

II - 2017

PROYECTO: JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP INFORME FINAL



LINEA DE PRINCIPIOS, VALORES Y SIMBOLOS INSTITUCIONALES
SERVICIO SOCIAL

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
1. Elementos Conceptuales de los Juegos de Mesa para Interactuar con el Mundo UTP	4
1.1. Material Académico se Tuvo en Cuenta para el Proyecto	7
1.1.1 Los Tópicos de la Línea:	7
1.1.2 Las Diferentes Estrategias de Comunicación Elaboradas por los Estudiantes el Semestre Pasado:	8
2. Lo Planeado Para Ejecutar El Proyecto	9
3. Caracterización de los Estudiantes Adscritos a la Línea	11
3.1 Esquemas de Juegos Conformados para la Ejecución del Proyecto	13
4. Diseño Metodológico – Formación para los Talleres y Herramientas Lúdico-Recreativas Ejecutadas.....	24
4.1 Tablero de Mando de los Talleres.....	25
4.1.1 Reunión General – Bienvenida a los estudiantes Adscritos.....	25
4.1.2 Primer Taller – Presentación personal estudiantes - líder	27
4.1.3 Segundo Taller – Contenido Temático.....	28
4.1.4 Tercer – Primera Parte de la Metodología, Sesión 1	30
4.1.5 Cuarto Taller – Primera Parte de la Metodología, Sesión 2.....	32
4.1.6 Quinto Taller – Primera Parte de la Metodología, Sesión 3	34
4.1.7 Sexto Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 1	36
4.1.8 Séptimo Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 2	38
4.1.9 Octavo Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 3	39
4.1.10 Noveno Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 4	41
4.1.11 Décimo Taller – Segunda Parte de la Metodología, Sesión 5.....	42
4.1.12 Décimo Primer Taller – Tercera Parte de la Metodología, Sesión 1	44
4.2 Juegos de Mesa Tradicionales Diseñados por los Esquemas de Juego.	47
4.2.1 Esquema de juego A1.....	47
4.2.2 Esquema de juego A2.....	48
4.2.3 Esquema de juego A3.....	52
4.2.4 Esquema de juego A4.....	55

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

4.2.5 Esquema de juego A5.....	56
4.3 Ejecución de los Juegos de Mesa Tradicionales por cada Esquema de Juego.	59
4.3.1. Primera Intervención en el Campus Universitario UTP.....	59
4.3.2 Segunda Intervención en el Campus Universitario UTP.....	61
4.3.3 Tercera Intervención en el Campus Universitario UTP.....	62
5. Cierre Final del Proyecto.....	65
5.1 Evaluación de la Experiencia por Parte del Estudiantado.....	67
6. Anexos.....	70
7. Bibliografía.....	71

INTRODUCCIÓN

El proyecto denominado “JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP” se planteó como un proceso de intervención transversal de estudiantes para estudiantes.

Es por eso que la universidad y en especial la Vicerrectoría de Responsabilidad Social y Bienestar Universitario, tiene la obligación de generar espacios para que los estudiantes durante su formación académica lideren y fomenten procesos en el pensamiento crítico, la formación integral de profesionales y el componente de ciudadanía – democracia, es ahí donde se generó esta propuesta con el fin de recrear los valores y principios a través de símbolos que represente la UTP.

El principal objetivo del proyecto fue planear y ejecutar acciones con énfasis en valores, principios y símbolos de la UTP con el fin de aumentar el sentido de pertenencia y la apropiación por la institución que los forma, para llevar a cabo este objetivo se utilizaron los juegos de mesa tradicionales.

Se obtuvo como resultado final del proyecto la vinculación de 103 estudiantes de diferentes programas académicos, con los cuales se conformaron 5 esquemas de juegos, para posteriormente desarrollar 23 juegos de mesa tradicionales enfocadas a los principios, valores y símbolos de la UTP, donde esos juegos de mesa llegaron a tener un impacto en el campus universitario de 2000 personas entre estudiantes, docentes, administrativos y personal de apoyo y mantenimiento.

En el informe que se presenta a continuación, se describe paso a paso de cómo se desarrolló el proyecto, en su primer componente se encontrará los elementos conceptuales que hacen referencia al proyecto, en el segundo componente lo que fue concebido para la ejecución del propósito general, en el tercer componente la caracterización de los estudiantes que participaron en el desarrollo del proyecto y los esquemas de juegos que fueron conformados, en el cuarto componente el diseño metodológico de la educación y formación de los talleres y estrategias ejecutadas y finalmente los croquis de evaluación de la experiencia sugeridos en la percepción de los estudiantes.

1. Elementos Conceptuales de los Juegos de Mesa para Interactuar con el Mundo UTP

Para el desarrollo del proyecto de juegos de mesa para interactuar con el mundo UTP, se tomó como referencia los datos importantes que arrojó la investigación UTP IMAGINADA que se realizó en el año 2016, con el fin de potencializar a través de metodología de los juegos de mesa tradicionales el conocimiento que poseen los estudiantes con referencia a los símbolos, valores y principios de la universidad.

No obstante a lo anterior también se fundamentó en la antropología ciudadanía, que implica un enfoque que privilegia aquella tendencia investigativa y de intervención, que caracteriza y construye reflexión teórica acerca de los cambios propios de la cultura urbana contemporánea, desde la mirada teórica de "Los Imaginarios Urbanos" (Silva 2004).

El mundo contemporáneo expresa las consecuencias derivadas de las transformaciones socioculturales, técnicas y tecnológicas suscitadas especialmente en las ciudades. Dichos cambios se manifiestan en las subjetividades y prácticas urbanas de los ciudadanos; particularmente en sus lenguajes, maneras de apropiar el territorio en relación a unas lógicas de local-globalidad que atraviesan sus subjetividades.

De igual manera, se entiende que los juegos de mesa son un arte que ha pasado desapercibido durante bastante tiempo. Desde las primeras civilizaciones han acompañado al ser humano. Pero no fue hasta el siglo XX, en los años 90, cuando este sector alcanzó una importancia dentro del ámbito sociocultural.

No obstante el juego tradicionalmente se ha definido como una actividad lúdica propia de la infancia y opuesta al concepto de aprendizaje.

Actualmente y, gracias a grandes teóricos como Piaget, Bruner o Freud, se considera el juego como una actividad lúdica que se mantiene durante toda nuestra vida y que además no sólo desarrolla el aprendizaje sino que se trata de una necesidad vital en nuestras vidas, que motiva la capacidad constructiva y creadora y también la exploradora. Además, se convierte en un medio de comunicación y liberación. También favorece el desarrollo físico, intelectual y social.

Vista esta última concepción podemos afirmar que el juego es un instrumento que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si encauzamos esa visión del juego hacia los juegos de mesa, nos encontramos que, en el mundo aparentemente globalizado en que vivimos, todavía quedan ámbitos didácticos prácticamente desconocidos fuera de sus lugares de origen. La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral del estudiante

mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

En primer lugar el juego, representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995).

