

**DISEÑO DE UN ARTEFACTO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA
CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE IGUALDAD RACIAL EN NIÑOS DE
7 Y 8 AÑOS.**

Asesor: Guillermo Escandón.

Estefanía Rodríguez Guevara

Víctor Marino Quiroz Ordoñez

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Programa de Diseño Industrial

2015

**DISEÑO DE UN ARTEFACTO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA LA
CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE IGUALDAD RACIAL EN NIÑOS DE
7 Y 8 AÑOS.**

Estefanía Rodríguez Guevara

Víctor Marino Quiroz Ordoñez

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Programa de Diseño Industrial

2015

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor .

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado 1

.....

.....

.....

Jurado 2

.....

.....

.....

Jurado 3

.....

.....

.....

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas las personas que muy amablemente colaboraron con este proyecto de diseño, su apoyo incondicional ha hecho realidad la expectativa a cumplir con el artefacto lúdico, para todos deseamos bienestar en todo lo que emprendan, los recordaremos con mucha gratitud y cariño.

Agradecemos a Guillermo Escandón por su gran apoyo como asesor y por su constante colaboración como creador de ideas para el desarrollo de este proyecto.

RESUMEN

Este proyecto nació de la necesidad de dar a los niños una herramienta pedagógica la cual pueda ser utilizada, no solo como soporte de su aprendizaje, sino que también motive sus habilidades socioemocionales basadas en el sentido de respeto a la diversidad y en la prevención del racismo; esté último, un fenómeno bien conocido en la sociedad hoy en día y que afecta la convivencia entre los seres humanos y por consiguiente, debería disminuir para lograr un mejor desempeño académico entre niños de 7 a 8 años de edad.

La hipótesis presentada tiene una relación con la idea de que un niño puede explorar situaciones estimulantes a través de la lúdica, las cuales demanden una respuesta emotiva que desarrolle su competencia social. Se cree que tales respuestas, ayudarán a los niños a volverse más seguros y motivados para comenzar relaciones interpersonales óptimas sin importar sus diferencias físicas.

El diseño del artefacto pretende, no solo innovar y soportar las competencias sociales de los niños, sino también guiar a sus profesores para producir material pedagógico al interior de la clase. Además, los investigadores buscan que su diseño se proyecte de acuerdo a parámetros ergonómicos bien definidos y las características físicas de niños entre 7 y 8 años para poder inculcar en ellos conductas socioemocionales positivas, las cuales los ayuden a entender que aunque el color de piel es la condición física más visible entre los seres humanos, no es determinante cuando se trata de desarrollo cognitivo y relaciones interpersonales.

ABSTRACT

This project was born from the need of giving to children a pedagogical tool which can be used not only as a support for their learning, but also encourages their socioemotional abilities based on a sense of respect in order to prevent racism, a well known phenomenon affecting good coexistence among human beings and which should decrease to improve children between 7 and 8 year performance.

Hypothesis proposed has to do with the idea that a young child can explore stimulating situations through ludic, which demand an emotional response in order to develop his/her social competence. It is believed that such responses will help children to become more confident and motivated to start optimal relationships no matter physical differences among them.

The design of the product intends not only innovating and supporting young children's social competencies, but also guiding their teachers to produce pedagogical material into the class. Besides, researchers look for its design is projected according to well defined ergonomic parameters and physical features of children between 7 and 8 year in order to support positive socioemotional behaviors, which help them to understand that even though skin color is the most visible physical condition, this is not determinant when talking about cognitive development or social relationships.

ORIGEN DEL PROYECTO

En primera instancia, las experiencias vividas en cuanto al racismo son el primer motivante para la realización de este proyecto, ya que todos han escuchado alguna vez comentarios racistas de unos a otros y en algunos casos también han sufrido este tipo de discriminación, por esta razón el intervenir a través de un material lúdico con productos ya sean objetuales o virtuales, colabora para que los niños interactúen con dichos productos y puedan expresar sus sentimientos, fantasías y también puedan adquirir habilidades para mejorar su relación con las otras personas y así evitar situaciones como que los niños no quieran jugar entre sí porque alguno de ellos es de piel “oscura”, “clara” o “amarillenta”.

“El juego es una actividad que adquiere un papel principal en la formación de la personalidad de los pequeños, que va a conducir el desarrollo de sus conocimientos, emociones y sentimientos; en los que relaciona el significado y la función de los objetos con los que juegan, así como los roles sociales que utilizan al jugar.” **(Erika Pacheco, 2008)** Entonces se puede decir que el juego y el acto de fantasear se convierten entonces en medios de comunicación y recursos que los niños usarán para desarrollar y adquirir habilidades que sirvan para expresar sentimientos, permitirán que ellos se relacionen con otras personas haciendo que los niños comprendan la vida jugando. A través de productos lúdicos es posible que los niños exterioricen su realidad interior, que vayan construyendo el concepto de igualdad racial en sus actitudes futuras, ya que en la niñez el juego, la imaginación y la fantasía hacen parte de la vida cotidiana y aquello a lo que se juega puede intervenir en la vida de la persona.

El usuario central de este proyecto está en proceso de construcción y desarrollo de sus habilidades sociales y es por esto que es oportuno innovar con un artefacto lúdico que ayude a la construcción de la igualdad racial y también incentive las habilidades y valores positivos en cada persona, desde temprana edad, teniendo en cuenta autores como Jean Piaget, Donald Norman entre otros y algunas investigaciones acerca del racismo en Colombia, aportarán en este trabajo claves para la configuración de dicho producto lúdico.

CONTENIDO

<u>ORIGEN DEL PROYECTO</u>	<u>8</u>
<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>18</u>
<u>1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</u>	<u>19</u>
<u>2 FORMULACIÓN.....</u>	<u>20</u>
<u>3 JUSTIFICACIÓN</u>	<u>20</u>
<u>4 OBJETIVO GENERAL.....</u>	<u>22</u>
<u>4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</u>	<u>22</u>
<u>5 METODOLOGÍA</u>	<u>23</u>
5.1 METODOLOGÍA DEL PROYECTO	24
5.2 ALCANCES DEL PROYECTO.....	25
<u>6 MARCO TEORICO.....</u>	<u>26</u>
6.1 IGUALDAD RACIAL	27
6.2 DATOS DE LA IGUALDAD RACIAL EN LA HISTORIA.....	27
6.2.1 MARTIN LUTHER KING, JR.	27
6.2.2 NELSON MANDELA.....	28
6.3 HISTORIA DEL RACISMO	29
6.4 TIPOLOGÍAS DEL RACISMO.....	30
6.5 INVESTIGACIONES ACERCA DEL RACISMO EN LA ESCUELA.....	32
6.5.1 INVESTIGANDO EL RACISMO Y LA DISCRIMINACIÓN RACIAL EN LA ESCUELA:	32
6.5.2 EL DERECHO A NO SER DISCRIMINADO	33
6.5.3 EL LUGAR DEL RACISMO Y LA DISCRIMINACIÓN RACIAL EN LAS MEMORIAS DE LA AFROEDUCACIÓN:.....	34
6.6 TÉCNICAS ANTIRRACISMO EN LA ESCUELA	35

6.7 LENGUAJE PSICOLÓGICO	37
6.7.1 DESARROLLO DEL NIÑO DESDE UN ENFOQUE COGNITIVO.....	37
6.7.2 ASPECTOS DEL PENSAMIENTO PRE OPERACIONAL PARA ESTE PROYECTO:	38
6.7.3 DESDE UN ENFOQUE PIAGETIANO: EL DESARROLLO MORAL.	40
6.7.4 DILEMAS MORALES DE LAWRENCE KOHLBERG (DESARROLLO MORAL).....	41
6.8 LÚDICA Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES.....	42
6.9 IMPORTANCIA DE DISEÑAR UN ARTEFACTO LÚDICO PARA LA	
CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE IGUALDAD RACIAL.....	43
6.10 EL JUEGO	47
6.10.1 TIPOS DE JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET	47
6.11 SITUACIONES Y ELEMENTOS DETONANTES.....	48
 <u>7 MARCO CONCEPTUAL</u>	 <u>49</u>
7.1 ETNOEDUCACIÓN	49
7.2 DISCRIMINACIÓN.....	49
7.3 RACISMO.....	50
7.4 PREJUICIOS.....	50
7.5 ESTEREOTIPOS	51
7.6 LÚDICO	51
7.7 HABILIDAD SOCIOEMOCIONAL	51
7.8 COMPETENCIA CIUDADANA.....	52
7.9 DISEÑO EMOCIONAL.....	52
7.10 DISEÑO SOCIAL	52
 <u>8 DISEÑO Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</u>	 <u>53</u>
8.1 NIÑOS.....	54
8.2 PROFESORES	57
8.3 PSICOLOGOS	58
 <u>9 CONCLUSIONES PARCIALES.....</u>	 <u>59</u>
 <u>10 ESTADO DEL ARTE</u>	 <u>60</u>
10.1 ZONA DE DISCRIMINACIÓN.....	60

10.2	BLACKS AND WHITES	61
11	<u>REFERENTE CLAVE VIDEO “UNA CLASE DIVIDA”</u>	63
12	<u>REQUERIMIENTOS.....</u>	65
12.1	REQUERIMIENTOS DE USO:	66
12.2	REQUERIMIENTOS DE FUNCIÓN:.....	67
12.3	REQUERIMIENTOS ESTRUCTURALES:.....	67
12.4	REQUERIMIENTOS TÉCNICO PRODUCTIVOS:.....	68
12.5	REQUERIMIENTOS NORMATIVOS:.....	68
13	<u>PROCESO DE DISEÑO</u>	69
13.1	ALTERNATIVAS DE DISEÑO	70
13.1.1	JUEGO EN X	70
13.1.2	JUEGO FIGURATIVO (FORMA DE NIÑO)	71
13.1.3	JUEGO DE VALORES.....	72
13.1.4	JUEGO DE ESPIRAL	73
13.1.5	PRIMERA MODIFICACIÓN DEL JUEGO DE ESPIRAL	75
13.1.6	SEGUNDA MODIFICACION DEL JUEGO DE ESPIRAL	77
13.1.7	TERCERA MODIFICACIÓN DEL JUEGO DE ESPIRAL	79
13.1.8	CUARTA MODIFICACION DEL JUEGO DE ESPIRAL.....	81
13.2	PRUEBA DEL MODELO EN EL CONTEXTO REAL.....	85
13.3	FUNCIÓN SIMBOLICA DEL ARTEFACTO LÚDICO.....	89
14	<u>ARTEFACTO FINAL.....</u>	91
14.1	FICHAS	94
14.2	TABLERO.....	95
14.3	TARJETAS INTERROGANTES.....	97
14.4	TARJETAS ESTRELLAS	99
14.5	MARCADORES	101
14.6	DADOS	102
14.7	DULCES	103
14.8	CAJA DE PREMIO	104

14.9	LOGO Y NOMBRE	105
14.10	LIBRETO Y REGLAS	108
14.11	EMPAQUE	110
<u>15</u>	<u>RENDERS</u>	<u>112</u>
<u>16</u>	<u>PLANOS.....</u>	<u>116</u>
<u>17</u>	<u>BOCETOS.....</u>	<u>122</u>
<u>18</u>	<u>PRODUCTO REAL</u>	<u>125</u>
<u>19</u>	<u>COSTOS.....</u>	<u>125</u>
<u>20</u>	<u>CONCLUSIONES FINALES.....</u>	<u>128</u>
<u>21</u>	<u>BIBLIOGRAFIA</u>	<u>129</u>
<u>22</u>	<u>ANEXOS</u>	<u>132</u>

LISTA DE TABLAS

TABLA 1. ESPECIFICACIONES FICHAS ROJAS Y AZULES.....	95
TABLA 2. ESPECIFICACIONES TABLERO ARTEFACTO LÚDICO.	97
TABLA 3. ESPECIFICACIONES TARJETAS INTERROGANTES.....	99
TABLA 4. ESPECIFICACIONES TARJETAS ESTRELLAS.	101
TABLA 5. ESPECIFICACIONES MARCADORES.	102
TABLA 6. ESPECIFICACIONES DADOS DOBLES Y SENCILLOS.	102
TABLA 7. ESPECIFICACIONES DULCES.....	103
TABLA 8. ESPECIFICACIONES CAJA DE PREMIO.....	104
TABLA 9. ESPECIFICACIONES FOLLETO DE LIBRETO Y REGLAS.....	109
TABLA 10 ESPECIFICACIONES EMPAQUE ARTEFACTO LÚDICO.	111
TABLA 11. COSTO ACRÍLICO.	126
TABLA 12. COSTO VINILO.	127
TABLA 13. COSTO CARTÓN CARTULINA.....	127
TABLA 14. COSTO PVC.	127
TABLA 15. COSTO IMPRESIÓN Y OPALINA.	127
TABLA 16. SUMA DE COSTOS TOTALES.	128
TABLA 17. EXPERIMENTO CLARK, EL ENCANO.....	139

LISTA DE IMÁGENES

IMAGEN 1. EVIDENCIA EXPERIMENTO CLARK EN IEM EL ENCANO. _____	56
IMAGEN 2. EVIDENCIA EXPERIMENTO CLARK IEM EL ENCANO. _____	56
IMAGEN 3. EMPAQUE JUEGO DIDÁCTICO EXPOSICIÓN IU CESMAG. _____	60
IMAGEN 4. INSTRUCCIONES JUEGO DIDÁCTICO EXPOSICIÓN IU CESMAG. _____	60
IMAGEN 5. TABLERO JUEGO BLACKS AND WHITES. _____	61
IMAGEN 6. EMPAQUE PARTE POSTERIOR JUEGO BLACKS AND WHITES. _____	62
IMAGEN 7. EXPERIMENTO SOBRE EL RACISMO OJOS AZULES Y OJOS MARRONES. _____	64
IMAGEN 8. EXPERIMENTO SOBRE EL RACISMO OJOS AZULES Y OJOS MARRONES, FRASE DISCRIMINATORIA. _____	65
IMAGEN 9. ALTERNATIVA DE JUEGO EN X. _____	70
IMAGEN 10. ALTERNATIVA DE JUEGO EN X CON FORMA DE NIÑO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA. _____	72
IMAGEN 11. ALTERNATIVA JUEGO DE VALORES ESTILO MONOPOLIO CON TARJETAS. _____	73
IMAGEN 12. DADOS CON VALORES MORALES Y DADO DE LA SUERTE. _____	74
IMAGEN 13. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL. _____	74
IMAGEN 14. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 1. _____	76
IMAGEN 15. DADOS DE DISCRIMINACIÓN POR PUNTAJE, DOBLES Y SENCILLOS. _____	76
IMAGEN 16. TARJETAS DISCRIMINATORIAS. _____	78
IMAGEN 17. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 2 LADO ROJO. _____	79
IMAGEN 18. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 2 LADO AZUL. _____	79
IMAGEN 19. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 3 LADO ROJO. _____	81
IMAGEN 20. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 3 LADO AZUL. _____	81
IMAGEN 21. TARJETAS DE INTERROGANTES POSITIVAS Y NEGATIVAS. _____	82
IMAGEN 22. TARJETAS DE ESTRELLA ROJAS Y AZULES, FAVORECIDOS Y DISCRIMINADOS. _____	83
IMAGEN 23. ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 4 LADO ROJO. _____	84
IMAGEN 24 ALTERNATIVA DE JUEGO EN ESPIRAL 4 LADO AZUL. _____	84
IMAGEN 25. EVIDENCIA PRUEBA EN EL CONTEXTO REAL, PRIMERA ETAPA, ROJOS FAVORECIDOS. _____	86
IMAGEN 26. EVIDENCIA PRUEBA EN EL CONTEXTO REAL, PRIMERA ETAPA, AZULES DISCRIMINADOS. _____	86

IMAGEN 27. EVIDENCIA PRUEBA EN EL CONTEXTO REAL, TERCERA ETAPA, ROJOS DISCRIMINADOS. _____	87
IMAGEN 28. EVIDENCIA PRUEBA EN EL CONTEXTO REAL, TERCERA ETAPA, AZULES FAVORECIDOS. _____	87
IMAGEN 29. RUEDA DE EMOCIONES PLUTCHICK. _____	90
IMAGEN 30. PERSONAJES COLORADOS ESPACIALES. _____	92
IMAGEN 31. PERSONAJES AZUL GALACTICOS. _____	93
IMAGEN 32. FICHAS ROJAS Y AZULES. _____	94
IMAGEN 33. TABLERO DE JUEGO EN ESPIRAL FINAL, LADO ROJO. _____	96
IMAGEN 34. TABLERO DE JUEGO EN ESPIRAL FINAL, LADO AZUL. _____	96
IMAGEN 35. TARJETAS INTERROGANTES CARA POSTERIOR, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	98
IMAGEN 36. TARJETAS INTERROGANTES CARA FRONTAL, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	98
IMAGEN 37. TARJETAS ESTRELLAS CARA POSTERIOR, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	100
IMAGEN 38. TARJETAS ESTRELLAS CARA FRONTAL, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	100
IMAGEN 39. MARCADORES ZONA DE CUARENTENA, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	101
IMAGEN 40. CONFIGURACIÓN DADOS. _____	102
IMAGEN 41. CONFIGURACIÓN DULCES. _____	103
IMAGEN 42. COHETE PARA LA CAJA DE PREMIO. _____	104
IMAGEN 43. LOGO, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	105
IMAGEN 44. LOGO POSITIVO Y NEGATIVO, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	107
IMAGEN 45. LIBRETO Y REGLAS TIPO PLEGABLE CARA 1, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	108
IMAGEN 46. LIBRETO Y REGLAS TIPO PLEGABLE CARA 2, JUEGO EN ESPIRAL FINAL. _____	109
IMAGEN 47. EMPAQUE CARA FRONTAL. _____	110
IMAGEN 48. EMPAQUE CARA POSTERIOR. _____	111
IMAGEN 49. MARCADORES VISTA 3D. _____	112
IMAGEN 50. FICHAS VISTA 3D. FUENTE: _____	112
IMAGEN 51. TABLERO LADO ROJO VISTA 3D. _____	113
IMAGEN 52. TABLERO LADO AZUL VISTA 3D. _____	113
IMAGEN 53. TARJETERO VISTA 3D. _____	114

IMAGEN 54. DADOS VISTA 3D.	114
IMAGEN 55. CAJA DE PREMIO VISTA 3D, LADO AZUL Y ROJO.	115
IMAGEN 56. DULCES VISTA 3D.	115
IMAGEN 57. PLANOS TÉCNICOS FICHAS.	116
IMAGEN 58. PLANOS TÉCNICOS TABLERO.	117
IMAGEN 59. PLANOS TÉCNICOS TARJETERO.	118
IMAGEN 60. PLANOS TÉCNICOS DE ARMADO TARJETERO.	118
IMAGEN 61. PLANOS TÉCNICOS DADO EXTERIOR.	119
IMAGEN 62. PLANOS TÉCNICOS DADO INTERIOR.	119
IMAGEN 63. PLANOS TÉCNICOS CAJA DE PREMIO.	120
IMAGEN 64. PLANOS TÉCNICOS ARMADO CAJA DE PREMIO.	120
IMAGEN 65. PLANOS TÉCNICOS DULCES Y MARCADORES ZONA DE CUARENTENA.	121
IMAGEN 66. BOCETO DADO.	122
IMAGEN 67. BOCETO FICHAS CON FORMA DE PLANETA.	122
IMAGEN 68. BOCETO CONTENEDOR DE DULCES COHETE.	123
IMAGEN 69. BOCETO FICHAS CON FORMA DE NAVE.	123
IMAGEN 70. BOCETO CONTENEDOR DE TARJETAS.	124
IMAGEN 71. BOCETO TABLERO.	124
IMAGEN 72. JUEGO REAL.	120

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. DILEMAS MORALES.132

ANEXO B. PREGUNTAS DE LAS ENTREVISTAS.....138

ANEXO C. ENUNCIADOS DE LAS TARJETAS.140

ANEXO D. LIBRETO Y REGLAS.....142

INTRODUCCIÓN

En este proyecto de investigación se toma como temática central el racismo para realizar una propuesta que ayude a la construcción del concepto de igualdad racial, desde el análisis de distintas investigaciones y autores de psicología y diseño, el propósito es la creación de un artefacto lúdico desde el diseño industrial que desarrolle el concepto de igualdad racial incentivando el respeto, ya que es un compromiso de la sociedad Colombiana y Nariñense encontrar nuevas estrategias y ayudas para la prevención de este tipo de discriminación y cualquier otro agente que promueva la violencia de cualquier tipo y por eso los diseñadores de la Universidad de Nariño también deben asumir este compromiso, para tal fin es necesario que se realicen más actos interdisciplinarios para así conocer desde otras perspectivas la posición sobre el problema.

Al crear el artefacto se espera que los niños mejoren las apreciaciones en cuanto al color de piel y cualidades de sus iguales, para una mejor integración y desempeño de los pequeños, teniendo en cuenta que la escuela básica primaria es el lugar donde, así como se hace una transmisión de conocimientos, también se transfieren valores y se requiere del desarrollo de habilidades socioemocionales y el diseño propone un esquema diferente donde dicho producto lúdico, que ayudará a la construcción del concepto de igualdad racial, será un instrumento de trabajo para el docente quien es la persona que incentiva el desarrollo, comprensión, integración y reflexión de las habilidades sociales de los niños.

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta que el entorno que nos rodea está lleno de distintos materiales, objetos y productos que colaboran con el desarrollo de las actividades cotidianas y son el medio que ayuda a satisfacer las necesidades de las personas, en donde se establece una relación determinada por los factores sociales, ambientales, psicológicos y físicos, es de gran importancia para este proyecto resaltar el concepto de igualdad racial y la problemática del racismo como un fenómeno social del cual se habla mencionando hechos históricos como el proceso de colonización realizado por los Españoles en América, donde se pone en evidencia una diferenciación hecha por los europeos para determinar la inferioridad de una etnia mezclada y la superioridad de la raza blanca española sobre otras, con el fin de evitar lo que se denominaba cruce de razas puras, ubicándose los españoles como una etnia (raza) superior **(Crofton, 1994)** que ha venido creando en el presente una conducta de invisibilización del racismo en la sociedad colombiana, que convierte a este tipo de discriminación en un “mito” como lo afirma el reconocido historiador cartagenero Alfonso Múnera, en su libro *Fronteras Imaginadas*: “el viejo y exitoso mito de la nación mestiza, según en la cual Colombia ha sido siempre, desde finales del siglo XVIII, un país de mestizos, cuya historia está exenta de conflictos y tensiones raciales” **(Múnera, 2005)** y también el país donde el 21 de marzo (Día contra la discriminación Racial en el mundo) del año 2013, en el Periódico *El Espectador* se afirmó que “En Colombia aún persiste la discriminación contra las poblaciones indígenas y afrocolombianas, que enfrentan marginación, pobreza y ausencia de oportunidades de trabajo y educación” **(ELespectador.com, 2013)**, dando así una oportunidad para que se confirme la problemática de este proyecto y también se plantee la iniciativa de diseñar un producto lúdico desde el diseño industrial que proporcione otra técnica para la construcción del concepto de igualdad racial para prevenir el racismo, donde se desarrollen las capacidades sociales de las personas implicadas contando una

interacción entre el guía o profesor y los alumnos dentro del aula de clase, el objetivo del diseño no es vencer el racismo, porque al ser un problema de índole social no es posible vencerlo pero si se puede explicarlo y ayudar a disminuirlo, así este diseño tendrá como finalidad hacer un aporte de material para la construcción de dicho concepto de igualdad racial.

2 FORMULACIÓN

- ¿Diseñar un artefacto lúdico para niños entre 7 y 8 años que sirva para la construcción del concepto de igualdad racial y prevenir el racismo?

3 JUSTIFICACIÓN

El proyecto busca crear un artefacto lúdico que ayude en la construcción del concepto de igualdad racial, y comenzando con eso y analizándolo desde el punto de vista de diseño emocional se encontró que “todo aquello que hacemos tiene a la vez un componente cognitivo que le asigna significado y uno afectivo que le asigna valor” (Norman, 2005) palabras escritas por Donald Norman que expresan que los objetos forman vínculos con los usuarios y por eso reflejan tangiblemente la cultura de la sociedad; entonces, el diseñador como formador y transformador de ideas, debe promover que aquellos objetos que realiza estén incluidos no solo en una realidad mediada por las necesidades del momento y la demanda de productos, sino desde la perspectiva sociocultural, para relacionarse mejor e influenciar la cotidianidad de las personas, entonces la realización de este proyecto desde el punto de vista del diseño hace parte de la cultura humanista de Colombia y también de la Universidad de Nariño, propuesta desde su Misión como una institución educativa donde se afirma que “*La Universidad de Nariño, desde su autonomía y concepción democrática y en convivencia con la región sur de Colombia, forma seres Humanos, ciudadanos y profesionales en las diferentes áreas del saber y del conocimiento con fundamentos éticos y espíritu crítico para el desarrollo alternativo en el acontecimiento*

mundo” (Misión Universidad de Nariño), que hace evidente la aceptación de la interculturalidad, el respeto por la diversidad y el propósito de la estimulación de cohesión social e inclusión, en pro de un mejor ambiente en los distintos espacios donde las personas conviven y se desarrollan mientras se busca un enriquecimiento intelectual.

De igual manera, las habilidades sociales no se aprenden por intuición, precisamente son las distintas situaciones sociales, las que provocan que surjan nuevas necesidades en los usuarios y “Según Fabra (1992), a estar en grupo no se aprende por intuición. El grupo que no está preparado para trabajar en equipo no sacará partido de las situaciones de aprendizaje cooperativo. Participamos con Echeita (1995) de la idea de que interactuar de manera eficaz con los demás no es una característica intrínseca de los humanos, parece más cierto lo contrario; ni tampoco aparecen las estrategias y habilidades necesarias para la interacción de forma mágica en nuestros encuentros con los demás” **(LEÓN DEL BARCO, 2002)** lo que reafirma que la enseñanza de las habilidades sociales es una necesidad actual y el diseño tiene así más oportunidades de ayudar a construir un mundo “mejor”, donde todos tienen la misión de ayudar a organizar y mejorar, contando con la ayuda del diseño desde donde se aportan nuevas propuestas y estrategias.

Entonces los objetos y artefactos son mediadores que ayudan al niño a incorporarse al ciclo cultural al que pertenece y en el caso del Departamento de Nariño la realización de este proyecto propone una mejora en la sociedad para vivir en armonía, dado que hoy en día se habla mucho de la buena convivencia y el respeto por los demás, es entonces que mediante el uso del diseño como herramienta que ayuda a la educación que es un factor fundamental para la construcción de las competencias ciudadanas de todas las personas, que se hace posible aplicar conceptos como, forma, color, identidad del producto, que permiten abarcar la temática del racismo con un enfoque diferente al de las enseñanzas tradicionales, donde el entorno se ve rodeado de objetos que permiten el desarrollo de las actividades diarias y también permiten el aprendizaje a través de su uso, entonces se puede decir que no solo son útiles sino que también pueden influenciar el

comportamiento del usuario y para este caso ser un soporte en el proceso de la construcción del concepto de igualdad racial.

4 OBJETIVO GENERAL

Por medio del diseño industrial crear un artefacto lúdico para niños de 7 y 8 años que incentive el respeto para la construcción del concepto de igualdad racial.

4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cuáles son las características del usuario. (niños entre 7 y 8 años).
- Realizar una exploración interdisciplinaria para comprender y conocer el problema de racismo y cómo el desarrollo de productos de diseño industrial podría colaborar para la construcción del concepto de igualdad racial y la prevención del racismo.
- Aplicar conceptos de Diseño Industrial y normas existentes para la creación de modelo de prueba.
- Desarrollar el prototipo funcional del producto lúdico.

5 METODOLOGÍA

Cualitativa interpretativa – Enfoque Crítico social: Se parte del concepto de que el racismo es el rechazo hacia las otras personas por su color de piel y por eso el objetivo de la investigación es crear un artefacto lúdico para la construcción del concepto de igualdad racial, en niños de 7 y 8 años de edad desde el diseño industrial, para que los alumnos se eduquen, comprendan y actúen desarrollando sus habilidades socioemocionales.

Para la realización de esta investigación se hará en primera instancia una investigación básica, revisión bibliográfica de aquellas palabras clave que se identifiquen directamente con la temática que se va a trabajar como son: igualdad racial, discriminación, racismo, socioemocional, lúdico, ya que se pretende enviar un mensaje que fomente el respeto y la construcción de la igualdad racial.

Teniendo en cuenta que hoy en día se habla mucho de inclusión, la búsqueda de técnicas para incentivar el “antirracismo” y respeto dentro del aula de clase nos permite identificar cómo se podría combatir de una forma más efectiva el problema, al igual que con la ayuda de las entrevistas a profesores y alumnos y profesionales de psicología para conocer qué materiales son destinados para prevenir este fenómeno y conocer la percepción que tienen acerca del racismo.

Como este proyecto se enfoca a niños y niñas de primaria entre los 7 y 8 años, entonces se realizará una identificación de los elementos más comunes para el uso de los niños y niñas que permitan la construcción del concepto de igualdad racial dentro del aula de clase, para finalmente determinar cuáles serían las características que va a tener el producto mediante la realización de modelos de diseño.

5.1 METODOLOGÍA DEL PROYECTO

1. Investigación Teórica.

- a. Búsqueda de información: lectura, entrevistas con expertos.
- b. Compilación de información resumen y síntesis.
- c. Definición de Requerimientos y parámetros de diseño. (Entrevistas con especialistas).

2. Aplicación de la investigación.

- a. Estado del arte
- b. Definición de requerimientos y parámetros de diseño

3. Elaboración de alternativas.

- a. Construcción de modelos funcionales y ergonómicos.
 - Estudio de formas, bocetos, alternativas, modelos 2D y 3D.
 - Análisis antropométrico y ergonómico.
 - Elaboración de planos descriptivos y constructivos.

4. Evaluación de alternativas.

- a. Comprobación y Evaluación operativa. Pruebas funcionales y ergonómicas de la alternativa con niños de 7 y 8 años.

Método de comprobación: Observación directa de la interacción del objeto y el niño.

Una evaluación del grado de aprendizaje en el niño (entiéndase aprendizaje no como la repetición verbal sino la asimilación del contenido y su aplicación en diferentes contextos) no resulta práctica para el proyecto pues para establecer qué grado de aprendizaje se logra es necesario un seguimiento longitudinal (Hay autores que proponen hasta dos años). El producto lúdico está dirigido a actividades puntuales que están destinadas a servir de apoyo a la enseñanza de determinadas habilidades sociales.

b. Evaluación del producto por parte de un psicólogo.

c. Conclusiones.

d. Depuración de alternativa.

