campos, se habló de las consecuencias que tiene la violencia física, psicológica y moral en los niños. En el 91% de los casos, la violencia tiene consecuencias en la salud de los niños, y en el 90% tiene consecuencias en la educación de esos. La crianza de los niños es una parte fundamental y que puede afectar la vida del niño en el futuro, por esto, del foro se concluyó que era necesaria una formación a los padres y cuidadores de los jóvenes. En el caso de World Vision, se fomenta la crianza con amor, pues el desarrollo y salud emocional y psicológica del niño define su comportamiento con la sociedad. En las comunidades de más bajos recursos en la ciudad de Cali, los niños se encuentran en ambien-

tes no pacíficos, en los que existe el microtráfico, pandillas, barras bravas, consumo de sustancias psicoactivas, entre otros. World Vision trabaja precisamente en estos sectores, y con el programa de gestores de paz, tratan de fomentar la cultura de paz mediante gestores que se encuentran dentro de ese contexto y que pueden comunicarse con más facilidad con los jóvenes de la comunidad. El foro terminó dando unas pautas y consejos sobre cómo prevenir la violencia contra la niñez, además de la intervención del estado en el fortalecimiento de la educación, el sistema de salud, en cuanto a lo que se puede fomentar en cada uno como individuo están la resolución de conflictos, la formación de líderes y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.



Actividades Gestores de Paz en Potrero Grande

La actividad realizada por los gestores de paz, en el barrio potrero grande, dio inicio con un cuento compartido por los de los chicos que se encontraban liderando la actividad, seguido de una pequeña reflexión, para concientizar a los chicos sobre su rol en la comunidad. Luego de ello, para animar el grupo e incluirnos, realizaron una actividad, dando pie a crear nuevos lazos entre el grupo de estudiantes que fuimos, los mentores y las semillita, para ello, dividieron el grupo en 4 partes, que al final se mezclaron de nuevo, dando como resultado 2 grupos. A cada uno de esos dos grupos se les asignó una tarea: el primero, debía realizar la parte de arriba de un árbol,

con los materiales dados (hojas de papel bond, cartulinas de colores, marcadores y colores), en donde debían escribir en las hojas de papel acciones positivas que han hecho para hacer las hojas del árbol; mientras que el segundo grupo estaba encargado de realizar el tronco y las raíces con un pliego de papel craft utilizando palabras, valores, principios y virtudes. Al terminar de escribir, pegamos cada una de las partes para dar como resultado árbol y se expuso en la pared; minutos después, se eligieron 2 representantes, uno de los mentores y otro de los estudiantes que fuimos, para dar una breve reflexión desde sus puntos de vista y de la experiencia vivida.

Finalmente, la actividad terminó con la entrega del refrigerio y unos pequeños focus groups, en donde se les hicieron diferentes preguntas a los niños, encontrando las siguientes apreciaciones:

Reuniones: Las reuniones son cada 15 días.

Motivaciones para volver: El refrigerio repartido, el espacio proporcionado para pintar y divertirse, las salidas pedagógicas, la oportunidad de enseñar y apadrinaciones.

Material utilizado: Todo el material utilizado por los niños y jóvenes es dado por World Vision.



Entrevista a Nayra Perdomo - Funcionaria World Vision

Una de las coordinadoras del programa, Nayra Perdomo, accedió a una corta entrevista con nosotras, en la que descubrimos que el grupo de gestores usa herramientas como los testimonios para motivar a otros jóvenes a construir paz. Por ejemplo, estos jóvenes vienen de barrios con muchos problemas sociales, en los que viven rodeados de violencia, drogas, entre otros peligros; a pesar de esto, no se victimizan, ni culpan a los victimarios, ellos toman las riendas de su propia vida y descubren que pueden ser mejores seres humanos que aporten a su comunidad.



Muchos jóvenes que pertenecen al programa, descubrieron que no tienen que vivir ese futuro que todos predicen para ellos, el empoderamiento y liderazgo que promueve el movimiento gestores de paz ha ayudado a muchos jóvenes a mantenerse en el colegio, otros a seguir sus sueños e ir a conseguir una educación superior. Estos testimonios, ayudan a los gestores a llamar la atención de otros niños y

así aumentar la participación de la comunidad. Lo que ha hecho que el programa sea exitoso, es que no son los funcionarios de World Vision que son mucho mayores y no pertenecen a ese entorno, los que van allí a decirles a los niños que deben construir la paz, son jóvenes que viven allí mismo en ese barrio o en similares, que se encuentran en el mismo contexto y que les hablan en su mismo “idioma”.

Acercamiento a los mentores y semillas

Después de la actividad, pudimos hablar con un Joven de 18 años que pertenece al programa Gestores de Paz desde hace 5 años. El programa no hace convocatorias formales a los niños de los barrios en los que participan, las actividades se hacen cada 15 días normalmente en el mismo lugar o en un lugar público de la zona, muchos niños se acercan porque ven que están jugando, o por ejemplo, en el caso del chico entrevistado, porque estaban dando refrigerios.

A los gestores no les dicen exactamente que hacer, ellos mismos se reúnen, planean las actividades que realizarán en las diferentes sesiones y deciden como hacer las diferentes dinámicas, recientemente se ha implementado una cartilla llamada “caminos de paz” con la que ellos pueden guiarse con los temas a realizar pero no es una camisa de fuerza, Gestores de paz es un movimiento autónomo, que recibe el apoyo incondicional de World Vision.

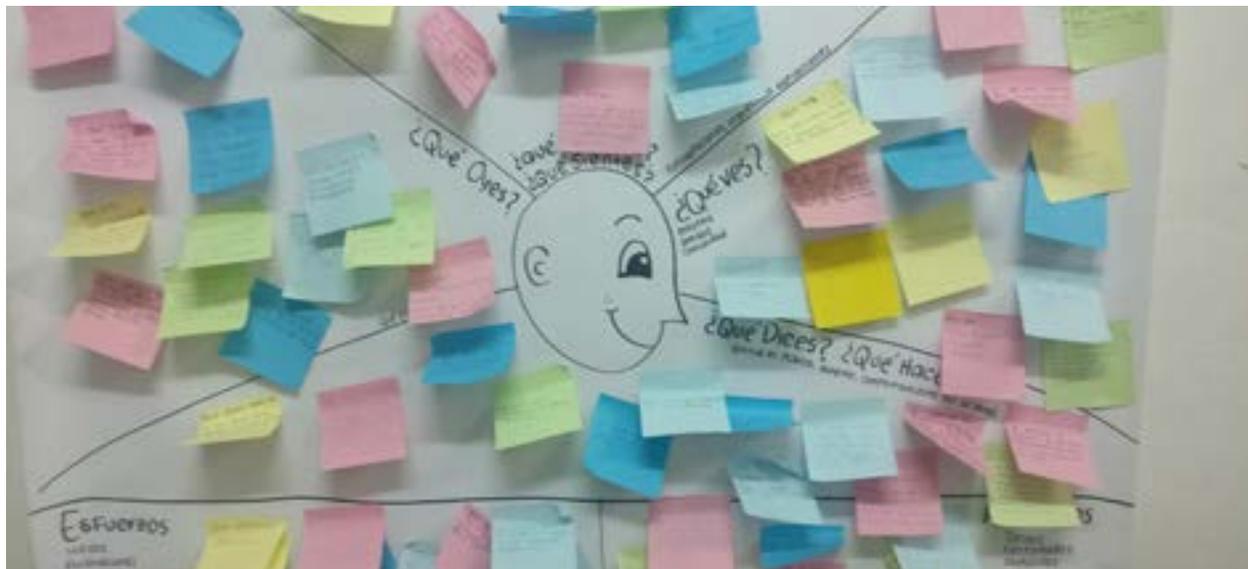
Entrevistas formales con los funcionarios de World Vision