En segundo lugar se entiende que la actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con Willi Vogt, el estudiante puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia. Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad. Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

De acuerdo a los párrafos anteriores el juego o los juegos de mesa tradicionales llevan al estudiante a una realidad sin prejuicios ni limitaciones donde solo importa el recrear al ser humano, por ende se hacen unas clasificaciones de juegos según su objetivo lúdico:

JUEGOS ABSTRACTOS: Los juegos abstractos son aquellos en donde no existe una ambientación dominante o un tema de fondo preexistente y donde los elementos del juego no guardan relación directa con asuntos o personas del mundo real ni del mundo imaginario, sino como bien dice su nombre, con la naturaleza indefinida del mundo “abstracto”, en otras palabras, son juegos en donde, las fichas, por ejemplo, no necesariamente representan piratas, caballeros, guerreros, caza recompensas, o arqueólogos en plena aventura, ni tampoco nobles, exploradores o mercaderes europeos de la época medieval. En ese sentido los juegos abstractos dan rienda suelta a la imaginación de los jugadores, permitiéndoles imaginar a los componentes como representaciones de cualquier cosa que la mente humana

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

pueda maquinarse. En su mayoría, estos juegos suelen ser simples en cuanto a componentes y reglas se refiere, pero complejos en mecánicas tácticas y estratégicas.

JUEGOS FAMILIARES: La connotación de “familiar” como nivel de clasificación general de los juegos, implica una categoría muy amplia, ya que puede en algunos casos, englobar a otras categorías conocidas. Aplicando la analogía podríamos afirmar entonces que los juegos familiares son el género, y el resto de las categorías hacen las veces de especie y subespecies.

En ese sentido, un juego puede ser catalogado, por ejemplo, como juego cooperativo, estratégico y/o abstracto, y sin embargo seguir siendo un juego familiar. No obstante, generalmente los juegos familiares están imbuidos de una fuerte temática, como por ejemplo, la era de piedra, era medieval, fantasía, piratería, etc. Así pues, ¿Qué es lo que hace a un juego familiar? Los juegos son considerados familiares cuando su nivel de dificultad es sencillo y ajustable. En otras palabras, como su nombre así lo sugiere, un juego familiar es aquel donde todos los amigos y miembros de la familia, independientemente de su edad y sexo, pueden aprender, participar y disfrutar vívidamente de la experiencia de jugar un buen juego de mesa. Los juegos familiares son conocidos también como juegos “Gateways”, o juegos introductorios o de iniciación, ya que la sencillez y ligereza de sus reglas y mecánicas, sumado al alto grado de interacción social, los convierten en el anzuelo ideal para enganchar a los no jugadores hacia este interesante y fantástico hobby como lo son los juegos de mesa, un hobby que ha crecido exponencialmente en la última década.

Los juegos familiares son excelentes fuentes de instrucción y de interacción social para adolescentes, ya que, independientemente del nivel de complejidad del juego y de las mecánicas involucradas, generalmente los participantes tendrán que enfrentarse a situaciones que pondrán a prueba sus habilidades personales, y que representan una clara oportunidad de aprendizaje en las siguientes áreas y tópicos de la vida: negociación e intercambio; compartir y competir sanamente; planificación; valor de los momentos en familia; paciencia; aceptación y afrontamiento de la derrota; cordialidad y cortesía para con los participantes y organizadores; respecto a las normas, disciplina, entre muchas otras.

JUEGOS COOPERATIVOS Y SEMI – COOPERATIVOS: Como su propio nombre indica, los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores cooperan, colaboran, es decir, no compiten entre sí sino contra el propio juego que va poniendo trampas y dificultades para que los cooperantes pierdan la partida. Así pues, o ganan todos o pierden todos. Estos juegos dejan en segundo plano la competitividad y se centran en un aspecto poco explotado por los juegos como es la colaboración.

WAR GAMES O JUEGOS DE GUERRA: Los juegos de guerra modernos, conocidos en inglés como “Wargames”, son juegos tan antiguos como la guerra misma, cuyos orígenes se remontan incluso al antiguo Egipto, y que se derivan de otros juegos abstractos de vieja data, tales como el ajedrez y el go. Se trata de

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

juegos tácticos y estratégicos, de complejidad avanzada, que ilustran acciones y operaciones militares a pequeña o gran escala, y que constituyen un híbrido, –en cuanto a sus mecánicas y ambientación se refiere–, entre los juegos abstractos, los estratégicos y los temáticos, pero basados netamente en entornos bélicos.



1.1. Material Académico se Tuvo en Cuenta para el Proyecto

De esta manera el proyecto “JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP”, referencia el proyecto del primer semestre del año 2017 como fuente principal para diseñar y ejecutar los juegos de mesa tradicionales, en la intervención con la comunidad universitaria de la UTP.

De acuerdo a lo anterior se tuvieron presente dos componentes:

1.1.1 Los Tópicos de la Línea:

La historia de la universidad tecnológica de Pereira.

La historia del Fundador de la universidad y sus respectivos rectores.

Los valores y principios que enmarcan a la universidad por parte de los estudiantes y administrativos.

La simbología que adorna y le da vida a la universidad.

La creación de una herramienta lúdico-recreativa “juegos de mesa tradicional”.

1.1.2 Las Diferentes Estrategias de Comunicación Elaboradas por los Estudiantes el Semestre Pasado:

GRUPO INTERES	SECTOR APLICACION	NOMBRE ESTRATEGIA	FORMATO NARRATIVA	POBLACION IMPACTADA
A1	CAMPUS UNIVERSITARIO UTP	TU COLOR UTP	Publicidad presencial a través de difusión de folletos con la información de cada color del logo comercial y su significado además de actividades recreativas.	500 personas de la comunidad universitaria
A2	CAMPUS UNIVERSITARIO UTP	¡QUE BANDERA!	Publicidad presencial (entrega de volantes) además se distribuyeron unas carteleras en algunos puntos críticos de la UPT (edificio 13, 1 y el galpón)	500 personas de la comunidad universitaria
B2	CAMPUS UNIVERSITARIO UTP	LOGOMANIA	Formato lúdico – didáctico, como fichas tangram para el logo comercial y ahorcado para los principios y valores UTP	500 personas de la comunidad universitaria
C1	CAMPUS UNIVERSITARIO UTP	LA BANDERA TE PERTENECE	Campaña informativa, acompañada de las siguientes actividades: repartición de volantes informativos sobre la bandera, entrega de la bandera y una	500 personas de la comunidad universitaria

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

			carita feliz y dos banderas grandes para que la persona escribiera una palabra de lo que le representa cada franja (color) de la bandera	
C2	CAMPUS UNIVERSITARIO UTP	IDENTIFICA LA UTP	Punto de información fijo y móvil acompañado de actividades lúdico – recreativas (Rompecabezas, encuentra las diferencias, datos curiosos y los fragmentos)	500 personas de la comunidad universitaria

2. Lo Planeado Para Ejecutar El Proyecto

CAMBIO DESEADO

- ▶ Cualificar e incrementar el ejercicio de una cultura organizacional UTP (valores, símbolos y principios), de los estudiantes adscritos al servicio social, por medio de iniciativas enfocadas al ejercicio de la responsabilidad social, la mejora de la sana convivencia y el buen trato que aporten al cumplimiento de las metas y estrategias en el marco del PDI con acciones y actores al interior del campus universitario.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

OBJETIVOS

Conformar grupos de esquemas de juegos de mesa tradicional y temática sobre principios, valores y símbolos de la UTP.

Brindar la formación metodológica sobre los juegos de mesas tradicionales para aplicar los tópicos de los símbolos, valores y principios de la UTP.

Planear y diseñar por parte de los estudiantes de servicio social, los juegos tradicionales de mesa con las temáticas (valores, símbolos, valores) elegidos.

Implementar los juegos de mesa tradicionales con actores del campus universitario.

Documentar el proceso realizado por los estudiantes adscritos al servicio social por medio de un informe final.