5. Construcción del modelo definitivo.

6. Presentación del modelo final.

5.2 ALCANCES DEL PROYECTO

Se diseñará un producto a nivel de modelo funcional y formal que permita la realización de pruebas en un contexto real, sin esto significar que se demostrará durante este proyecto el aprendizaje de valores positivos como el respeto o la disminución de las conductas racistas, ya que dicha comprobación requeriría de años (como se explica en la metodología) y por lo tanto el producto lúdico de este proyecto servirá de apoyo en la enseñanza de habilidades sociales, como el respeto a los demás y la construcción del concepto de igualdad racial.

- Elaboración de cartilla guía. (De ser necesaria).

Del resultado de las simulaciones con modelos funcionales en niños con la edad propuesta y el material de seguimiento se realizarán las evaluaciones que estarán enfocadas a dos ítems:

- Funcionalidad del producto.
Cumplimiento de la función para la que fue creado: la construcción del concepto de igualdad racial.

Se aplicará:

- Observación directa (Niños)

Entrevista psicólogo. Aplicar la interdisciplinariedad.

Realizar entrevistas de aplicabilidad del producto.

6 MARCO TEORICO

Con el propósito de hacer una recolección de datos ordenada y efectiva que conduzca al proyecto al cumplimiento de los objetivos propuestos, se ejecutaron una serie de pasos, en primera instancia la búsqueda de información acerca del concepto de igualdad racial, racismo y también cuál es su estado en el ámbito educativo, así como también el conocimiento de algunas pautas propuestas por el Ministerio de educación y leyes que puedan aportar cosas positivas a este proyecto e incluir bibliografía acerca de diseño enfocado al usuario, teniendo en cuenta sus gustos, las técnicas que pueden usarse para construir el concepto de igualdad racial en la población objetivo y de la misma manera realizar entrevistas dirigidas a profesionales de psicología y profesores, con el fin de que estos señalen características de los niños entre los 7 y 8 años y den su opinión acerca del problema, para que se facilite la construcción del producto lúdico final y en cuanto a los niños usar un mecanismo para la comprobación del problema.

6.1 IGUALDAD RACIAL

La igualdad de razas es otra forma de igualdad, esta noción sostiene que todas las personas deben gozar de los mismos derechos para que no exista la discriminación. En Sudáfrica, en la época del apartheid, no se cumplía con la igualdad de razas y la población negra era explotada por los blancos. **(Definicion.de)**

El concepto de igualdad racial es algo que se debe construir en las sociedades actuales para mantener la paz entre las personas, para que todos y todas sean tratados con equidad y se tenga claro que todos son iguales en derechos pero diferentes en cualidades y capacidades, algo que no convierte a los seres humanos en más o en menos que otros, solo permite reconocer que las diferencias existen y que no significan defectos.

6.2 DATOS DE LA IGUALDAD RACIAL EN LA HISTORIA

La igualdad racial así como el racismo tiene su propia historia y a pesar de que son términos que hacen parte del mismo problema social ambos significan cosas distintas y ambos se han desarrollado de forma diferente. En este proyecto de investigación se toma a la igualdad racial como un concepto “ideal” que todas las personas deberían aplicar y el racismo es el problema social que va en contra de la igualdad racial. Al hablar de igualdad se vuelve una necesidad hablar de personajes representativos en la lucha por los derechos igualitarios como:

6.2.1 MARTIN LUTHER KING, JR.

Fue uno de los grandes líderes que produjo el siglo XX, protagonista de la lucha por los Derechos Humanos de los pueblos oprimidos, en especial de los Afroamericanos de Estados Unidos. Nació el 15 de enero de 1929 en Atlanta, Georgia, uno de los estados del sur de la

EE.UU., donde predominó la esclavización de los africanos en plantaciones de algodón. **(Mosquera, Biblioteca Virtual Luis Ángel Arango).**

“El milagro de Montgomery” es uno de los hechos más importantes en la historia de la igualdad racial, porque es el elemento detonante que provocó la rebelión del pueblo negro en Estados Unidos ya que se trata de la discriminación contra Rosa Parks, una obrera de raza negra y es el motivo por el que este personaje comienza a actuar de forma contundente contra el racismo y el apartheid al que fue sometida la población negra en su país.

Martin Luther King, Jr., es conocido también por haber sido un gran orador, como en su discurso “I have a dream” que es considerado uno de los mejores discursos de la humanidad y en el que expone aquello que sería lo ideal para él y habla de un mundo en el que sueña a su familia y a los niños y niñas blancos y negros compartiendo los espacios sin que exista ningún prejuicio social entre ellos. Para este proyecto es esencial conocer la vida de este tipo de personajes porque inspiran la construcción del concepto de igualdad racial, porque aunque el contexto y el lugar donde se desarrollaron este tipo de hechos discriminatorios no es el mismo de hoy, el racismo es un problema que permanece con el tiempo.

6.2.2 NELSON MANDELA.

El líder mundial más importante del siglo XX - Premio Nobel de la Paz

Nació el 18 de julio de 1918, en Mvezo, pequeño poblado del distrito Umtata, capital del Transkei, Suráfrica. Su nombre Rolihlahla quiere decir "arrancar la rama de un árbol", y popularmente significa "revoltoso"; una predeterminación de lo que ha sido su vida dedicada a la lucha contra el racismo y por la dignidad del pueblo surafricano. (...) **(Mosquera, Biblioteca Virtual Luis Ángel Arango).**

Este líder Africano de la igualdad luchó toda su vida por liberar a África de los estigmas del racismo y buscó la igualdad racial en su pueblo, y por tal motivo tuvo que pasar muchos años en prisión, pero también fue presidente de su país y ganó un premio nobel de Paz por todas sus

labores políticas y sociales en favor de los derechos igualitarios para todas las personas en África; es un hombre que tuvo un amor profundo por su historia y por su pueblo, quien alguna vez dijo que: *“Nadie nace odiando a otra persona por el color de su piel, o su origen, o su religión. La gente tiene que aprender a odiar, y si ellos pueden aprender a odiar, también se les puede enseñar a amar, el amor llega más naturalmente al corazón humano que su contrario.”*

(Mandela)

Esta última frase apoya las motivaciones de este trabajo porque el artefacto lúdico para la construcción del concepto de igualdad racial que se diseñará va encaminado a servir como una herramienta para que el corazón de los niños y niñas de 7 y 8 años se abra y así ellos comprendan que el racismo no es algo positivo para la sociedad y que deben amarse con sus diferencias y aceptar las de los demás.

6.3 HISTORIA DEL RACISMO

Llegando a los orígenes del racismo se encontró que en el siglo XIV, se habla de la doctrina de limpieza de sangre, que apareció en España y estableció que entre los mismos españoles había diferenciaciones de personas de sangre pura y las personas que se consideraban como mezcladas o de sangre sucia, por haber tenido lazos con personas judías o los moros, sin embargo esta doctrina de la limpieza de sangre luego fue utilizada entre los siglos XVI y XIX para discriminar a los españoles colonos que se asentaban en América, y/o los hijos de los mismos llamándolos “criollos” o “manchados de la tierra”, de ahí que los españoles europeos asumieron una posición de supremacía frente a las demás personas tomando éstos el dominio del gobierno y la mayor parte de las tierras, mientras los demás grupos sociales de la época eran confinados a la humillación de servir por siempre a España. **(Crofton, 1994)**

El imperio español consideraba como superiores sus propias normas morales y culturales, por esa razón se valieron de postulados pseudocientíficos en los que se justificaba la inferioridad racial de algunas personas entre esos los africanos, para poder establecer el comercio de personas

africanas hacia América que realizarían labores domésticas, siendo tratados como inferiores dentro de la jerarquización de las razas en donde los blancos españoles eran la punta de la pirámide, sin embargo en América Latina esa jerarquización de las razas, permitió que se materializara el control de los españoles, concentrando en estos últimos una excesiva riqueza que posibilitó lo que conocemos como capitalismo en donde al final de casi tres siglos de esclavitud Colombia se reconoció como un país en su mayoría mestizo, donde hay multiculturalidad, **(Bogotá, 2009, pág. 34)** con lo cual también reconoció que es un país donde existen distintas etnias o razas no solo la población mestiza.

En cuanto a la cultura colombiana se podría decir que el racismo es un tema que está arraigado en ella aunque se haga siempre la negación de este hecho, invisibilizándolo a través de palabras como: “El eslogan “todos somos mestizos”, repetido a menudo como prueba de igualitarismo racial,...” (Bogotá, 2009, pág. 38) que pretende hacer creer a todos que Colombia es un país con una democracia racial y un Estado de Derecho donde prima la igualdad, pero ignorando que aún en estas etapas de modernidad el mestizaje también obedece a términos raciales porque no se hace una separación de los grupos étnicos sino que se denomina a todos en general y además en Colombia se siguen usando para denominar a las personas cualidades físicas como ser “blanco”, sinónimo de ser bello y valioso, y ser “negro” como símbolo de ser malo y pobre. Las anteriores apreciaciones se pueden ver a cualquier edad y en cualquier círculo social, como se pretende demostrar con las entrevistas a niños y niñas conociendo las preferencias raciales de los y las mismas, lo que servirá en este proyecto para un mejor desarrollo del artefacto lúdico que sirva para la construcción del concepto de igualdad racial que se diseñará.

6.4 TIPOLOGÍAS DEL RACISMO

El racismo al igual que otros tipos de discriminación tiene un origen según su clasificación:

Racismo estructural: hace referencia a que la estructura del modelo político y económico siga posibilitando la permanencia de personas descendientes de europeos en los cargos más altos,

espacios de toma de decisiones gubernamentales, de administración pública, legislativa y comercial.

Racismo Institucional: Se manifiesta tanto por la intención hostil y absolutista como por la incapacidad de construir un sistema organizacional que permita un desarrollo equitativo de los diferentes grupos de una sociedad.

Racismo de costumbre, automático o acostumbrado: se manifiesta dentro de la sociedad como un velo de supuesta igualdad y de que el mestizaje nos hace personas iguales retomando conductas que nos parecen normales y naturales.

Racismo de convicción/axiológico: crea ideas y teorías de lo racial e induce a una valoración política, económica, cultural, social, territorial, en tanto que es irreflexivo, naturalizado y no se encuentra fundamentado en una consciencia discursiva; este tipo de racismo pone en evidencia las contradicciones de aquellos sujetos que niegan ser racistas pero que actúan a partir de las creencias arraigadas sobre la población afrocolombiana que los coloca social y culturalmente en un nivel inferior de la escala social. Particularmente, este tipo de racismo es el más frecuente en las sociedades latinoamericanas y el que genera muchas víctimas en los escenarios escolares. Esta modalidad de racismo es una de las más difíciles de demostrar debido a su condición, pues se manifiesta de manera silenciosa. **(Bogotá, 2009, pág. 38)**

De lo escrito anteriormente se puede resaltar que el racismo se da de diversas formas y que de la misma manera también puede ser prevenido si se ayuda a los niños a la construcción del concepto de igualdad racial; el racismo no es absoluto sino un fenómeno cultural e inconsciente la mayoría de las veces, así entonces el diseño industrial tiene cabida dentro de la problemática de estudio en cuanto que este no puede hacerse a un lado, sino hacer parte de la solución y aunque no actúe de forma inmediata puede encontrar los medios suficientes que sean útiles en la configuración del artefacto lúdico para, sí es posible, lograr un cambio a largo plazo.

6.5 INVESTIGACIONES ACERCA DEL RACISMO EN LA ESCUELA.

Hoy en día en el país se ha visto un mayor interés por afrontar el racismo como un problema social y cultural que afecta a toda la sociedad Colombiana, como este tipo de prácticas racistas se han ido introduciendo dentro del entorno educativo y se convierten en estereotipos aceptados por todos, se debe hacer una revisión de las conductas y antecedentes, para ello se presentan un conjunto de estudios realizados anteriormente en los que se aborda la temática de las prácticas racistas desde el contexto educativo.

6.5.1 INVESTIGANDO EL RACISMO Y LA DISCRIMINACIÓN RACIAL EN LA ESCUELA:

Este estudio aborda al racismo como una problemática que afecta la calidad de vida de las personas Colombianos y Colombianas, en especial de los afrocolombianos en la que se afirma que no existen datos y cifras que corroboren que el racismo no existe dentro del país ni tampoco hay líneas base que colaboren con herramientas para la erradicación del mismo y lleva su base a la escuela primaria donde el racismo es una realidad y trata de esclarecer y realizar una reflexión acerca del racismo y los participantes dentro de la escuela como portadores inconscientes de mensajes racistas:

La escuela moderna transmite e impone los discursos hegemónicos a través de los contenidos y las ilustraciones del currículo; reglamenta la conducta de las y los estudiantes; determina quién está dentro y quién está fuera; acuna a las personas que se ajustan al perfil de ser moderno, blanco, rico, heterosexual, católico, letrado, y excluye a quienes no se ajustan a los perfiles humanos que necesita este modelo hegemónico de sociedad para implementar sus políticas de modernización: las mujeres, los pobres, los homosexuales, los iletrados, los afrodescendientes y los indígenas. **(Bogotá, 2009, pág. 40)**

Entonces se puede afirmar que la influencia de la escuela y el tipo de educación es un determinante del grado en que un ser humano retoma las prácticas racistas, y en cuanto al escaso material didáctico y los resultados de las encuestas realizadas en dicha investigación dentro de la escuela se obtuvo lo siguiente:

El 57.9% del total de los maestros y las maestras encuestados señalan que en sus instituciones educativas no disponen de textos escolares ni de videos como materiales pedagógicos para el fortalecimiento de la CEA (Cátedra de Estudios Afrocolombianos).

-El 60% de los maestros y maestras sostienen que tampoco cuentan con libros.

-El 71.6% afirma que en general no tienen a disposición materiales didácticos para este propósito. Esta ausencia de materiales de apoyo pedagógico demuestra que la CEA continua siendo marginal, incluso desde la posesión de materiales pedagógicos. **(Bogotá, 2009, pág. 68)**

6.5.2 EL DERECHO A NO SER DISCRIMINADO

Este informe investigativo es el resumen de la obra: “RAZA Y DERECHOS HUMANOS EN COLOMBIA: Primer informe sobre discriminación racial y los derechos de la población afrocolombiana”, se habla de que en Colombia el racismo tiene sus inicios en la negación de su existencia por parte del estado y de la sociedad, donde no existe lo que se denomina como democracia racial, en cuanto a la discriminación racial en el sistema educativo afirma lo siguiente:

Las cifras y los casos analizados sobre educación evidencian discriminación en el acceso, la permanencia, la calidad y los logros de la población afrocolombiana en todos los niveles. Además, el sistema educativo no está combatiendo los estereotipos racistas contra la población afrocolombiana, por ello, contribuye a reproducir el ciclo de pobreza, exclusión y discriminación de las comunidades negras. **(César Rodríguez Garavito, 2008, pág. 45)**

Y en otro lugar afirma:

“El sistema educativo no tiene ningún programa contra el racismo...” **(César Rodríguez Garavito, 2008, pág. 45).**

Lo que quiere decir que el estado no ha propuesto un plan o estrategia específico de manera formal para la prevención de este tipo de discriminación, pero si habla de la importancia de enseñarles a los niños y niñas a vivir en convivencia como en el documento Revolución

Educativa, Plan sectorial de Educación 2006-2010, donde se habla que los docentes deben ayudar a desarrollar en el estudiante tres competencias durante su paso por el sistema educativo: competencias básicas, ciudadanas y laborales.

Este proyecto investigativo tiene como propósito el diseño de un material lúdico que sirva como herramienta dentro del aula de clase para la construcción del concepto de igualdad racial, así aportando un material a los profesores y profesoras para que pueda ser incluido dentro de un programa contra el racismo en el sistema educativo.

6.5.3 EL LUGAR DEL RACISMO Y LA DISCRIMINACIÓN RACIAL EN LAS MEMORIAS DE LA AFROEDUCACIÓN:

Es un artículo en el cual se expuso algunas percepciones de los profesores acerca del racismo y la influencia de este en el ambiente escolar, según la autora María Isabel Mena García:

La mayoría de los docentes considera que los afrocolombianos y negros se constituyen en las principales víctimas de la discriminación racial; le sigue la población indígena. No obstante es curioso el contraste que se genera en estos porcentajes, cuando a un renglón seguido, señalan que no identifican a sus estudiantes por su color de piel. **(García, 2011, pág. 110)**

Entonces se nota una contradicción en la respuesta de los docentes que se consideran como personas no racistas y que siguen ese proceso de naturalización del racismo y lo comparten con los estudiantes generando la opinión de que cada cual debe estar en el lugar que le corresponde, creando conflictos a la hora de ubicar a los estudiantes afrocolombianos dentro de las aulas.

En síntesis, los anteriores estudios permiten reconocer más a fondo la temática y puntualizar que la población víctima de racismo en Colombia, son en su mayoría los Afrocolombianos y que el sistema educativo permite que se sigan transmitiendo este tipo de prácticas que se dan de diversas formas pero que limitan la existencia de la igualdad racial.

El diseño industrial hace parte de la educación en cuanto al artefacto lúdico que se pueda llegar a utilizar y por lo tanto se puede decir que el diseño puede aportar puntos de reflexión que contrarresten los estereotipos racistas arraigados en la escuela primaria generando espacios y

productos que promuevan el respeto hacia las demás culturas y la aceptación de las diferencias como una cualidad de cada persona y de esta manera construir de mano del sistema educativo el concepto de igualdad racial.

6.6 TÉCNICAS ANTIRRACISMO EN LA ESCUELA

En cuanto a las técnicas en contra del racismo se encuentran en su mayoría como talleres, estrategias, juegos y otros, que como videos o productos que estén dirigidos a prevenir este tipo de discriminación dentro del campo educativo, donde se debería enfatizar más en lo positivo de cada persona haciendo que ésta se acepte y desarrolle habilidades sociales, al igual que deben realizarse trabajos en grupo dentro del aula para que los estudiantes interactúen como iguales y compartan cosas que los unan y se diviertan con aquello que los hace distintos, valorándose unos a otros.

Existe abundante información sobre técnicas y estrategias, de cómo enseñarle a un niño a través de la práctica, que las diferencias físicas pueden ser una característica interesante de las personas, así como también estudios realizados en Colombia que relacionan esta problemática con el medio escolar y donde se supone debería ser una realidad la etnoeducación. Una de las estrategias antirracismo que se revisó por medio de la web es esta:

Actividad para investigar los distintos tonos de la piel

Anima a tus alumnos a que aumenten su conciencia y apreciación sobre los diferentes colores de la piel. Lleva algunas medias de nailon que lleguen hasta la rodilla. Haz que las prueben en las manos y los brazos o en los pies y las piernas. Pregúntale a cada uno si puede encontrar una media que sea igual a su piel y luego muéstrale otra que sea un poco más clara y un poco más oscura que su piel. Demuéstrales que la piel no es ni blanca, ni rosa, ni amarilla ni roja. Explícales que los diferentes colores de la piel son una característica interesante de las personas.

(Swain)

En la página web www.ehowenespanol.com, se encuentran un sinnúmero de sugerencias, juegos, dinámicas y demás que tienen como finalidad, enseñar la diversidad, el respeto y la apreciación de las diferencias físicas y también se encuentran temas muy variados que pueden ser de interés.

Por otra parte, uno de los sitios web donde abordan temas relacionados directamente con diversidad cultural, discriminación, etnicidad, racismo es realizado por la Fundación Fórum Universal de las Culturas, donde se diseñaron espacios para que las personas pudieran experimentar a través de conciertos, exposiciones y otros, la llegada de un mensaje en pro de la cultura de diversidad. **(Forum universal de las culturas)**

A nivel Nacional los procesos de enseñanza y aprendizaje se conocen comúnmente como el resultado de los métodos individuales por los que se asimilan las informaciones y que comienzan a construir representaciones de conocimiento que luego los niños aplican a los diferentes contextos donde se desarrollan, de igual manera existen organizaciones y más portales web que también hablan de técnicas o cosas que se podrían hacer dentro de un aula para prevenir este tipo de prejuicios.

Si se supera el simple hecho de que el aprendizaje es saber algo más, se puede decir que a través de la educación se puede hacer un cambio potencial en la construcción del concepto de igualdad racial de los niños involucrando la práctica y la experiencia con el artefacto lúdico que se quiere diseñar, donde conocer y aprender, no solo consiste en adquirir nuevos conocimientos sino también en formar personas que puedan transformar o cambiar algunos de los prejuicios que ya tienen, lo que se consigue incentivando a los estudiantes para que vivan en armonía y respeto, y además provocando tengan acceso a información y materiales lúdicos en general que les sean útiles para realizarse como personas de bien.

6.7 LENGUAJE PSICOLÓGICO (INFORMACIÓN ACERCA DE LA POBLACIÓN OBJETIVO)

El racismo se da en todas las culturas a distintas edades y según el Psicólogo de la Universidad de Nariño Germán Benavides, el racismo no puede ser vencido mientras el mundo no se eduque y no tome conciencia de que sí se siguen haciendo juicios en la ignorancia y no se acepta la imagen del cuerpo y el color de piel de uno mismo, solo se pondrán en evidencia las propias vergüenzas frente a los demás.

Teniendo en cuenta que una de las teorías más citadas dentro del ámbito educativo ha sido la del Psicólogo suizo Jean Piaget y sus aportes al conocimiento del desarrollo infantil, dentro de este proyecto se retomará dicha teoría con el fin de desarrollar un artefacto lúdico para la construcción del concepto de igualdad.

6.7.1 DESARROLLO DEL NIÑO DESDE UN ENFOQUE COGNITIVO.

En esta parte del trabajo se quiere realizar una descripción del público objetivo para lo cual se hace uso de referentes bibliográficos que interesan a esta investigación y un autor referente como **Jean Piaget** que en su teoría de desarrollo cognitivo habla sobre los principios de la lógica, que comienzan a actuar mucho antes de la adquisición del lenguaje, generando a través de la actividad sensorial y motriz interacción e interrelación con el medio, especialmente con el medio sociocultural que rodea al individuo, entonces Piaget divide su teoría en cuatro etapas:

- Etapa Sensoriomotora
- Etapa Pre operacional
- Etapa de las Operaciones Concretas
- Etapa de las Operaciones Formales

Este proyecto investigativo se enfoca en los niños de 7 y 8 años, por lo tanto los niños y niñas están desde el punto de vista cognitivo en una etapa pre operacional donde diversas conductas indican la posibilidad que tienen los niños de reemplazar en el pensamiento, un objeto por una representación simbólica que se puede intervenir desde el diseño industrial, teniendo en cuenta que la persona se relaciona con sí misma más que con otra cosa y se pretende intervenir de alguna manera esa percepción que el niño tiene acerca de sí mismo y su color de piel. Esto es, justamente, lo que hace posible: El Lenguaje, El juego Simbólico y la Imitación de Conductas. **(Adriana Serulnikov, 2001)**

Dentro de esta etapa, los niños comienzan a relacionar palabras con objetos, es una etapa de descubrimiento a través del juego, la imaginación, y sus sentidos integrando situaciones, objetos y acciones que le permiten al individuo encontrar una respuesta cuando relaciona su entorno con sí mismo.

6.7.2 ASPECTOS DEL PENSAMIENTO PRE OPERACIONAL PARA ESTE PROYECTO:

6.7.2.1 LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

Es la capacidad de utilizar símbolos o representaciones mentales —palabras, números o imágenes— a las que la persona ha asignado un significado. Sin símbolos, las personas no podrían comunicarse verbalmente, dar cambio, leer mapas o atesorar fotografías de personas amadas distantes. Tener símbolos que representan a las cosas ayuda a los niños a recordarlas y a pensar en ellas sin tenerlas físicamente presentes. (Diane E.Papalia, 2004, pág. 295)

La función simbólica de los niños entre los 7 y 8 años de edad sirve en este proyecto para ser aprovechada en sentido de que los niños, puedan experimentar e imaginarse cómo sienten otras personas, para así evitar los actos de discriminación racial y permitir la construcción del concepto de igualdad racial a través del artefacto lúdico que puede llegar a convertirse en un símbolo y ayudar a los niños a recordar que las diferencias físicas no están directamente

relacionadas a como son las personas en realidad, específicamente a que el color de la piel no determina el comportamiento o las cualidades y capacidades de los seres humanos.

6.7.2.2 COMPRENSIÓN DE IDENTIDADES Y CATEGORIZACIÓN

La categorización o clasificación, requiere que el niño identifique semejanzas y diferencias. Para los cuatro años de edad, muchos niños pueden clasificar según dos criterios, como **color y forma**. Los niños utilizan esta capacidad para ordenar muchos aspectos de sus vidas, categorizando a las personas como “buenas” o “malas”, “agradables” o “desagradables” y así sucesivamente. Así, la categorización es una capacidad cognitiva con implicaciones psicosociales. **(Diane E.Papalia, 2004, pág. 297)**

Esta capacidad en los niños proporciona la posibilidad de que se afiance en la identidad del niño como tal, o sea que él se reconozca como ser humano que tiene un color y forma determinados y que pueda comprender que existen personas semejantes a él así como también personas diferentes aunque hacen parte del mismo grupo de “seres humanos”, sin que el niño haga diferencia y categorización inmediata entre sí, unos son buenos o malos por las cualidades físicas que tengan, en este caso su color de piel.

6.7.2.3 EGOCENTRISMO

El egocentrismo es una forma de centración. Según Piaget, **los niños pequeños se centran tanto en su propio punto de vista, que no pueden considerar el de otra persona.** **(Diane E.Papalia, 2004, pág. 299)**

Como el niño relaciona todo consigo mismo a través del artefacto lúdico para la construcción del concepto de igualdad racial, se busca que él pueda comprender de mejor forma el punto de vista de los demás, como estos sienten, actúan y demás, para de esa manera los niños puedan comprender que el mundo no solo gira alrededor de ellos si no que a través de una experiencia que es dada por el juego desarrollen más las habilidades socioemocionales y las competencias ciudadanas.

6.7.3 DESDE UN ENFOQUE PIAGETIANO: EL DESARROLLO MORAL.

Así como los niños y niñas tienen un desarrollo cognitivo, Jean Piaget propuso también la existencia de un progreso moral, y quiso profundizar en cómo los niños interpretan los problemas morales como la mentira, el robo o el castigo. Según Piaget, cada tipo de relación es fuente de un tipo diferente de moralidad.

6.7.3.1 LA MORAL HETERÓNOMA:

Los adultos se esmeran en enseñar a los niños normas de distinto tipo, desde las prudenciales (evitar acciones peligrosas para el niño) hasta las normas básicas de relación con los otros (preservar el bienestar físico y psicológico, evitar la mentira, respetar la propiedad.etc) y usan normas diversas de control, para procurar que se cumplan. **(V.Mars)**

En la moral heterónoma, las normas morales son impuestas por los adultos y son permanentes, por eso los niños crean el concepto de bueno o malo según esas normas que les han propuesto, ya que el adulto como autoridad promueve una moral de obediencia e impone sanciones o premios.

6.7.3.2 LA MORAL AUTÓNOMA:

Si el niño no tuviera la oportunidad de practicar otro tipo de relaciones, se mantendría en un estado de subordinación moral. Pero afortunadamente, los niños tienen experiencias de otra índole en su interacción con compañeros de su misma edad y a partir de ellas se van dando crecientemente actos de cooperación y reciprocidad.

El tipo de respeto que nace de las interacciones entre iguales, es muy diferente del que siente el niño por una figura de autoridad adulta. Se trata de un respeto mutuo, donde todos tienen los mismos derechos y ninguno debe subordinarse a los mandatos de otro.

En la moral autónoma el niño ha hecho suyas ciertas normas, las ha interiorizado en un proceso de forma de conciencia, reflexión y reelaboración de normas que antes eran externas a la propia conciencia. (V.Mars).

De acuerdo con esto los niños y niñas experimentan de forma distinta la moral cuando es entre adulto-niño y entre niños por lo que puede decir que las distintas relaciones morales mejoran las experiencias y desarrollo social de cada niño.

Piaget era consciente de que la autonomía moral no era una “etapa” que se alcanzará de una vez por todas en la vida. Si al individuo no se le da la oportunidad de practicar la cooperación y el respeto mutuo, y si las propias instituciones sociales promueven el conformismo por encima de la reflexión, entonces difícilmente vencerá la autonomía moral sobre la heterónoma.
(V.Mars)

Desde esta perspectiva cognitiva y moral, se puede conocer mejor al público objetivo y tener una mayor claridad de cómo se podría construir el concepto de igualdad a los 7 y 8 años de edad, en este proyecto se quiere utilizar las características de la población como la función simbólica, la comprensión de identidades y egocentrismo, para ayudar a los niños a un mejor desarrollo moral donde la moral autónoma (de relaciones entre iguales), permita al niño socializar con mayor respeto entre sus iguales y los adultos así como también dirigirse hacia la construcción del concepto de igualdad racial; la importancia de este público objetivo radica en que los niños pre operacionales siguen más fácil las normas y prohibiciones que los niños de mayor edad y por eso la infancia es la edad más apropiada para trabajar desde este enfoque preventivo y así lo afirma el Psicólogo Ignacio García Valiño cuando dice que “*se considera como critica la edad entre 6 a 10 años para producir cambios de comportamiento ya que el cerebro aún mantiene gran plasticidad de desarrollo*”. **(Valiño, 2010, pág. 35)**

6.7.4 DILEMAS MORALES DE LAWRENCE KOHLBERG (DESARROLLO MORAL)

Dentro del desarrollo moral del ser humano han existido distintas teorías, otra de las que se destaca es la del psicólogo estadounidense Lawrence Kohlberg, quien aplicó algunas de las ideas de Jean Piaget acerca de la teoría del desarrollo cognitivo. Kohlberg dice que la moral se desarrolla de manera evolutiva dentro del desarrollo cognitivo de cada uno y el método de

reconocimiento de cada nivel moral y sus etapas se hace mediante lo que él llama dilemas morales.

“Un Dilema Moral es una narración breve pero presentada a modo de historia, en la cual se plantea una situación posible de suceder en la realidad cotidiana pero que resulta ser conflictiva desde el punto de vista moral” (**Definición ABC**) los dilemas morales aportan a este proyecto un instrumento para que se pueda comprobar el nivel moral de los niños y también que en realidad los niños y niñas de 7 y 8 años no solo tienen preferencias raciales sino también hacen parte del problema social que conforma el racismo, en el caso de esta investigación se toman como cuentos que tienen una temática racista, y que después se evalúan por medio de preguntas que llevan respuestas de a, b, c y d. los dilemas morales diseñados especialmente para este trabajo se encuentran escritos en su totalidad en el anexo A.

6.8 LÚDICA Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

La lúdica infantil permite la creación de espacios que ayudan a fortalecer los procesos educativos de socialización en los niños a través de talleres y técnicas propuestas que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y personal de los niños para que acepten sus diferencias, particularidades, cualidades físicas y mentales así como las de los demás dentro del aula de clase, donde se desarrollará la actividad lúdica correspondiente para niños de 7 y 8 años de edad.

