

Ficha técnica N.º APS-IN-001-2022-2

Consultorio del ejercicio profesional de arquitectura “CEPARQ”
Actividades de Apropiación Social del Conocimiento

Aprendiendo a través del juego WAU 2.1 —Workshop de Arquitectura UNIMETA—

Arq. Melva Irene Díaz Díaz

Profesor Tiempo Completo Dedicación Exclusiva
Programa de Arquitectura - Corporación Universitaria del Meta

Arq. Jefferson Esteban Quiñones Bustos

Profesor Tiempo Completo Dedicación Exclusiva
Programa de Arquitectura - Corporación Universitaria del Meta

Arq. Elisa Carolina Casasfranco Melo

Profesor Tiempo Completo Dedicación Exclusiva
Programa de Arquitectura - Corporación Universitaria del Meta

Marialicia Castillo Borbón – Harley Steven Rodríguez Gonzalez.

Nota

Esta ficha contiene una síntesis de un ejercicio académico en el marco de las actividades de proyección social desarrolladas en la asignatura “Consultorio profesional de Arquitectura - CEPARQ”.

Cualquier inquietud respecto a este documento debe ser remitida al correo electrónico
ceparq@unimeta.edu.co

Villavicencio, noviembre de 2022

Ficha técnica N.º APS-IN-001-2022-2
Consultorio del ejercicio profesional de arquitectura “CEPARQ”
 Actividades de apropiación social del conocimiento

A. Información general.

Nombre de la actividad:	APRENDIENDO A TRAVÉS DEL JUEGO WAU 2.1 – WORKSHOP DE ARQUITECTURA UNIMETA–
Proyecto de investigación:	Diseño de estrategias pedagógicas Facultad de Arquitectura DEPFA.
Autores:	Arq. Melya Irene Díaz Díaz. Arq. Jefferson Esteban Quiñones Bustos. Arq. Elisa Carolina Casasfranco Melo.
Coautores:	Marialicia Castillo Borbón. Harley Steven Rodríguez Gonzalez.
Periodo académico:	2022-2
Beneficiario:	Fundacion Hogar Victoria.

B. Comunicación y difusión del proyecto.

El proyecto se difundirá a través del Repositorio de la Corporación Universitaria del Meta, específicamente en la comunidad ABA. Arquitectura – ABAF. CEPARQ.

<https://repositorio.unimeta.edu.co/handle/unimeta/1172>

C. Localización de la actividad.

Departamento:	Ciudad:	Barrio o territorio:
Meta.	Villavicencio.	San Fernando.

Figura 1.
 Fotografía satelital de Villavicencio.



Tomada de: Google Earth Pro.

D. Palabras clave que definen del proyecto.

Prototipo, taller, juego, juguete, workshop, semillero.

E. Resumen.

La entrega de juguetes en la Fundación Hogar Victoria está relacionada con dos cosas principalmente; por un lado, con la promoción del aprendizaje basado en juegos y por el otro, con brindar apoyo a los niños de la Fundación Hogar Victoria quienes enfrentan diferentes procesos oncológicos en la ciudad de Villavicencio. Este proceso, fundamentado en el enfoque metodológico del Design Thinking y la participación activa, abarcó varias etapas. Inicialmente, se llevó a cabo una preparación detallada que implicó establecer contacto con la fundación y definir los objetivos del proyecto. Posteriormente, se procedió con la caracterización de los beneficiarios, donde se identificaron sus intereses, necesidades y contextos individuales. La fase de prototipado fue un componente central, en la cual se diseñaron y desarrollaron los juguetes en colaboración con estudiantes de arquitectura, asegurando su adecuación a las características y preferencias de los niños. Finalmente, se organizó un evento de entrega especial, que no solo consistió en la distribución de los juguetes, sino también en la creación de un espacio interactivo donde los niños pudieron explorar y disfrutar de los nuevos productos. Este taller no solo fortaleció los lazos con la comunidad de la fundación, sino que también generó un impacto positivo en el bienestar emocional y la experiencia de aprendizaje de los niños beneficiarios.