ACTORES CAMBIO

- ▶ **DIRECTOS:** estudiantes adscritos al servicio social universitario, en la vicerrectoría de responsabilidad social de la UTP.
- ▶ **INDIRECTOS:** Comunidad en general del campus universitario de la Universidad Tecnología de Pereira.

HACIA DONDE VAMOS

Resultado

- ▶ Jóvenes adscritos al servicio social que incrementaron su sentido de pertenencia institucional con los actores del campus universitario.
- ▶ Jóvenes de la UTP que interiorizaron la cultura organizacional con los actores del campus universitario.

Impacto que queremos

- ▶ Satisfacción de los estudiantes del servicio social con los resultados alcanzados en el proceso.
- ▶ Jóvenes que manifiestan su deseo de asumir un mayor sentido de pertenencia institucional con los espacios y actores de las UTP.

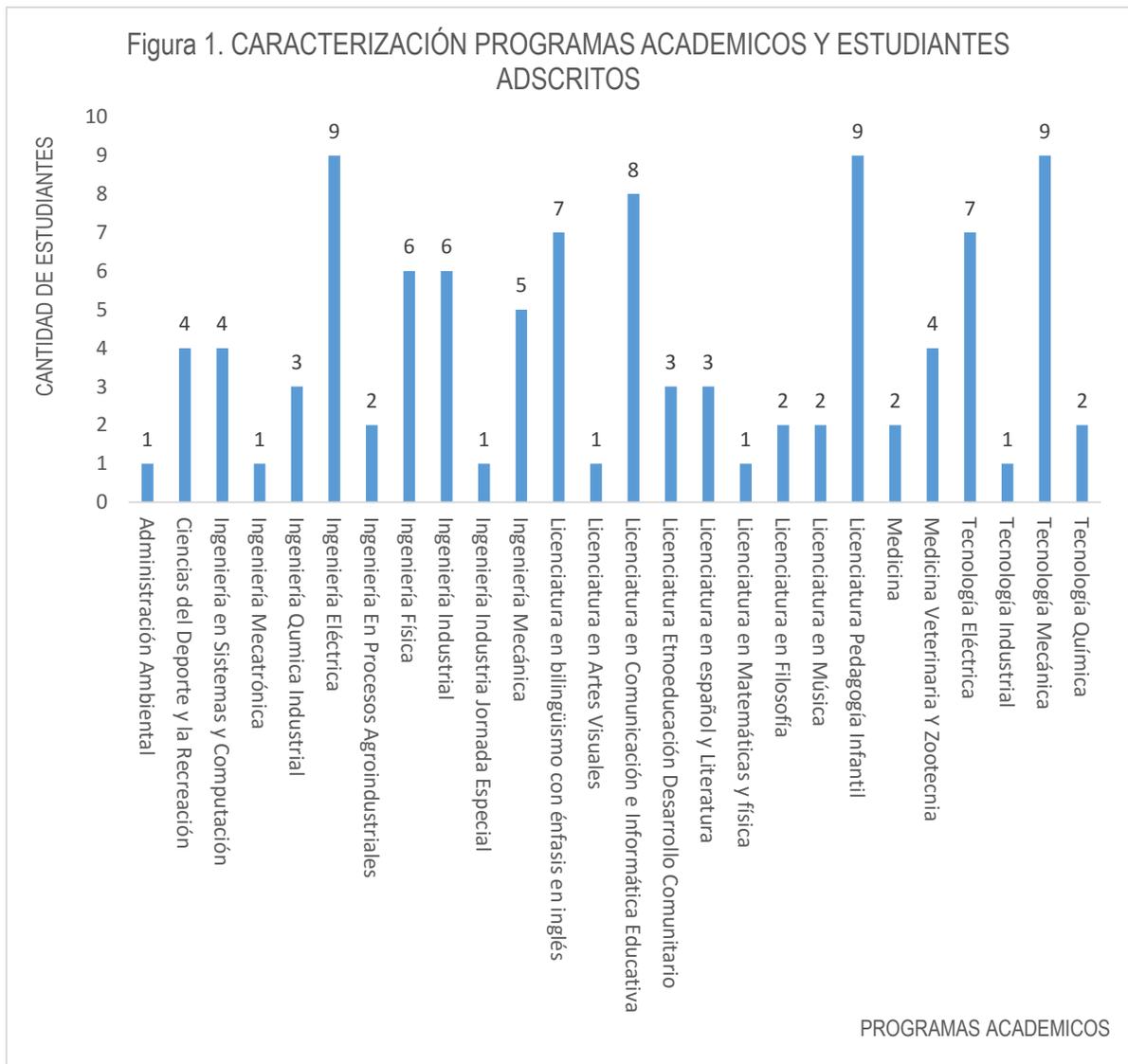
ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

3. Caracterización de los Estudiantes Adscritos a la Línea

La línea de Principios, Valores y Símbolos institucionales tiene hasta la fecha 103 estudiantes vinculados en el proceso de servicio social, quienes provienen de los programas PLAN PADRINO (bono alimentación, bono de transporte) SER PILO PAGA y de BECAS PA' PEPAS. A continuación se describirá la situación de programas de procedencia por parte de los estudiantes es la siguiente:

Administración Ambiental	1
Ciencias del Deporte y la Recreación	4
Ingeniería en Sistemas y Computación	4
Ingeniería Mecatrónica	1
Ingeniería Química Industrial	3
Ingeniería Eléctrica	9
Ingeniería En Procesos Agroindustriales	2
Ingeniería Física	6
Ingeniería Industrial	6
Ingeniería Industria Jornada Especial	1
Ingeniería Mecánica	5
Licenciatura en bilingüismo con énfasis en inglés	7
Licenciatura en Artes Visuales	1
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa	8
Licenciatura Etnoeducación Desarrollo Comunitario	3
Licenciatura en español y Literatura	3
Licenciatura en Matemáticas y física	1
Licenciatura en Filosofía	2
Licenciatura en Música	2
Licenciatura Pedagogía Infantil	9
Medicina	2
Medicina Veterinaria Y Zootecnia	4
Tecnología Eléctrica	7
Tecnología Industrial	1
Tecnología Mecánica	9
Tecnología Química	2

Con relación a la información anteriormente mencionada, se genera un gráfico donde se puede observar de manera más dinámica y visual el impacto (cuantitativo) de estudiantes por programa académico que viene participando activamente en la línea de Principios, Valores y Símbolos institucionales.

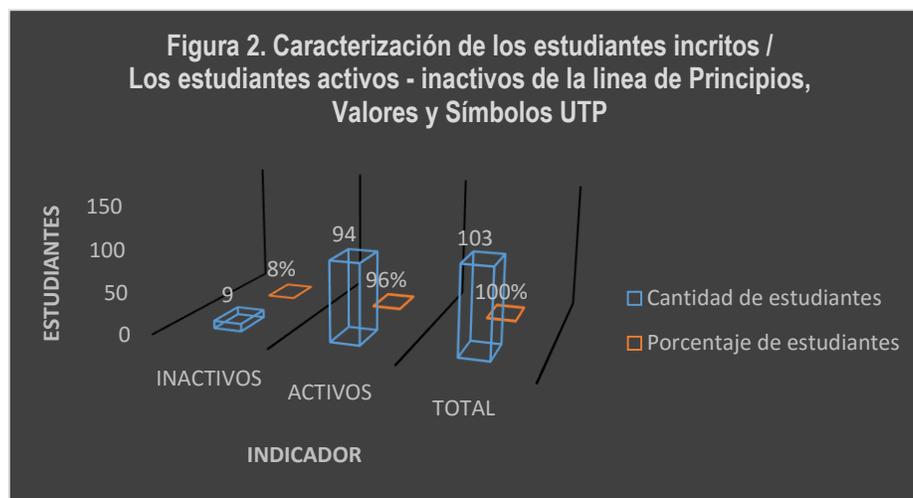


Como se aprecia en el gráfico, se han vinculado y han estado en el proceso continuo de planeación y diseño de los juegos de mesa tradicionales, estudiantes provenientes de 26 de los 32 programas académicos adscritos que tiene la universidad.