Dentro de la lúdica infantil encontramos que el sistema moderno de educación acepta como dijo Benjamín franklin que “Educar en la igualdad y el respeto es educar contra la violencia”, por esta razón siempre se trata de difundir el respeto, que es un componente necesario para la eliminación de fenómenos como el racismo y sirve para preparar a los niños culturalmente como personas tolerantes y amorosas, que a través del uso de un artefacto lúdico como el que se diseñará que pueden interiorizar el concepto de igualdad racial para construir una Colombia con una democracia racial contundente.

Por otra parte se encuentra el concepto de habilidades socioemocionales que según el Psicólogo Miguel Costa Cabanillas de la Universidad Autónoma de Madrid, en su trabajo Competencia

socioemocional: una asignatura pendiente, define que, “La competencia socioemocional es un comportamiento social-interpersonal que resulta efectivo para obtener resultados positivos del entorno social de una manera pacífica y respetuosa con los derechos y opciones de las otras personas del entorno.” **(Cabanillas)**

La enseñanza de estas habilidades socioemocionales en los niños y niñas puede lograr grandes cambios en los comportamientos para una vida futura próspera, siendo éstas una necesidad para vivir en sociedad donde todos tienen una relación entre si y dichas habilidades proporcionan bases para adaptarse más fácilmente a las diferencias de los otros y vivir con mayores valores que buscan siempre evitar respuestas sociales negativas como lo es el racismo.

El desarrollo de las habilidades socioemocionales es una estrategia clave en este proyecto para lograr la construcción del concepto de igualdad racial porque ayuda como refuerzo del autoconocimiento del niño y de su entorno así como también le proporciona claves para obtener resultados agradables y positivos en su vida diaria por eso dice Daniel Goleman “ Imagino un futuro en el que la educación incluirá como rutina el inculcar aptitudes esencialmente humanas como la conciencia de la propia persona, el autodomínio y la empatía, y el arte de escuchar, resolver conflictos y cooperar” **(Goleman, Inteligencia Emocional, 1996, pág. 18)**

Es importante resaltar que el trabajo en grupo hace parte de todo este proceso de diseño porque los niños necesariamente necesitan socializar para poder comprender las emociones y la situación que se quiere plantear en este proyecto para de la misma manera mejorar sus habilidades socioemocionales.

6.9 IMPORTANCIA DE DISEÑAR UN ARTEFACTO LÚDICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE IGUALDAD RACIAL

La educación básica primaria en Colombia se conforma por niveles cada uno de un año de duración, nombrados de preescolar a quinto grado, ingresando a los 5 años de edad, en donde todo el tiempo se busca una mejora en la calidad de la educación y se han venido haciendo

evaluaciones e instruyendo a los profesores para tal fin, así como se han venido manejando distintas políticas educativas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional que serán tenidas en cuenta para este proyecto de diseño y su aplicabilidad que se encuentran depositadas dentro del Plan Nacional Decenal de Educación 2006- 2016 en Colombia, CONPES 109: política pública nacional de primera infancia “Colombia por la primera infancia” y los distintos modelos de competencias ciudadanas propuestas por el Ministerio de educación, todo lo anterior con el propósito de que el artefacto lúdico diseñado sea un apoyo para la construcción del concepto de igualdad racial y se dé la implementación de estas políticas educativas.

Dentro del Plan Sectorial de educación 2011-2014, dice lo siguiente “el país comenzó el milenio definiendo los estándares básicos de competencia para las áreas de lenguaje, ciencias sociales, ciencias naturales y ciudadanas, teniendo estas últimas particular importancia en Colombia, por las condiciones históricas, políticas, culturales y sociales del país.” **(Ministerio de Educación Nacional, pág. 16)**, lo que apoya totalmente la postura de este proyecto y las razones por las que se cree una necesidad innovar dentro de este campo de las competencias ciudadanas donde existen documentos guía destinados a orientar a los profesionales para este fin, como lo es la guía número 6; Formar para la ciudadanía ¡si es posible!, donde se hace una definición de competencias ciudadanas como “el conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” **(Colombia., 2004, pág. 8)**, toda esta preocupación por la enseñanza de las competencias ciudadanas quiere promover la adquisición de habilidades sociales positivas en los estudiantes de los distintos centros educativos, es por eso que la enseñanza de esas competencias está incluida en las políticas educativas en Colombia, donde por ley los niños y niñas deben recibir este tipo de conocimientos que son parte del currículo educativo dentro cada institución.

Por eso las competencias ciudadanas y las habilidades socioemocionales tienen como propósito fundamental desarrollar la parte moral del niño, para que él pueda en un futuro buscar por medio

de sus acciones el bien de toda la comunidad, por eso también es importante que el desarrollo de este artefacto que se quiere diseñar pueda realizarse en grupo y que los niños construyan el pensamiento en conjunto en una relación de igual a igual para lograr resolver los distintos conflictos teniendo en cuenta cómo se sienten los demás.

Cabe resaltar que es esencial que el niño pueda reflexionar acerca del tema en conflicto y se haga uso de la experiencia para poder prevenir problemas como el racismo por eso el Ministerio de educación dice: “es importante que existan espacios específicos para el aprendizaje y la práctica de ciertas competencias ciudadanas. Por ejemplo, el aprendizaje y la ejercitación de habilidades para manejar pacífica, constructiva y creativamente los conflictos, con casos reales o simulados, pueden aparecer como parte de proyectos escolares, durante las actividades de dirección de grupo o en clases como ética y valores o constitución y democracia” (Colombia., 2004, pág. 11)

Las competencias ciudadanas al igual que cualquier otra rama de la enseñanza, requieren de instrucciones concretas para su aplicación, pero esas instrucciones o conocimientos no son suficientes para que un niño comprenda a totalidad lo que le están diciendo, esos conocimientos deben ir de la mano de otras competencias que ayudan al niño a vincular aquello que le dicen con su experiencia real, esas competencias son:

Competencias cognitivas: Son las que ayudan a las personas a identificar y reflexionar acerca de los distintos puntos de vista de los demás.

Competencias emocionales: son habilidades que se desarrollan con el fin de que cada persona pueda expresar, reflexionar y regular sus propias emociones.

Competencias comunicativas: sirven para que las personas puedan desarrollar la capacidad de hablar y construir diálogo entre sí de forma asertiva teniendo en cuenta el lenguaje verbal y no verbal.

Competencias integradoras: son aquellas que ponen en práctica las competencias anteriores que la persona pudo aprender en la vida cotidiana. (Colombia., 2004, pág. 13)

En cuanto a La Institución Educativa Municipal El Encano afirma en su misión que “forma seres humanos que son conscientes de su identidad y diversidad social” pero entonces, ¿por qué no adquieren material que afirme esta misión que han tomado?, se supone que cuando ellos se refieren a la cultura “encaneña” e inculcan a los estudiantes el amor por el lugar de procedencia, realizan la labor de integrar su diversidad social y su identidad pero éstas actividades no son suficientes para reafirmar el amor a nivel personal de aceptarse como personas o individuos únicos sin tener que verse generalizado con el otro. Por eso realizar un artefacto como estrategia para la creación del concepto de igualdad racial, pretende ilustrar a el niño o niña que las características físicas de las personas no son defectos, ni son sinónimo de que sean menos o malas personas y con ayuda del docente guía, pueda reflexionar acerca de las situaciones que se le estén presentando y la experiencia que ha tenido con éstas, entonces se puede dar la reflexión de cosas como:

- Comprender que las acciones de uno mismo pueden afectar a las personas que están cerca y las acciones de estas personas puede afectarme a mí.
- Entender que el buen trato entre todos puede evitar el maltrato verbal respecto al racismo, así como también el físico para otro tipo de conflictos.
- Reconocer y rechazar las situaciones de exclusión o discriminación dentro y fuera del medio escolar.

Entonces al diseñar un artefacto que genere situaciones donde se privilegie a un grupo específico sobre otro podría provocar una reflexión acerca del racismo, se lograría crear más empatía entre los profesores y los niños dentro del proceso de aprendizaje donde los alumnos como receptores de información tienen espacio para reflexionar y actuar conforme a unas habilidades socioemocionales sanas y positivas, donde los conceptos de respeto y aceptación son la manera más fácil de transportar ideas como la de este proyecto que a través de un artefacto lúdico busca la construcción del concepto de igualdad racial.

6.10 EL JUEGO

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. **(Ramírez)**

El juego se puede considerar entonces como un elemento clave para el desarrollo del artefacto lúdico a diseñar ya que a la edad objetivo (7 y 8) es un acto normal y por lo tanto es el medio por el cual los niños pueden comprender más fácil aquello que les rodea y el lugar donde se desenvuelven, así como también asimilar más sencillamente el concepto de igualdad racial.

6.10.1 TIPOS DE JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET

6.10.1.1 Juego Sensoriomotriz:

“Es un juego de simple ejercicio centrado en sí mismo” **(Navarro, 2009)**, El infante siente curiosidad por los objetos que se le ofrecen y para conocerlos tiene la necesidad de manipularlos.

6.10.1.2 Juego Simbólico:

EL niño puede transformar los objetos o las situaciones en lo que él desea **(Navarro, 2009)**, por lo tanto él puede imaginarse donde el desee y haciendo o repitiendo acciones de otras personas, con el fin de exteriorizar todo tipo de situaciones mediante el juego, así como también se comienzan a reforzar aquellos valores sociales para la vida futura.

6.10.1.3 Juego Reglas:

Se interesa por las relaciones interpersonales reproduciéndolas en los juegos **(Navarro, 2009)**, el niño comienza a diferenciar aquello que debe y no debe hacer dentro de un juego, comienza a comprender que los demás también tienen deseos propios y en algunas ocasiones se somete a ellos, el niño hace desarrollo de sus habilidades sociales para la adaptación a su entorno.

De acuerdo con esta clasificación el juego de reglas es el que más se acomoda al tipo de investigación que se quiere hacer y al tipo de artefacto lúdico que se quiere diseñar, por lo tanto se puede definir que el producto será un juego en el cual van a intervenir distintas reglas para la mejor comprensión del concepto de igualdad racial y así poder construirlo con mayor facilidad.

6.11 SITUACIONES Y ELEMENTOS DETONANTES

Dentro del artefacto lúdico que se desarrollará y que busca como resultado generar una situación estimulante para que existan reacciones y respuestas aplicables para la construcción del concepto de igualdad racial, se espera que con la experiencia directa de los niños con esas situaciones simuladas, el niño pueda por su propia cuenta ser capaz de reconocer esos índices de discriminación y racismo, para que después reflexione y pueda mejorar el reconocimiento de este tipo de situaciones y consiga relacionar la situación simulada con su propia realidad.

La manera en que los profesores hoy en día llegan a sus alumnos no es la más adecuada porque sus estrategias verbalizadas tienen un impacto limitado en el niño y para la comunicación de las habilidades socioemocionales de las que habla este trabajo se hace necesaria la experiencia, acerca de lo anterior el Señor Lawrence Shapiro hace el siguiente comentario:

“Hablar pone en marcha centros de control en la parte pensante del cerebro, pero produce un impacto relativamente reducido sobre el control emocional. (Shapiro, pág. 234)

Por otra parte el hecho de que los niños puedan experimentar esas situaciones estimulantes de forma moderada, aunque parezca un método radical puede ayudar a fortalecer las habilidades emocionales básicas y positivas en el niño, por eso *“una dosis moderada de estrés proporciona al cerebro que se halla en proceso de desarrollo la oportunidad de descubrir el modo de tranquilizarse y dominar la amenaza” (Goleman, pág. 190)*

Se considera que la enseñanza de las habilidades socioemocionales y las competencias ciudadanas son una necesidad de los niños y niñas desde la primera infancia. Autores como Lawrence Shapiro y Daniel Goleman, demuestran mediante sus escritos que aquello que por mucho tiempo se pensó que era inadecuado, también puede tener un valor educativo. Este tipo de actividades con simulación negativa están en su mayoría orientadas para ser aplicadas en grupo, y por lo tanto lleva a los niños a la búsqueda de estrategias que se puedan desarrollar y comprender de forma grupal.

De la misma manera en los lineamientos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) se afirma que: “La educación en la primera infancia no puede estar basada en actividades mecánicas y repetitivas sin sentido” Y consecutivamente añade: “debe estar basada en metodologías lúdico-creativas que favorezcan el desarrollo de actitudes críticas, reflexivas, creativas y sensibles en la interacción con el niño y la niña; que le brinde además herramientas para proporcionarles una amplia gama de situaciones exigentes, demandantes, conflictivas, en las cuales puedan poner en juego sus conocimientos, capacidades y emociones, más que enseñanzas formales.” **(Colombia)**

De lo anterior se puede concluir que la implementación dentro del artefacto lúdico a diseñar, de estas estrategias de simulación de situaciones estresantes, puede llevar a un mejor resultado en la construcción del concepto de igualdad racial, ayudando a desarrollar las habilidades socioemocionales de los potenciales usuarios, en este caso de los niños y niñas.

7 MARCO CONCEPTUAL

7.1 ETNOEDUCACIÓN

"Etnoeducación es la que se ofrece a grupos o comunidades que integra la nacionalidad y que posee una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos. Educación que debe estar ligada al ambiente, al proceso productivo, al proceso social y cultural con el debido respeto a sus creencias y tradiciones." (Ley General de Educación de 1994.) **(Ministerio de Educacion Nacional (República de Colombia), 1994)**

La etnoeducación requiere abordar a la cultura afrodescendiente y a las demás etnias Colombianas desde la objetividad, el respeto, y el agradecimiento por sus aportes a la construcción y desarrollo del país y de la sociedad, mediante una visión del pasado y del presente, con una perspectiva que genere conciencia a partir del desarrollo del concepto de igualdad racial con miras a la obtención de conductas grupales e individuales de respeto, aceptación y desarrollo adecuados a partir de la diversidad étnica.

7.2 DISCRIMINACIÓN

Según la definición de la RAE (Real Academia de la Lengua Española) discriminar es un concepto que tiene dos definiciones:

1. tr. Seleccionar excluyendo.

2. tr. Dar trato de inferioridad a una persona o colectividad por motivos raciales, religiosos, políticos, etc. **(Diccionario Real Academia de la lengua española)**

En un sentido más amplio hace referencia a la clasificación que se hace de las personas, aislándolas, denigrándolas, haciéndoles sentir inferiores y de alguna forma también restringidos basándose en esos motivos de la definición de discriminar y muchos otros que no se mencionan ahí como las preferencias sexuales, opiniones, estado civil, etc. que tienen un efecto nocivo en el reconocimiento de los derechos de las personas como su libertad y el desarrollo de las habilidades sociales, como oportunidades para la valoración de las diferencias, vemos en la sociedad Colombiana una invisibilización de la gente de color que a través de la educación se pueda combatir desarrollando el concepto de igualdad racial, haciendo que los niños crean que el racismo es un delito contra la convivencia.

7.3 RACISMO

Teniendo en cuenta que el proyecto de investigación abarca el racismo y que este significa:

1. m. Exacerbación del sentido racial de un grupo étnico, especialmente cuando convive con otro u otros.

2. m. Doctrina antropológica o política basada en este sentimiento y que en ocasiones ha motivado la persecución de un grupo étnico considerado como inferior. **(Diccionario Real Academia de la lengua española)**

En otras palabras el racismo es el señalamiento hacia otros por su color de piel, en donde se hacen diferenciaciones en el sentido de supremacía de una etnia sobre otra y promueve conceptos contrarios a la paz como la exclusión, restricción, discriminación que anulan el concepto de igualdad racial que debe ser esencial en cualquier sociedad para un beneficio cultural completo.

7.4 PREJUICIOS

Los prejuicios son actitudes negativas u hostiles hacia ciertos grupos o colectivos humanos, más concretamente, se trata de “evaluaciones desfavorables de afecto negativo hacia los miembros de un grupo”. Por otra parte, tener prejuicios es “una actitud negativa hacia un exogrupo”. Como en la actitud, en el prejuicio hay elementos cognitivos, afectos y comportamentales. **(Estudiantes de Psicología , 2006)**

El prejuicio es la evaluación negativa de un grupo en un plano afectivo, cuando al prejuicio se le suma el estereotipo, la unión de estos elementos hace que se haga una generalización deformada, compuesta por miedo y odio y dando así paso a la discriminación.

En cuanto al prejuicio, hay que recordar que se alimenta de la ignorancia, este aspecto determina la importancia de construir conceptos que permitan saber acerca de los diversos prejuicios existentes, esperando así un cambio de actitud respecto a la obtención de nuevos conocimientos y así el individuo baje su nivel de prejuicio.

7.5 ESTEREOTIPOS

El estereotipo es un tipo concreto de esquemas, creencias que versan sobre los grupos y que a su vez se crean y comparten sobre los grupos de una determinada cultura, estos entrañan gran número de suposiciones perceptivas: en primer lugar asumen que las personas de cierta clase son semejantes. Sin embargo, muchas veces el estereotipo es una distorsión que pasa por alto otros aspectos y generalmente no toma en cuenta las diferencias. **(Estudiantes de Psicología , 2006)**

Los estereotipos ayudan a explicar la realidad social y son basados en creencias compartidas. Cuando se agrupan personas en categorías se hace que todas ellas sean percibidas iguales, de esta forma el individuo pierde la identidad al igual que el individualismo, el estereotipo es una imagen mental simplificada y con pocos detalles de un grupo de personas que comparten ciertas cualidades y características, los cuales pueden ser tanto positivas como negativas, aunque normalmente son negativas.

7.6 LÚDICO

Según la RAE (Real Academia de la Lengua Española) Lúdico significa:

1. adj. Perteneciente o relativo al juego. (Diccionario Real Academia de la lengua Española).

Quiere decir que es todo lo que tenga que ver con la diversión y el disfrute, lo lúdico se refiere a cualquier actividad que tenga que ver con lo anterior mencionado, las actividades lúdicas son reconocidas fácilmente porque se desarrollan en su mayoría en la infancia aunque se pueden dar a cualquier edad, este tipo de actividades ayudan a que se puedan desarrollar habilidades y destrezas, por ejemplo en los niños, aumenta la relación del niño con su propia realidad y le ayuda a socializar mejor, lo que va de la mano con la estrategia del producto lúdico a diseñar para la construcción del concepto de igualdad racial como tal.

7.7 HABILIDAD SOCIOEMOCIONAL

Las habilidades socioemocionales son herramientas a través de las cuales las personas pueden:

Entender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía hacia los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsablemente. **(Secretaría de educación pública, México)**

Precisamente por lo anterior las habilidades socioemocionales son fundamentales para el buen desarrollo social de un ser humano, son las que ayudan a reducir los factores de violencia en el aula y en cualquier entorno social en este caso esas habilidades socioemocionales van encaminadas a la construcción del concepto de igualdad racial, para que los niños y niñas puedan establecer relaciones armoniosas y empáticas con todos sus compañeros y compañeras sin importar el color de piel, que puedan manejar sus emociones y sus comentarios cuando se refieren a este tipo de problemas sin herir a nadie.

7.8 COMPETENCIA CIUDADANA

Las competencias ciudadanas son un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que **debemos desarrollar desde pequeños** para saber vivir con los otros y sobre todo, para actuar de manera constructiva en la sociedad.**(Ministerio de Educacion Nacional)**

Este tipo de Competencias son las que se explican dentro de los planteles educativos con el fin de que los niños y niñas tengan los conocimientos suficientes para comprender el significado de los valores morales y actúen de manera correcta, construyendo una sociedad de paz, con personas que respetan las diferencias y actúan de manera justa en todas sus actividades cotidianas.

7.9 DISEÑO EMOCIONAL

El diseño emocional es un modo de entender el humor de la gente y su conducta, en respuesta emocional al uso de un producto ó servicio.**(Baluart.NET, 2005).**

El diseño emocional en otras palabras no solo busca la innovación dentro del campo de los productos industriales sino que también tiene como objetivo crear algún tipo de emoción en el usuario, ya sea de placer o de rechazo.

El diseño emocional se relaciona en este proyecto en cuanto a las emociones que se quieren crear en los niños y niñas no solo con la estética del producto lúdico si no a través de su uso, en otras palabras se crea una relación emocional entre el usuario y el producto.

7.10 DISEÑO SOCIAL

En la página Diseño social, plataformas de comunicación y diseño orientadas al cambio social, se define el significado del diseño social diciendo “...muchos diseñadores hemos aprendido que es necesaria la “responsabilidad social” en la práctica del diseño. Es decir, un diseño orientado

hacia las personas, que busca trabajar para y por las personas, y que tenga algo más que el beneficio de una transacción de compraventa de servicios.”(**Diseño social EN+**)

Todos los diseñadores trabajan para la producción de bienes de consumo pero también se ven implicados en el desarrollo social de las personas, por eso el diseño social busca fusionar a través del lenguaje del diseño nuevas formas y maneras de llevar hacia las personas mayor confort y seguridad así como también mensajes positivos, que generen empatía, y promuevan sociedades pacíficas, por eso el artefacto lúdico que se diseñará hará parte de este tipo de diseño, ya que comparte ideas de promoción de los buenos valores entre los niños de 7 y 8 años para que puedan realizar una comprensión efectiva del tema racismo y construir el concepto de igualdad racial con la ayuda del diseño social y emocional.

8 DISEÑO Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Con el firme propósito de hacer una recolección de información a través de entrevistas de manera ordenada y efectiva que conduzca al proyecto al cumplimiento de todos los objetivos, se realizó entrevistas dirigidas a profesionales de psicología, con el fin de que éstos señalen características que faciliten el diseño del artefacto lúdico para la construcción del concepto de igualdad racial en niños de 7 y 8 años de edad, y otra a los profesores porque son las personas que tienen mayor contacto con los niños dentro de las instituciones educativas y también son los encargados de que no aprendan valores negativos como señalamiento a los demás, por esta razón es importante conocer qué piensan acerca del racismo, cómo lo combaten dentro del aula, qué técnicas antirracismo usan, etc.; de la misma manera es importante conocer las preferencias raciales de los niños y niñas de la población objetivo con quienes se aplicó un experimento realizado por Kenneth y Mammie Clark en los años treinta donde mediante la observación de tipo directa se actuó con los niños y niñas en espera de su apreciación y gesto respecto a si les parece más bonito, inteligente, bueno un personaje (muñeco) de color claro a uno de color oscuro, realizando al final la respectiva evaluación y análisis de las preferencias raciales de los niños.

8.1 NIÑOS

La Prueba a realizarse con los niños y niñas de 7 y 8 años fue diseñada por el Dr. Kenneth Clark y su esposa Mammie Clark para su maestría. “El estudio se centró en los estereotipos y la autopercepción de los niños en relación con su etnia.” **(Explorable)**

En el experimento, Clark se realizan preguntas acerca del color de la muñeca, si es blanca o negra, cual es la muñeca buena o mala y con cual el niño se siente más identificado, la metodología utilizada es mecánica y con preguntas específicas, al aplicar este experimento se pudo arrojar datos que permitieron a los señores Clark afirmar que los niños poseen algunos síntomas de racismo debido a los estereotipos, pero no a decir que son racistas ya que a su edad es muy probable que desconozcan dicho termino, también es una herramienta útil en este trabajo porque se estaría certificando que si los niños poseen esas preferencias raciales y estereotipos el artefacto que se va a diseñar es necesario.

Cálculo del tamaño de una muestra

Este proyecto se realiza en un centro educativo rural porque se ha considerado que la población objetivo no debería tener estereotipos racistas, debido a que crece y se desarrolla en un medio en el que no hay diferencias de raza muy evidentes, es una población en la que no hay personas de raza negra. Para conocer si los niños y niñas tienen preferencias raciales se debe sacar una muestra, en este caso El Encano, donde se tienen en cuenta el número de niños de 7 y 8 años en grados primero y segundo de toda la institución, teniendo en cuenta sede central y veredas, lo que dice que el total de niños de esos grados y edad son 120. Para determinar la muestra se aplica la siguiente fórmula en la que se desea un 90% de confiabilidad y un margen de error del 5%:

$$n = \frac{k^2 \times p \times q \times N}{(e^2 \times (N - 1)) + (k^2 \times p \times q)}$$

$$n = \frac{1,65^2 \times 0,5 \times 0,5 \times 120}{(0,05^2 \times (120 - 1)) + (1,65^2 \times 0,5 \times 0,5)}$$

$$n = \frac{81,675}{0,978125}$$

$$n = 83,50$$

$$n \approx 84$$

La muestra a aplicar la prueba es de **84 estudiantes**.

En cuanto a los resultados y el análisis de las entrevistas hechas a los niños y niñas de la Institución Educativa Municipal El Encano se pudo observar a través del experimento de identificación que:

- o El 73.8% de los niños de 7 y 8 años de esta primaria prefieren muñecas de color blanco y les atribuyen aspectos de inteligencia y cualidades físicas de belleza positivas como linda, bonita o personales como buena, mientras que la muñeca negra es mala, fea, tonta y se identifican como personas blancas.
- o En un porcentaje del 5.9% los niños nombran a la muñeca negra como bonita, inteligente y buena y se identifican como personas negras.
- o El 10.7% de los niños piensa que ninguna de las dos muñecas es bonita o fea, ni tonta o inteligente sino que son iguales y se identifican como personas blancas.
- o El 9.6% de los niños identifican a la muñeca blanca como bonita, inteligente y buena pero se identifican con la muñeca negra.

Con lo ya expuesto se puede decir que dentro de la Institución Educativa Municipal El Encano, los niños en su mayoría si tienen preferencias raciales y favoritismos por la raza blanca mientras que la raza negra se considera inferior, los niños que dijeron que ninguna de las muñecas era fea o tonta se identifican como personas blancas y tan solo uno se identificó como negro, del otro caso podemos decir que los niños que se identifican como negros y piensan que es bueno, tienen una autoestima clara y constante mientras que los niños que identifican a la muñeca blanca como buena y bonita pero se identifican a sí mismos como personas de raza negra o como

trigueños se encuentran en una contradicción; en cuanto a las respuestas recibidas por parte de ellos se encontró que en su mayoría afirman que la muñeca blanca es bonita porque es blanca y además porque se viste bonito y tiene ojos de color claro mientras que la muñeca negra es fea porque si o por el simple hecho de ser negra.

Algunas fotografías de las entrevistas con los niños y niñas:



Imagen 1. Rodríguez, E. (2014). Evidencia experimento Clark en IEM el ENCANO, Participante: Steven. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 2. Rodríguez, E. (2014). Evidencia experimento Clark IEM el Encano, Participante: Laura. Fuente: Elaboración propia.

8.2 PROFESORES

En las entrevistas realizadas dentro de la Institución Educativa Municipal El Encano para básica primaria, aquéllos procesos que traten la temática del racismo de forma directa, según los maestros son escasos o nulos, porque afirman que, el centro educativo no posee material para educar en la construcción del concepto de igualdad racial, enunciando que no hay videos, libros, ni material de juego para tal finalidad; también señalan a los niños de color como las personas más vulnerables a ser víctimas del racismo dentro de las aulas de clase diciendo que hacen a estas personas a un lado o conciben comentarios que las lastiman, ellos consideran que la enseñanza de los valores a temprana edad es un factor clave en la construcción de los niños como personas de bien y en este caso para la construcción del concepto de igualdad racial.

Las tácticas antirracismo utilizadas por los profesores son:

- Inculcar valores propios para que los estudiantes acepten a las personas tal y como son sin discriminar a nadie y valorando la diferencia.
- Jugar con los estudiantes y su imaginación de tener un bebé con características físicas que provengan de su imaginación que demuestran que la belleza no es un concepto igual para todos, si no que aceptamos y nos parecen bonitas las diferencias de los otros bebés.
- Trabajar desde el reconocimiento, la aceptación incondicional, que permitan entender los sentimientos y pensamientos de quienes son excluidos.
- Propiciar espacios de encuentro entre las diferentes culturas y la realización de actividades incluyentes
- Hacer uso diario del respeto como un pacto de amor y convivencia dentro del aula de clase.
- Hablar de tolerancia, de convivencia y de conocer la historia latinoamericana porque todos tenemos ancestros indígenas por lo cual no debemos sentirnos avergonzados y menos por nuestro color de piel y tradiciones culturales.

- Darle importancia a los valores y concientizar a los alumnos y alumnas de la necesidad de crear una sociedad en la que todos seamos iguales, compartamos los mismos derechos y obligaciones, desarrollando una identidad positiva, las sanas actitudes y conductas contrarias a la violencia que genera el racismo.

8.3 PSICOLOGOS

Las personas entrevistadas en el ámbito psicológico del tema a investigar ven el racismo como un problema que se da en todas las etnias, que propicia la desigualdad entre las personas, con frecuencia de blancos hacia negros, que es otra manera de fomentar la violencia y la intolerancia.

Desconocen investigaciones acerca del racismo que se hayan realizado dentro de la escuela básica primaria que puedan servir como apoyo a la investigación, pero algunos opinan que existen campañas contra el racismo en la televisión, en la radio y los medios de comunicación, en cuanto a las tácticas o formas de construcción del concepto de igualdad racial en el aula, ellos creen que sería positivo trabajar desde el reconocimiento y la aceptación propia de cada niño, hablar de los valores y de tolerancia así como también hablar de las propias raíces de cada comunidad; la psicóloga Andrea Guerrero habla de “propiciar espacios de encuentro entre diferentes culturas a través de actividades incluyentes” en los que se les haga ver a los niños y niñas que todos comparten los mismos derechos y obligaciones, para desarrollar una identidad positiva, sanas actitudes y conductas contrarias a la violencia.

Los psicólogos opinan que si es importante inculcar valores a los niños y niñas desde temprana edad, además enseñar habilidades que permitan la tolerancia entre los niños con buena comunicación y que si es posible que eso de buenos resultados, además que es propicio colaborar para que el niño se apropie del concepto de respeto y la aceptación practicándolos.

En cuanto a si el racismo puede ser vencido en su totalidad ellos dicen que no porque el racismo es un problema que está creado por factores afectivos, cognitivos y comportamentales, como los prejuicios, estereotipos y la discriminación, todos haciendo al mismo tiempo parte del problema racismo para este caso en específico.

Las preguntas realizadas en estas entrevistas se encuentran en el anexo B.

9 CONCLUSIONES PARCIALES

Dentro de las escuelas de básica primaria encontramos una clara preferencia racial por parte de los niños de 7 y 8 años convirtiéndose así en un fenómeno cultural que se ha extendido por generaciones, sin que sea atacado de forma directa por parte del personal en los centros educativos.