Los gestores de paz son un movimiento autónomo que es apoyado por World Vision, a pesar de que la fundación les da muchas herramientas y los acompaña en casi todas sus actividades, la última palabra la tienen los jóvenes gestores. Inicialmente los gestores planteaban todas sus actividades, desde hace 1 mes, han trabajado con una cartilla de 6 módulos y 52 sesiones llamada “Caminos de paz”, estas cartillas les dan herramientas y guías sobre como hacer cada una de las actividades. Tenemos acceso a ella y nos parece que no tiene un lenguaje o una estructura muy adecuada para que jóvenes de 11 a 20 años. Hasta ahora, como está en proceso de implementación, no se han podido observar muchas dificultades con esto, pero nos manifestaron las dificultades que tenían los jóvenes por su nivel de educación, y en muchas ocasiones se les dificulta la comprensión lectora y el análisis.



Mapa de empatía con los gestores

El movimiento gestores de paz, atrae a decenas de niños en toda la ciudad que quieren hacer algo positivo para el barrio en el que viven, de esta forma, ellos pueden llevar actividades a sus comunidades que construyen una cultura de paz. Dentro del movimiento existen diferentes rangos, pero todos los participantes de las actividades hacen parte del movimiento:



Semillas: Niños y niñas entre los 8 y 14 que participan de las actividades planeadas en las comunidades.

Semilleros: Jóvenes mayores de 12 años que crean un grupo de “semillas”, que convocan quincenalmente y son un apoyo en actividades de construcción de paz lideradas por los mentores.

Mentores: Líderes dentro de sus barrios que planean actividades quincenales para su barrio y las lideran. También les piden ayuda a

figuras de autoridad (madres) para llevar a cabo las actividades.

Delegados Locales: Jóvenes líderes que representan a una comunidad conformada por varios barrios; están enterados de lo que pasa a un nivel más general, también hacen parte de la planificación de actividades.

Delegados Nacionales: Son los líderes que representan dentro del marco nacional en el que funciona el movimiento gestores de paz.

Después de observar cómo los mentores con larga trascendencia en el movimiento introducían a los semilleros en formación, explicamos la dinámica a seguir; les pedimos a los chicos presentes que llenarán el mapa de empatía con post-its, en donde ellos escribían sus consideraciones al respecto sobre una categoría. Como resultados principales obtuvimos:

Qué oyes: Algunos oyen a sus amigos hablando mal del programa, pues piensan que solo pierden su tiempo participando o liderando estas actividades. Algunos gestores han tenido problemas con sus padres pues estos no apoyan que sus hijos hagan parte del movimiento, porque les quita tiempo de estudio o no llegan a su casa muy temprano.

Qué ves: Los jóvenes semilleros diariamente ven una comunidad que necesita un cambio y ellos quieren ser parte del cambio, los gestores ven en los semilleros una oportunidad de crear cambios en los diferentes barrios, ya que ellos al haber participado tanto tiempo del programa han podido ver los cambios que esto ha traído a su entorno.

Qué sientes/ Qué piensas: Los semilleros son muy felices en el programa, todos admiran a los delegados locales y nacionales. Se sienten orgullosos de pertenecer

el programa y aspiran llegar a rangos más altos en la jerarquía de gestores de paz, ya que conocen a los delegados nacionales y los tienen como un modelo a seguir.

Qué dices/ Qué haces: Los semilleros regularmente hacen actividades por su comunidad, tratan de ser respetuosos y aplicados en el colegio.

Esfuerzos: Algunos gestores mostraron sus dificultades en algunas materias del colegio, otros tienen miedo a que el movimiento se acabe o que no sea tomado en serio por las personas de la comunidad, también manifestaron miedo de que sus amigos o familiares usen drogas ilegales u otras sustancias psicoactivas.

Resultados: Aquí en lo que ellos quisieran tener como resultado del proyecto o metas personales era ser un mejor mentor, llegar a ser delegado nacional, otros querían juegos que mostrarán que es el movimiento.



Definiendo problemas Escritura

Encontramos los siguientes lugares como los más concurridos y en donde la violencia está más marcada según la perspectiva de los participantes:

Vecindario/Casa: Peleas por animales, drogas, indiferencia, fronteras invisibles, violencia intrafamiliar, maltrato y abuso infantil.

Supermercado: Alboroto, peleas por la fila, intolerancia ante errores en la devolución del dinero por parte de los cajeros, pésimo servicio, venta de objetos dañados, hurto.

Iglesia: Falsos testimonios, personas pendientes de lo que hacen otras, hipocresía.

Cancha de fútbol: disputas por faltas ocasionadas por el equipo contrario, descontentos con los equipos cuando pierden, culminando en enfrentamientos violentos que ocasionan la muerte, peleas entre equipos por perder un partido, incluye violencia física y verbal, daño ambiental.

Entrevista semi-estructurada: Ángela María Gartner

Competencias del liderazgo

Para entender mejor el conflicto, los niños deben aprender a diferenciar qué tipo de conflicto es y en qué fase está; de esta manera, entrar a solucionarlo.

Manejo de conflicto

Tipos de conflicto

● **Disfuncional:** Relación humana afecta la productividad de la tarea. Cuando hay un conflicto de este tipo, se necesita un mediador que abra los espacios de comunicación cedan y comprendan.

● **Funcional:** Orientado a la tarea y la mejora de la tarea. Cuando hay un conflicto de este tipo, las partes involucradas identificarán cuál es el problema y qué pueden hacer para resolverlo.

Fases del conflicto

- Latente.
- Sentido.
- Manifiesto.
- Resuelto.



15. DETERMINANTES DE DISEÑO

Determinantes teóricas

- La propuesta debe enseñar cómo desarrollar competencias en trabajo en equipo, confianza y manejo del conflicto.
- La propuesta debe plantear situaciones en las que las semillas en formación deban realizar juicios de valor.
- Las interacciones generadas por el prototipo deberán crear oportunidades para que el mentor haga reflexiones y entienda el porqué de su actuar y este como se relaciona con el entorno.
- La propuesta deberá dar tips a los mentores de cómo ser mejor líder.

Determinantes Usuario – Contexto

- El prototipo debe fomentar la relación entre las semillas en formación.
- El prototipo debe ser usado por las semillas en formación, en compañía de un mentor experimentado.
- El prototipo debe generar actividades de aprendizaje colaborativo.
- Se deben utilizar términos entendibles para niños de 11 a 16 años.

Determinantes Técnicas

- El prototipo debe utilizar elementos que propongan una interacción que no sea exclusiva de una pantalla.
- El prototipo debe incitar al movimiento corporal entre integrantes.
- El prototipo debe poder adecuarse al tiempo que disponen los mentores para cada actividad.



16. PROPUESTA

Proceso de diseño

Primera idea

Descripción: Plataforma interactiva que fortalezca la comunicación online entre mentores de diferentes cargos. De esta forma, las semillas en formación van a poder acudir a esta cuando tengan inquietudes sobre cómo ser mentor, que debe hacer un mentor y por qué es importante ser mentor.