La mayor concentración de estudiantes que participaran del proceso está vinculados a los programas académicos de ingeniería eléctrica, física e industrial, licenciatura en pedagogía infantil, comunicación informática educativa y bilingüismo con énfasis en inglés y por último y tecnología mecánica y eléctrica.

No obstante la población real que participo durante todo el semestre cumpliendo con los diferentes talleres fue de 94 estudiantes de los 103 que se inscribieron a la línea, a continuación se mostrara una gráfica con la diferencia entre activos y no activos:

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO



De acuerdo a la figura 2, se evidencia que el 100% que corresponde a 103 estudiantes que pertenecen al proceso de Principios, Valores y Símbolos UTP, existe un 8% que no cumplieron con el servicio social y un 96% que cumplieron con éxito el servicio social.

3.1 Esquemas de Juegos Conformados para la Ejecución del Proyecto

Durante el proceso de la línea de principios, valores y símbolos institucionales con el proyecto “JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP” se conformaron 5 esquemas de juegos que corresponde a martes A1: 10 am – 12m; A2: 4pm – 6pm, miércoles A3: 2pm – 4pm y jueves A4: 10 am – 12m, A5: 2pm – 4 pm. La conformación de los esquemas se realizó a partir del criterio de los horarios disponibles por parte de los estudiantes, luego de cumplir con su agenda académica

De acuerdo a lo anteriormente mencionado los esquemas de juegos conformados son los siguientes:

Dos grupos los días martes

Dos grupos se conformaron en los horarios del martes:

GRUPO DE ESQUEMA A1: MARTES DE 10:00 – 12:00 M

Número de identificación	Nombre y apellido	Programa Académico	Programa de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
1088356114	CATHERINE RENDON ACOSTA	INGENERÍA MECATRONICA	SER PILO PAGA	catherine.rendon@utp.edu.co	A1

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1088350531	CLAUDIA PATRICIA MUÑOZ TORRES	INGENIERÍA INDUSTRIAL	SER PILO PAGA	p.munoz@utp.edu.co	A1
1087560569	DANIELA LOPEZ GIL	TECNOLOGÍA INDUSTRIAL	SER PILO PAGA	daniela.lopez97@utp.edu.co	A1
1113792935	ERIKA LORENA USURIAGA GUZMAN	INGENIERÍA FÍSICA	SER PILO PAGA	erikausuriaga8@gmail.com	A1
1088328958	JENNIFER OROZCO GIL	INGENIERÍA MECÁNICA	TODOS A LA U	jenny.732@utp.edu.co	A1
1088328613	JESSICA JULIANA ALVAREZ	LICENCIATURA EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	PLAN PADRIN O	jessicaj@utp.edu.co	A1
99110704433	JULIANA ESCOBAR CANO	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	juliana.escobar@utp.edu.co	A1
1088339884	KEVIN ANDRES CORREA MESA	INGENIERÍA INDUSTRIAL	BECAS PA PEPAS	kevincorrea84@gmail.com	A1
1088343527	NATHALIA VELEZ VELEZ	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	nathalia.velez@utp.edu.co	A1
1088345193	VALENTINA RENDON ACOSTA	INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN	TODOS A LA U	v.rendon@utp.edu.co rendonvalentina2@gmail.com	A1
1225090438	VANESSA GARCIA GOMEZ	CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN	TODOS A LA U	vanessa.garcia@utp.edu.co	A1

GRUPO DE ESQUEMA A2: MARTES DE 4:00 – 6:00 PM

Número de identificaci ón	Nombre y apellido	Programa Académico	Program a de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
1088346859	ALEJANDRA ECHEVERRY GIRALDO	INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN	TODOS A LA U	a.echeverry@utp.edu.co	A2

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1004518771	ANA MARIA OSORIO BERMUDEZ	LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LITERATURA	BECAS PA PEPAS	ana.osorio@utp.edu.co	A2
1088319865	ANA MARIA SALAZAR AGUIRRE	LICENCIATURA EN ARTES VISUALES	PLAN PADRINO	anasalazar@utp.edu.co	A2
1112789876	BRIAN STEVEN GARCIA USUGA	INGENIERÍA ELÉCTRICA	SER PILO PAGA	steven.garcia@utp.edu.co	A2
1088350595	CAMILO ZUÑIGA AGUDELO	LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN Y DESARROLLO COMUNITARIO	BECAS PA PEPAS	c.zuniga@utp.edu.co	A2
1088353268	CARLOS ANDRES GIRALDO CAMELO	LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LITERATURA	BECAS PA PEPAS	caramelo.giraldo1999@gmail.com	A2
1088344504	DANIELA APONTE TORRES	LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	TODOS A LA U	danielaaponte@utp.edu.co	A2
1088346968	DARLEN VIVIANA BARRAGAN LONDOÑO	INGENIERÍA INDUSTRIAL	TODOS A LA U	d.viviana.barragan@gmail.com	A2
1007274110	ERIKA ESTEFANIA CORAL FLOREZ	MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA	SER PILO PAGA	erika.coral@utp.edu.co	A2
1088034285	HAMILTON CORTES HINCAPIE	INGENIERÍA MECÁNICA	PLAN PADRINO	hamilton.cortes@utp.edu.co	A2
87064567	JAIRO ADRIAN JOJOA JOJOA	TECNOLOGÍA MECÁNICA	PLAN PADRINO	adrian.jojoa@utp.edu.co	A2
1088356474	JESUS DAVID ARANGO ARANGO	INGENIERÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	jesus.d.arango2@utp.edu.co	A2

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

9912080842 3	JHUNIOR VILLAMIL ARANGO	INGENIERÍA FÍSICA	BECAS PA PEPAS	jhunior1999@live.com j.villamil@utp.edu.co	A2
9908040734 0	JONATHAN ANTONIO CRUZ LONDOÑO	INGENIERÍA ELÉCTRICA	SER PILO PAGA	j.cruz@utp.edu.co	A2
1088316832	JUAN CAMILO CARRILLO MELCHOR	CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN	PLAN PADRI NO	camilocarrillo@utp.edu.co	A2
1088352873	JUAN CAMILO ECHEVERRY LARGO	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	echeverryjuan- camilo@hotmail.com	A2
1088327790	JUAN DAVID ESPINOSA QUINTERO	CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN	PLAN PADRI NO	gato316@utp.edu.co	A2
1010079411	JUAN DIEGO RESTREPO ARANZAZU	INGENIERÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	diego.restrepo@utp.edu.co	A2
1088035659	JULIAN DAVID HERNANDEZ VALENCIA	MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA	SER PILO PAGA	julian.hernandez@utp.edu.c o	A2
1088322544	JULIANA PEÑA GOMEZ	INGENIERÍA QUÍMICA INDUSTRIAL	PLAN PADRI NO	julypg1494@utp.edu.co	A2
1225089073	LEIDY JOHANNA SANTA OCAMPO	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	PLAN PADRI NO	leidy.santa@utp.edu.co ldysanta@gmail.com	A2
1004667114	LUIS FELIPE VALENCIA PEREZ	TECNOLOGÍA MECÁNICA	PLAN PADRI NO	luisvalenciaf21@gmail.com	A2
1088351797	MARIA CAMILA OSORIO HUETOCUE	INGENIERÍA FÍSICA	BECAS PA PEPAS	camioso.ko@gmail.com	A2
1225092397	MARIA CAMILA SERNA DURANGO	INGENIERÍA INDUSTRIAL	BECAS PA PEPAS	camiserna2704@gmail.com maria.serna@utp.edu.co	A2
1088356337	MARISOL OCAMPO MORALES	LICENCIATURA EN BILINGÜISMO	BECAS PA PEPAS	marisol.ocampo@utp.edu.co	A2