F. Objetivos.

Objetivo general:	Implemetar el aprendizaje basado en juegos (ABJ) a través del prototipado de diferentes juegos de mesa relacionados con la arquitectura y el y diseñados por estudiantes de la facultad durante el Workshop 2.0.
Objetivos específicos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentar la estrategia de Design Thinking, para la aproximación a los usuarios. 2. Promover equipos de trabajo que permitan la ampliación del conocimiento a través de la socialización de diferentes perspectivas entorno a una misma problemática. 3. Prototipar los juegos y juguetes desarrollados en versiones anteriores del WAU, para la continuidad del desarrollo del proceso. 4. Entregar a nuestro usuario principal los prototipos desarrollados. Cumplimiento de la función social, presentación y entrega de los prototipos a los niños del Hogar de paso Victoria.

G. Problema o necesidad de base.

El problema central del taller WAU 2.1 está relacionado con el uso del juego para trabajar con niños que son pacientes oncológicos en Villavicencio, respondiendo a la pregunta sobre ¿cómo por medio de la creación de prototipos de juguetes, inspirar a las futuras generaciones para que desarrollen interés por la arquitectura?. La educación actual ha cambiado, el proceso regular en el cual los estudiantes debían buscar libros para así acceder a información, es un proceso que para muchos se torna aburrido tedioso, desde la facultad de arquitectura de la UNIMETA, a través del proyecto WAU, se busca la manera de ilustrar y motivar a los niños para aprender sobre la arquitectura usando estrategias lúdicas que incorporen el juego a procesos que no tienen juego alguno, usando prototipos de juguetes y demostrando que aprender es un proceso divertido.

H. Método.

El metodo fue diseñado apra garantizar que la entrega de prototipos de juguetes a los niños de la Fundación Hogar Victoria fuera un proceso completo y centrado en las necesidades de los niños en procesos oncológicos, promoviendo su bienestar y felicidad a través del juego y la creatividad.	
Fase 1	Preparación: Presentación individual o grupal del propósito del ejercicio y su importancia para los niños beneficiarios. Explicación detallada sobre los prototipos de juguetes a entregar y cómo estos pueden contribuir a su entretenimiento, aprendizaje y bienestar.
Fase 2	Caracterización: Identificación y análisis de las preferencias y necesidades de los niños destinatarios de los juguetes prototipo, incluyendo sus intereses, habilidades y contextos socioemocionales. Exploración de las características y funcionalidades de los prototipos de juguetes diseñados, destacando cómo pueden satisfacer las necesidades identificadas de los niños.
Fase 3	Aplicación: Implementación de sesiones de juego y prueba con los niños utilizando los prototipos de juguetes diseñados. Observación directa de las interacciones de los niños con los juguetes, así como la retroalimentación verbal y no verbal proporcionada durante las actividades de juego.
Fase 4	Encuentro: Organización de un encuentro con los niños beneficiarios y otros actores relevantes, como cuidadores y profesionales de la salud. Facilitación de un espacio de diálogo y retroalimentación sobre la experiencia de uso de los prototipos de juguetes, destacando aspectos positivos, áreas de mejora y sugerencias para futuros desarrollos.

I. Visitas de acercamiento al territorio.

La entrega de juguetes se desarrolló en la cafetería de la Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA, en donde se desarrolló el taller participativo. Durante este evento, se explicó detalladamente a los asistentes, incluyendo a los niños y sus familias, cómo utilizar los juguetes de manera adecuada para aprovechar al máximo su potencial educativo y lúdico. Además de los prototipos de juguetes, cada niño recibió un kit que contenía un termo y un porta alimentos, complementos prácticos para su día a día.

Figura 1.
 Niños de la Fundación Hogar Victoria recibiendo la capacitación de los juguetes y recibiendo su kit.