Ubicación : La página o aplicación móvil estará disponible en la red en todo momento. Los mentores podrán acceder a ella desde cualquier lugar, su casa, colegio o las oficinas de World Vision.

Cuándo utilizarla : Los jóvenes la pueden usar en su tiempo libre, siempre que tengan alguna duda sobre el movimiento, o cuando quieran comunicarse directamente con un mentor.

Segunda idea:

Descripción: Mesa reactiva, en donde la utilización de figuras y formas crean interacciones enfocadas a la resolución pacífica de conflictos.

Cuándo utilizarla: En cada capacitación de las semillas, en conjunto a los mentores.

Ubicación: Oficinas de World Vision - Sede San Fernando.

Tercer idea

Descripción: Videojuego que incluya diferentes situaciones difíciles que le enseñan el mentor lo que debe hacer en diferentes casos.

Ubicación: Oficinas de World Vision - Sede San Fernando.

Cuándo utilizarla: En cada capacitación de las semillas, en conjunto a los mentores.

PROPUESTA INICIAL

Conceptualización

Instalación interactiva en la que los niños del movimiento Nacional Gestores de paz en capacitación para ser mentores, aprenden los aspectos primordiales de ser un mentor, tales como: los principios de acción del mentor, las actividades del mentor y los principios pedagógicos.

Todo esto, espera ser enseñado mediante un videojuego que usa interfaces tangibles para ser ejecutado. La instalación propone un ambiente de aprendizaje colaborativo, en el que todos los niños en capacitación deben participar para avanzar. Se propone que se haga mediante la creación de historias, la reflexión, la resolución de conflictos, el diálogo, entre otras. Los mentores pondrán a prueba sus conocimientos y se divertirán. Los participantes deben jugar por turnos y en pequeños grupos de 2 o 3 personas deben resolver dife-

rentes situaciones que representen el contexto de ser un Mentor del movimiento gestores de paz. Dependiendo de su desempeño o si sus decisiones están aliadas con la paz o la violencia, el entorno del juego cambiará.

A DESARROLLAR:



Habilidades de Comunicación



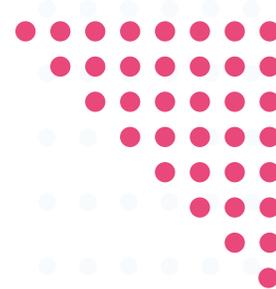
Pensamiento Crítico



Trabajo en equipo



Recreación y diversión



17. PROPUESTA FINAL

Conceptualización

Se propone el desarrollo de un juego de mesa que conecte con una aplicación web donde ésta proveerá retos aleatorios asociados a sitios comunes de un barrio por medio de la lectura de códigos QR, revisar los temas aprendidos durante las sesiones de capacitación y brindar un espacio que permita fortalecer las relaciones entre líderes de las comunidades. Llamado **Mentech**, un sistema de apoyo para la capacitación de los mentores.

El objetivo principal de la herramienta es apoyar el proceso de capacitación, enfocándose en el módulo que menos exploran los mentores que están capacitándose durante sus sesiones, el liderazgo. Todo esto, espera ser enseñado mediante las mecánicas de juego que incluye el tablero, en sus retos, preguntas y tips que enriquecen y apoyan el componente práctico que los niños observan que no está incluido en las sesiones de capacitación, por lo cual, sienten miedo e incertidumbre frente a las situaciones a las cuales no están preparados para resolver. No obstante, Mentech será utilizado en compañía de un moderador, puesto que hace parte del sistema de enseñanza implementando por la organización para las sesiones de capacitación.

Roles

Participantes: Mentores en capacitación y/o poco experimentados, los cuales tendrán contacto directo con el juego de mesa y la aplicación, puesto que jugarán entre sí.

Moderador: Mentor a cargo de la capacitación, será el encargado de evaluar el desempeño de los participantes y así mismo, repartir los puntos según una rúbrica que le proporcionará la aplicación.

Instrucciones para iniciar una partida



1. Todos los jugadores ingresarán a la aplicación. En caso de no tener cuenta, deberán registrarse.
2. Al ingresar, todos deberán unirse a una partida.
3. Una vez unidos a una partida, la aplicación hará equipos aleatorios con todos los participantes.
4. Todos los miembros se organizarán por equipos y cada uno tirará un dado, los que saquen mayor puntaje, empezarán.
5. ¡Es tiempo de jugar!

Reglas del juego

Funcionamiento General

- Se usan dos dados de 6 caras.
- Al pasar por uno de los lugares, se deberá realizar el reto.
- Después de terminar el reto, no puede repetirse el mismo sitio en su próximo turno.
- Los retos dan puntos, con los que puede subirse de nivel.
- El moderador tiene el control los puntos obtenidos durante las partidas.
- Fraude equivale a perder puntos.



Diseño de nivel

Para el diseño de niveles, se realizó una categorización en donde cada una de las competencias a desarrollar se definía a partir de valores, actitudes y/o posiciones frente a un suceso que debía tener para ir desarrollando tanto personalmente como en conjunto, basado en las 3 dimensiones del empoderamiento descrito por Rowlands (1997). De esta manera, se definieron 2 módulos base:

Módulo 1: Sentido del yo - Exploración personal.

Módulo 2: Trabajo con otros - Relaciones próximas.

¡No obstante!

Al realizar **las primeras pruebas** de usuario, nos dimos cuenta que se necesitaban más de 3 sesiones de 15 minutos para que los niños pudieran subir al **nivel 2**. Adicionalmente, habían muchos inconvenientes con el grupo seleccionado para la prueba, en cuanto a horarios, por lo que se tomó la decisión de realizar **un solo nivel**, pero que contuviese los temas a desarrollar en los 2 módulos planteados inicialmente.

Temas por módulo

Sentido del yo

Exploración personal: Enfocada a la identificación de las fortalezas y debilidades, donde se pretende aprender acerca de la opinión positiva, el cambio y los límites personales; para así, motivar a los participantes a tomar riesgos.

Temas:

- Desarrollo de la confianza y autoconfianza.
- Capacidad individual.
- Disposición a tomar riesgos.

Trabajo con otros

Relaciones próximas: Enfocada a la identificación de las fortalezas y debilidades en equipo, donde se pretende aprender acerca del manejo de conflicto y la empatía; para así, motivar a los participantes a crecer cada vez más como líderes.

Temas:

- Capacidad de negociar.
- Capacidad de influir en la naturaleza de las relaciones y decisiones.
- Motivación personal y grupal.

Los temas de los módulos se implementaron por medio de las mecánicas del juego, expuestas en las casillas de retos, las cuales, representadas en lugares comunes a los barrios, (tomadas de flaticon y modificadas).

Como lo son:



- 1- Supermercado.
- 2- Coliseo.
- 3- Parque.
- 4- Panadería.
- 5- Biblioteca.
- 6- Centro comercial.
- 7- Bar.
- 8- Casa comunal.
- 9- CAI.
- 10- Vecindario/ Casa.
- 11- Iglesia.



Por otra parte, el tablero cuenta con diferentes casillas por las que los equipos se deberán desplazar y cumplir según sea indicado. Entre las casillas indicadas están:

Casillas del tablero

Iconografía



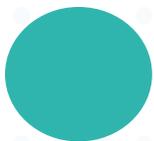
¡Pregunta!



Prueba tu suerte



¿Sabías qué?