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

		CON ÉNFASIS EN INGLÉS			
1088324163	MIGUEL ANGEL ROMAN RAMIREZ	LICENCIATURA EN ETNOEDUCACIÓN Y DESARROLLO COMUNITARIO	PLAN PADRINO	miguelroman7@utp.edu.co	A2
1088034926	NICOLAS ARIAS BERMUDEZ	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	PLAN PADRINO	nikoarias12@hotmail.com	A2
1004681558	PABLO ANDRES RESTREPO MAYA	LICENCIATURA EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	BECAS PA PEPAS	arm240714@gmail.com	A2
1088295390	PAULA ANDREA GONZALEZ BAÑOL	INGENIERÍA QUÍMICA INDUSTRIAL	PLAN PADRINO	paola.andrea@utp.edu.co	A2
1088354520	STEVEN MEDINA GONZALEZ	INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN	BECAS PA PEPAS	steven.medina@utp.edu.co	A2
1193536241	VALENTINA GRISALES GOMEZ	INGENIERÍA FÍSICA	BECAS PA PEPAS	grisalesgomez0064@gmail.com v.grisales@utp.edu.co	A2

Un grupo los días miércoles

Un grupo se conformó en el horario de día miércoles

GRUPO DE ESQUEMA A3: MIERCOLES 2 am – 4 am

Número de identificación	Nombre y apellido	Programa Académico	Programa de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
1225088115	ANA MARIA JIMENEZ CUARAN	LICENCIATURA EN FILOSOFIA	PLAN PADRINO	anamat_96@utp.edu.co	A3
1088339415	ANGELICA MARIA HERNANDEZ LARGO	INGENIERÍA QUÍMICA INDUSTRIAL	PLAN PADRINO	lachiquihernandez@utp.edu.co	A3
1088356190	AZAMAT RENDON GARCIA	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	azamat.rendon@utp.edu.co	A3

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1097039785	BRAHIAN CAMILO BUSTAMANTE MAPURA	INGENIERÍA INDUSTRIAL	SER PILO PAGA	b.bustamante@utp.edu.co	A3
1004752620	CRISTIAN CAMILO MONTAÑEZ TABA	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	cristian.montanez@utp.edu.co	A3
1088354407	DANNY SIERRA MARTINEZ	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	dannysm366@gmail.com	A3
1087562069	HORACIO DE JESUS RODRIGUEZ NUÑEZ	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	horacio.rodriguez@utp.edu.co	A3
1007233825	JOHAN ESTEBAN ARISTIZABAL SUAREZ	LICENCIATURA EN MÚSICA	BECAS PA PEPAS	esteban.aristizabal@utp.edu.co	A3
1676283	JORGE IVAN VELASQUEZ GIL	ADMINISTRACIÓN AMBIENTAL	BECAS PA PEPAS	jorge.velasquez@utp.edu.co	A3
1094968355	JOSEPH STEVEN RAMIREZ PARRA	INGENIERÍA MECÁNICA	SER PILO PAGA	joseph0524parra@gmail.com	A3
99072402967	JUAN ESTEBAN TORRES TABARES	MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA	SER PILO PAGA	esteban.torres@utp.edu.co	A3
1225090130	JUAN GUILLERMO ORBES POSADA	LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	TODOS A LA U	juangui.orbes@gmail.com	A3
1088302855	JULIAN DAVID LOAIZA AGUDELO	LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	PLAN PADRINO	j.loaiza@utp.edu.co	A3
1014256181	KATHERINE MARTINEZ SALINAS	LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E	PLAN PADRINO	k.martinez@utp.edu.co	A3

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

		INFORMÁTICA EDUCATIVA			
1088028445	LAURA VANESSA LONDOÑO MORENO	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	PLAN PADRI NO	vane.moreno.321@gmail.com	A3
1088355978	LEIDY CAROLINA PEREZ HOYOS	LICENCIATUR A EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	yesenia_perez2016@outlook.es leidy.perez@utp.edu.co	A3
1004680425	LISBETH MARIN PADILLA	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	lizmarin713@gmail.com	A3
1088034460	LUISA FERNANDA MARTINEZ MONCADA	LICENCIATUR A EN COMUNICACI ÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	SER PILO PAGA	l.martinez1@utp.edu.co	A3
1086280073	MANUELA AREIZA VILLA	INGENIERÍA INDUSTRIAL	PLAN PADRI NO	manuelaareizamanuela@gmail.com	A3
1093230091	MARIAM GERALDINE RAMIREZ MUÑOZ	INGENIERÍA MECÁNICA	SER PILO PAGA	mariamramirez923@gmail.com	A3
1088356923	MARTHA ISABEL ORDOÑES	INGENIERÍA EN PROCESOS AGROINDUST RIALES	SER PILO PAGA	isabel.ordonez@utp.edu.co	A3
1088033457	NATALIA BOLIVAR PEREA	TECNOLOGÍA QUÍMICA	SER PILO PAGA	nathalia98@utp.edu.co	A3
1090334402	NELLY AGUDELO MARIN	MEDICINA	PLAN PADRI NO	nelly@utp.edu.co	A3
1088330914	ROBINSON SALAZAR REYES	INGENIERÍA ELÉCTRICA	PLAN PADRI NO	robinsonelectricidad@utp.edu.c o	A3
1193386062	SEBASTIAN DUQUE RIVERA	INGENIERÍA FÍSICA	BECAS PA PEPAS	sebasduque007@gmail.com	A3

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1088029097	VALENTINA MORALES CARMONA	LICENCIATUR A EN ESPAÑOL Y LITERATURA	PLAN PADRI NO	v.morales@utp.edu.co	A3
1088035024	WILFER VALLEJO MOSQUERA	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	wilfervallejom@gmail.com	A3

Dos grupos los días jueves

Dos grupos se conformaron en los horarios del día jueves.