Para que exista una motivación y cambio en los estudiantes de básica primaria con respecto a las preferencias raciales, se debe hacer un cambio profundo en las instituciones en cuanto al método de aprendizaje, incluyendo en este experiencias y ejemplos que lleven a los niños y niñas a reconocerse como individuos únicos, queriéndose a sí mismos y no señalarse por sus rasgos físicos.

Por medio del diseño, si se puede lograr la creación de un producto lúdico, con este elemento se busca que los niños de 7 y 8 años tengan la capacidad de entender y por ende reflexionar en cuanto a la posición de otros y a la propia, haciendo que no se busquen diferencias si no igualdad.

La enseñanza de competencias y habilidades sociales son factores determinantes para la construcción del concepto de igualdad racial a temprana edad.

Para cualquier acción que pretenda formar a la población infantil debe tener en cuenta las limitaciones de acuerdo con las etapas de desarrollo cognitivo y moral.

Las habilidades sociales de todas las personas están relacionadas con las habilidades emocionales de las mismas.

El contacto de un niño con situaciones que le permitan experimentar con el racismo, puede provocarle un mayor impacto emocional y por lo tanto hacer que reflexione acerca del problema.

La enseñanza de habilidades sociales hace parte de las políticas del Ministerio de Educación nacional.

10 ESTADO DEL ARTE

En cuanto a juegos que se diseñen con el fin de que los niños y niñas conozcan el tema de la discriminación racial así como de otros tipos, se han diseñado varios juegos tanto a nivel nacional como internacional; aquí se ponen dos ejemplos que tienen como enfoque el desarrollo de habilidades sociales y también el entendimiento y reflexión de problemas de discriminación.

10.1 ZONA DE DISCRIMINACIÓN



Imagen 3. Rodríguez, E. (2012). Empaque Juego didáctico exposición IU CESMAG, Pasto, Realizado por:MICHOANGEL111@hotmail.com. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 4. Rodríguez, E. (2012). Instrucciones Juego didáctico exposición IU CESMAG, Pasto, Realizado por:MICHOANGEL111@hotmail.com. Fuente: Elaboración propia.

Juego diseñado en el I.U. CESMAG como entrega final para el año 2012, Zona de discriminación es un juego de mesa, aborda el tema del racismo, busca desarrollar habilidades en los niños siendo utilizado como un útil escolar, de esta manera los jugadores deben escoger una carta y adivinar la carta del compañero de al lado, si no lo adivinan “Juanito” seguirá en la zona de discriminación, es un juego con el que los niños pueden reflexionar e inventar soluciones al problema.

10.2 BLACKS AND WHITES



Imagen 5. Psychology Today. (1970). Tablero juego Blacks and Whites.

Recuperado de: <http://boardgamegeek.com/image/299911/blacks-whites> en el año 2015.



Imagen 6. Psychology Today. (1970). Empaque parte posterior juego Blacks and Whites.

Recuperado de: <http://boardgamegeek.com/image/299905/blacks-whites>, en el año 2015.

Vaughanbell , (2010) dice que es un juego estilo monopolio producido por Psychology Today Games, fue desarrollado en la Universidad de California en Davis por el departamento de Psicología y su presidente el señor Robert Sommer, en el año 1970. Está diseñado para que las personas blancas puedan experimentar y comprender las frustraciones de los negros.

En el juego cada sector tiene sus reglas y los jugadores negros deben someterse y esperar a cumplir los requisitos que se establecen para poder comprar propiedades o hacer intercambio de las mismas, incluso desde el comienzo del juego los jugadores negros deben ser minoría y también reciben menos dinero que los jugadores blancos.

Aunque el juego fue diseñado para ser de alguna manera racista, la experiencia que provoca en el usuario hace que este pueda relacionar lo que sucede dentro del juego con el contexto real, se podría pensar que buscaba realizar cambios en las personas que lo jugaron.

La estructura de los juegos, es similar ya que en ambos hay fichas y una serie de cartas, en el primero se debe adivinar porque Juanito es discriminado mientras que en el juego blacks and whites se trata de usar una situación detonante que en este caso es la discriminación, dentro del juego de mesa, donde los blancos siempre tienen las ventajas sobre los negros y en algún punto es posible que los negros logren vencer el sistema y ganen, los anteriores son artefactos lúdicos que sirven como antecedentes para este proyecto de diseño y también aportan otras formas de construcción del concepto de igualdad racial y que podrían servir en los distintos tipos de discriminación.

11 REFERENTE CLAVE VIDEO “UNA CLASE DIVIDA”

En el año de 1968 la profesora estadounidense Jane Elliot realizó un experimento Psicosocial con sus alumnos de tercer grado de primaria, este experimento surge primero de la muerte del líder Martin Luther King el cual es el detonante para que la profesora quiera enseñar a sus alumnos el concepto de igualdad racial, al poner a los niños en una situación en donde el objetivo era que se discriminen los unos con los otros, ellos podrían aprender a través de esta experiencia que el juzgar a una persona por una característica física en este caso el color de piel no es lo correcto.

La profesora Elliot hizo el experimento dividiendo la clase en dos grupos. Los niños son categorizados por una característica física que en este caso es el color de ojos (marrones y azules). La docente empieza en un principio dando preferencia a los alumnos que tienen ojos azules y los de ojos marrones los discrimina por no ser iguales a sus compañeros, al siguiente día la maestra invierte el papel, los de ojos azules pasan hacer discriminados por su color de ojos y los niños con ojos marrones son los que tiene un trato preferencial, la profesora al hacer este cambio pretende que los niños sientan la discriminación a través de una experiencia real y que esta vivencia sea una clara demostración de cómo las personas de color son discriminadas por prejuicios sociales.

Al finalizar el ejercicio la profesora les pregunta a sus alumnos qué opinión tiene al respecto del experimento, como es de esperar los niños responden que se sintieron mal por todo, pero a pesar

de esto aprendieron claramente que el hacer juicio sobre una persona por una cualidad física no está bien. La maestra procede a informarles que lo que les dijo no es verdad y les explica que las personas no deben ser juzgadas por el color de piel y así culmina el experimento de la docente Elliot.

A partir del análisis de este experimento surgen incógnitas las cuales son:

- ¿Cómo Están los niños de la ciudad de pasto en cuanto al concepto de igualdad racial?
- ¿Cómo se manejan estos conceptos en el aula de clases?
- ¿El racismo aún está presente en los niños de nuestra ciudad?
- ¿Cómo podemos contribuir desde el diseño industrial al desarrollo de una herramienta para la enseñanza del concepto de igualdad racial?

Estas incógnitas surgen a partir del análisis del experimento realizado por la docente Jane Elliot, este es un referente clave en la propuesta de diseño, del cual se toman aspectos que van hacer reflejados en el diseño del artefacto lúdico el cual pretende ser una herramienta clave para el desarrollo del concepto de igualdad racial dentro del aula de clases.



Imagen 7. Elliot, J. (1970). Experimento sobre el racismo ojos azules y ojos marrones, realizado en Riceville, Iowa, Primera parte. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qkiUxSoW5Kg>, en el año 2014.



Imagen 8. Elliot, J. (1970). Experimento sobre el racismo ojos azules y ojos marrones, realizado en Riceville, Iowa. Frase discriminatoria. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qkiUxSoW5Kg>, en el año 2014.

12 REQUERIMIENTOS

Como la finalidad del artefacto lúdico que se va a diseñar es causar reacciones de acción y respuesta que permitan la identificación por parte de cada niño sobre la problemática racismo y planteará la posibilidad de construcción del concepto de igualdad racial, logrando al finalizar una interiorización de lo que se siente al ser discriminado y reflexión de esto, promover la expresión, regulación y comprensión de las emociones, elaborando una actividad concreta es una prioridad para que se desarrollen correctamente las habilidades sociales para la aceptación y entendimiento de la igualdad racial.

Basándose en el manual de diseño industrial de Gerardo Rodríguez para el diseño de productos se nombran los siguientes requerimientos acomodándolos a la necesidad del proyecto y teniendo en cuenta que aún se desconoce el artefacto lúdico para la construcción de la igualdad racial que se diseñará, se ha decidido también tener en cuenta los requisitos nombrados en la Resolución 003388 de 2008 del Ministerio de la Protección Social de Colombia que en alguna medida podrían aclarar qué cosas o elementos se deben tener en cuenta para el diseño de dicho producto.

12.1 REQUERIMIENTOS DE USO:

Son aquellos que por su contenido se refieren a la interacción directa entre el producto y el usuario

- el producto debe servir como estrategia para la construcción del concepto de igualdad racial.
- El producto debe ser probado por el usuario para comprobar su funcionalidad y buen desempeño.
- El producto al ser utilizado debe desempeñar claramente el trabajo para el cual fue diseñado.
- Los bordes y salientes del objeto deben diseñarse de tal forma que el contacto con ellos no presente riesgos para los usuarios: Redondeo de los bordes, métodos de fijación permanente o diseños de una sola pieza, uso de materiales blandos y evitar los materiales frágiles que al impacto pueden generar filos o puntas peligrosas
- El objeto a diseñar tiene que tener una ficha donde se especifique los cuidados a tener en cuenta por parte del usuario, para la conservación del producto.
- El producto tiene partes genéricas disponibles en el mercado.
- Utilización los conceptos de antropometría y ergonomía para el desarrollo del producto y sus componentes.
- Diseño funcional, óptimo desarrollo del objeto frente al usuario y claro entendimiento de cómo funciona el producto.

12.2 REQUERIMIENTOS DE FUNCIÓN:

Son aquellos que por su contenido se refieren a los principios físico-químico-técnicos de funcionamiento de un producto.

- El producto a diseñar posee mecanismo que hacen parte del funcionamiento óptimo del objeto.
- La interacción del objeto con el usuario debe ser buena al momento de poner en prueba todas las funciones que este posee, así se espera tener un entendimiento claro de cómo es su desempeño.
- Elementos versátiles dentro del producto.
- Materiales resistentes, adecuados para el papel a desempeñar dentro del diseño del producto.
- Buena técnica en los terminados, utilización de diferentes materiales para el acabado estético del producto.

12.3 REQUERIMIENTOS ESTRUCTURALES:

Son aquellos que por su contenido se refieren a los componentes, partes y elementos constitutivos de un producto.

- El producto constaría de piezas, las cuales son importantes para el adecuado funcionamiento del mismo.
- El producto consta de medios de protección para la adecuada conservación de los componentes que lo conforman.

- Dentro del diseño del producto se implementan elementos de unión que hacen parte de la practicidad y de la funcionalidad del objeto mismo.
- El producto tiene que tener un adecuado balance en todos sus componentes para que de esa forma tenga una buena estabilidad al momento de ser usado.
- Los elementos que componen al producto tienen que estar bien estructurados para que en el momento en que se pongan en funcionamiento éstos se desempeñen de la forma deseada.

12.4 REQUERIMIENTOS TÉCNICO PRODUCTIVOS:

Son aquellos que por su contenido se refieren a los medios y métodos de manufacturar un diseño.

- El producto se va a fabricar con maquinaria que está disponible en cualquier parte de la ciudad.
- Uso de materias primas disponibles en el comercio de la ciudad.
- Costos de producción del producto.

12.5 REQUERIMIENTOS NORMATIVOS:

LEY 1620 de 2013 “por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar”.

La ley 1620 corresponde a los intereses de este proyecto de forma directa, porque habla de la formación de las personas para que puedan vivir en sociedad y en cuanto a eso, este trabajo de diseño serviría de apoyo a la enseñanza de las habilidades socioemocionales para que exista una participación democrática, una valoración de la vida en diversidad, una actitud responsable y positiva que permita construir una sociedad en armonía.

RESOLUCIÓN 003388 DE 2008 DEL MINISTERIO DE LA PROTECCIÓN SOCIAL

Como dentro de este proyecto no se pretende comercializar el producto sino diseñar y obtener al final un modelo funcional, se van a tener en cuenta estos requisitos de fabricación, pero no se aplicarán las pruebas respectivas para la fabricación en Colombia ya que el alcance de este proyecto es diseñar un artefacto lúdico que sirva para la construcción del concepto de igualdad racial y por lo tanto la importancia de este es su funcionalidad, lo que quiere decir que se aspira a crear una serie de operaciones necesarias para que una entrada determinada se transforme en una salida deseada.

13 PROCESO DE DISEÑO

Dentro del proceso del diseño se han observado distintas alternativas como un aula de tolerancia, un juguete, un kit escolar antiracismo, un juego de salón, un juego de grupos raciales, entre otras y se toma como referente clave el experimento realizado por la docente Jane Elliot “una clase dividida” el cual contiene una estructura clave para el desarrollo de un juego. En el experimento se encuentran tres momentos:

- Primer momento: niños de ojos marrones son discriminados.
- Segundo momento: niños de ojos azules son discriminados.
- Tercer momento: Reflexión del tema aprendido por la experiencia.

Estos tres puntos son esenciales para la construcción del esquema del juego y se espera que al ser implementados los alumnos tuvieran la misma experiencia que los niños del experimento de la profesora Jane Elliot y puedan construir el concepto de igualdad racial.

13.1 ALTERNATIVAS DE DISEÑO

Al analizar las opciones de juego, se toma la decisión de empezar a desarrollar diferentes esquemas, los cuales se adaptan mejor a los juegos de mesa, por lo consiguiente se decide trabajar por esta línea de juegos. A continuación se presentan los esquemas que surgen a partir de la implementación de la temática manejada en el experimento de la profesora Jane Elliot, estos esquemas tiene la idea principal de cómo se quiere desarrollar el juego:

13.1.1 JUEGO EN X

En este juego participan dos jugadores uno rojo y el otro azul, cada uno tiene un camino pero al azul se lo empieza a discriminar y el rojo se le da preferencia hasta el punto medio en donde hay una casilla que se llama “zona de cambio” en ese momento se hace una pequeña retroalimentación y en la siguiente casilla los jugadores discriminados pasan hacer favorecidos y viceversa al final del juego las fichas pasan a un círculo donde se les hace la retroalimentación final.

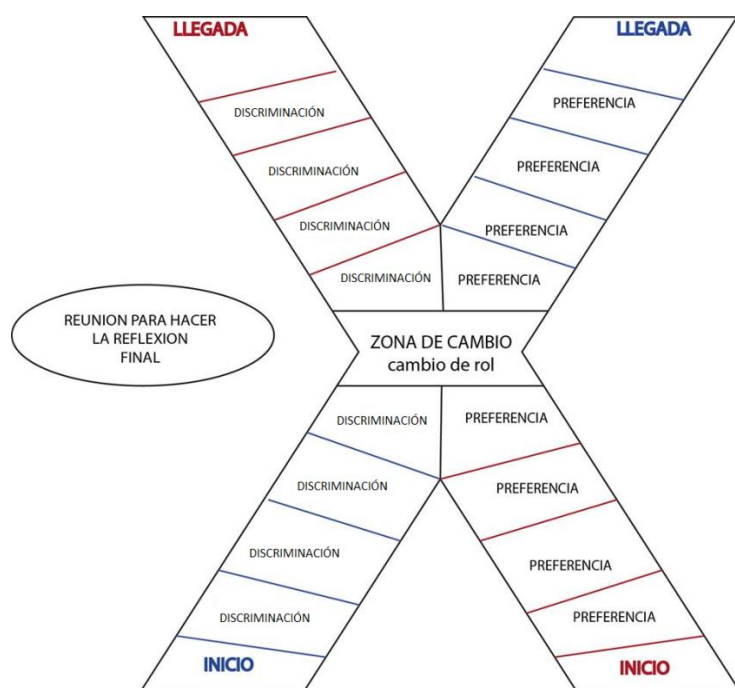


Imagen 9 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2014). Alternativa de juego en X. Fuente: Elaboración propia.

En el esquema se decide dar colores neutros (azul y rojo) a los jugadores por no hacer un juicio directo sobre ningún color de piel.

13.1.2 JUEGO FIGURATIVO (FORMA DE NIÑO)

En esta propuesta el esquema toma un aspecto más figurativo y se definen aspectos más claros dentro de cómo se quiere discriminar y favorecer en cada una de las casillas así como también a los jugadores, a continuación enumeramos los aspectos a tomar en cuenta:

- Los caminos tienen diferentes casillas en las cuales los jugadores son sometidos a preferencias y discriminaciones.
- Los niños tienen elementos distintivos.
- Los niños tienen que ganar fichas para armar un muñeco.
- Utilizan la figura humana para desarrollar el juego.
- Los niños arman el juego con partes del juego.
- El corazón es el punto de intersección para hacer el cambio de rol, en otras palabras es la zona de cambio.
- El juego consiste en que dos equipos tienen que ayudarse para poder llegar a la meta.
- Los dados en el juego son: Para el equipo con preferencia dos dados y para el Equipo discriminado solo un dado.

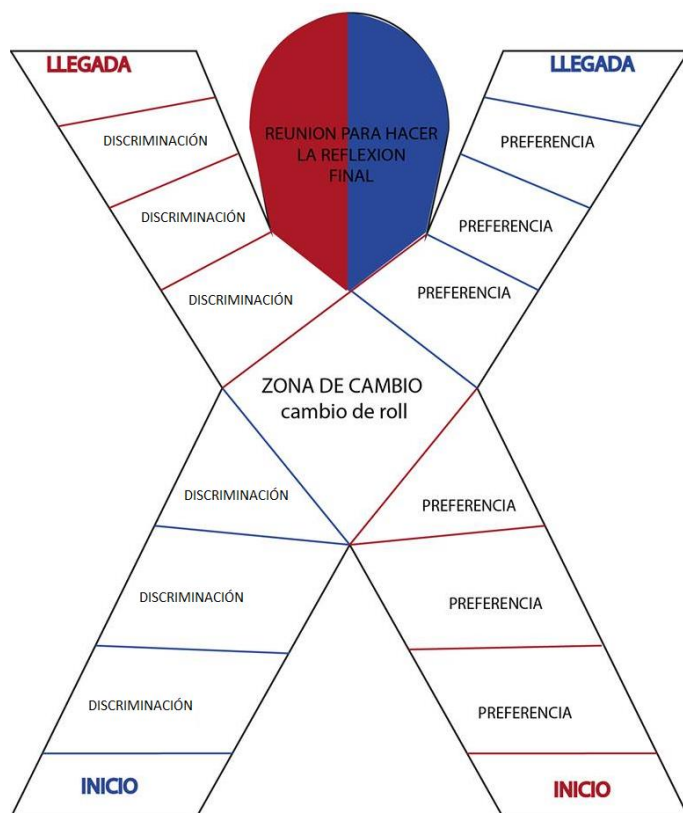


Imagen 10 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2014). Alternativa de juego en X con forma de niño. Fuente: Elaboración propia.

Estos puntos nos ayudan a definir mejor el sentido del juego y además ayuda a ir desarrollando el esquema principal al que queremos llegar.

A partir del desarrollo de esquemas de juego y sabiendo que es lo que se desea se procede a formar diferentes propuestas de juegos de mesas.

13.1.3 JUEGO DE VALORES

El objetivo del juego es llegar a la meta a través del enfrentamiento de dos grupos, el que tiene preferencia y el que es discriminado. Los participantes juegan en base a valores y antivalores.

- Las tarjetas de incógnita son para favorecer o discriminar a los equipos.
- Cada equipo parte de un camino diferente.
- El juego se gana por la acumulación de puntos.
- Las casillas tienen actividades con valores y antivalores.

- Los discriminados tienen que jugar con el dado que tiene los antivalores y los favorecidos con el dado de los valores
- Los jugadores tienen colores neutros como el azul y el rojo.
- Hay una zona de cambio a mitad del juego para el cambio de rol.
- Existen comodines para hacer cambio de valores por antivalores o viceversa.



TARJETAS DE INCOGNITA

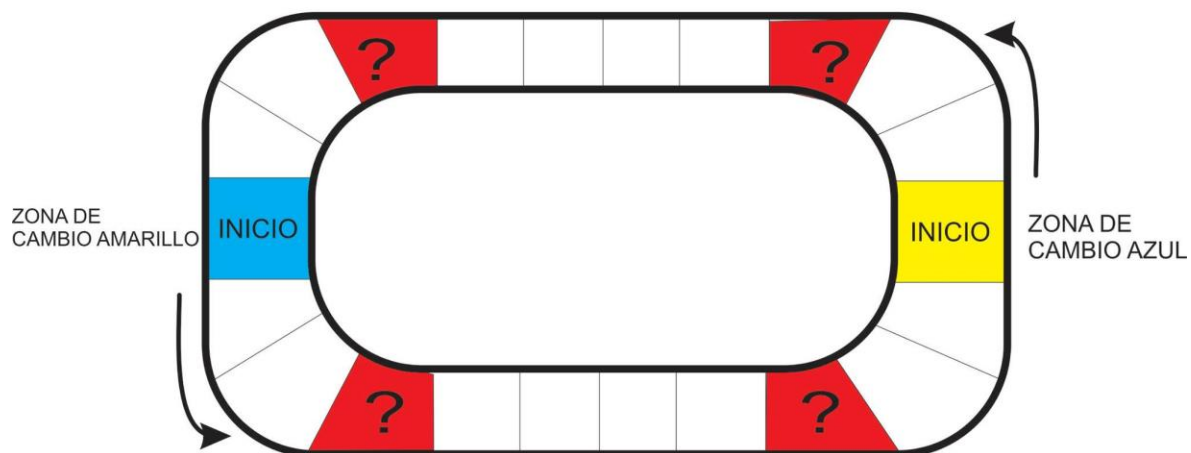


Imagen 11. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2014). Alternativa juego de valores estilo monopolio con tarjetas. Fuente: Elaboración propia.

13.1.4 JUEGO DE ESPIRAL

Este juego tiene un tablero en espiral el cual contiene casilla de comienzo, tiene casillas de valores y antivalores y en las de incógnita preferencias y discriminaciones, cada equipo se ubica al inicio del tablero y salen en el mismo camino. Un equipo va a experimentar un camino discriminatorio y el otro el preferencial.

A un equipo se le entrega un dado de discriminación y al otro equipo un dado de preferencia, estos dados tiene en su interior dos dados más, el verde es el número de casillas que avanza, el otro tiene los antivalores y valores y el externo que es transparente tiene los comodines y tiene el número de dulces a quitar al otro equipo.

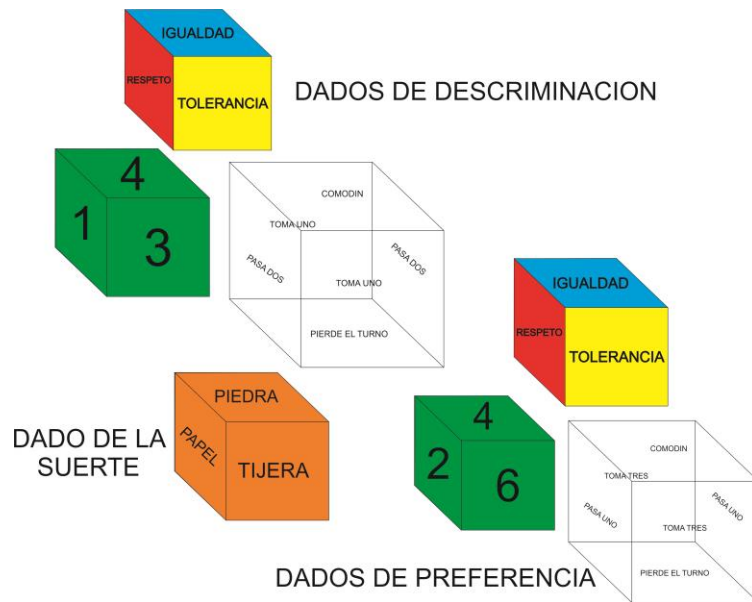


Imagen 12 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2014) Dados con valores morales, puntaje, comodín, opciones de toma uno, pierde uno y dado de la suerte. Fuente: Elaboración propia.

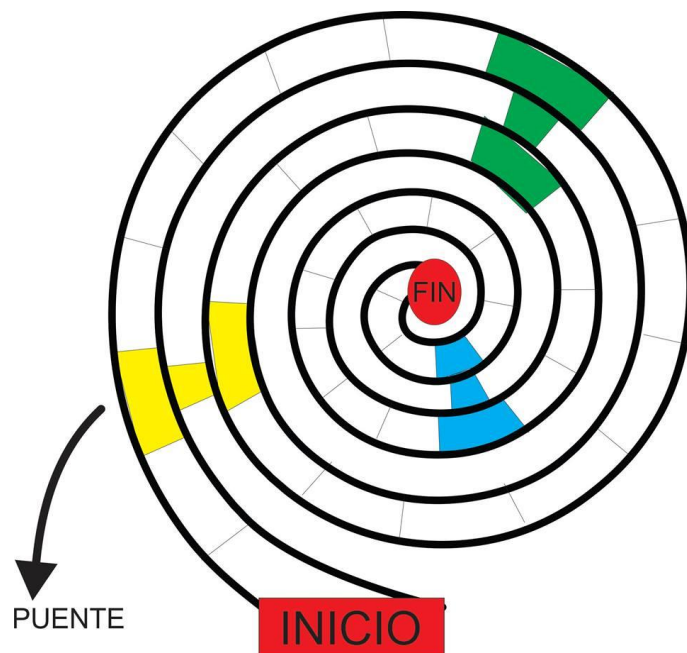


Imagen 13 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2014) Alternativa de juego en espiral. Fuente: Elaboración propia.

El puente cumple un papel de beneficio, el cual lo pueden utilizar los dos equipos dependiendo del dado de números de casillas.

Cabe hasta este punto hacer una breve aclaración del cambio un tanto radical que tuvo el diseño de alternativas y del juego como tal, ya que en un principio se pensaba darle importancia a los valores morales como herramienta y la situación detonante de discriminación para toda la dinámica del juego, pero se identificó que el racismo es un problema en el que es más importante la equidad y no los valores morales como tal, porque las personas son discriminadas sin importar si son buenas o malas, sin el interés de conocer su ser o sus valores, entonces se hizo evidente que el juego estaba saliéndose del tema a tratar y de lo que se quiere lograr, por lo cual se realizó una retroalimentación y se enfocó más en la actividad detonante de discriminar.

13.1.5 PRIMERA MODIFICACIÓN DEL JUEGO DE ESPIRAL

El juego de espiral es tomado como esquema principal porque permite implementar desarrollos claves en el diseño del juego, este esquema nos permite dar un enfoque diferente en cuanto a lo que se desea hacer frente a la discriminación y la preferencia. En esta modificación se hace cambios a nivel estructural del juego como también a sus componentes que en este caso son los dados. Se eliminan los conceptos de valores y antivalores y se enfoca solamente en lo que en verdad se debe tener en cuenta en el juego que es la discriminación y la preferencial tomando como referente clave el experimento de la profesora Jane Elliot, al hacer este cambio se pretende que los niños a través de esta experiencia puedan desarrollar el concepto de igualdad racial y así prevenir el racismo.

En la modificación que se hace al juego en espiral se incluyen los siguientes componentes:

- Hay dos caminos uno de discriminación que es el más largo y el camino corto, es el que se encuentra por dentro que es el de la espiral y es más breve.
- El camino largo tiene cárcel.
- El camino corto tiene la zona de diversión la cual tiene como objeto dar preferencia al participante por medio de suvenires.
- Hay fichas de incógnita las cuales son discriminatorias y de preferencia.



Imagen 14 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 1. Fuente: Elaboración propia.

En el juego los participantes tienen el reto de llegar al centro y se supone que es el fin del juego, pero no es así, ese momento es clave porque es ahí donde se realiza el cambio de rol, haciendo que el participante que va por el camino largo se regrese por el camino y el corto por el camino largo. Así se hace el cambio de rol, pasando el favorecido a ser discriminado y el discriminado a ser favorecido.

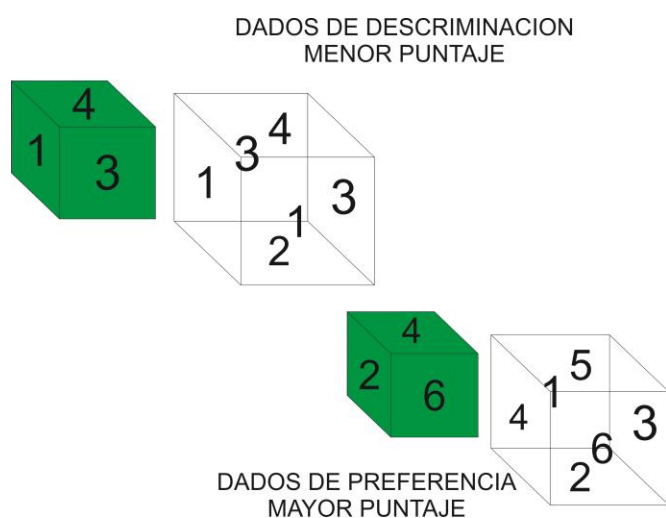


Imagen 15 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Dados de discriminación por puntaje, dobles y sencillos. Fuente: Elaboración propia.

En el juego se hace un cambio a uno de los componentes que son los dados, estos se le quitan los dados de valores y dados de comodines y solamente se toman los dados que van a dar el número de casillas. Estos dados para hacer el proceso de discriminación contiene una modificación en el número de puntaje que se obtiene al lanzarlos, esto se hace con el fin de dar más ventaja a un jugador que al otro.

Papel del docente

El juego depende del manejo que la docente haga, ya que ella es la autoridad que los niños tienen como referente directo, el manejo adecuado de cada uno de los pasos a desempeñar harán que el desarrollo del juego sea el deseado.

13.1.6 SEGUNDA MODIFICACION DEL JUEGO DE ESPIRAL

En esta modificación se hacen cambios del juego porque se observa una falta de discriminación hacia el participante que tiene el rol discriminativo dentro del juego, es necesario implementar más componentes claves para el desarrollo del objetivo principal de construcción de la igualdad racial y así poder garantizar un óptimo funcionamiento del artefacto.

En este juego se implementan dos tableros un tablero azul y un rojo, estos se hacen con el fin de enfatizar la discriminación ya que en el recorrido solamente el equipo que tiene el color del tablero será el favorecido y el otro será discriminado.

13.1.6.1 COMPONENTES NUEVOS

Se realizan modificaciones en el juego entre las cuales se encuentran:

- Cárcel comunal, se comparten cárcel para los dos equipos.
- Implementación de una zona de cuarentena para los jugadores discriminados.
- Implementación de estrellas la cuales tiene como objetivo el favorecer o discriminar por medio de tarjetas.
- Se pone un puente para dar ventaja al equipo que va por el camino corto, este tiene el fin de desplazar más rápido al jugador.
- Tarjetas de incógnita tiene la misma función que las estrellas.
- Implementación de tarjetas para dar orden a los privilegios y discriminaciones.

Las tarjetas cumplen una función muy importante, dan toda la información con respecto a lo que se quiere hacer con el jugador sea bueno o malo dependiendo del rol que se esté desempeñando en el juego.