Movimiento

Funcionamiento

Remite a una pregunta sobre los temas centrales: trabajo en equipo, confianza y manejo del conflicto.

Carta al azar, puede traer beneficios para el grupo, retos especiales, penitencias, perder turnos, entre otros.

Esta casilla, otorga datos curiosos y tips sobre los temas conceptuales que sustentan el proyecto.

Casilla de movimiento. Cuando cae en ella, no sucede nada en particular.

Así mismo, para los retos, las preguntas y los sabías qué, se definió una estructura base, para así, crear la “rúbrica de evaluación” con la que el moderador se guiaría para otorgar los puntos, según fuese el caso. A continuación se mostrarán las estructuras y el sistema de puntos que se utilizó para calificar numéricamente las preguntas.

Preguntas

Sistema de puntos

Para poder medir qué tanto aprendían los niños, se definió un sistema de puntos, en donde se pudiera evaluar qué tan acertada era la respuesta en relación a la pregunta, de esta manera podíamos ver si el niño iba aprendiendo o no con el uso de la herramienta. Como base, se utilizaron los contenidos teóricos de las cartillas de “Caminos de Paz”.

0 pts: Cuando la respuesta elegida es totalmente errónea.

3 pts: Cuando la respuesta está relacionada con lo preguntado, sin embargo, no lo responde completamente.

5 pts: Cuando la respuesta responde completamente lo preguntado

Ejemplo:

¿Qué crees que significa la frase “cosechas lo que siembras”?

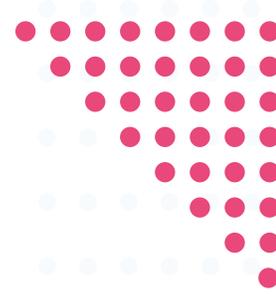
A- Significa que, todos podemos hacer cosas para comer mejor. Pts 0

B- Significa que soy responsable de las cosas que hago. Pts 5

C- Significa que debo hacer lo correcto para tener una vida mejor. Pts 3

¿Sabías qué?

Como los “¿sabías qué?” son tips para ayudar a las semillas en capacitación en su camino de volverse mentores, para ello, se buscaron en las cartillas de “Caminos de Paz”; en blogs de aventureros que lograron un cambio significativo en sus vidas; páginas web de emprendedores; y sitios donde ofrecen cursos efectivos, cuyos cimientos fuesen: trabajo en equipo, desarrollo de la confianza y/o manejo efectivo del conflicto.



Ejemplo:

¿Sabías qué?

Al ser honesto contigo mismo, puedes resolver tus dudas. Si no estás muy seguro de tomar una decisión o no, hazte la siguiente pregunta:

“¿Estoy huyendo de algo o de verdad quiero eso?”

(Alegre, s,f.)

Retos

Para el desarrollo de los retos, se utilizaron las problemáticas encontradas en los lugares comunes de los barrios. Anexo a esas, en compañía de nuestro asesor Jaime E. Londoño definimos otros temas que se consideraron importantes para el desarrollo integral de los mentores.



Temas:

- Manejo de las emociones.
- Identificación personal.
- Importancia del diálogo para identificar las cuestiones, factores y causas del problema que determinan el conflicto.
- Asumir su parte de la responsabilidad ante el conflicto.
- Desarrollo de la autoconfianza.
- Importancia del cumplimiento de los acuerdos pactados.
- Participación social.
- Control de sustancias psicoactivas.
- Prevención de riesgos.
- Violencia doméstica.
- Capacidad de convocatoria.
- Métodos de trabajo.
- Igualdad de género.

Ejemplo:

Nombre del reto: ¡Soy capaz!

Descripción: Todos los participantes deberán escribir en una hoja de papel actividades que sean difíciles de hacer para ellos, meterán todos los papelitos en una bolsa y sacarán aleatoriamente uno. Con el nuevo papel, cada participante dirá cómo resolverá su nueva tarea.

Objetivo pedagógico: Identificación de límites, planificación y toma de decisiones.

Condiciones para completarlo: Los participantes deben tener claro: cómo lo harán, qué harán y cuándo lo harán.

Tiempo que dispone: 3 minutos.

Puntos al realizarse excelentemente: 15 puntos.





MENTECH

Elementos gráficos

Se creó una identidad visual enfocada a los niños, que fuese colorida, diversa y sobretodo amigable. De este modo, incentivando a los participantes a ser parte de las actividades.

Logo:

Mentech

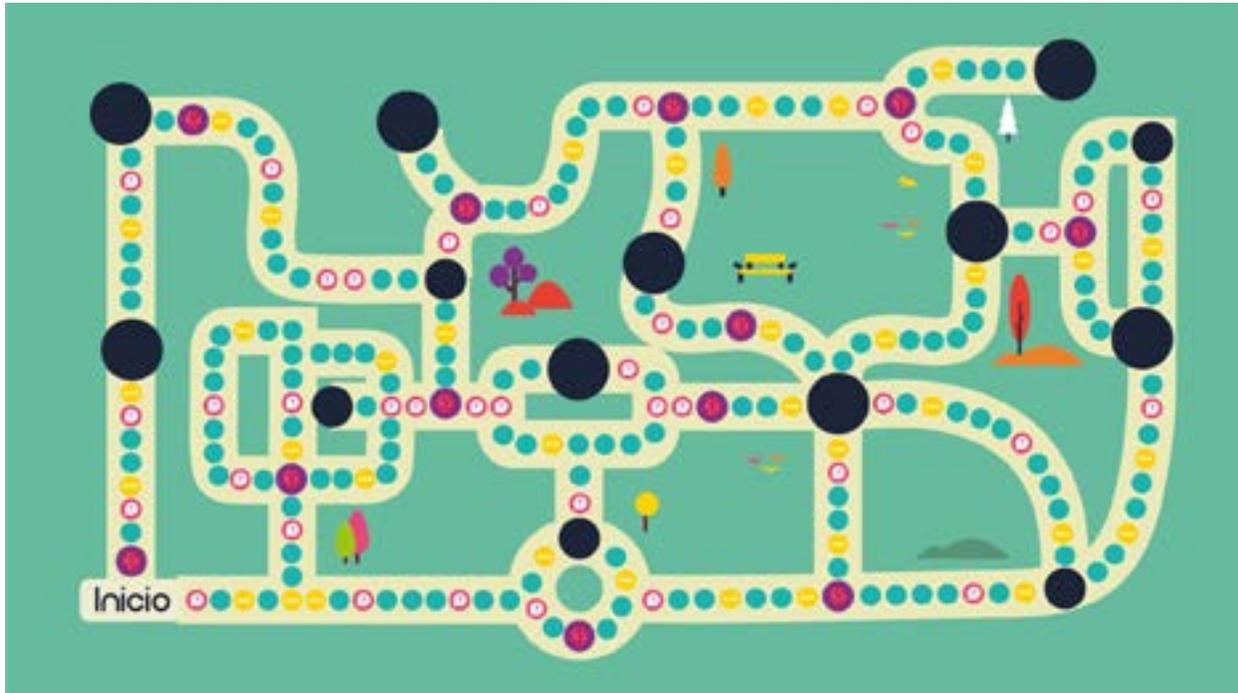
Paleta de colores:



Personajes



18. TABLERO



Requerimientos

R1: El juego tendrá una casilla de inicio donde los dos equipos pondrán sus fichas para iniciar.

R2: El juego le permitirá al usuario moverse con los dados a través de las siguientes casillas:

● **Casillas regulares:** No tienen ningún efecto.