GRUPOS DE ESQUEMA A4: JUEVES 10 am – 12 m

Número de identificación	Nombre y apellido	Programa Académico	Programa de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
1004671080	ALLAN STWARD SOTO MARIN	INGENIERÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	allansoto99@gmail.com	A4
1088292185	CRISTHIAN JOSE CASTRO RAMIREZ	LICENCIATUR A EN FILOSOFIA	PLAN PADRI NO	khorebell@utp.edu.co	A4
1225092496	DANIELA RINCON VARGAS	LICENCIATUR A EN PEDAGOGÍA INFANTIL	PLAN PADRI NO	daniela.rincon@utp.edu.co	A4
1004699398	FELIPE OBANDO OCAMPO	LICENCIATUR A EN MÚSICA	BECAS PA PEPAS	felipe.obando@utp.edu.co	A4
1112792999	GYNA ALEXANDR A MARIN RESTREPO	MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA	SER PILO PAGA	gina.marin@utp.edu.co	A4
1088351528	HECTOR JOSE LOPEZ GALVIS	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	hectorjosehjl@gmail.com	A4
1005975440	JOHNIER ALEJANDR O GONZALEZ GARAMILL O	LICENCIATUR A EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	SER PILO PAGA	johnier.gonzalez@utp.edu.co	A4

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1088354152	JORGE IVAN ROMERO CABRERA	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	juanslipk3x3@gmail.com	A4
1088338582	JUAN ESTEBAN ESTRADA HERNANDEZ	CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN	PLAN PADRINO	juanes-estrada@utp.edu.co	A4
1088349068	JULIAN DAVID NARVAEZ FRANCO	INGENIERÍA ELÉCTRICA	PLAN PADRINO	judanafra_98@utp.edu.co	A4
99092605252	MARIA ANTONIA QUINTERO MARIN	LICENCIATUR A EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	maria_quintero26@outlook.com	A4
1088348522	MELANY MATURANA VILLA	LICENCIATUR A EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	BECAS PA PEPAS	melany.maturana@utp.edu.co	A4
1088037612	PAOLA ANDREA RAMIREZ SANCHEZ	MEDICINA	SER PILO PAGA	p.ramirez1@utp.edu.co	A4
1088037450	SEBASTIAN GONZALEZ AYA	TECNOLOGÍA MECÁNICA	BECAS PA PEPAS	sebastian.gonzalez1@utp.edu.co	A4
1088350843	VALENTINA PARRA BERRIO	LICENCIATUR A EN PEDAGOGÍA INFANTIL	PLAN PADRINO	valenjm05@gmail.com	A4
99090509191	YURI PAOLA GONZALEZ POLANIA	INGENIERÍA EN PROCESOS AGROINDUSTRIALES	BECAS PA PEPAS	y.gonzalez1@utp.edu.co	A4

GRUPOS DE ESQUEMA A5: JUEVES 2 pm – 4 pm

Número de identificación	Nombre y apellido	Programa Académico	Programa de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
--------------------------	-------------------	--------------------	--------------------	--------------------	-------

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1093228960	ANGIE TATIANA ARIAS OROZCO	INGENIERÍA FÍSICA	SER PILO PAGA	ariast163@gmail.com	A5
1088349268	AYDA LORENA LADINO TREJOS	TECNOLOGÍA MECÁNICA	PLAN PADRI NO	lorena.ladino@utp.edu.co	A5
1088320080	CARLOS ALBERTO MUÑOZ LOPEZ	LICENCIATUR A EN COMUNICACI ÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	BECAS PA PEPAS	a.munoz12@utp.edu.co	A5
1090337190	CLEIDER EMILIO TREJOS FRANCO	LICENCIATUR A EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	PLAN PADRI NO	klei.franco@utp.edu.co fcleider94@gmail.com	A5
1087561188	JAIME AUGUSTO MONTAÑEZ TABA	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	jaime.montanez@utp.edu .co	A5
1088308920	JELSINK SPAIDER RESTREPO QUEBRADA	LICENCIATUR A EN COMUNICACI ÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA	PLAN PADRI NO	smikey93@hotmail.com spaider.restrepo@utp.ed u.co	A5
1087492899	JESSICA ANDREA SANCHEZ AGUDELO	LICENCIATUR A EN PEDAGOGÍA INFANTIL	PLAN PADRI NO	j.sanchez@utp.edu.co	A5
1088034243	JUAN MIGUEL RENDON HENAO	LICENCIATUR A EN MATEMÁTICA S Y FÍSICA	SER PILO PAGA	miguel980611@gmail.co m	A5
9909121549 3	JULIANA YAZMIN MANZO BAÑOL	INGENIERÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	julimanzo1209@gmail.co m	A5
1088326208	LAURA MARCELA HERNANDEZ MARTINEZ	LICENCIATUR A EN ETNOEDUCA CIÓN Y DESARROLLO	TODOS A LA U	lau.mar.h@utp.edu.co	A5

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

		COMUNITARIO			
1088347742	LEIDY CAROLINA MEJIA OSORIO	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	BECAS PA PEPAS	leidy.mejia@utp.edu.co	A5
1024537326	MERLIM TOVAR VASQUEZ	INGENIERÍA ELÉCTRICA	PLAN PADRINO	litovar@utp.edu.co	A5
1088034636	SANTIAGO CEBALLOS GOMEZ	INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN	SER PILO PAGA	ceballossnty@gmail.com	A5
1225092586	SEBASTIAN DURAN LONDOÑO	TECNOLOGÍA ELÉCTRICA	BECAS PA PEPAS	sebitas.d.l.27@gmail.com sebastian.duran@utp.edu.co	A5
1088023361	STEPHANE BAÑOL ACEVEDO	LICENCIATURA EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	PLAN PADRINO	tfa98@utp.edu.co tfa498@hotmail.com	A5
1031174291	YERLY NATALY TOVAR VASQUEZ	INGENIERÍA INDUSTRIAL JORNADA ESPECIAL	PLAN PADRINO	y.tovar@utp.edu.co	A5
1093229225	YESSICA ESMERALDA RODRIGUEZ RAMIREZ	LICENCIATURA EN BILINGÜISMO CON ÉNFASIS EN INGLÉS	SER PILO PAGA	jessi_esme10@hotmail.es	A5

ESTUDIANTES QUE AUN NO HAN ELEGIDO GRUPOS DE ESQUEMAS

Número de identificación	Nombre y apellido	Programa Académico	Programa de Apoyos	Correo Electrónico	Grupo
1004733574	EDWIN ANDRES MOSQUERA	INGENIERÍA ELÉCTRICA	SER PILO PAGA	edwiinamm@gmail.com	
1088343683	LEIDY JOHANA JIMENEZ SALDARRIAGA	TECNOLOGÍA QUÍMICA	PLAN PADRINO	leidyjohanajimenez18@gmail.com leidy.jimenez@utp.edu.co	

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO



4. Diseño Metodológico – Formación para los Talleres y Herramientas Lúdico-Recreativas Ejecutadas.

El proyecto “JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP” se basó en la metodología lúdica creativa que se ubica dentro de un concepto de aprendizaje interactivo, donde el estudiante aprende mediante los juegos de mesa tradicionales y así fomentar el pensamiento crítico, la formación integral de profesionales y el componente de ciudadanía – democracia a partir del análisis de la realidad sociocultural que rodea el campus universitario.

Se realizaron 11 talleres teórico - prácticos con una articulación entre los principios, valores y símbolos de la UTP, también en los talleres se tuvo presente la actividad lúdica, a través del JUEGO, ya que el estudiante expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor (Llanos, 1988)

El infante jugando expresa sentimientos, ideas y fantasías descubriendo su esquema corporal, su capacidad de movimiento, la forma de relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodea el ambiente, su cultura y su mundo; desarrolla su creatividad y estimula la expresión corporal, oral y gráfica. En esta dinámica donde se mezcla realidad y fantasía, el estudiante va encontrando su propia identidad. (Dinello, 1989).

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

El diseño metodológico para la formación de los talleres y herramientas lúdico-recreativas en la ejecución de los deferentes juegos de mesa tradicionales por cada esquema de juego conformado, contemplo el siguiente tablero de mando:

4.1 Tablero de Mando de los Talleres

4.1.1 Reunión General – Bienvenida a los estudiantes Adscritos

1. Qué se hizo

Se realizó una reunión general sobre la metodología y los horarios de la línea con los estudiantes que se inscribieron cuando realizaron la inducción de los apoyos socioeconómicos.