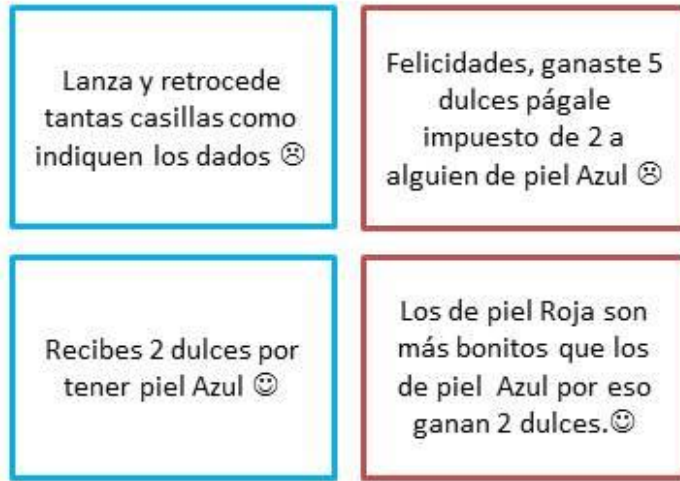


Imagen 16. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas discriminatorias. Fuente: Elaboración propia.

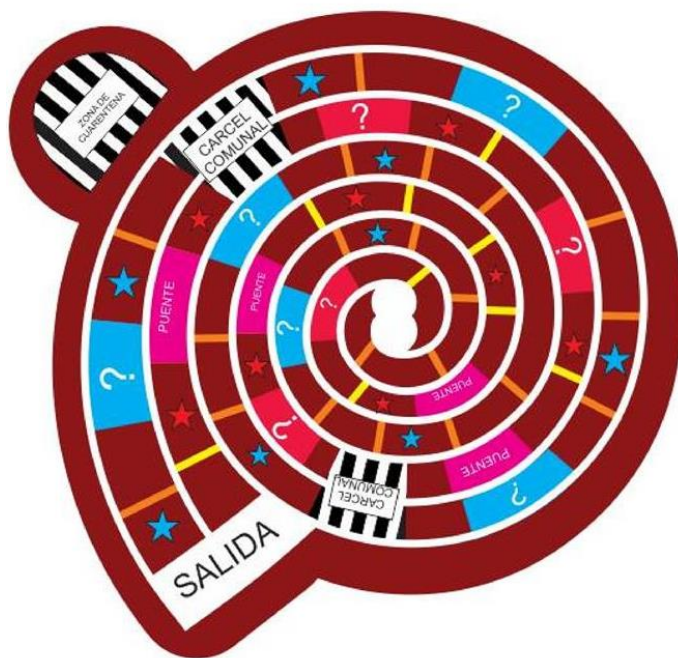


Imagen 17 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 2 lado rojo. Fuente: Elaboración propia.

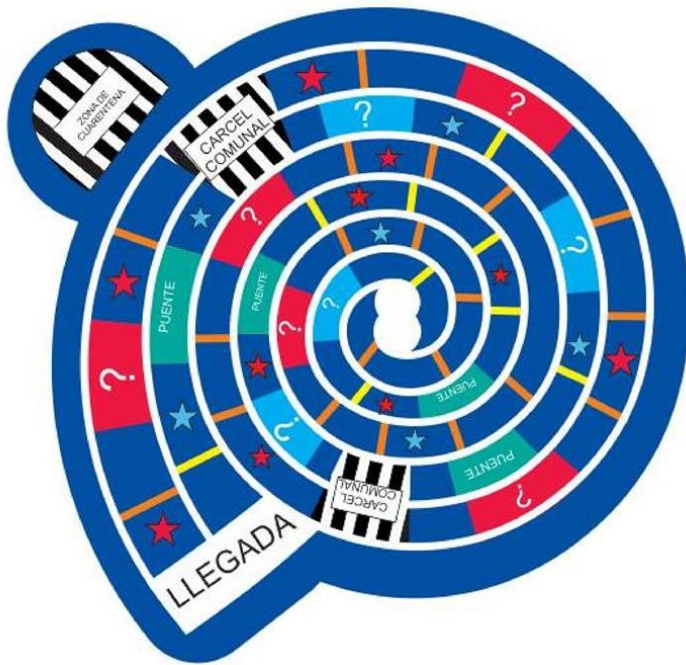


Imagen 18 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 2 lado azul. Fuente: Elaboración propia.

En esta modificación el cambio de rol se lo hace al llegar al centro del tablero, pero en vez de regresar por el mismo camino se voltea el tablero y se da paso al tablero del otro color y así pasa a ser favorecido el equipo que venía siendo discriminado ya que empieza a jugar del lado con el color del tablero que le corresponde.

13.1.7 TERCERA MODIFICACIÓN DEL JUEGO DE ESPIRAL

En esta etapa el juego vuelve a tener modificaciones importantes, se empieza aumentando el número de casillas, el número de estrellas, de incógnitas esto se hace para que el juego tenga una mayor duración y se haga más discriminación y más preferencia.

Al hacer la prueba del anterior juego (segunda modificación) se notó la falta de discriminación ya que al no haber más casillas con estrellas los participantes que se desean discriminar podían evadirlas y por ende favorecerse por suerte del azar de los dados; los tableros modificados muestran en todas las casillas estrellas para cumplir el fin deseado, además se implementa una zona de cuarentena para el equipo discriminado y la ruleta para definir las casillas del fin del juego.

13.1.7.1 COMPONENTES NUEVOS

Se realizan modificaciones en el juego entre las cuales se encuentran:

- Cárcel comunal, se comparte cárcel para los dos equipos.
- Implementación de una zona de cuarentena para los jugadores discriminados.
- Implementación de estrellas las cuales tienen como objetivo el favorecer o discriminar por medio de tarjetas.
- Se pone un puente para dar ventaja al equipo que va por el camino corto, este tiene el fin de desplazar más rápido al jugador.
- Tarjetas de incógnita tienen la misma función que las estrellas.
- Implementación de tarjetas para dar orden a los privilegios y discriminaciones.
- Zona de discriminación para el equipo discriminado.
- Ruleta para definir el número de casillas para ganar el juego.
- Se implementa un banco donde se obtiene los suvenires (dulces).
- Se hace discriminación en la cárcel, se da favoritismo por el color que hasta ese momento va ganando.

Los niños reciben un incentivo que se cuantifica en dulces ganados en el transcurso del juego, en este esquema nuevo se pone un incentivo que es el de ganar un banco de dulces, así se abre un interés de competencia para los niños y a la vez se obtiene una motivación más fuerte por desarrollar el juego.

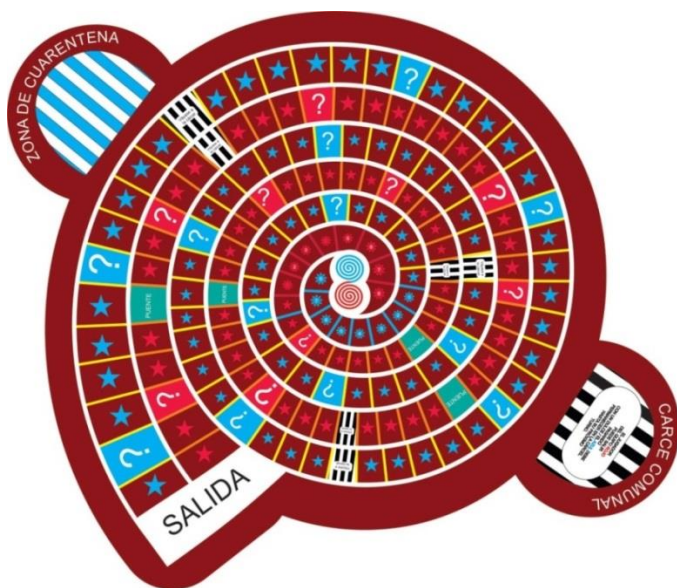


Imagen 19. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 3 lado rojo. Fuente: Elaboración propia.

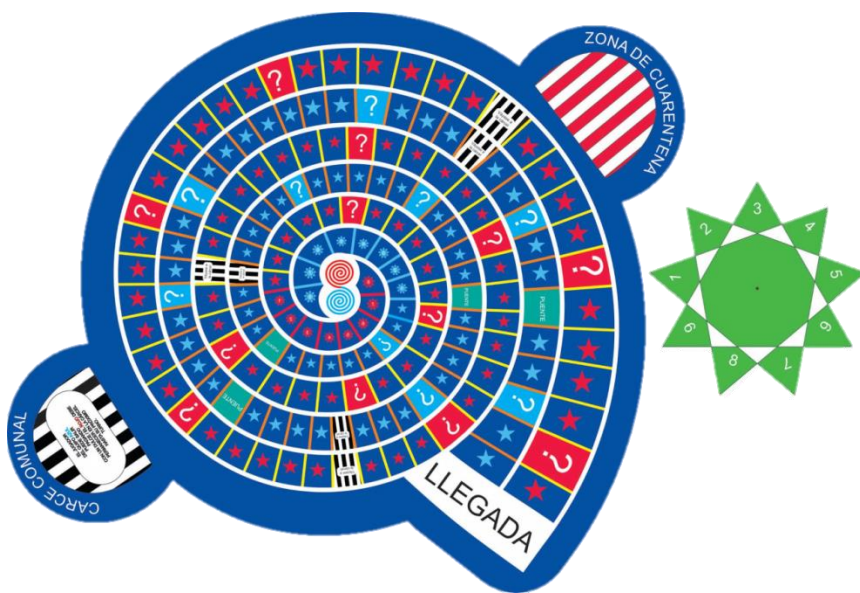


Imagen 20. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 3 lado azul. Fuente: Elaboración propia.

En esta modificación el cambio de rol se lo hace al llegar al centro del tablero, pero en vez de regresar por el mismo camino se voltea el tablero y se da paso al tablero del otro color y así pasa a ser favorecido el equipo que venía siendo discriminado ya que empieza a jugar del lado con el color del tablero que le corresponde.

13.1.8 CUARTA MODIFICACION DEL JUEGO DE ESPIRAL

En esta parte se hacen ajustes del tablero ya que en la anterior modificación se aumentaron muchos elementos los cuales no funcionaron de la manera esperada. El juego se modifica en la

parte del número de casillas y número de estrellas que tiene el juego, se reducen las casillas a la mitad para tener un mejor tiempo de juego además para disminuir el número de discriminación ya que de alguna manera se estaba exagerando al poner en todas las casillas estrellas, por otro lado se le quiere dar al jugador discriminado la ilusión de poder ganar.

Por otro lado se modifican las tarjetas, se hacen dos tipos de tarjetas las cuales se toman una temática para las estrellas y otra para las incógnitas, la variedad de tarjetas se duplica ya que hasta cierto punto el juego comenzaba a volverse repetitivo.

Tarjetas de interrogantes

Las tarjetas interrogantes tienen relación con el banco de dulces, esto se hace para cambiar la dinámica de las tarjetas y poner una clasificación diferente a las que se tenían, además se trata de tarjetas que en algún momento pueden servir como ayuda o un castigo superior al discriminado, porque en las anteriores versiones las tarjetas de estrellas y las de incógnitas tenían los mismos enunciados.

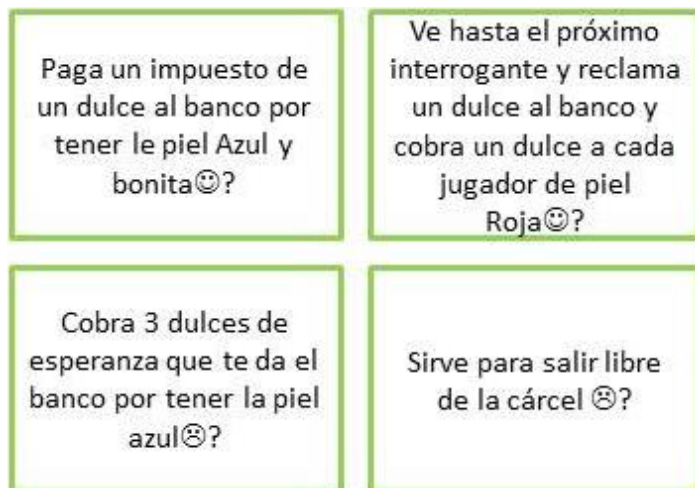


Imagen 21. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas de interrogantes positivas y negativas. Fuente: Elaboración propia.

Tarjetas de estrellas

Estas solo hacen referencia a los enunciados de discriminación y de preferencia para cada equipo.

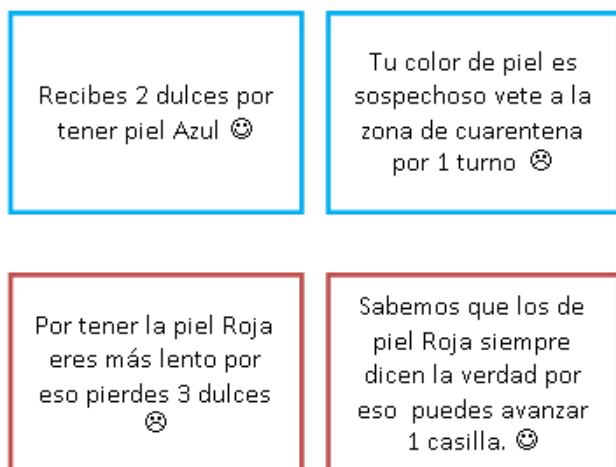


Imagen 22. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas de estrella rojas y azules, favorecidos y discriminados. Fuente: Elaboración propia.

Todas las tarjetas son manejadas por la profesora, en ningún momento deben ser entregadas a ningún jugador.

Las frases de las tarjetas de estrellas e interrogantes se encuentran en el anexo C.

13.1.8.1 COMPONENTES NUEVOS

Se realizan modificaciones en el juego entre las cuales se encuentran:

- Cárcel comunal, se comparte cárcel para los dos equipos.
- Implementación de una zona de cuarentena para los jugadores discriminados.
- Implementación de estrellas la cuales tienen como objetivo el favorecer o discriminar por medio de tarjetas.
- Se pone un puente para dar ventaja al equipo que va por el camino corto, este tiene el fin de desplazar más rápido al jugador.
- Implementación de tarjetas para dar orden a los privilegios y discriminaciones.
- Zona de discriminación para el equipo discriminado.
- Se implementa un banco donde se obtiene los suvenires (dulces).
- Se hace discriminación en la cárcel favoritismo por el color dominante.
- Modificación de las tarjetas.

- Casilla de regreso de cuarentena.

El cambio de rol es igual que en las otras versiones.

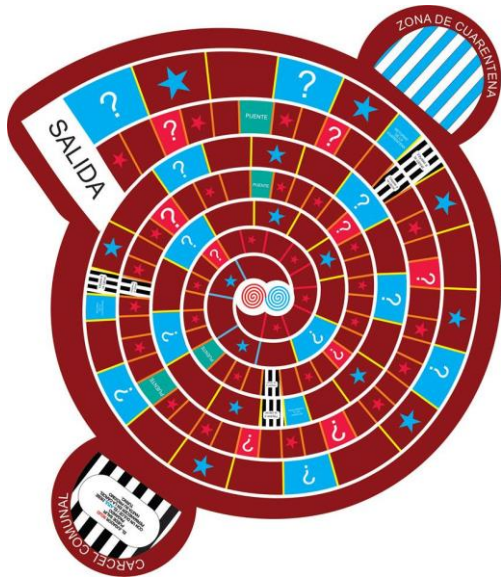


Imagen 23. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 4 lado rojo. Fuente: Elaboración propia.

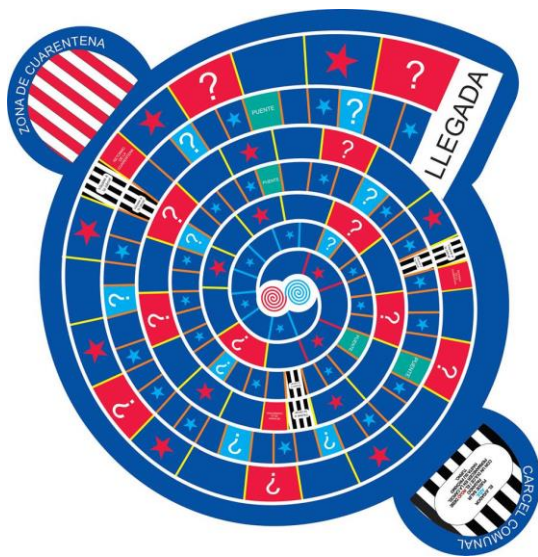


Imagen 24 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Alternativa de juego en espiral 4 lado azul. Fuente: Elaboración propia.

13.2 PRUEBA DEL MODELO EN EL CONTEXTO REAL

Para la evaluación del juego y su funcionalidad se realiza una prueba mediante el método de:

- Dilema moral
- Juego
- Dilema moral

En esas etapas se quiere apreciar:

- La aplicabilidad de los conceptos bases que se han introducido en el juego, racismo versus igualdad racial.
- Cómo funciona el modelo realizado.
- La asesoría mediante observación directa de un profesional de psicología.
- Explorar la construcción del concepto de igualdad racial en los niños.

En primera instancia se evaluó cómo entran los niños al juego con el uso del dilema moral, lo que arrojó como dato principal que la moral de los niños se ve afectada por las preferencias raciales y lo que ellos desconocen o les parece malo; la prueba se realiza de forma verbalizada e individual a 4 niños (Danna, Daniela, Steven, Jaider).

En la etapa del juego, se quiso observar la interacción de los niños con el artefacto lúdico mediante observación directa soportada con video y fotografías, completando el ciclo de primera etapa, zona de cambio, tercera etapa y reflexión.

Por último se realiza el segundo dilema moral como exploración de la aceptación del concepto de igualdad racial a los mismos 4 niños (Danna, Daniela, Steven, Jaider) de las etapas anteriores y se concluye que la respuesta es la deseada, que el artefacto lúdico si cumple con el objetivo esperado, aplicando la actividad detonante, ya que los niños manifiestan que cuando iban

perdiendo y estaban siendo discriminados se sentían tristes y en las respuestas del dilema moral las repuestas que se dieron fueron más de respeto y compartir con los demás.



Imagen 25. Rodríguez, E. (2015). Evidencia prueba en el contexto real, primera etapa, rojos favorecidos. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 26. Quiroz, M. (2015) Evidencia prueba en el contexto real, primera etapa, azules discriminados. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 27. Rodríguez, E. (2015). Evidencia prueba en el contexto real, Tercera etapa, rojos discriminados. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 28. Quiroz, M. (2015). Evidencia prueba en el contexto real, tercera etapa, azules favorecidos. Fuente: Elaboración propia.

Observaciones de la prueba en el contexto real:

- En la primera parte del libreto advertir al guía o profesora que no debe mencionar a los niños la finalidad del juego, o sea no debe decirles que discriminar es malo, es necesario que se permita la libre experiencia del niño o niña, el juego requiere de una preparación previa.
- Cambiar las reglas de la zona de cuarentena, diseñar marcadores para esa zona.
- Las fichas deben ser diferentes para evitar confusión.
- Adecuar el aspecto formal del producto para comprender mejor su función.
- Tener en cuenta el comentario de la psicóloga “¿Qué pasaría si antes de hacer el cambio se propone escoger una vez más la ficha?”.
- Los dados son más eficientes cuando llevan el número escrito que con los puntos.
- Los colores azul y rojo también pueden hacer alusión a tener sangre azul o roja.

La psicóloga Liliana Delgado, docente orientadora dice que es importante que se quiera innovar con este tipo de productos ya que se refleja de manera efectiva que los niños tienen la experiencia de discriminación y al sentirse mal, reflexionan y creen que es malo realizar este tipo de diferenciaciones, por otra parte dice que es un producto novedoso que se podría implementar dentro del campo educativo como una herramienta de construcción de la igualdad racial.

Dice que es siempre importante que exista la preparación previa por parte del guía o docente para dirigir de forma correcta la actividad, no se puede dejar información suelta.

13.3 FUNCIÓN SIMBOLICA DEL ARTEFACTO LÚDICO

El objetivo estético del artefacto lúdico (juego), busca que reafirme y realice una analogía entre el contexto real y los lugares donde los niños y niñas tienen la oportunidad de sentirse más identificados, por tal motivo se han tenido en cuenta las siguientes opciones para construir el concepto de igualdad racial eficazmente en el sentido de comprensión y también la relación que existe entre color-emoción.

La analogía simbólica del juego podría ser:

Ciudad: Donde hay personas de todas las razas lo que tendría un mensaje directo del contexto real donde se da el problema.

Planeta. Es el lugar donde viven todas las personas, en este caso es el planeta tierra pero en el juego el planeta puede hacer de punto de encuentro entre los diferentes colores de piel de los jugadores.

Isla. Es un lugar aislado que podría estar en cualquier parte de este planeta, donde hay personas y se podría simular que los jugadores viven ahí.

Escuela. Es el lugar donde los niños pasan la mayor parte del tiempo.

El País. Podría ser el país en el que los niños viven para comprender que hacen parte de un todo.

Parque infantil. Lugar donde les gusta estar a los niños y se relaciona con el tema de los dulces que se usarán en el juego.

Color:

el color de éstas permanece durante toda la actividad para cada jugador) y también para evitar que el hecho de que en la analogía blanco y negro el juego no solo se vuelva monocromático sino también racista; en cuanto al verde se quiere introducir un toque de admiración y aprensión a lo desconocido, al amarillo para introducir un toque de seriedad. Todo lo anterior se decide tomando como guía la rueda de emociones Plutchick.

14 ARTEFACTO FINAL

Para lograr un diseño entregable de manera organizada se han tenido en cuenta los colores ya mencionados rojo, azul y verde, se ha comenzado a formar la identidad del artefacto y también a implementar la analogía escogida del planeta para la función simbólica.

La identidad del artefacto lúdico no solo debe obedecer al tema de la raza sino también a la función simbólica “planeta”, llamar la atención de público objetivo por lo tanto obedecer a una apariencia infantil.

Personajes

Para poder desarrollar una identidad clara se comenzó por la creación de unos personajes que representarán las personas que viven en dicho planeta y están divididos en rojos y azules, tristes y contentos para cada color y momento en el juego, los rojos se llamarán “colorados espaciales” y los azules “azulgalácticos”, se decidió que todos los personajes tengan el mismo color de piel pero como las personas en el mundo real posean características físicas como ojos, orejas, boca, entre otros distintos.

colorados espaciales

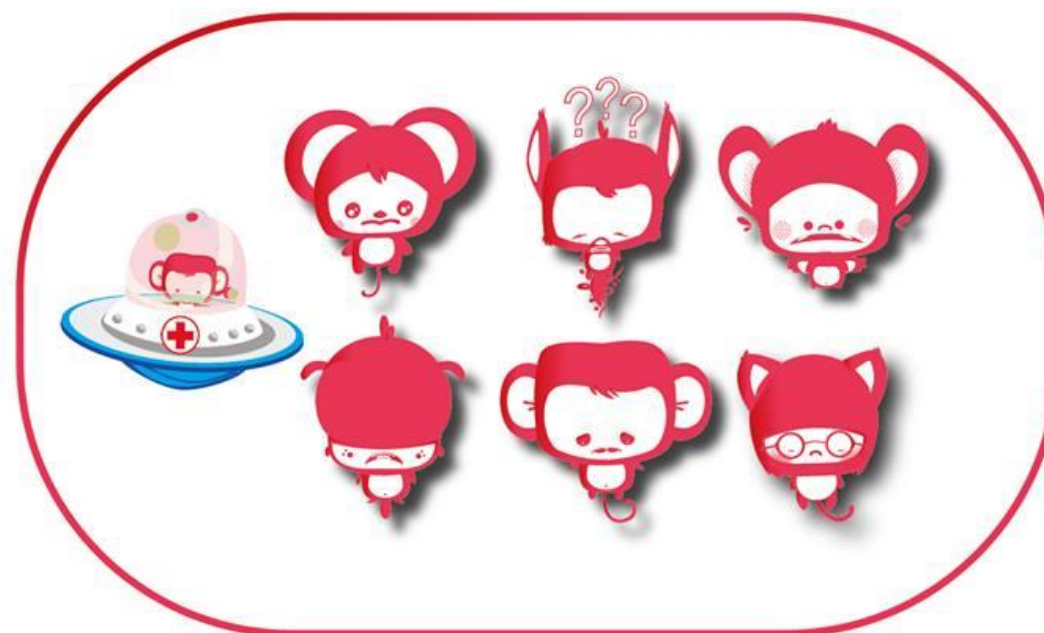


Imagen 30. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Personajes colorados espaciales. Fuente: Elaboración propia.

AZULGALACTICOS

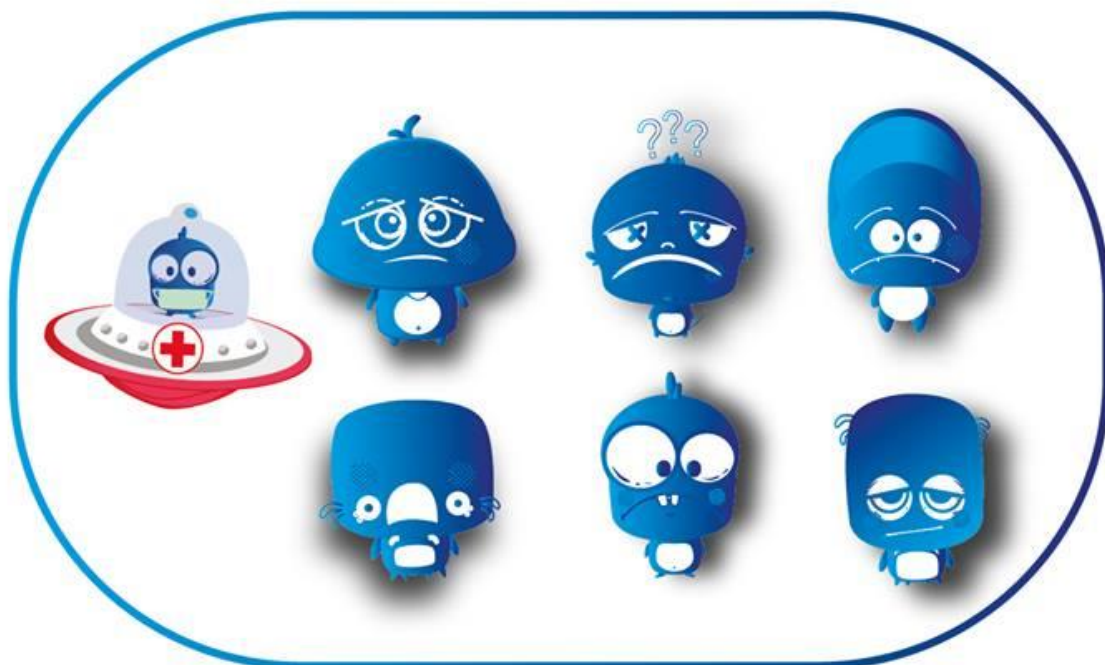
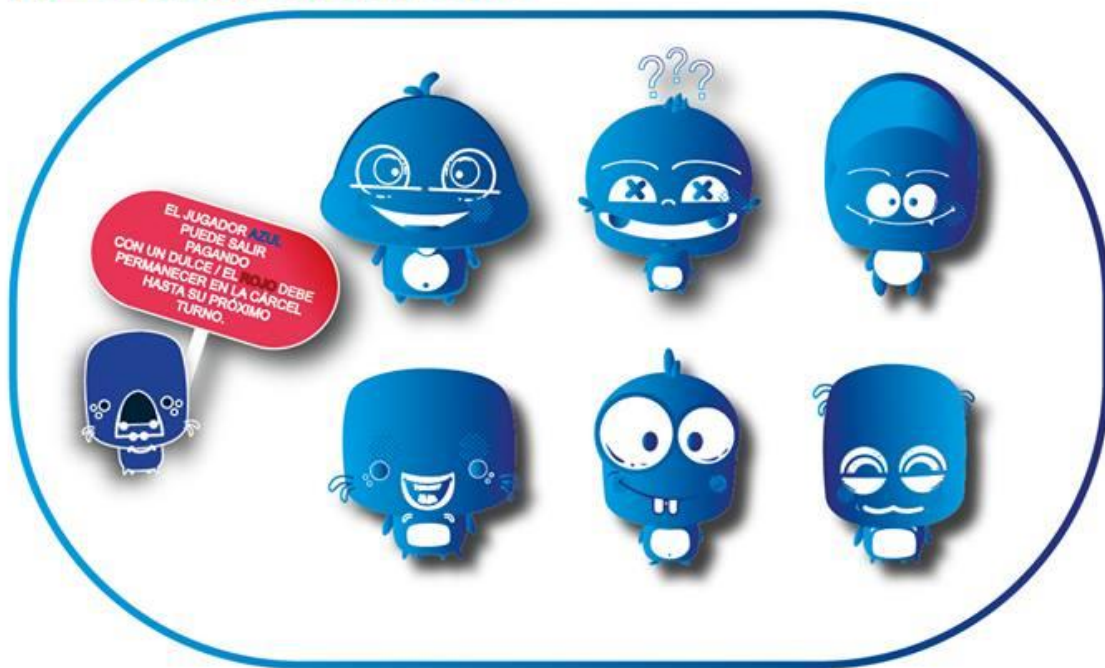


Imagen 31. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Personajes azulgalacticos. Fuente: Elaboración propia.

14.1 FICHAS

Funcionalidad

Para el diseño de las fichas en el juego se retoman los personajes ya diseñados y sirven para que cada niño asuma un papel y color de piel determinados, las fichas tienen como función permitir el desplazamiento de los jugadores dentro del recorrido del tablero, para que se vaya experimentando el factor detonante de discriminación.

Intención estético formal

Cada ficha tiene un personaje con distintas características físicas, el factor principal es la piel por eso hay fichas rojas “colorados espaciales” y azules “azulgalácticos”. Las fichas son livianas, de un tamaño prudente para no ser ingeridas o tener algún accidente, llevan filos redondeados y cuentan con una base para que no se volteen.



Imagen 32. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Fichas rojas y azules. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 1. Especificaciones fichas rojas y azules.

Pieza	Ficha azul o roja.
Material	Acrílico y vinilo de impresión adhesivo.
Dimensión	5 cm, alto x 5.5cm, ancho, 3mm de espesor por parte.
Proceso de elaboración.	Corte láser, pegado y adhesión del vinilo a la pieza.

14.2 TABLERO

Funcionalidad

Dentro del artefacto lúdico uno de los elementos principales es el tablero que cumple con la función de espacio para permitir el desplazamiento de las fichas.