Entrega de los juguetes
17/09/22





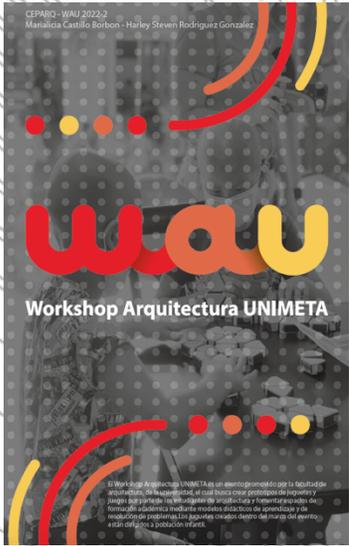





J. Productos obtenidos.

Servicio	Barrio, sector o territorio	N.º de estudiantes vinculados	Tipo de productos.									N.º de productos	Certificación APS			
			DI: Documento de investigación	FT: Ficha técnica	PA: Proyecto arquitectónico	C: Portafolio	C: Cartilla	P: Panel	PO: Poster	M: Mapa	V: Video		IF: Informe final	Sí	No	
Investigación	San Fernando	6	1				1		1			1	1	5	x	

K. Evidencias de los productos obtenidos.

<p>Documento de investigación. (1)</p>	<p>Este documento se constituye como un informe de soporte para las actividades que se llevan a cabo en los territorios, incluye elementos de soporte teórico y metodológicos; además de estrategias para la realización y entrega de lo juguetes.</p> <p>Figura 2. Páginas interiores del documento de investigación.</p> 
<p>Cartilla (1)</p>	<p>Este documento se constituye como un informe de soporte para las actividades relacionadas con la creación y entrega de juguetes prototipo en la Fundación Hogar Victoria. Incluye elementos de soporte teórico y metodológico para respaldar la iniciativa, así como estrategias de participación en la fundación.</p> <p>Figura 3. Cubierta y páginas interiores de la Cartilla de Divulgación.</p> 
<p>Poster (1)</p>	<p>El poster además de ser un elemento de divulgación de las actividades realizadas desde el proyecto de investigación DEPFA, complementa el repositorio gráfico de CEPARQ.</p> <p>Figura 4. Poster WAU 2.1</p> 

<p>Video (1)</p>	<p>Este video respalda las actividades y da cuenta de las estrategias desarrolladas con la Fundación Hogar Victoria.</p> <p>Figura 5. La figura adjunta muestra la entrega y capacitación de los juguetes a los niños en la Fundación Hogar Victoria.</p> 
<p>Informe final (1)</p>	<p>Este informe condensa los resultados del taller. Además, integra la información de la cartilla metodológica, el documento de investigación y los registros audiovisuales ofreciendo una perspectiva completa del proceso y sus resultados.</p> <p>Figura 6. Páginas interiores informe final.</p> 

L. Observaciones.

Este informe es resultado de una serie de actividades de Proyección Social y Apropiación Social del Conocimiento que se desarrollan como parte del **ejercicio académico** del Consultorio del Ejercicio Profesional de la Arquitectura CEPARQ de la Corporación Universitaria del Meta - UNIMETA. Tanto esta actividad, como su documentación está sujeta a ajustes, modificaciones y constante mejora.

Esta información debe ser empleada únicamente con fines académicos o educativos, en caso de que sea utilizada es importante reconocer los derechos de los autores y procurar incluir el link que redirija al repositorio de UNIMETA y, particularmente, a la comunidad ABA. Arquitectura – ABAF. CEPARQ en la que se encuentra almacenado este informe.

El informe original, se firma a los 26 días del mes de noviembre del año 2022 en el marco del evento científico denominado II Encuentro de Experiencias CEPARQ en la Ciudad de Villavicencio

Revisó:
Arq. Jefferson Esteban Quiñones Bustos
PTCDE – Coordinación CEPARQ

Aprobó:
Arq. Melva Irene Díaz Díaz
Decana de la Facultad de Arquitectura

Vo. Bo.

Vo. Bo.