Dónde se realizó:

La actividad se realizó en la sala de audiovisuales del edificio de la julita en los horarios de 12 m a 2 pm y de 6 pm a 8 pm

1.1 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 40 estudiantes inscritos a la línea

1.2 Duración:

2 horas por sesión.

1.3 Descripción de la actividad:

La reunión general se programó el mismo día y en los mismos horarios en conjunto con la línea de IMAGINARIOS URBANOS, en primera instancia se le pidió a cada estudiantes que en una hoja copiara los siguientes datos personales: nombre completo, código, teléfono y correo, esto con el fin de corroborar la base de datos que se tiene además se realizó una inducción de cómo iba hacer la metodología de ambas líneas, allí se les explico que este semestre se iban a trabajar los juegos de mesas y los juegos tradicionales, en segunda instancia se mencionó que todos los talleres eran presenciales y que se iba a tener una práctica con el campus universitario donde van a dar a conocer los trabajos realizados por cada esquema de juego en una feria, en tercera instancia se les dio a conocer a los estudiantes las fechas de entregas de apoyos socioeconómicas y las fechas en las cuales ellos deben de hacer entrega de una fotocopia de la hoja de reportes y por ultimo cada profesional dio a conocer los horarios disponibles para la realización de los talleres y el estudiante debía escoger un horario y copiarlo en la hoja donde están sus datos personales.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

- 2. Si la actividad había sido programada con anticipación: si,** se preparó el orden del día en conjunto con el profesional de la línea de Imaginarios Urbanos, se realizó la gestión administrativa y técnica para el espacio físico donde se desarrolló la reunión, se sacaron las hojas de asistencia.

2.1 Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

1. Dar la bienvenida a los estudiantes que se inscribieron a la línea
2. Presentación de los profesionales a cargo de la línea
3. Asignar horarios para desarrollar los talleres
4. Verificar los datos personales y de contacto de cada estudiante inscrito

2.2 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Se recolectó las hojas de cada estudiante con los datos personales y de contacto.
- Conformación de grupos de trabajo según los horarios elegidos por los estudiantes
- Se logró un primer acercamiento con los estudiantes inscritos a la línea también se presentó el nombre de la profesional a cargo, datos de contacto (oficina, correo y teléfono) y el nombre completo de la línea

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se percibe un alto porcentaje de estudiantes que el semestre pasado estuvieron inscritos en la línea, no obstante se nota el interés por de todos los estudiantes por la línea y los conocimientos que pueden adquirir.



4.1.2 Primer Taller – Presentación personal estudiantes - líder

1. Qué se hizo

Se realizaron dos actividades: la primera actividad consistió en una presentación del proyecto de Principios, Valores y Símbolos de la UTP (objetivos, metodología, actores de cambio y hacia dónde vamos) y la segunda actividad fue definición de los conceptos básicos del proyecto (Historia, bandera, escudo y estrategias de comunicación)

1.2 Dónde se realizó: En los salones y horarios dispuestos para ejecutar los talleres con los 5 grupos de interés

1.3 Quiénes y cuántas personas participaron: La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 60 estudiantes inscritos a la línea

1.4 Duración: 2 horas por sesión.

1.5 Descripción de la actividad:

En la primera actividad que fue la presentación del proyecto la cual se empezó nombrando que este proyecto está inscrito a la VRSBU, se mencionaron los objetivos o áreas estratégicas, cuál iba hacer la metodología y cronograma, también cuantos actores de cambio se iba a tener además el propósito de los proyectos en la VRSBU. (Se presentó unas diapositivas)

La segunda actividad consistió en realizar una presentación donde se mostró la historia de la UTP y se mostró también un video, se continuo con la bandera donde se describió cada franja y color de la bandera, el mismo ejercicio se realizó con el escudo y para terminar de describió que eran estrategias de comunicación y como se podían utilizar en el campus universitario.

Para terminar se realizó una actividad que se llama el fichero se le pidió al estudiantes que en la parte de atrás de un cuaderno escogiera una hoja en blanco y la dividiera en dos partes iguales en una parte debía escribir que esperan del proyecto y que piensan que se va a dar en cuanto a temáticas y la otra parte la dejaremos en blanco y al final del proyecto llenaremos ese espacio y haremos un comparativo.

2. Si la actividad había sido programada con anticipación: N/A

2.1 Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

1. Presentar el proyecto de Principios, Valores y Símbolos de la UTP.

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

2. Iniciar con la primera parte de los conceptos básicos del proyecto

2.2 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Se presentó el proyecto y se obtuvo un conocimiento por parte de los estudiantes de la línea a la cual se inscribieron.
- Se presentó la primera fase de los conceptos básicos y los estudiantes conocieron quien era Jorge Roa Martínez, además entendieron por qué el escudo tenía los colores que lo conforman y además se enteraron y conocieron la bandera la UTP.

b) Resultados no previstos anteriormente:

Un nivel alto de desconocimientos por los símbolos, valores y principio de la institución.

Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se observó en ambos grupos de intervención que los estudiantes no conocen ni tienen idea de los símbolos, valores y principios de la UTP lo que lleva a que no tengan un sentido de pertenecía por la institución.



4.1.3 Segundo Taller – Contenido Temático

1. Qué se hizo

Se realizó el segundo taller de la línea que consistió en explorar el contenido temático en dos partes, la primera es todo lo relacionado con los juegos de mesa y la segunda parte es lo relacionado con el plan estratégico (principios, valores y símbolos) de la UTP, luego se mencionó tres componentes gruesos de la

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

metodología para la creación de los juegos de mesa y por último se invitó a los estudiantes a que visitaran la página de la universidad.

1.1. Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón B11 en los horarios de 10 am – 12 m y de 2 pm – 4pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 27 estudiantes inscritos al grupo de esquema A4 – A5

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El segundo taller se dividió en tres partes importantes, la primera parte consistió en subdividir el grupo en grupos de 5 estudiantes para el desarrollo de los juegos de mesa tradicionales, luego se procedió a explicar detalladamente las clases de juegos de mesa que existen para que cada grupo fuera eligiendo en que clasificación de juego se iban a centrar, la segunda parte consistió en mostrar a manera de dialogo todo lo relacionado con el plan estratégico de la universidad (bandera, escudo, himno, valores, principios, misión, visión, símbolos, logo comercial y la historia) y se pactó un acuerdo con el grupo que en cada sesión de trabajo se iban a profundizar más en estas temáticas, de igual forma la líder menciono que la información reposaba en la página de la universidad, como tercera parte se mostró los tres componentes de la metodología (antes, durante y después) de cómo crear un juego de mesa, vale la pena aclarar que NO se desarrollan los componentes solo se mencionan, allí se realizó una aclaración para que los estudiantes no se confundieran, la cual fue que la línea tiene una metodología transversal y que la construcción del juego de mesa tradicional tiene otra metodología y por último la líder invito a los estudiantes a que visitaran la página de la universidad para ver los temas relacionados con el plan estratégico institucional.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó el orden del día del segundo taller en consecuencia al plan de trabajo planeado en la propuesta

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

1. Conformar los subesquemas de juegos

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

2. Explicar las clases de juegos de mesa tradicionales
3. Explicar el plan estratégico institucional
4. Explicar la metodología de cómo crear un juego de mesa tradicional

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Se conformaron subesquemas de 5 estudiantes para la planeación y diseño de cada juego de mesa tradicional.
- Se explicó detalladamente y profundamente las clases de juegos
- Se mostró el plan estratégico institucional a manera de diálogo de doble vía (estudiantes – líder; líder – estudiante)
- Se enseñó la metodología que se utilizara para el desarrollo de la creación del juego de mesa tradicional

•

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Los estudiantes poseen un bajo nivel de sentido de pertenencia por la institución ya que no conocen sino que el nombre de la universidad y la ubicación de los edificios en el campus universitario, pero del plan estratégico institucional (misión, visión, historia, etc.) no tienen conocimiento a pesar de que los estudiantes se familiarizaron con estas temáticas en la inducción y no sobrepasan el cuarto semestre de estar en la u.