Intención estético formal

El tablero aplica la analogía estética de planeta y asume una forma más alargada que en las primeras alternativas del juego en espiral, los espacios de estrellas se complementan con los personajes según el color de piel y el camino de cada jugador en el juego, se implementa el color verde en el tablero para hacer efectiva la admiración y aprensión de manera visual en los niños y niñas así como también la doble cara (azul y roja), el tablero lleva una base firme y pisos para tener tridimensionalidad en general y en espacios como la cárcel y zona de cuarentena.



Imagen 33. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tablero de juego en espiral final, lado rojo. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 34. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tablero de juego en espiral final, lado azul. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Especificaciones tablero artefacto lúdico.

Pieza	Tablero
Material	Acrílico y vinilo de impresión adhesivo.
Dimensión	42cm, largo x 67cm, ancho, 9mm de espesor.
Proceso de elaboración.	Corte láser, pegado y adhesión del vinilo a la pieza.

14.3 TARJETAS INTERROGANTES

Funcionalidad

Los interrogantes en su mayoría son tarjetas que funcionan para dar beneficios al banco de dulces evitando que se quede sin fondos o premios y castigos de mayor impacto a los niños y niñas, también para obtener tarjetas de salida de la cárcel y zona de cuarentena, son siempre administradas por el guía o profesora.

Intención estético formal

Estas tarjetas están señalizadas de color verde en el tablero para la casilla correspondiente y también en las caras frontal y posterior señalando si van dirigidas a los “colorados espaciales” rojos o a los jugadores “azulgalácticos” azules.

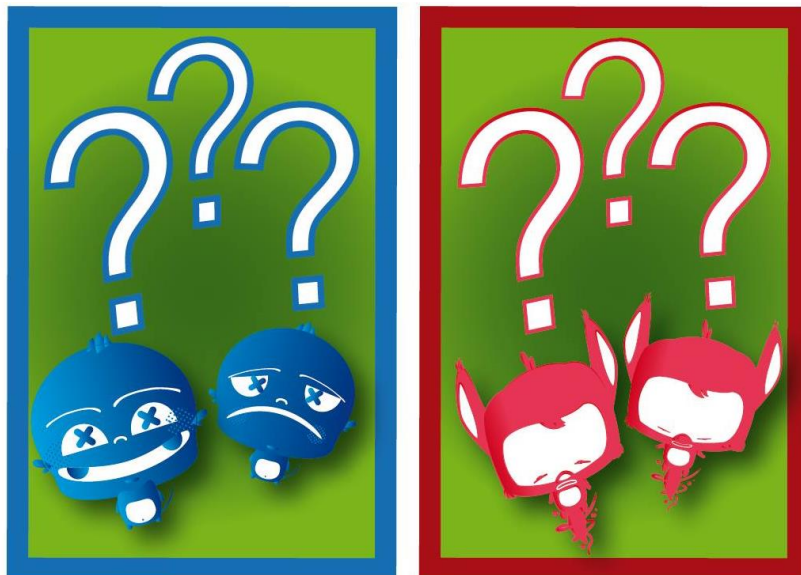


Imagen 35 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas interrogantes cara posterior, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

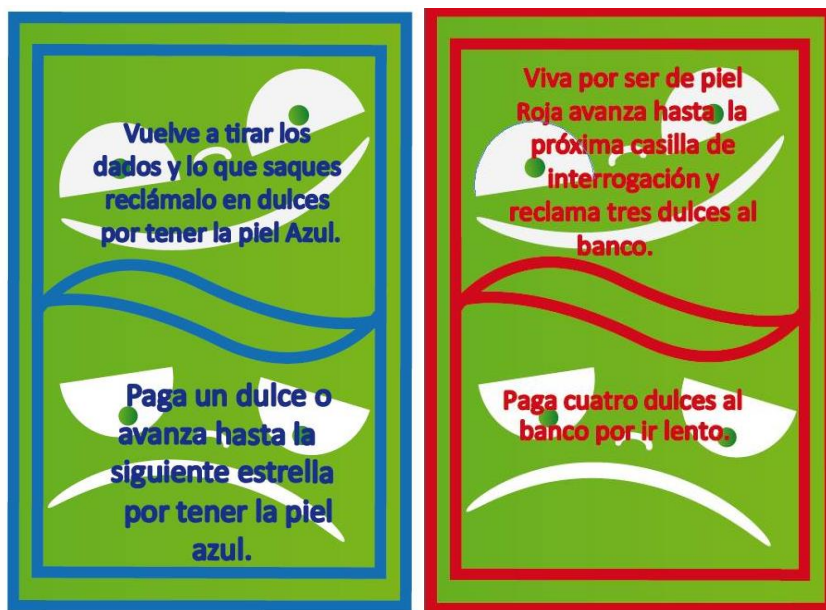


Imagen 36 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas interrogantes cara frontal, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Especificaciones tarjetas interrogantes.

Pieza	Tarjetas Interrogantes
Material	Cartón cartulina y vinilo de impresión adhesivo.
Dimensión	9.5cm, alto x 6.5cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Corte y adhesión del vinilo a la pieza.

14.4 TARJETAS ESTRELLAS

Funcionalidad

La función principal de estas tarjetas es poner en acción la actividad detonante de discriminar, siendo manejadas por el guía persona que lleva la autoridad en el juego.

Intención estético formal

Estas tarjetas están señalizadas de color azul o rojo, en la parte posterior con los personajes y las estrellas y en la frontal con los enunciados positivo o negativo según la etapa del juego que se está jugando, ☺ para los favorecidos y ☹ para los discriminados.



Imagen 37. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas estrellas cara posterior, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 38 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetas estrellas cara frontal, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Especificaciones tarjetas estrellas.

Pieza	Tarjetas estrellas
Material	Cartón cartulina y vinilo de impresión adhesivo.
Dimensión	9.5cm, alto x 6.5cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Corte y adhesión del vinilo a la pieza.

14.5 MARCADORES

Funcionalidad

Estas piezas sirven para marcar la casilla desde la cual las tarjetas envían a los jugadores a la zona de cuarentena y donde éstos deben retornar cuando el periodo de castigo termine.

Intención estético formal

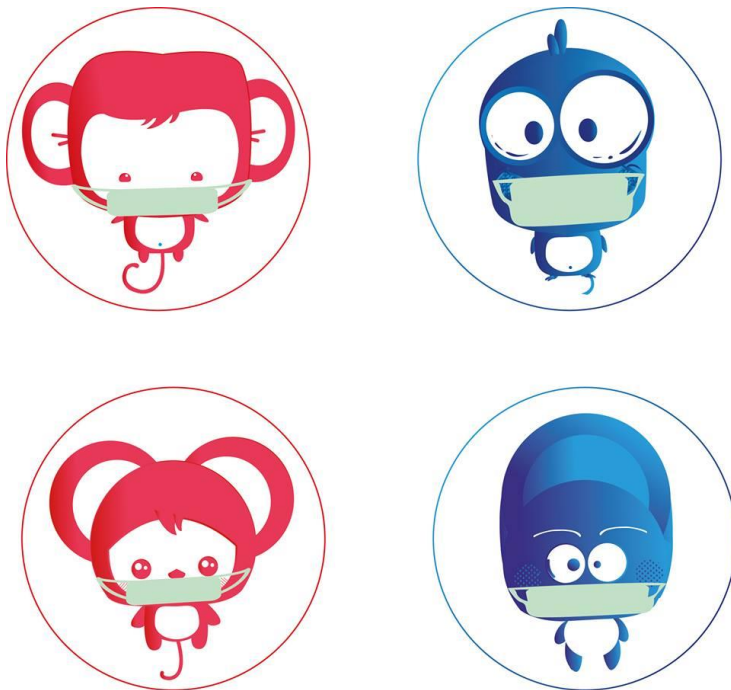


Imagen 39 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Marcadores zona de cuarentena, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Especificaciones Marcadores.

Pieza	Marcadores rojos y azules
Material	Acrílico y vinilo de impresión adhesivo.
Dimensión	2 cm, largo x 2cm, ancho, 3mm de espesor.
Proceso de elaboración.	Corte láser y adhesión del vinilo a la pieza.

14.6 DADOS

Funcionalidad

Dentro del artefacto lúdico otras de las piezas que también aplican la actividad detonante son los dados, divididos como dobles o simples, y permiten ir avanzando sobre el tablero el número de casillas que se saque en el turno.

Intención estético formal

Los dados llevan un aspecto más neutral y se agrupan uno dentro del otro, en otras palabras un dado mayor y uno menor cada uno con su respectivo acompañante en el interior.

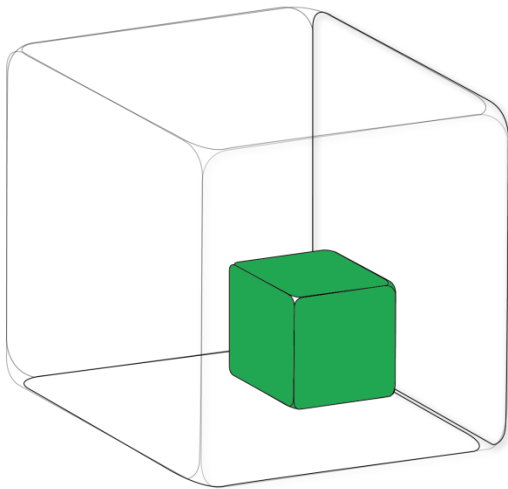


Imagen 40. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Configuración dados. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Especificaciones dados dobles y sencillos.

Pieza	Dados
--------------	-------

Material	Acrílico, PVC y vinilo adhesivo de impresión.
Dimensión	5.6cm, alto x 5.6cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Corte láser pegado y adhesión del vinilo a la pieza interna y externa.

14.7 DULCES

Funcionalidad

Sirven como una motivación para finalizar el juego, reforzar el conteo en los niños y tener una discriminación visual de cantidad.

Intención estético formal

Tienen un aspecto redondeado, simulando cantidades de dulces, planos, de fácil manipulación.

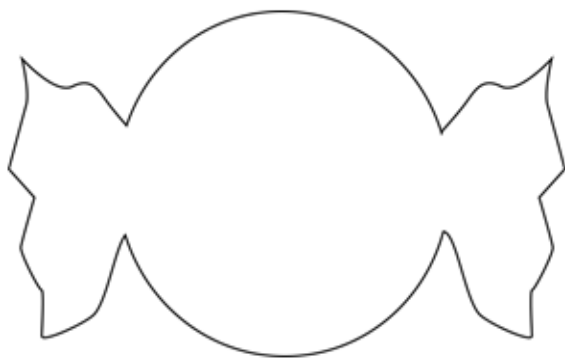


Imagen 41. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Configuración dulces. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Especificaciones dulces.

Pieza	Dulces
Material	Acrílico.
Dimensión	3 cm, largo x 4cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Corte láser.

14.8 CAJA DE PREMIO

Funcionalidad

El diseño de esta caja sirve como incentivo para que los niños sepan lo que se pueden ganar si juegan.

Intención estético formal

Tiene la analogía a un cohete como significado de un nuevo viaje dentro de la construcción de la igualdad racial, es transparente para permitir la visibilidad, con bordes redondeados y de colores rojo y azul.

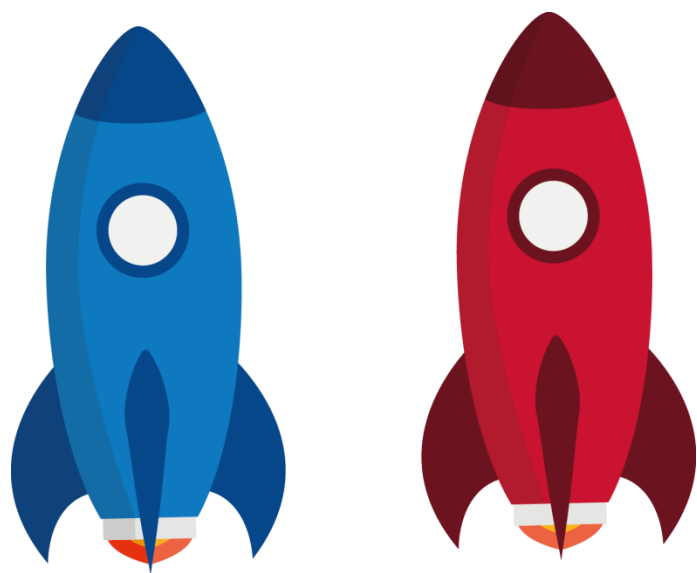


Imagen 42. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Cohete para la caja de premio. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Especificaciones caja de premio.

Pieza	Caja de premio
Material	Acrílico y vinilo adhesivo de impresión.
Dimensión	20 cm, alto x 10cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Corte láser y adhesión del vinilo a la pieza.

14.9 LOGO Y NOMBRE

En este trabajo se decidió llamar al artefacto lúdico Diverplaneta, ya que fusiona la palabra diversión con diversidad y adopta la analogía simbólica de planeta, es un nombre de fácil recordación, dinámico y representa los propósitos del artefacto diseñado.

Además el eslogan induce a la confrontación que se dará dentro del juego con la experiencia de los niños y niñas como colorados espaciales (rojos) y azulgalácticos (azules).

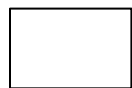


Imagen 43. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Logo, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

Paleta de colores logo



Fondo. C: 100 M:95 Y: 44 K:54



Blanco. C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0



Muñeco azul. C: 92 M: 64 Y: 0 K: 0



Muñeco rojo y letras rojas. C: 0 M: 96 Y: 55 K: 0



Letras y contorno amarillo. C:24 M: 8 Y: 95 K:0



Letras azules. C: 74 M: 0 Y: 9 K: 0



Letras verdes. C: 67 M: 5 Y: 100 K:0

Tipografía

Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklñopqrstuvwxyz

123456789?;()/%\$#!*[] _:,

ORGANO

ABCDEFGHIJKLMÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklñopqrstuvwxyz

123456789?;()/%\$#!*[] _:,

Positivo y negativo



Imagen 44 Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Logo positivo y negativo, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

14.10 LIBRETO Y REGLAS

Funcionalidad

El diseño de esta caja sirve como incentivo para que los niños sepan lo que se pueden ganar si juegan.

Intención estético formal

Tiene la analogía a un cohete como significado de un nuevo viaje dentro de la construcción de la igualdad racial, es transparente para permitir la visibilidad, con bordes redondeados y de colores rojo y azul.

Para ver el libretto con más detenimiento dirigirse al anexo D.



Imagen 45. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Libroto y reglas tipo plegable cara 1, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 46. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015)Libreto y reglas tipo plegable cara 2, juego en espiral final. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Especificaciones folleto de libreto y reglas.

Pieza	Folleto
Material	Opalina de 90 gramos.
Dimensión	29.5cm, alto x 21.5cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Impresión.

14.11 EMPAQUE

Funcionalidad

Proteger y contener el artefacto lúdico y sus partes.

Intención estético formal

El empaque refleja la intención simbólica del planeta con el logo impreso y las estrellas y viajes espaciales, complementa la temática del juego y su intención, contener a todos los seres rojos y azules en un mismo mundo, con las mismas reglas.



Imagen 47. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Empaque cara frontal. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 48. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Empaque cara posterior. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10 Especificaciones empaque artefacto lúdico.

Pieza	Empaque.
Material	Cartón cartulina y vinilo adhesivo de impresión.
Dimensión	68cm, largo x 44cm, ancho.
Proceso de elaboración.	Impresión y adhesión del vinilo al cartón.

15 RENDERS

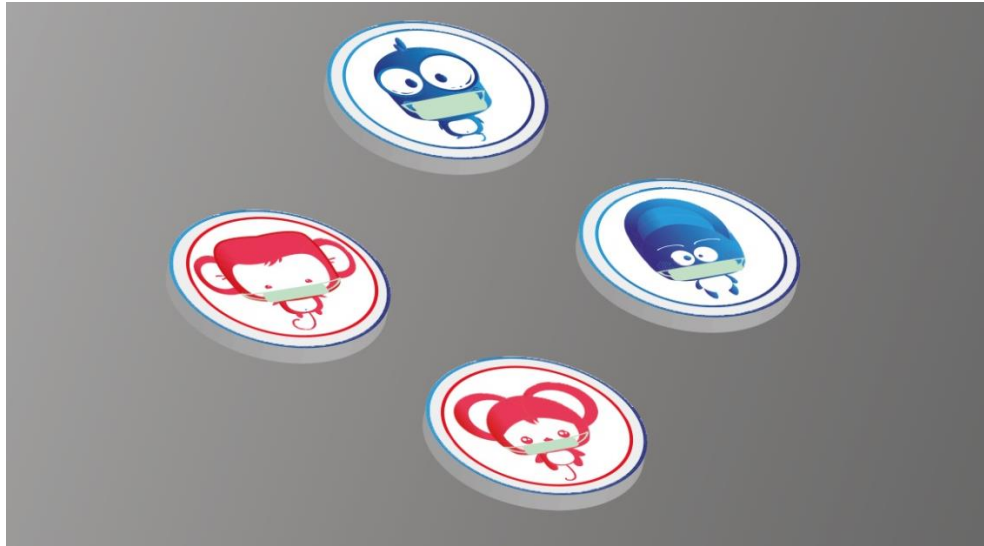


Imagen 49. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Marcadores vista 3d. Fuente: Elaboración propia.

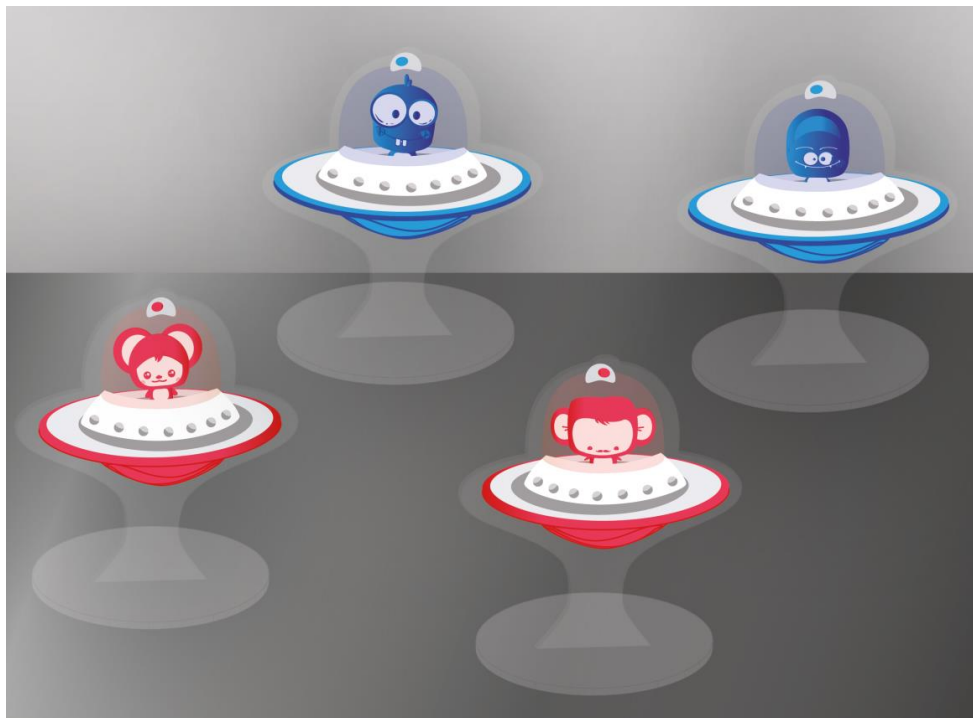


Imagen 50. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Fichas vista 3d. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 51. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) tablero lado rojo vista 3d. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 52. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tablero lado azul vista 3d. Fuente: Elaboración propia.

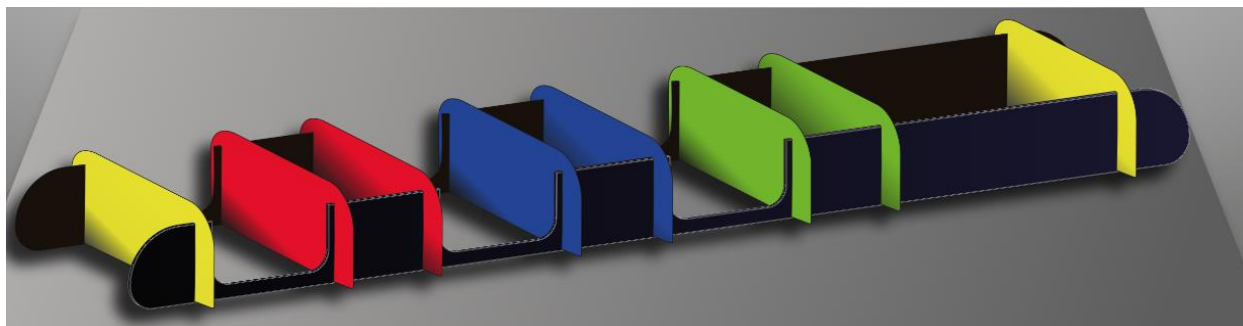


Imagen 53. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Tarjetero vista 3d. Fuente: Elaboración propia.

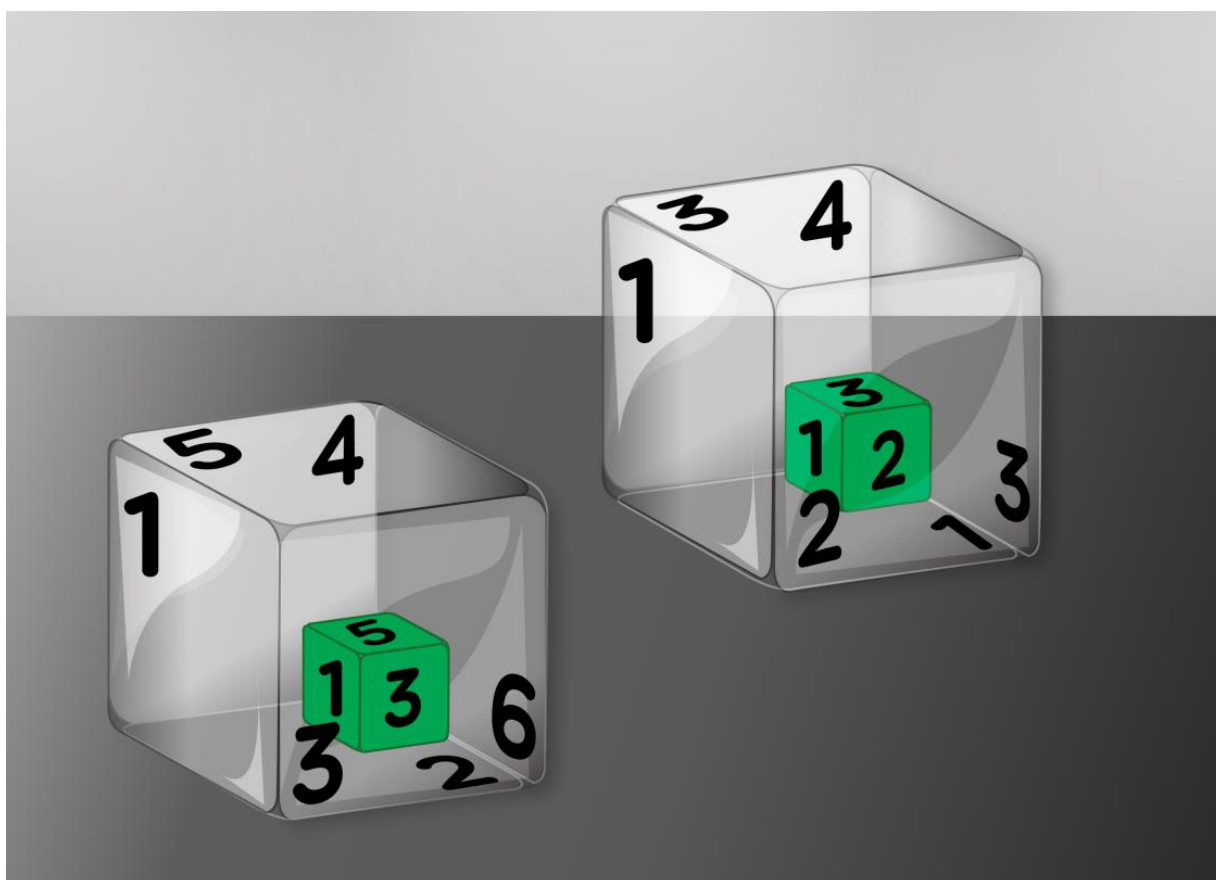


Imagen 54. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Dados vista 3d. Fuente: Elaboración propia.

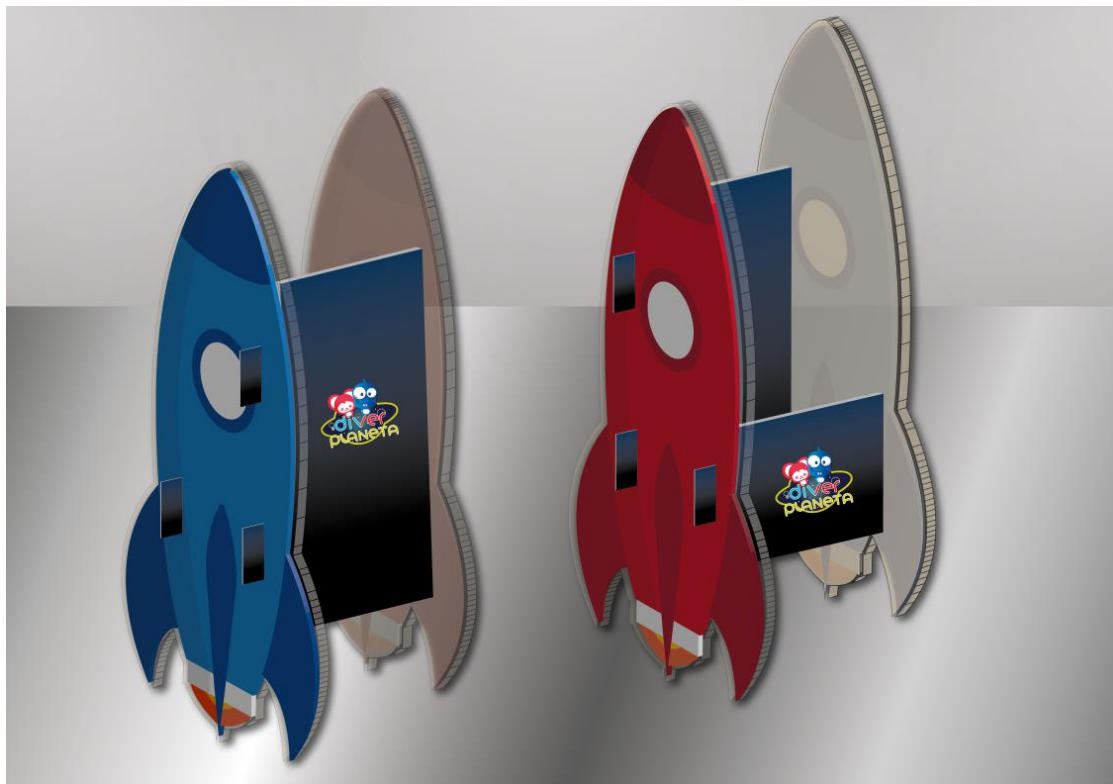


Imagen 55. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Caja de premio vista 3d, lado azul y rojo. Fuente: Elaboración propia.

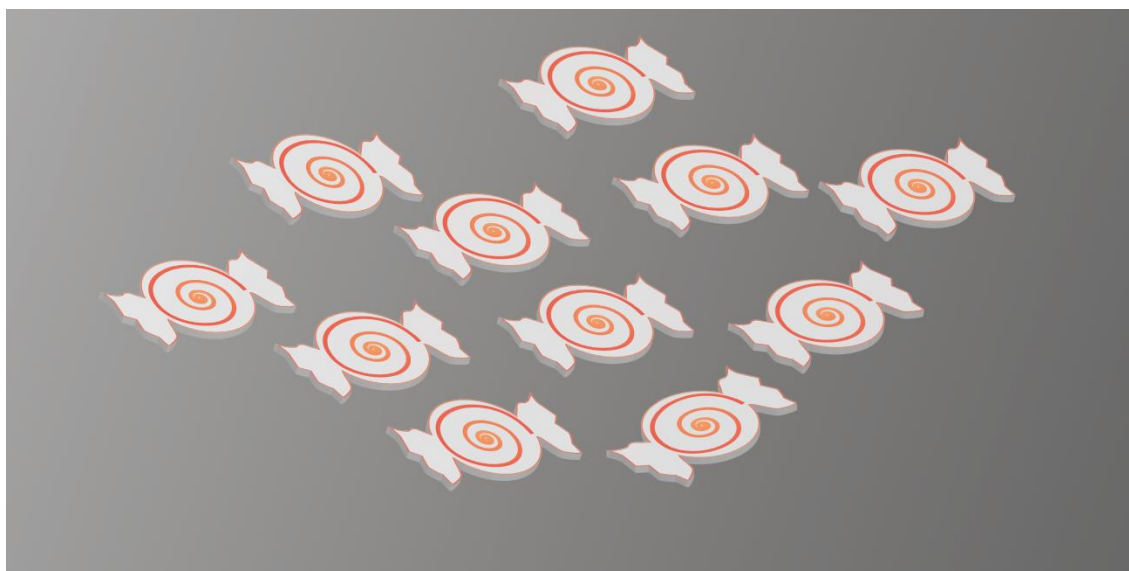


Imagen 56. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Dulces vista 3d. Fuente: Elaboración propia.