● **Casillas de retos:** Contiene retos compuestos y simples; los retos

compuestos buscan presentar el manejo del conflicto, mientras que los retos están orientados a la construcción de confianza y trabajo en equipo.

● **Casillas de “?”:** Son preguntas teóricas sobre el liderazgo y los módulos del caminos de paz.

● **Casillas de sorpresa:** El usuario debe hacer diferentes acciones como perder o ganar puntos, retroceder casillas, perder el turno, etc.



R3: El juego contiene 2 fichas para moverse alrededor del tablero, cada equipo usará una.

R4: El juego contiene una caja en donde estarán todos sus componentes y un manual de uso detallado.

R5: El manual de uso contiene las reglas del juego e indicaciones para el moderador en caso de no que el moderador no haya hablado previamente con las desarrolladoras.

19. APLICACIÓN WEB

Mentech es una **plataforma de apoyo** para las capacitaciones de mentores del Movimiento Nacional Gestores de Paz, que pretende fortalecer competencias del liderazgo, desarrollando así, confianza, trabajo en equipo y manejo del conflicto mediante la integración de una aplicación web con un juego de mesa.

Requerimientos

R1: El mentor en capacitación puede crear una nueva cuenta, este formulario de registro tendrá:

- Nombre de usuario.
- E-Mail.
- Contraseña.
- Barrio.
- Edad.

R2: La interacción debe ser supervisada por un mentor experimentado, un funcionario de World Vision, o una persona mayor a los jóvenes en capacitación dispuesta a cumplir un rol imparcial de jurado, para ingresar a la pestaña de moderador debe tener un código especial entre-

gado por los desarrolladores. Esta persona será la moderadora de las partidas de juego que se hagan en el lugar de la capacitación.

R3: Al iniciar sesión el usuario solo debe proveer su nombre de usuario o correo electrónico y contraseña.

R4: La aplicación tiene una pestaña de perfil del usuario, en esta se podrán subir fotos.

R5: En la pestaña de perfil se podrá ver su progreso durante las sesiones de capacitación.

R6: El moderador es el único que puede crear una partida nueva, en una pantalla, debe agregar los nombres de usuario de los participantes.

R7: En la pantalla del moderador se controla el puntajes de los equipos.

R8: El juego tomará los usuarios ingresados por el moderador y creará equipos aleatorios. Una pantalla mostrará quién pertenece a cada equipo.

R9: La aplicación debe incluir una pestaña que muestra el progreso

del joven en los temas teóricos, los cuales son:

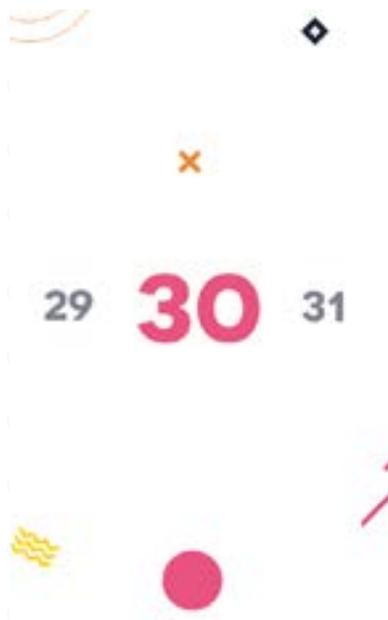
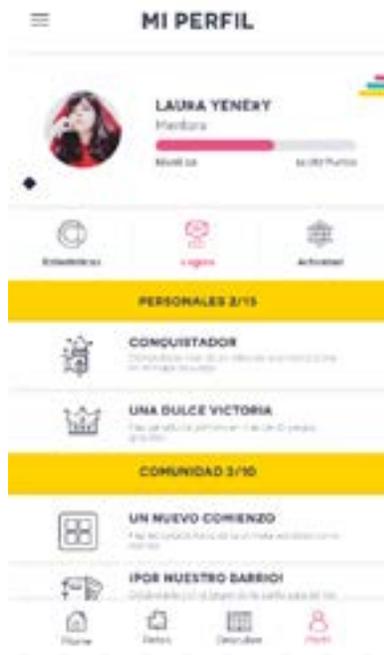
- Yo como persona.
- Trabajo con otros.
- Trabajo colaborativo.

R10: La aplicación debe tener un lector de códigos QR. Estos se encontrarán en el tablero de juego y cargarán una página con retos o Preguntas sobre los temas teóricos.

R11: En la pestaña de partidas, podrán encontrar el puntaje de la partida en curso, acceso al lector de códigos QR, a los “sabías qué” y a los “reta tu suerte”.

R12: Los usuarios pueden desbloquear logros a medida de que van superando retos, estos son visibles en la pestaña de retos.

R13: Los usuarios pueden participar de un reto semanal, este será publicado en la pantalla de home. Si lo cumplen deben subir una foto del reto semanal y los otros mentores serán jurados votando si aprueban o no aprueban la foto del mentor participante.



DESARROLLO APLICACIÓN



Tecnologías

La aplicación web fue realizada con en el Pseudo-framework **React** que permite el desarrollo de *Single page applications*, las cuales posibilitan una interacción más fluida con el usuario. Otras herramientas (*Módulos npm*) que se utilizaron junto a react para el desarrollo de la aplicación fueron:

- **Redux** (react-redux, redux): Para el manejo de estados de la aplicación.
- **React Router** (react-router, react-router-dom): Para manejar las rutas de la aplicación y permitir que renderice diferentes componentes manteniendo la página como un single page application a pesar de manejar diferentes URL.
- **React QR reader** (react-qr-reader): Para leer los códigos de barras que llevan a los retos del juego de mesa.
- **Ant Design** (ant-d): Para el uso de componentes de React prediseñados que facilitan el desarrollo de la aplicación.
- **Firebase** (firebase, firestore): Para los servicios de servidor, específicamente los de autenticación, bases de datos, funciones en la nube, almacenamiento en la nube. analytics y hosting.

Adicionalmente, para la generación de códigos QR dentro de la aplicación se usó [qr-code-generator.com](https://www.qr-code-generator.com/).



20. VIABILIDAD



Viabilidad Técnica

Después de analizar los determinantes de diseño, y los diferentes hallazgos del trabajo de campo, se determinaron las tecnologías que se usaron para desarrollar la propuesta. El juego de mesa necesita materiales de papelería, impresión laser y de plotter para llevarse a cabo. Mientras que para el desarrollo de la aplicación, el diseño del juego de mesa y la interfaz, se utilizarán computadores capaces de correr el software que se mencionará a continuación.

Los diseños del tablero, personajes, instrucciones y caja se realizó con los programas de **Adobe Illustrator**, **Adobe Experience Design** y **Adobe photoshop**. El diseño de interfaz de usuario se realiza con **Adobe Experience Design**.



Viabilidad Económica

Actualmente para el tamaño del mercado y nuestros clientes reales, contamos con la fundación World Vision. La aplicación ha sido viable económicamente pues la mayoría de costos son de mano de obra, y los materiales para los elementos físicos del juego de mesa, han sido cubiertos por las dueñas del proyecto.

De igual forma, la manutención de la aplicación la harán las estudiantes, ya que el proyecto se hace con razón social sin ánimo de lucro para el movimiento social de Gestores de Paz.