16 PLANOS

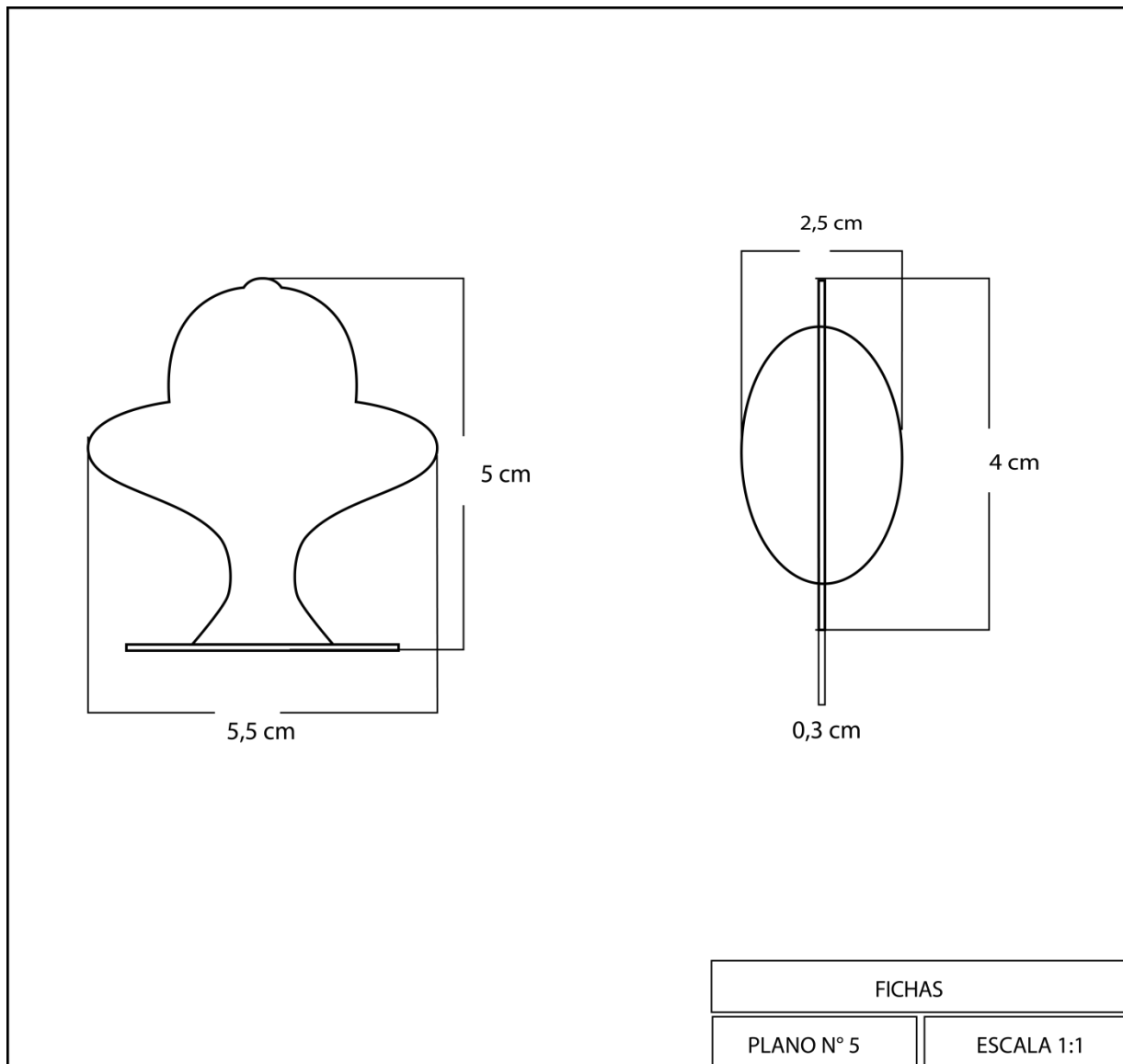


Imagen 57. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos fichas. Fuente: Elaboración propia.

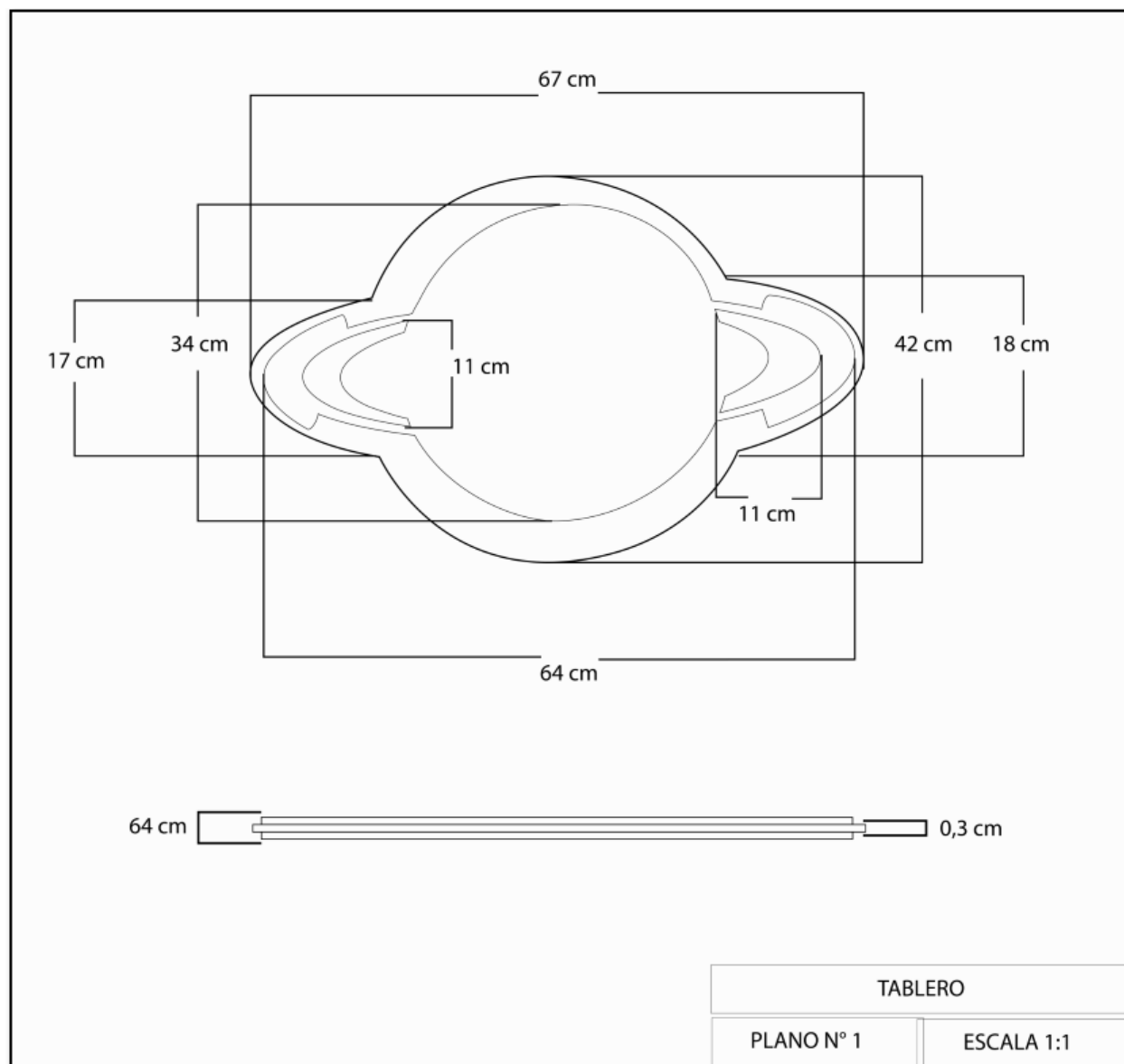


Imagen 58. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos tablero. Fuente: Elaboración propia.

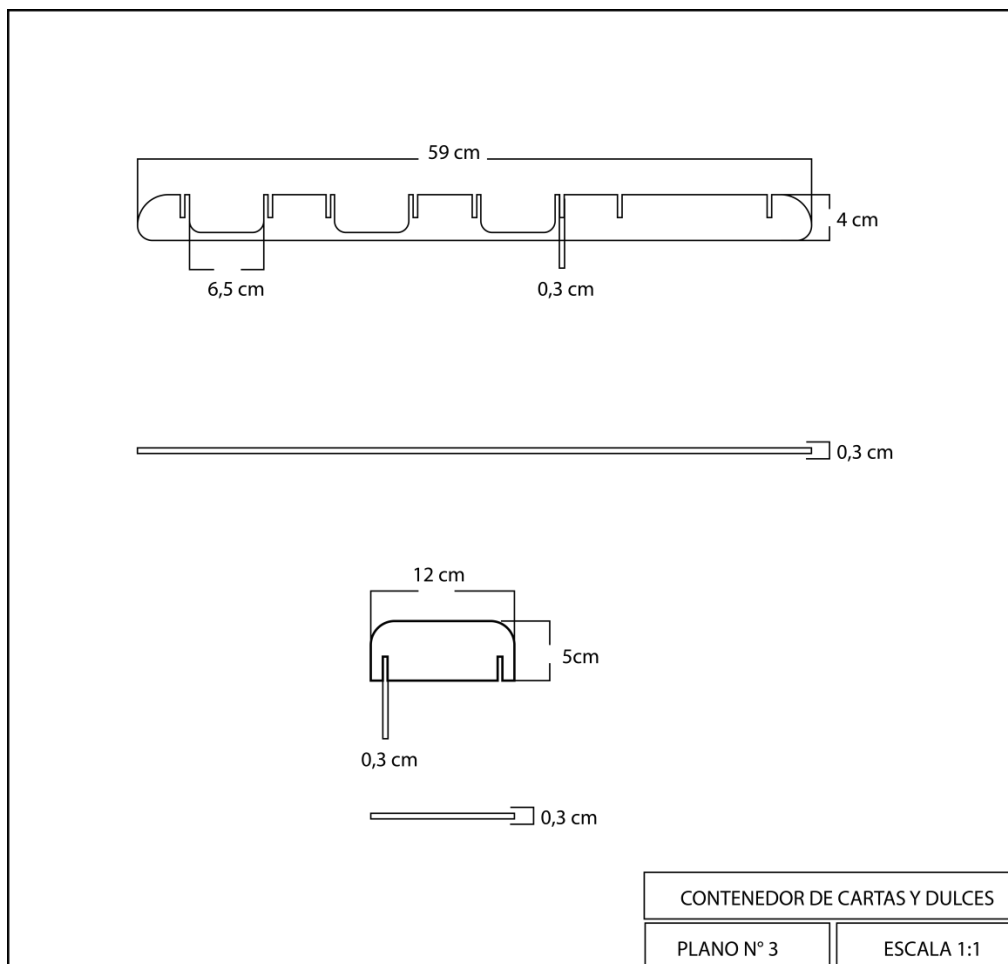


Imagen 59. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos Tarjetero. Fuente: Elaboración propia.

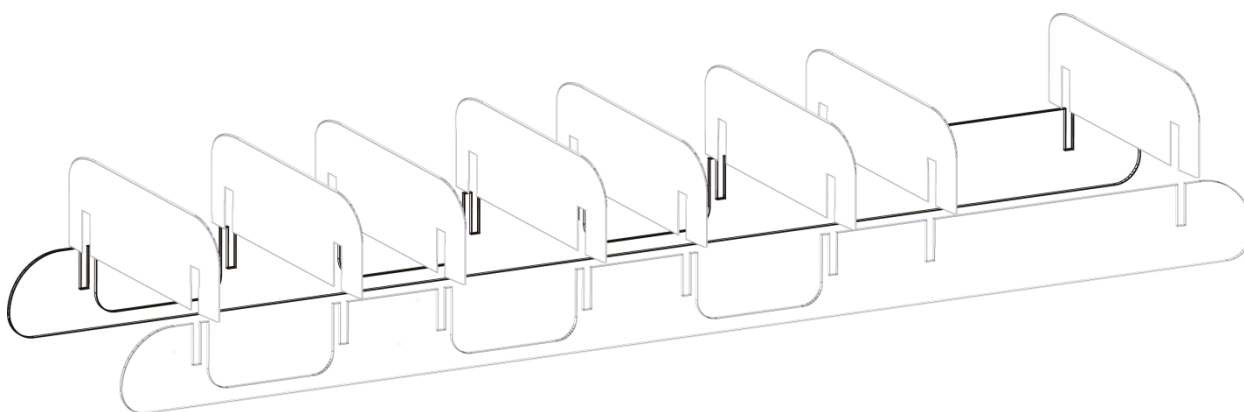


Imagen 60. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos de armado tarjetero. Fuente: Elaboración propia.

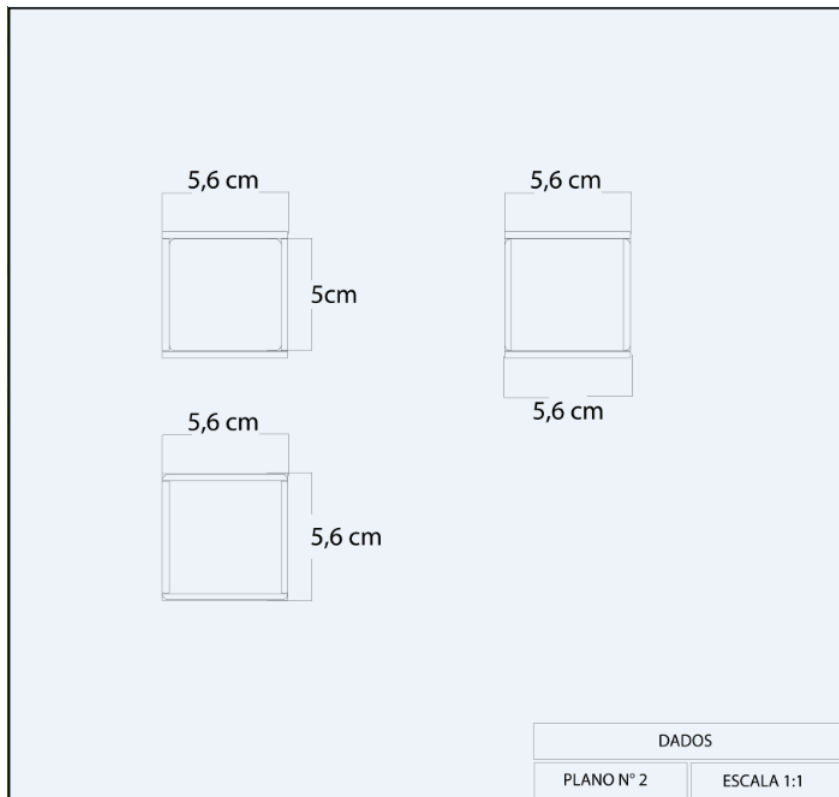


Imagen 61. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos dado exterior. Fuente: Elaboración propia.

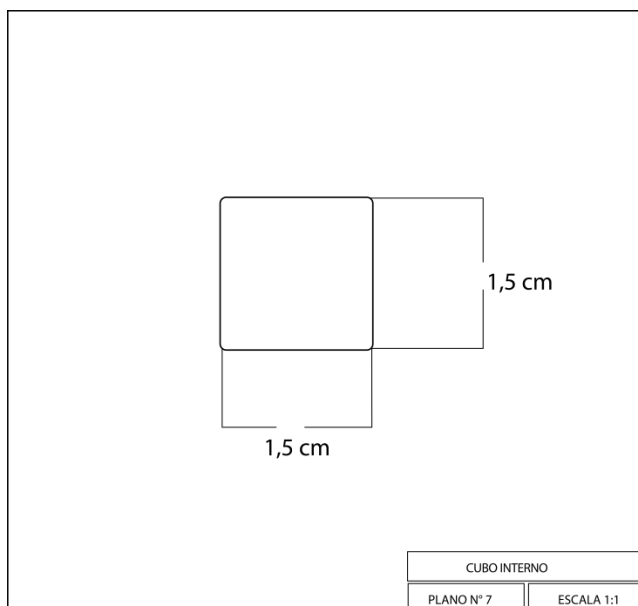


Imagen 62. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos dado interior. Fuente: Elaboración propia.

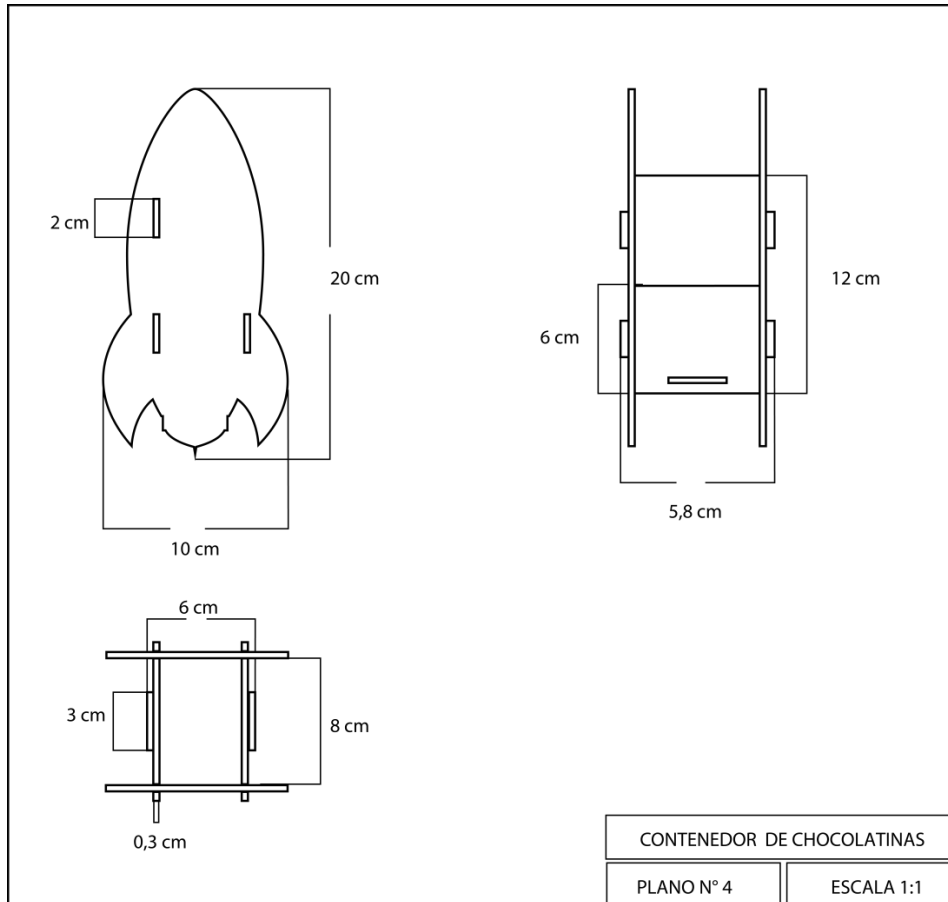


Imagen 63. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos caja de premio. Fuente: Elaboración propia.

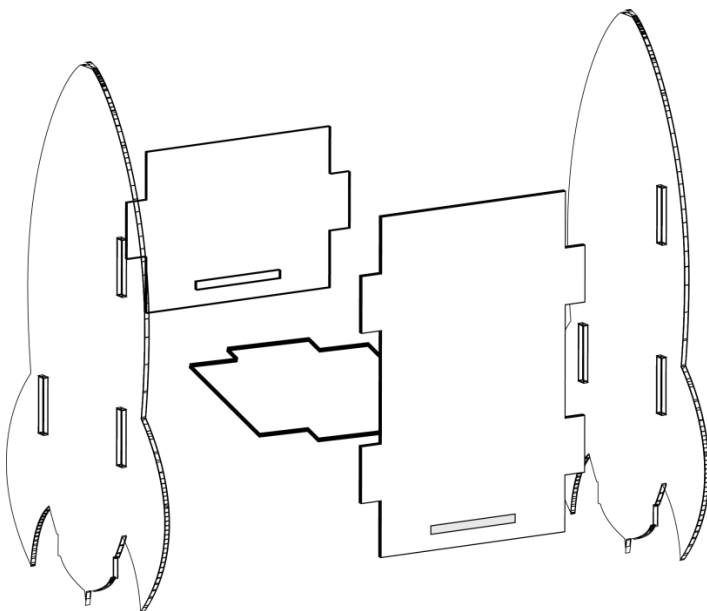


Imagen 64. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos armado caja de premio. Fuente: Elaboración propia.

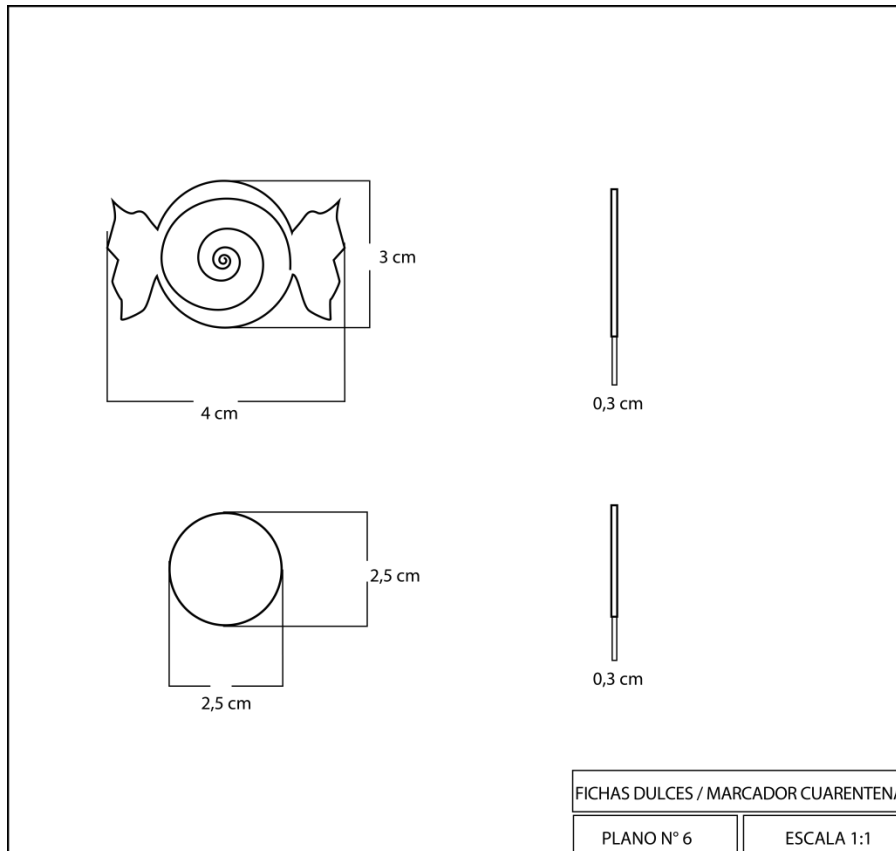


Imagen 65. Quiroz, M y Rodríguez, E. (2015) Planos técnicos dulces y marcadores zona de cuarentena. Fuente: Elaboración propia.

17 BOCETOS

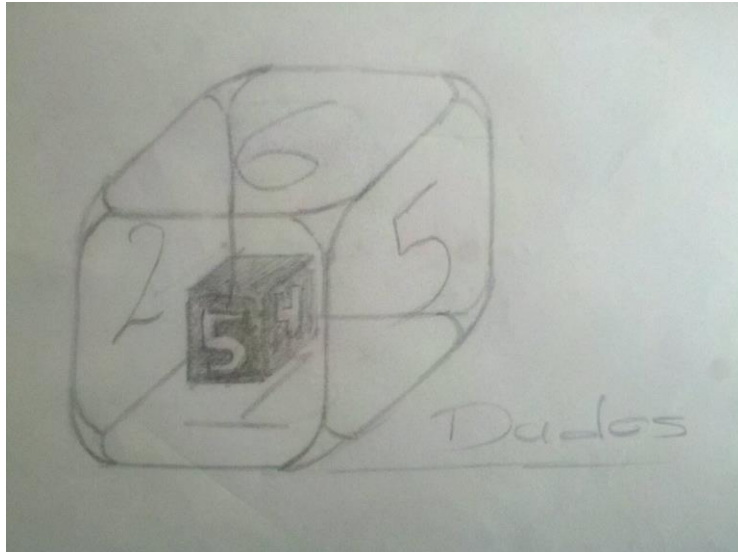


Imagen 66. Quiroz, M. (2015) Boceto dado. Fuente: Elaboración propia.

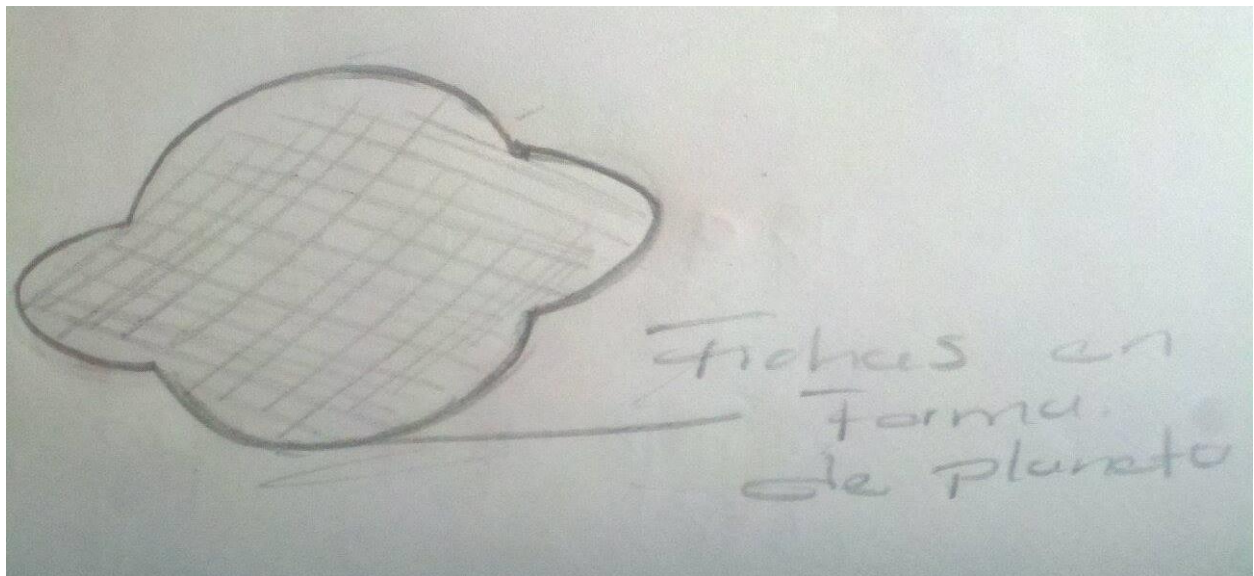


Imagen 67. Quiroz, M. (2015) Boceto fichas con forma de planeta. Fuente: Elaboración propia.

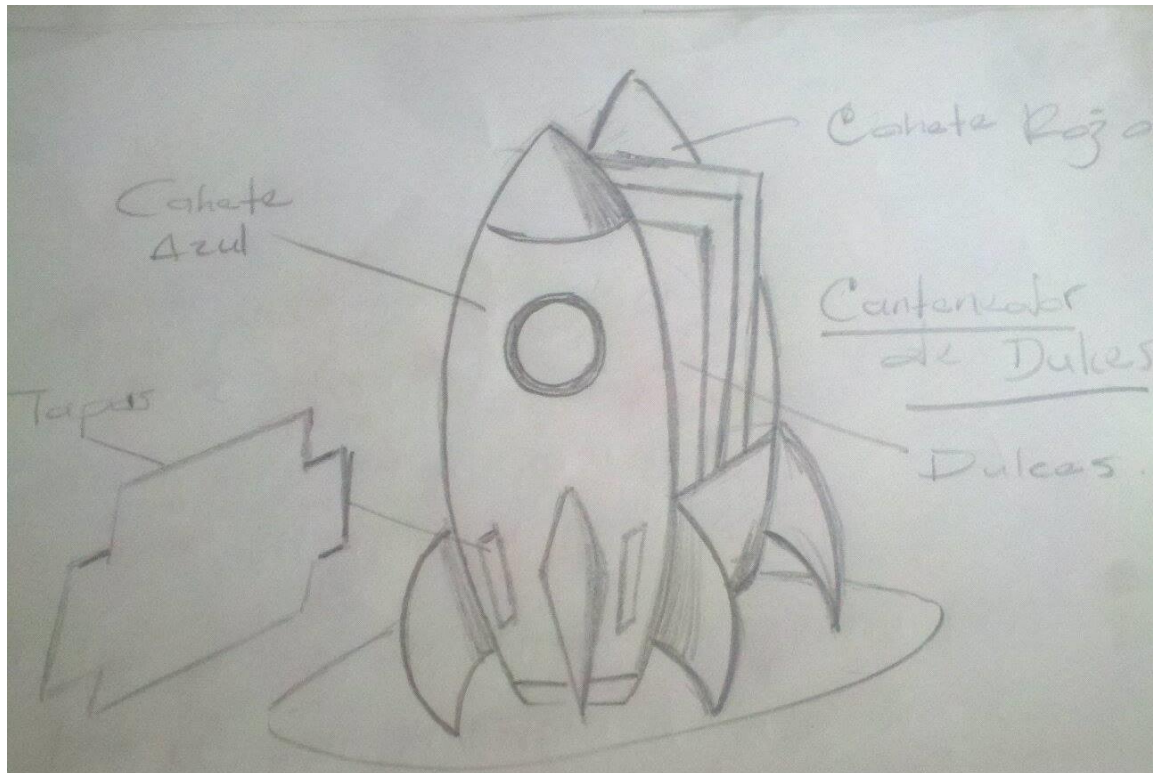


Imagen 68. Quiroz, M. (2015) Boceto Contenedor de dulces cohete. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 69. Quiroz, M. (2015) Boceto Fichas con forma de nave. Fuente: Elaboración propia.

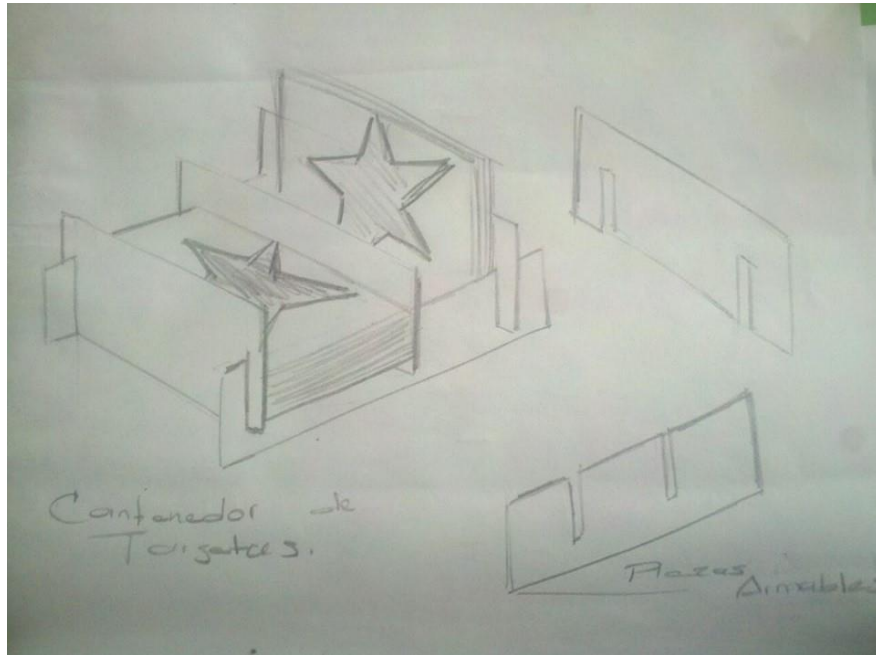


Imagen 70. Quiroz, M (2015) Boceto contenedor de tarjetas. Fuente: Elaboración propia.

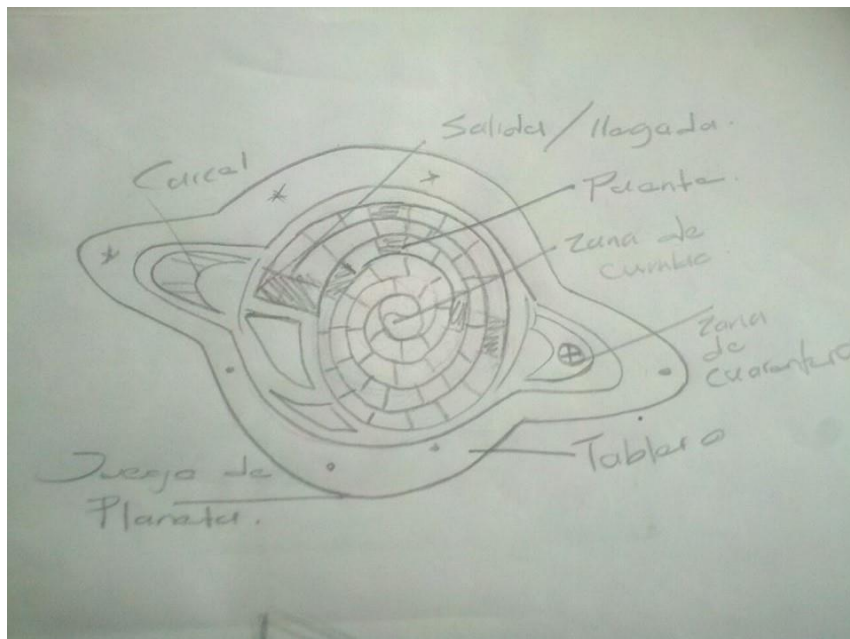


Imagen 71. Quiroz, M (2015) Boceto Tablero. Fuente: Elaboración propia.

18 PRODUCTO REAL



Imagen 72. Quiroz, M. (2015) Juego real. Fuente: Elaboración propia.

19 COSTOS

Los costos van de acuerdo con el rango de precios que los profesores estarían dispuestos a pagar por este tipo de artefactos o productos, que van encaminados a la mejora de las habilidades socioemocionales; en este caso específico, a la construcción de la igualdad racial. Igualmente los costos que podría asumir el plantel educativo, en las entrevistas realizadas a los profesores, ellos afirman que pagarían entre 50.000 y 100.000 pesos por un artefacto lúdico, que la institución educativa también cuenta con recursos económicos para la obtención de material lúdico. La inversión de las instituciones se realiza por la calidad del producto, la utilidad y si éste concuerda

con los objetivos de cada currículo escolar; todos los materiales lúdicos deben ser compartidos dentro de las instituciones por todos los salones de un mismo grado.

. Preguntas de las entrevistas en el anexo E.

Tabla 11. Costo acrílico.

ACRILICO		Cantidad	Unidad cm2	Total cm2	Costo Unitario	
		2	5.400	10.800	5,56	
Pieza	Ficha azul y roja.	4	28	110	152,8	611
Dimensión	5 cm, alto x 5.5cm, ancho, 3mm de espesor por parte.					
Pieza	Tablero	1	2.814	2.814	15.633,3	15.633
Dimensión	42cm, largo x 67cm, ancho, 9mm de espesor.					
Pieza	Marcadores rojos y azules	4	4	16	22,2	89
Dimensión	2 cm, largo x 2cm, ancho, 3mm de espesor.					
Pieza	Dados	2	31	63	174,2	348
Dimensión	5.6cm, alto x 5.6cm, ancho.					
Pieza	Dulces	100	12	1.200	66,7	6.667
Dimensión	3 cm, largo x 4cm, ancho.					
Pieza	Caja de premio	1	200	200	1.111,1	1.111
Dimensión	20 cm, alto x 10cm, ancho.					
costo corte						24.460
costo del material						15.000
costo total acrílico						39.460

Tabla 12. Costo vinilo.

TOTAL IMPRESIÓN				29.000
VINILO		Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
Pieza	Ficha azul o roja.	4	101,0	404
Pieza	Tablero	1	101,0	101
Pieza	Tarjetas estrella	132	101,0	13.338
Pieza	Tarjetas interrogantes	132	101,0	13.338
Pieza	Marcadores rojos y azules	4	101,0	404
Pieza	Dados	2	101,0	202
Pieza	Caja de premio	1	101,0	101
Pieza	Empaque	1	101,0	101
Pieza	Tarjetero	10	101,0	1.010
TOTAL VINILO		287	101,0	29.000

Tabla 13. Costo cartón cartulina.

CARTON CARTULINA		Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
		4	600	2.400
Pieza	Tarjetas estrella	66	18	1.191
Pieza	Tarjetas interrogantes	66	18	1.191
Pieza	Empaque	1	18	18
TOTAL CARTULINA		133		2.400

Tabla 14. Costo PVC.

PVC		Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
Pieza	Dados	2	300	600

Tabla 15. Costo Impresión y opalina.

IMPRESIÓN Y OPALINA		Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
Pieza	Folleto	2	1200	2400

Tabla 16. Suma de costos totales.

TOTAL	
Material	Costo
Acrílico	39.460
Vinilo	29.000
Cartón Cartulina	2.400
PVC	600
Impresiones Opalina	2.400
COSTO TOTAL	73.860

20 CONCLUSIONES FINALES

El uso de elementos detonantes dentro de los juegos de los niños tiene un impacto mayor debido a la experiencia y se podrían implementar no solo para la construcción de la igualdad racial si no para cualquier tipo de discriminación.

El artefacto lúdico cumple con el objetivo de construir la igualdad racial, por tanto los niños comprenden y asimilan que el racismo y la discriminación por el color de piel es algo malo.

El artefacto lúdico diseñado puede ser aplicado como una herramienta de apoyo para el refuerzo de las habilidades socioemocionales de los niños.

El artefacto diseñado da la posibilidad de que en un futuro se pueda tener mayor versatilidad en la temática planteada.

El diseño industrial desde el campo social puede ahondar más en la explotación de artefactos y productos para el crecimiento de las habilidades socioemocionales y el bienestar de las sociedades en general.

21 BIBLIOGRAFÍA

- Adriana Serulnikov, R. S. (2001). *Jean Piaget para Principantes*. Buenos Aires: Era Naciente SRL.
- Baluart.NET. (2 de Noviembre de 2005). *Baluart.net*. Recuperado el 13 de Febrero de 2014, de Baluart.net: <http://www.baluart.net/articulo/que-es-el-diseno-emocional>
- Bogotá, A. d. (2009). *Investigando el racismo y la discriminación racial en la escuela*. Santafé de Bogotá.
- Cabanillas, M. C. (s.f.). *www.cfieavila.com*. Recuperado el 15 de Abril de 2014, de Competencia socioemocional: una asignatura pendiente:
<http://www.cfieavila.com/jornadas%20salud/salud/CompetenciaSocioEmicional.html>
- Camarema, M. B. (2010 - 2011). Registrar y revelar; Transmitir y generar emociones.
- César Rodríguez Garavito, T. A. (2008). *El derecho a no ser discriminado*. Ediciones Antropos Ltda.
- Colombia, R. d. (s.f.). *Ministerio de educacion nacional, departamentio nacional de planeacion, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar*. Recuperado el 18 de 05 de 2014, de Lineamientos para la adquisición y dotación de material educativo para el desarrollo y la educación de la primera infancia.:
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DvJHkjroYcUJ:www.mineduacion.gov.co/1621/articles-164920_recurso_1_anexo5.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co
- Colombia., M. d. (2004). *Estándares básicos de competencias ciudadanas. FORMAR PARA LA CÍUDADANIA ;SÍ ES POSIBLE!: LO QUE SE DEBE SABER Y SABER HACER*. Obtenido de Guía número 6: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/article-70789.html>
- Crofton, I. (Ed.). (1994). *Enciclopedia temática Guinness*. Racismo págs., 254, 259, 268: circulo de lectores.
- Definicion ABC. (s.f.). *Definicion ABC*. Recuperado el 02 de 05 de 2015, de Definicion ABC:
<http://www.definicionabc.com/general/dilema-moral.php>
- Definicion.de. (s.f.). *Definicion.de*. Recuperado el 10 de Mayo de 2015, de Definicion.de:
<http://definicion.de/igualdad/>
- Diane E.Papalia, S. W. (2004). *Psicología del desarrollo (de la infancia a la adolescencia)*. Impreso en México.: Mc Graw Hill, undécima edición.

Diccionario Real Academia de la lengua Española, D. (s.f.). *Diccionario Real Academia de la lengua Española, DRAE*. Recuperado el 12 de Marzo de 2014, de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=19tMxD9qGDXX2M36MZEb>

Diccionario Real Academia de la lengua española, D. (s.f.). *Diccionario Real Academia de la Lengua Española, DRAE en línea*. Recuperado el 07 de Marzo de 2014, de Significado Discriminar- Racismo: Discriminar: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=discriminar>, Racismo: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=racismo>.

Diseño social EN+. (25 de Septiembre de 2013). *Diseño social, plataformas de comunicacion y diseño orientadas al cambio social*. Recuperado el 16 de Marzo de 2015, de Diseño social, plataformas de comunicacion y diseño orientadas al cambio social: <http://disenosocial.org/disenio-social-concepto/>

ELespectador.com. (21 de Marzo de 2013). *Racismo en Colombia- En Colombia aún persiste el racismo*. Recuperado el 6 de Marzo de 2014, de www.elespectador.com: <http://www.elespectador.com/noticias/politica/colombia-aun-persiste-el-racismo-articulo-411627>

Erika Pacheco, I. Z. (8 de Abril de 2008). *Actividades de estimulación temprana*. Recuperado el 8 de Mayo de 2014, de ¿QUÉ ES EL JUEGO PARA UN NIÑO?: <http://espaciobb.blogspot.com/2008/04/qu-es-el-juego-para-un-nio.html>

Estudiantes de Psicología . (16 de Junio de 2006). *Sistematización de la Psicología Social*. Recuperado el 29 de Noviembre de 2014, de Sistematización de la Psicología Social: <http://psaplicada.blogspot.com.ar/2006/06/actitudes.html>

Explorable. (3 de Julio de 2010). *Explorable*. Recuperado el 15 de Febrero de 2014, de Explorable: <https://explorable.com/es/estereotipos>

Forum universal de las culturas. (s.f.). Recuperado el 16 de Marzo de 2014, de www.fundacioforum.org: <http://www.fundacioforum.org/>

García, M. I. (2011). *El lugar del racismo y la discriminación racial en las memorias de la afroeducación*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de educación, www.pedagogica.edu.co: <http://www.pedagogica.edu.co/revistas/ojs/index.php/PYS/article/viewFile/780/752> 1

Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Kairós.

- Goleman, D. (s.f.). *Inteligencia Social, la nueva ciencia para mejorar las relaciones humanas*.
<http://www.uigv.edu.pe/facultades/psicologia/recursos/Goleman%20Daniel%20-%20Inteligencia%20Social.PDF> 190 inteligencia social, la nueva ciencia para mejorar las relaciones humanas.
- LEÓN DEL BARCO, B. (2002). Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo: entrenamiento en habilidades sociales y dinámicas de grupo. 186. Tesis doctoral, universidad de extremadura. Departamento de psicología y Sociología de la educación.
- Mandela, N. (s.f.). *Frases de hoy*. Recuperado el 16 de Mayo de 2015, de Frases de hoy:
<http://www.frasedehoy.com/frase/5007/nadie-nace-odiando-a-otra-persona-por-el-color-de-su-piel-o-su-origen-o-su->
- Ministerio de Educacion Nacional (República de Colombia). (1994). *Ministerio de Educacion Nacional (República de Colombia)*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2014, de Ministerio de Educacion Nacional (República de Colombia): <http://www.mineduccion.gov.co/1621/article-82802.html>
- Ministerio de Educacion Nacional. (s.f.). *Ministerio de Educacion Nacional*. Recuperado el 22 de Abril de 2014, de Ministerio de Educacion Nacional: <http://www.mineduccion.gov.co/1621/article-87283.html>
- Ministerio de Educación Nacional, P. S.-2. (s.f.). Pdf. Obtenido de
http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-327868_lecturas_9.pdf pg. 16
- Mosquera, J. d. (s.f.). *Biblioteca Virtual Luis Ángel Arango*. Recuperado el 16 de Mayo de 2015, de Biblioteca Virtual Luis Ángel Arango:
<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/etnoeduc/etno16.htm>
- Múnera, A. (2005). " *Fronteras imaginadas. La construcción de las razas y de la geografía en el Siglo XIX colombiano* ". Bogotá: editorial Planeta.
- Navarro, C. M. (15 de Febrero de 2009). *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2014, de Innovación y experiencias educativas: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CARMEN%20MARIA_CONTRERAS_2.pdf
- Norman, D. (2005). *EL DISEÑO EMOCIONAL. Por qué nos gusta (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Editorial Paidós.

- Ramírez, J. F. (s.f.). <http://www.scp.com.co/>. Recuperado el 15 de Noviembre de 2014, de <http://www.scp.com.co/>:
http://www.scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Secretaría de educación pública, México. (s.f.). *Construye-t*. Recuperado el 19 de Abril de 2014, de Construye-t: <http://www.construye-t.org.mx/inicio/hse>
- Shapiro, L. (Consulta en linea año 2014/04/23). *La Inteligencia Emocional en los Niños*.
http://www.mvna.com.ar/libros/La_Inteligencia_Emocional_Ninios.pdf .
- Swain, B. (s.f.). *eHow en español*. Recuperado el 27 de Febrero de 2014, de www.ehowenespanol.com:
http://www.ehowenespanol.com/actividades-sirven-promover-diversidad-cultural-ninos-edad-preescolar-info_150056/
- V.Mars, C. d. (s.f.). *Psicología online*. Recuperado el 8 de Abril de 2014, de Psicología evolutiva: Desarrollo moral.: <http://www.psicologia-online.com/pir/teorias-cognitivo-evolutivas-del-desarrollo-moral.html>
- Valiño, I. (2010). *EDUCAR A LA PANTERA. COMPRENDER Y CORREGIR LA CONDUCTA ANTISOCIAL EN LOS MÁS JOVENES*. Editorial Debate.
- vaughanbell. (25 de Septiembre de 2010). *Mind Hacks*. Recuperado el 28 de Abril de 2015, de Mind Hacks: <http://mindhacks.com/2010/09/25/racism-the-board-game/>

22 ANEXOS

Anexo A. DILEMAS MORALES.

Dilema número 1

Patio de juegos

Camila, Daniela y Alejandra están jugando a las muñecas en el recreo, ellas han sido amigas desde que estaban en preescolar y en primero llegó al salón Cindy una niña del Chocó, que Camila, Daniela y Alejandra no querían por ser de piel oscura, pero siempre envidiaban los juguetes que Cindy tenía.

Un día Cindy tenía ganas de jugar con sus compañeras porque quería compartir sus juguetes y no estar sola así que se acercó temerosa hacia Camila, Daniela y Alejandra y ellas al verla se asustaron y la quedaron viendo y Daniela la más blanca le pregunto qué porque era fea y negra! Y las otras niñas se rieron.

Cindy salió corriendo muy triste dejando sus juguetes en medio del patio, entonces las otras niñas tomaron los juguetes de Cindy sin pensarlo y siguieron jugando solas, Cindy no sabe si debe avisarle a la profesora que las otras niñas le dijeron que era negra y fea.

Preguntas

A

¿Está bien que Camila, Daniela y Alejandra rechacen a Cindy por verse diferente a ellas?

Las 3 amigas no deberían jugar con Cindy por tener la piel oscura?

¿Es justo que Cindy, quien es considerada “Negra y fea” tenga más juguetes que Camila, Daniela y Alejandra?

B

¿Crees que está bien no jugar con alguien porque no se ve igual a ti o no te gusta como se ve?

¿Crees que el color de piel de Cindy es feo?

¿Te dan miedo las personas que tienen la piel como Cindy?

C

¿Está bien tocar juguetes de niños de piel oscura?

¿Cindy debe dar la queja a la profesora porque las otras niñas la llamaron “Negra y fea”?

¿Te gustaría tener un amigo o amiga de piel oscura?

¿Crees que Cindy debería estudiar en otra escuela por ser de piel oscura?

¿Crees que Cindy puede burlarse de sus compañeras por tener menos juguetes que ella?

Dilema 2

Pérdida de la billetera

Juan es un niño de ascendencia tumaqueña, su cabello es castaño sus ojos son color café, Juan es el único alumno de piel oscura del salón y sus compañeros siempre lo ven raro; Juan es indisciplinado, habla en clases, molesta a sus compañeros, no presta atención a sus lecciones y frecuentemente roba las loncheras de sus compañeros y por todo eso la profesora siempre lo regaña.

Por otro lado está Pedro, él tiene la piel blanca, ojos azules y siempre realiza sus tareas, presta atención en clase es un niño juicioso, amable y generoso con sus compañeros. Sin embargo un día Pedro se aburre que Juan lo moleste y piensa hacer algo.

Un día Pedro en horas de descanso entro al salón sin que la maestra se dé cuenta, y miró sobre el escritorio de la profesora una billetera sola y la toma sin darse cuenta que su amigo Esteban lo estaba viendo desde la ventana. Entonces Pedro abre la billetera y saca el dinero y lo guarda en su bolsillo y coloca la billetera vacía en el maletín de Juan, Esteban queda sorprendido y confundido por lo que hizo Pedro ya que Juan también es su amigo.

Al terminar el descanso los niños regresan al salón y la profesora nota que su billetera no está, entonces pregunta a los niños si alguno miró la billetera y todos contestan que no, la maestra procede a informar al coordinador y el decide hacer una requisa en el salón. A medida que van realizando la requisa Esteban se va poniendo cada vez más nervioso, porque sabe que llegarán al pupitre de Juan y van a encontrar la billetera de la maestra.

Cuando llegaron al pupitre de Juan la profesora abre la Maleta y encuentra su billetera en medio de los cuadernos, por lo cual ella se pone furiosa y lleva a Juan fuera del salón para recibir el castigo del coordinador.

Preguntas

A

¿Está bien que Juan moleste a sus compañeros?

¿Está bien que Juan se porte mal por ser el único en el salón con piel oscura?

¿Todos los niños de piel oscura son como Juan?

B

¿Está bien tener amigos de piel oscura?

¿Está bien hacerle daño a alguien de piel oscura que te molesta?

Si un amigo siempre se porta bien, pero en una ocasión se porta mal, ¿se puede decir que es malo?

¿Es justo que Pedro robe el dinero de la profesora y le eche la culpa a Juan porque siempre lo molesta?

C

¿Crees que Esteban debería decirle a la profesora que Juan no robó la billetera, sin decir que en realidad quien la robó fue Pedro?

¿Esteban debe informar a la profesora que Pedro metió la billetera en el bolso de Juan a pesar de que Pedro es su amigo?

¿Si estuvieras en el lugar de Pedro harías lo mismo?

¿Es justo que Esteban ayude a Juan delatando a Pedro, corriendo el riesgo de perder su amistad?

Dilema 3

Fiesta de Cumpleaños

Carlos un niño de piel blanca, es feliz y va a una escuela privada en la ciudad, él cursa segundo de primaria y como es común tiene muchos amigos porque le gusta jugar y ser muy sociable con los niños. Él tiene un mejor amigo que se llama Marcos quien viene de la costa de Nariño y ambos son muy unidos aunque a veces los demás niños no quieren jugar con Marcos porque habla raro y rápido como todas las personas de Tumaco.

Marcos mientras juega a la pelota con su amigo Carlos le recuerda que se acerca su fiesta de cumpleaños y le cuenta a Carlos que será muy divertida porque van a asistir sus primos de la costa y le comenta que las fiestas de cumpleaños de su familia son muy divertidas. Marcos saca de su bolsillo la invitación para la fiesta y en ese momento llega el padre de Carlos a recogerlo y al ver a su hijo hablar con Marcos, quien tiene la piel oscura, lo toma de la mano con fuerza y se lo lleva sin que Marcos pueda entregarle la invitación a su amigo.

Marcos le pide el favor a su papá que le lleve la invitación a Carlos de la fiesta de cumpleaños y al llegar a la casa del amiguito de su hijo golpea la puerta y una señora sale por la ventana y le pregunta con desconfianza ¿que se le ofrece? Y el señor un poco afanado pregunta por Carlos y le dice que va a entregarle una invitación al niño para el cumpleaños de su hijo Marcos, la señora desconfiada de su insistencia le dice que la meta por debajo de la puerta y cierra la ventana, el señor desliza la invitación por debajo de la puerta y se marcha con prisa.

Carlos baja corriendo y le pregunta a su madre que quien era el señor de color que estaba en la puerta de la casa, ella le dice que era un señor que fue a dejarle una invitación, el niño muy entusiasmado le dice a su mami que seguramente es el papá de su amigo y le comenta a su madre lo emocionado que está de haber sido invitado a su fiesta, su madre muy seria le dice que será

imposible ir a esa fiesta porque debe acompañarla al doctor y que no es bueno que vean a Carlos con personas de color como Marcos y su papá.

Preguntas

A

¿Crees que Carlos debería jugar con Marcos a pesar de que los otros niños no quieren jugar con él?

¿Marcos debería estudiar en otro colegio por ser de la costa?

B

¿El papá de Carlos hizo bien en ponerse bravo y no permitir que siga hablando con Marcos?

¿Carlos debería rechazar la invitación porque a su papá no le gusta Marcos?

¿Crees que sería divertido asistir a una fiesta de un niño de piel oscura, así a tu papi no le guste?

C

¿Está bien tener miedo a la gente de piel oscura con la que nunca has hablado?

¿Crees que la mamá de Carlos es mala con el papá de Marcos?

¿El papá de Marcos asustó a la mamá de Carlos?

¿Los papás de Carlos están protegiéndolo de la familia de Marcos?

Anexo B. PREGUNTAS DE LAS ENTREVISTAS.

Profesionales de Psicología

¿Cómo ve el racismo?

¿Conoce alguna investigación acerca del racismo en la escuela?

¿Cuál sería una buena táctica para eliminar las prácticas racistas dentro del aula?

¿Usted cree que el fortalecimiento espiritual e inculcar los valores desde temprana edad ayudan a que un niño no retome las prácticas racistas?

¿El racismo puede ser vencido?

• Profesores

¿Con qué palabras o ideas relaciona la discriminación racial?

¿Usted considera que es positivo o negativo usar el color de piel como identificación en el aula de clase y por qué?

¿Qué materiales existen dentro del centro educativo para educar a favor de la tolerancia racial?

¿Usted utiliza alguna táctica o técnica para eliminar la práctica del racismo en el aula de clase, cuál?

¿Según usted, quienes son víctimas de discriminación racial dentro de las aulas de clase?

¿La relación que usted mantiene con los estudiantes es de igualdad racial?

• Niños:

Experimento realizado por Kenneth y Mammie Clark en los años treinta.

Muñeco de piel clara y Muñeco de piel oscura. Se realizan preguntas de este tipo:

¿Cuál muñeco es bonito?

¿Cuál muñeco es malo?

¿Qué muñeco es inteligente?

¿A cuál te pareces tú?

Tabla de Respuestas

Tabla 17. Experimento Clark, EL Encano.

Grado	Bueno/Lindo/Inteligente	Malo/Feo/Tonto	Porque	Parecido

Anexo C. ENUNCIADOS DE LAS TARJETAS.

Enunciados de las tarjetas Malas

- Pierdes el turno por tener color x.
- Reparte cuatro dulces a los otros jugadores x por ir perdiendo.
- Tienes que pagar un impuesto por tu color paga tres dulces a cada jugador x.
- Quédate quieto sin hablar hasta tu próximo turno por tener la piel x.
- No tienes derecho a recibir dulces por ir lento.
- Felicidades avanza cuatro casillas pero paga a cada jugador del equipo x un dulce.
- Recibe dos dulces como premio pero tienes que retroceder cuatro casillas por tener la piel x.
- Regala el puntaje de tus dados a los jugadores de piel x.
- Si tienes más de diez dulces reclama uno al banco y si no da uno a cada jugador de color x.
- Ve a la cárcel por tener pocos dulces.
- Ve a la cuarentena y paga tres dulces porque puedes contagiar tu color a los otros jugadores.
- Tira los dados si sacas menos de diez ve a la cárcel.
- Felicidades ganaste dos dulces pero tienes que pagar un dulce por no tener el color x.

? Interrogantes malas

- Avanza dos casillas, pero tienes que pagar un dulce al banco por cada casilla.
- Paga cuatro dulces al banco por ir lento.
- El banco necesita fondos, debes dar tres dulces por tener el color de piel x.

- Paga un dulce o el banco te quitará lo que tienes por no estar ganando.
- Felicidades ganaste un dulce pero retrocede tres casillas antes de reclamarlo por tener el color perdedor.
- Paga una multa al banco de dos dulces por no tener el color de piel x.
- Paga por anticipado dos dulces por el impuesto de color.
- El banco se dio cuenta que no tienes fondos así que vete a la cárcel por ser un color perdedor.
- Retrocede hasta la anterior interrogante y paga un impuesto de dos dulces por ser un color lento.
- Necesitas una inspección así que vete a la zona de cuarentena por ser un color enfermo.

Buenas

- Felicidades eres el mejor color, toma un dulce del banco y reclama a los jugadores de color x dos dulces a cada uno.
- Atención has ganado cuatro dulces de los jugadores de piel x, pídeselos y avanza tres casillas.
- Felicidades reclama un dulce para comer y comparte con tu amigo del mismo color de piel porque son los mejores.
- Felicidades ganaste un bono de cinco dulces por ser del mejor color del mundo es el x.
- Tira los dados las veces que quieras y escoge el mejor puntaje eres el mejor color.
- Felicidades vas ganando, pídele un dulce a cada jugador de color x por ser el mejor.
- El juego es tuyo avanza cinco estrellas y quita dos dulces a cada jugador x por ir perdiendo.
- Felicidades reclama cuatro dulces al banco y solamente dale un dulce al jugador de tu mismo color.
- Por tener el color con más dulces avanza dos casillas felicitaciones.
- Pídele una ayuda en dulces a los jugadores de color x para pagar cuatro dulces al banco.

- Haz jugado muy bien, así que avanza cuatro casillas por tener el mejor color.

? Interrogantes buenas

- Vivan los de piel x avancen hasta la próxima casilla de interrogación y reclamen tres dulces al banco.
- El banco necesita, te premia con cuatro dulces por ir ganando, felicitaciones eres el mejor color.
- Vuelve a tirar los dados y lo que saques reclámalo en dulces, por ser el mejor color.
- El banco te premia por ir ganando así que te da cuatro dulces por ser el mejor color.
- Felicidades ganaste un vale para salir de la cárcel, cuídalo.
- Tira los dados y lo que salga reclámalo en dulces.
- Ve hasta el próximo interrogante y reclama un dulce al banco y quítale un dulce a cada jugador de color x.

Anexo D. LIBRETO Y REGLAS.

Inicio del juego

El guía del juego debe hablar acerca del concepto de igualdad racial y acerca del racismo, después debe preguntar a los niños si quieren jugar.

Profesora o Guía

La persona que guíe el juego debe ser firme y tener claro el tema al que se va a jugar, no debe ceder a ningún cambio que los niños propongan y hacer respetar las reglas siempre. Esta persona es quien manejará las tarjetas de discriminación tanto positivas como negativas e interrogaciones así como también el banco de dulces.

Durante el juego es posible que los niños quieran dejar de jugar o se agredan entre sí para lo cual aquí se darán algunos ejemplos:

1. ¿Por qué no podemos jugar con ese dado? (Quienes están siendo discriminados)

R/ Porque hay un dado específico para cada equipo y a ustedes les corresponde éste por tener el color de piel X.

2. ¿Por qué a ellos les pasan cosas buenas y a nosotros no?

R/ Porque ellos tienen un mejor color de piel y son mejores que ustedes.

3. ¡Profesora estoy aburrido!

R/ ¿Por qué? ¿No quieres ganar los dulces?

4. ‘ja ja ja ja ja’ ¿Tienes menos dulces que yo!

R/ ¿Por qué le dices eso? Igual, tu color de piel es mejor que el de ellos.

La guía tiene un papel importante y determinante debido a la autoridad; debe discriminar notoriamente a los niños y demostrar preferencia hacia el grupo con el dado de mayor puntaje.

Los niños deben sentir en todo momento la diferencia por el color de piel.

Niños

Los niños se dividen por equipos rojo y azul que se asignarán por medio de un sorteo (El niño no debe saber cuál es el color de piel que se le asignará).

Cada niño recibe 10 dulces que corresponden a su equipo.

Los dulces no deben confundirse con dulces reales pero si ser un incentivo para jugar.

Después de que los equipos tengan los dulces y su color de piel asignado, se hace entrega de los dados, el doble primero y el simple después para comenzar a jugar.

Primera etapa

EL juego comienza en la zona de salida hasta la zona de cambio que es el centro del tablero, en esa etapa se discriminan a los jugadores azules y se favorece a los jugadores rojos.

Al llegar a la zona de cambio se reúnen todos los jugadores y el guía debe pedir los dados y decir quién es el ganador hasta ese punto del juego.

Segunda etapa (zona de cambio)

Es el lugar donde le juego cambiará las reglas, favoreciendo el equipo que hasta ese momento era perdedor.

Se debe realizar un conteo de los dulces por equipo.

Se realiza una reflexión de cómo se han sentido los niños hasta ese momento ya sea perdiendo o ganando, hablar de que es una zona clave en el juego y este aún no se termina. Ejemplo:

¿Cuál es el color del tablero?

¿Les ha gustado el juego?, porque aún no se termina. (Nunca se debe mencionar a los niños que hay doble tablero).

Tercera etapa

Después de la zona de cambio se pregunta otra vez el color del tablero, se entregan los dados esta vez al contrario y el juego comienza el recorrido desde el centro hasta la zona de llegada.

Final

Se realiza una reflexión del tema, se comienza preguntando a los niños cómo se sintieron y si está bien discriminar a las personas por el color de piel; si creen que todos deben gozar de los mismos derechos y cómo se sintieron en cada uno de los roles (discriminados y favorecidos).

Cómo jugar

Comienzan a jugar los que tienen el dado doble por el camino que lleve su color de piel ya sea rojo o azul, se lanza el dado y se corre el número de casillas que ordene siguiendo el camino.

Para la zona de cuarentena hay retornos específicos, no se puede retornar a ninguna otra casilla en el tablero si no que se debe retornar a la casilla de cuarentena más cercana desde el lugar donde se lo envió a esta zona.

Casillas

Estrellas

Interrogantes

Vacías

Vaya a la cárcel

Retorno zona de cuarentena

Puente

Elementos

Tablero

Fichas

Tarjetas

Dulces

Caja de premio

Anexo E. Entrevista costos y aceptación.

¿Considera que la enseñanza de habilidades sociales es importante?

¿Estaría dispuesto a adquirir un artefacto lúdico para la construcción de la igualdad racial?

¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por un artefacto lúdico?

¿La institución cuenta con recursos para este tipo de materiales?

¿Los recursos son manejados de manera individual o colectiva?