COSTOS DE PRODUCCIÓN

A pesar de ser un proyecto que se inició con la finalidad de apoyar el proceso de capacitación de mentores, la herramienta puede ser utilizada por cualquier joven de la misma edad para desarrollar competencias ciudadanas que finalmente beneficiarán al país de la misma manera que lo ha hecho el movimiento.

Producción planeada: 1 copia del Juego de mesa y el uso de la plataforma, sin importar el número de mentores no tiene costo adicional.

PRODUCTO/SERVICIO	VALOR
Desarrollo app web	\$28'238.526
Diseño de marca	\$800.000
Diseño de interfaz	\$1'500.000
Diseño piezas para impresión del juego de mesa	\$1'200.000
Impresión y ensamblaje de elementos del juego de mesa	\$65.000
Total	\$31'803.526

PRODUCTO/SERVICIO	VALOR
Dominio	\$110.000
Firebase	\$900.000
Mantenimiento de la aplicación	\$1'000.000
Total	\$2'010.000

\$33'813.526
TOTAL INVERSIÓN INICIAL



USUARIOS FINALES

Los usuarios principales de la plataforma y el juego de mesa son los mentores del Movimiento Nacional Gestores de Paz. Sin embargo la aplicación no es limitada solo para los mentores, cualquier institución educativa podría adquirirla para la formación de jóvenes líderes y modelos a seguir para los más pequeños que deseen hacer un cambio dentro de su comunidad.

21. MODELO DE MONETIZACIÓN

En caso de ser adquirida por una institución diferente a World Vision, esta herramienta de capacitación se adapta a las necesidades del comprador, **se desplegará la aplicación web** en un nuevo dominio con cambios mínimos dependiendo **de la institución específica**, esto entonces incluiría los costos periódicos mencionados anteriormente y un pago adicional que puede variar entre los **400.000 pesos y los 900.000** dependiendo de los cambios que se deban hacer para cada institución. Adicionalmente, **se debe adquirir mínimo una copia del juego físico de mesa**, que tiene un valor de **120.000 por unidad**.

Estrategia de mercado

En caso de querer vender la herramienta otras instituciones se tendrán agentes de ventas contratados para visitar las instituciones y hablar con los directivos de estas para mostrarles el producto. Se mostrarán los hallazgos encontrados con el grupo piloto, en este caso el grupo de jóvenes con los que se trabaja actualmente, y además de otro material de apoyo como videos, imágenes, presentaciones del flujo de uso de la aplicación y el juego físicamente.

Adicionalmente se tendrá el producto en redes sociales como facebook o instagram con distinta información, testimonios, videos, etc. Con esto se tendrá acceso a la comunidad joven y así ellas podrán llevar la idea a los superiores de sus colegios para adquirir el producto. Es importante crear visibilidad en la comunidad joven, sobretodo porque así se compone el sistema de mentoreo.



22. PRUEBAS DE USUARIO

Para medir la eficiencia de Mentech versus las cartillas, primeramente preguntamos en una de las sesiones de capacitación cuántos de los mentores recordaban el contenido de estas. Los resultados obtenidos fueron:

Cantidad de encuestados: 20

Mentores que recordaban los contenidos de la cartilla: 2

Mentores que no recordaban los contenidos de la cartilla: 18

20

Cantidad total
de encuestados

2

Recordaron
contenidos de
la cartilla

18

No recordaron
contenidos de
la cartilla

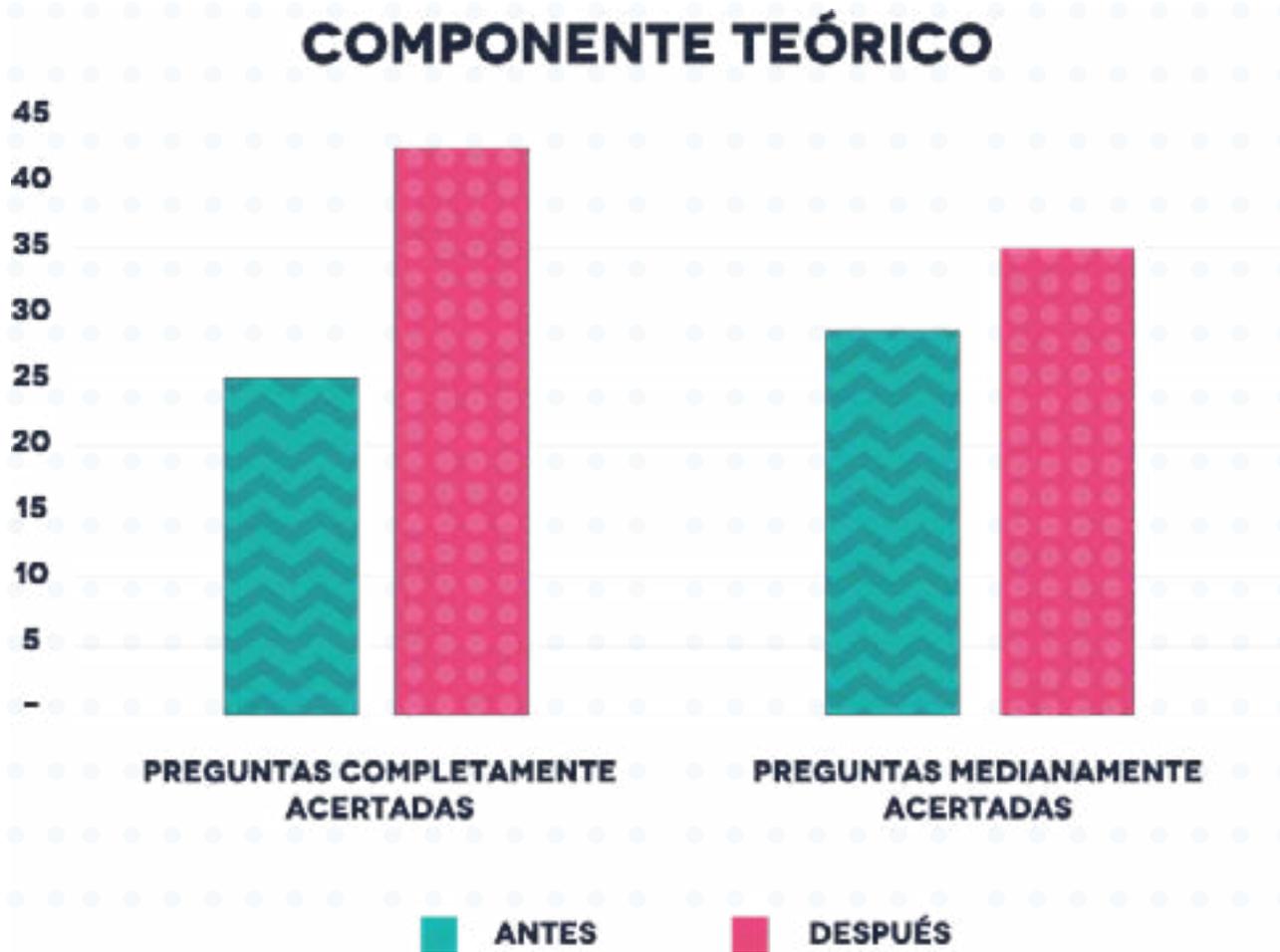
Seguidamente, planeamos 3 visitas con un intervalo de 4 días hábiles entre cada una. En cada sesión se dejaban por lo menos 15 minutos para probar el prototipo con los niños y sacar un conglomerado de los puntos, mientras al mismo tiempo, se corregían detalles internos de la programación y del diseño del tablero, según se viese necesario. Además, gracias a las pruebas pre-liminares que se realizaron, nos dimos cuenta que eran necesarias más de 3 sesiones de capacitación para subir de nivel, por lo cual, se dejó un solo módulo que abarcó los temas propuestos en la siguiente unidad.

IMPACTO

La prueba consistió en:

- 1- Evaluar los conocimientos teóricos.
- 2- Evaluar el funcionamiento de las mecánicas a través de preguntas que giraban en torno a la confianza y el trabajo en equipo.

Al utilizar el sistema de puntos de las preguntas (las cuales fueron iban en torno a los mismos temas, pero parafraseadas) de 0, 3 y 5 puntos, pudimos observar una mejoría en cuanto a las preguntas completamente acertadas y las medianamente acertadas, representado así:





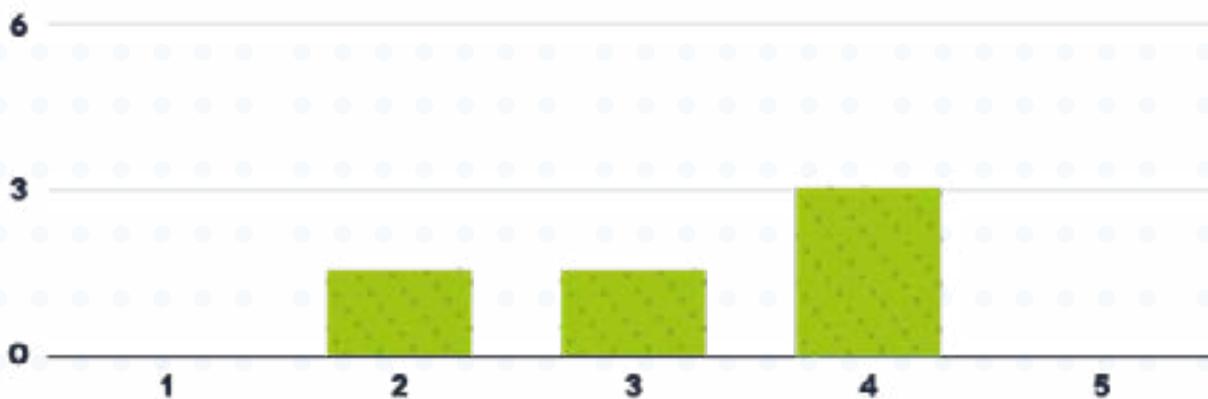
Por otra parte, al tomar por primera vez la prueba, los participantes se autodenominaron como conciliadores (veáse gráfica 1). Mientras que al pasar las otras 2 sesiones utilizando el prototipo, se dieron cuenta que realmente no eran tan conciliadores como pretendían serlo (véase gráfica 2) por lo cual, se puede observar una disminución en los valores de 4 y 5 de la escala.

CONCILIADORES



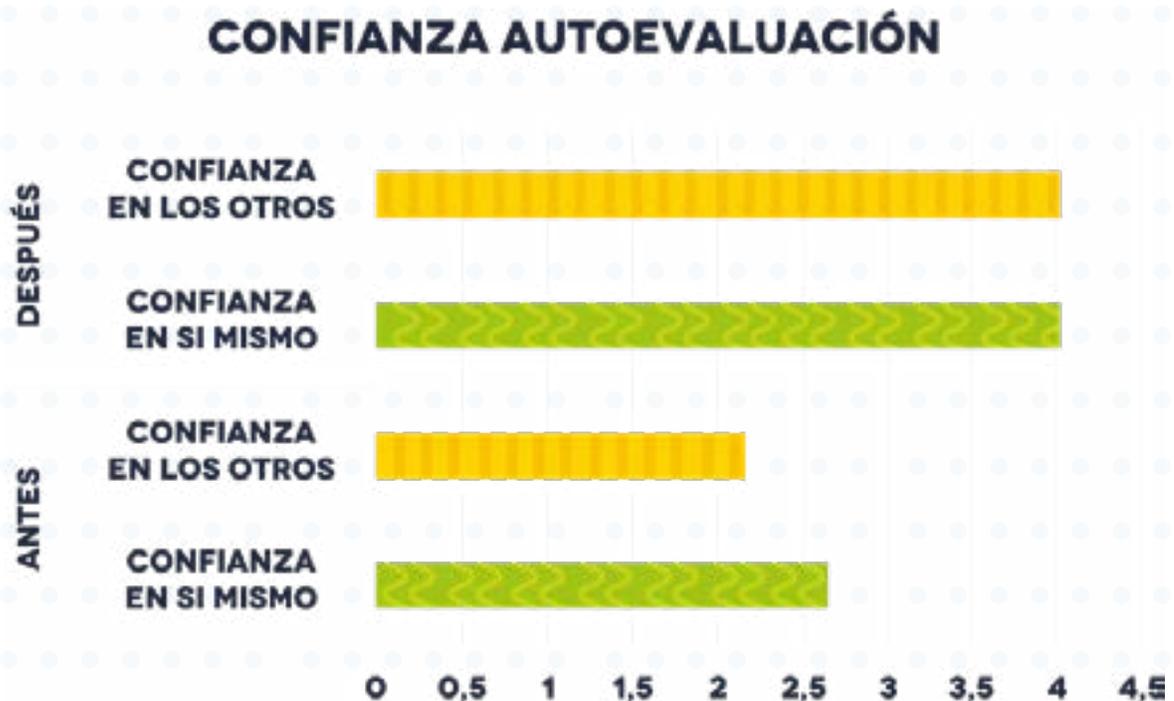
GRÁFICA 1 (ANTES)

CONCILIADORES



GRÁFICA 2 (DESPUÉS)

Finalmente, logramos observar que la confianza entre los mentores había aumentado, ya que anteriormente estos no se conocían y no habían trabajado juntos por voluntad propia. Sin embargo, Mentech fue la intermediaria por la cual se conocieron entre sí y sobretodo, aumentar sus capacidades individuales y grupales.



A modo de conclusión y reflexión, la utilización del prototipo dio cuenta que las mecánicas lúdicas ayudan al proceso de comprensión de los mentores sobre los temas prácticos que no están contenidos en las capacitaciones para ser mentores, que además, la atención prestada durante el tiempo de juego era mayor en comparación al tiempo en el que desarrollaban actividades de tipo lúdico para “romper el hielo”.



23. BIBLIOGRAFÍA



Aguirre, J. (2017). Pistas para aproximarse al diseño social: antecedentes y posturas. *Revista KEPES*, 09-26.

Alegre, A. (s,f). 5 cosas que debes saber antes de hacer un gran cambio en tu vida [blog]. *Vivir al máximo*. Obtenido de <https://viviralmaximo.net/gran-cambio/>

Baldassarri, S (s,f). Tema 6. Interfaces Novedosas 30258- Diseño Centrado en el Usuario. *Diseño para la Multimedia*. Universidad Zaragoza. Obtenido de: http://webdiis.unizar.es/asignaturas/DCU/wp-content/uploads/2015/02/6.DCU_InterfacesNovedosas_2014-15.pdf

Beltrán, J. (2002). Capítulo 1: Aprender. In J. Beltrán (Ed.), *PROCESOS, ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APRENDIZAJE* (pp. 1-31). Madrid, España: Síntesis.

Briceño-León, R. (2007). Violencia Urbana en América Latina: Un modelo sociológico de explicación. *Espacio Abierto. Cuaderno Venezolano De Sociología*, 16(3), 541-574.

Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana De Educación*, 29(1), 1-10. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2868>

Castañeda Florián, R. A. (2017). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como estrategia pedagógica formativa contra la corrupción en Colombia* (Bachelor's thesis, Universidad Militar Nueva Granada)

Castro, M. E., & Llanes, J. (2006). Tutoría en resiliencia. *Liberaddictus*, 94, 101-104.

Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (2016). Adolescentes jóvenes (12 a 14 años). Obtenido de <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/adolescence.html>

Concepto.de. (s.f.). Concepto de cultura. Recuperado de <http://concepto.de/cultura/>

Cuenca, J. (2016). Los jóvenes que viven en barrios populares producen más cultura que violencia. *Revista Colombiana de Psicología*, 25(1), 141-154. doi: 10.15446/rcp.v25n1.49970

Fisas, V. (2010). El proceso de paz en Colombia. *Quaderns de construcció de Pau*, 17(7). Obtenido de <http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/cd2/import/escolaculturapau/ecp0022.pdf>

Gobierno de Colombia-Congreso de Colombia. Ley 387 de 1997. Medidas de prevención del desplazamiento forzado, Congreso de Colombia (1997)

Goleman, D. (2004). ¿Qué hace a un líder. *Harvard Business Review*, 82(1), 82-91.

Gutiérrez Loaiza, A. (2012). Negociaciones de paz en Colombia, 1982-2009. Un estado del arte. *Estudios Políticos*,(40), 175-200.

Haro, B. P. M., MANCILLA, P. C. S., & Ruíz, M. Á. G. (2012). Uso de interfaces tangibles en la enseñanza de lectura a niños con síndrome de Down. *El Hombre y la Máquina*, (39), 19-25.

i Peris, F. J. S. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.

James, C. (2016). Los Jóvenes que Viven en Barrios Populares Producen más Cultura que Violencia/Youth Who Live in Popular Neighbor-



hoods Produce More Culture than Violence/Os Jovens que Moram em Bairros Populares Produzem mais Cultura do que Violência. Revista Colombiana De Psicología, Vol 25, Iss 1, Pp 141-154 (2016), (1), 141. doi:10.15446/rcp.v25n1.49970

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. Revista Iberoamericana De Educación, 33(1), 1-21.

Márquez, Á. V., Sañudo, J. P., & Garzón, L. P. (2014). Población infantil víctima del conflicto armado en Colombia. Perfiles Educativos, 3612-31. doi:10.1016/S0185-2698(14)70635-X

Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9(3).

Pedraz, Felipe (2017). Dinámicas y mecánicas: esas grandes desconocidas (o no). A la luz de una bombilla. Obtenido de de: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/08/29/dinamicas-y-mecanicas-esas-grandes-desconocidas-o-no/>

Pianeta, P. (2014). ¿Para usted qué es la PAZ? [Publicación en un blog]. Obtenido de <http://www.eluniversal.com.co/blogs/con-todo-derecho/para-usted-que-es-la-paz>

Poy-Castro, R., Mendaña-Cuervo, C., & González, B. (2015). Diseño y evaluación de un juego serio para la formación de estudiantes universitarios en habilidades de trabajo en equipo. RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (SPE3), 71-83.

Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26-35.

Ríos Rincón, S. M. (2017). Imagen artística en la enseñanza de las vícti-

mas del conflicto armado en Colombia.

Ríos Sierra, Jerónimo (2017) Breve historia del conflicto armado en Colombia, Madrid, Los Libros de la Catarata.

Rowlands, Jo. (1997). Questioning empowerment. Working with women in Honduras, Oxford: Oxfam.

Saez, J. M. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. (RELATEC) Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 11(2), 11-24. Obtenido de <http://campusvirtual.unex.es/revistas>

Sánchez, F. P. (2012). Comportamiento organizacional. Editorial Prentice-Hall, México.

Sani, A. I. (2007). Las consecuencias de la violencia interparental en la infancia.

Tamayo, H. (2015). Conflicto armado en Colombia: factores, actores y efectos múltiples. Obtenido de <https://goo.gl/z8fksy>

Unicef (2002). Unicef Colombia. La niñez Colombiana en Cifras. Obtenido de <https://unicef.org.co/informes/la-niñez-colombiana-en-cifras>

Vázquez, Y. A. (2001). Educación basada en competencias. Educar: revista de educación/nueva época, 16(1).

Vercelli, A. (2010). Reconsiderando las tecnologías sociales como bienes comunes. Editorial Buenos Aires: Ed. Obtenido de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/2067>

Vercelli, A. (2006). Aprender la Libertad: El diseño de entorno educativo y la producción colaborativa de los contenidos básicos comunes.



Obtenido de <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/430>

Vivanco, G & Gorostiaga, J. (2017). Digital culture and diversity: perspectives of discourses on ICT-Education Policies. *CADERNOS DE PESQUISA*, 47(165), 1016-1043. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.1590/198053144261>

Waldegg Casanova, G. (2002). El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Revista electrónica de investigación educativa*, 4(1), 01-22.

World Vision Internacional. (s.f.). World Vision Colombia. Obtenido de <https://www.worldvision.co/>

World Vision. (2017). Gestores de paz. Obtenido de <https://www.wvi.org/es/GestoresdePaz>

Zapata Zapata, M. F. (2016). La vulneración de los derechos humanos de los menores en Colombia como consecuencia del conflicto armado.



Imágenes:

1. Tomado de Pexels.com Autor: nappy
2. Tomado de ElPais.com 2012
3. Tomado de Pexels.com Autor: Porapak Apichodilok
4. Tomado de twitter.com Autor: @WorldVisionCo
5. Tomado de Pexels.com Autor: Matheus Bertelli
7. Tomado de Pexels.com Autor: a-jay bhargav GUDURU
8. Tomado de las2orillas.co 2016
9. Tomado de Pexels.com Autor: Trinity Kubassek
10. Tomado de rawpixel.com
11. Tomado de twitter.com Autor: @WorldVisionCo
12. Tomado de Good Chance Calais
13. Tomado de Pexels.com Autor: bruce mars
14. Tomado de Washington Information Directory
15. Tomado de blog.nus.edu Autor: Ha Linh Nguyen
16. Tomado de pcmag.com 2013
17. Tomado de Smule. Sing!
18. Tomado de diPulse
19. Tomado de emoapps.wordpress.com/
20. Tomado de Sing! Smule
21. Tomado de Pixabay
22. Tomado de Pixabay
23. Autor: Juliana Villegas
29. Tomado de World Vision Colombia
30. Tomado de Pexels.com Autor: Bruce mars
31. Tomado de la Cartilla caminos de paz World Vision
32. Tomado de animalpolitico.com
33. Tomado de la Conversación mas grande del mundo
33. Tomado de la Conversación mas grande del mundo
34. Tomado de Desarmados.org
35. Tomado de Desarmados.org
36. Tomado de Samsung School Nómada
37. tomado de worldpeacegame.org
38. tomado de worldpeacegame.org
39. Tomado de Reconstrucción.co
41. Tomado de Pixabay
42. Tomadeo de World Vision international
43. Autor: Stephany Rojas
44. tomado de worldpeacegame.org
45. Tomado de Samsung School Nómada
47. Autor: Juliana Villegas
- 48 Tomada de Pexels.com Autor: nappy
49. Autor: Juliana Villegas