4.1.4 Tercer – Primera Parte de la Metodología, Sesión 1

1. Qué se hizo

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

Se realizó el tercer taller, la primera parte sesión uno que corresponde a la elaboración de ideas, categoría del juego de mesa, a quien va ir dirigido y unos posibles nombres del juego.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A01 en el horario de 10 am – 12 m y en el salón 206 edificio 1A en el horario de 4 pm – 6 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 31 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

Para iniciar con el desarrollo de la actividad o el taller se recordó a los estudiantes que a partir del tercer taller en adelante hasta el décimo taller se iba a trabajar con el sistema de cada esquema de juego, ósea que el grupo se dividía en subgrupos y durante las dos horas, planeaban y diseñaban el juego y la líder iba asesorando a cada esquema de juego, además se recordó que iba hacer una formación autónoma direccionada y para el 6 de noviembre se tenía que tener el juego listo.

De acuerdo a lo anterior la líder inicio el taller explicando la primera sesión de la primera parte de la metodología de cómo crear un juegos de mesa que consistió en la elaboración de un árbol de ideas (en el tallo va la categoría del juego y el las ramas los posibles juegos de esa categoría y luego el esquema de juego (estudiantes) escogían que juego iban a diseñar y explicar por qué ese y no otro), la elección de la categoría de juego con referencia a las 4 categorías que existen (familiar, abstractos, cooperativos y de guerra), a quien va dirigido el juego (población por edades o por cargos) y una lluvia de ideas de nombres para el juego, en el transcurso de que los esquemas de juego trabajaban la líder pasaba y resolvían y aclaraba dudas.

Al final de la sesión con los cambios realizados de las revisiones, se dio un visto bueno del juego para continuar con los demás puntos de la metodología en el siguiente taller.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

Los objetivos eran:

- Iniciar con el sistema de formación autónoma dirigida o presencial de los talleres
- Desarrollar la primera sesión de la primera parte de la metodología del juego

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Se generó un espacio interactivo y agradable de aprendizaje donde los estudiantes realizan las actividades planteadas por iniciativa propia, además se dio paso a cambiar la perspectiva (ver los talleres como un espacio aburrido y de solo asistir obligados) de los talleres que tienen los estudiantes y también se abre la posibilidad de que el estudiante proponga y sean también líderes de este proceso (asesorías personalizadas).
- Se determinaron las temáticas y la clases de juegos que van a ser planeados y diseñados por cada esquema de juego además se eligió a que población (UTP) iban a impactar y fomentarles el conocimiento de los principios, valores y símbolos institucionales

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Los estudiantes expresaron que la metodología de la línea es muy interesante porque ven que es un espacio donde ellos mismos (protagonistas del conocimiento) crean, transforman o aprenden sobre temáticas interesantes de la universidad, además ven el taller como un lugar de interacción interdisciplinario y no como un aula de clase donde una persona habla y habla de temas que no son del interés, también se sienten cómodos porque aparte de aprender se recrean.

4.1.5 Cuarto Taller – Primera Parte de la Metodología, Sesión 2

1. Qué se hizo

Se realizó el cuarto taller, que correspondió a la continuación de la primera parte de la metodología pero la sesión dos la cual fue establecer las metas del juego y a determinar los parámetros de como los jugadores ganan

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A03 en el horario de 2 pm – 4 pm

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 25 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

Hoy se inició la sesión se realizó una reflexión sobre la entrega de los reportes por cada estudiante, donde se recordó que la entrega del reporte es responsabilidad de cada estudiante y que el cumplimiento del servicio social depende de un 80% de asistencia a los talleres y un 20% la entrega de cada reporte en las fechas determinadas. Como se tuvo algunos inconvenientes con los reportes de algunos estudiantes, la líder propuso un método nuevo para la entrega del mismo, el cual es que el reporte solo se firma una vez se termina el taller o en el transcurso del día que se realiza el taller, por ende estudiante que no haga firmar el compromiso el día del taller no se le firmara después y se asume que no asistió al taller.

De acuerdo a lo anterior los estudiantes estuvieron de acuerdo y posteriormente la líder inicio el taller explicando la segunda sesión de la primera parte de la metodología de cómo crear un juegos de mesa que consistió en establecer las metas del juego y determinar los parámetros de cómo se gana, adicionalmente se realizaron algunas retroalimentaciones de los ítems anteriores.

Durante la sesión la líder fue revisando el trabajo en grupo y resolviendo inquietudes o clarificando ideas para luego dar el VoBo y dar paso a los siguientes ítems en el próximo taller.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Establecer las metas del juego de mesa de acuerdo a la tipología del juego
- Determinar los parámetros de cómo se gana el juego

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

- Durante el trabajo en grupo los estudiantes generaron un espacio de dialogo y discusión sobre cuales podían ser las metas sin irse a confundir con el objetivo general del juego, esto permitió que el estudiante fomente la observación desde el punto de vista como planeador y no desde el punto de vista externo o ajeno al juego. Además se incentivó a buscar la temática y conocer a profundidad la información para poder establecer a donde se quiere llegar con el juego.
- Los estudiantes se dieron cuenta que generar un juego con alguna finalidad formativa o educativa no era tan sencillo ya que para poder ganar o determinar que es ganador debe de superar algunos obstáculos, pero crear esos obstáculos en un universo interdisciplinario como es el campus universitario UTP es complejo y ahí se situaron los estudiantes en el ejercicio investigativo, generándoles un alto grado de ¿?¿?¿?¿?¿? sobre la temática porque han observado que el sentido de pertenencia que poseen los estudiantes es bajo y a la vez hay mucha información que se desconoce. Al final los estudiantes con el dialogo y el trabajo interdisciplinario lograron llegar a unos parámetros considerables.

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se observa que con la nueva metodología los estudiantes se sienten cómodos, ellos manifiestan que el servicio social no es ir a un aula de clase y recibir información a través de una persona, lo ven innecesario porque en la red hay mucha información y todos tienen acceso a ella.

Para ello el servicio social es más agradable y no lo ven como una obligación sino como un espacio de formación cuando se hace con una metodología más práctica donde el estudiante haga parte de la creación de un proyecto social y transformador para el campus.

4.1.6 Quinto Taller – Primera Parte de la Metodología, Sesión 3

1. Qué se hizo

Se realizó el quinto taller, que correspondió a la continuación de la primera parte de la metodología pero la sesión tres la cual fue establecer las reglas o instrucciones del juego de mesa tradicional además de ir pensando sobre el manual de uso del mismo.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón B11 en el horario de 10 am – 12 m y en el horario de 2 pm – 4 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 31 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

Se inició el taller con la indicación por parte de la líder que fue elaborar un borrador del tablero de reglas o instrucciones de como jugar el juego de mesa tradicional.

Cada esquema de juego se le dio las indicaciones específicas con referencia a cada juego.

En la mitad de la sesión la líder les menciona que fueran pensando también en la elaboración de los ítems del manual de uso del juego.

A medida que cada esquema de juego iba elaborando las reglas o instrucciones del juego la líder las iba revisando y haciendo modificaciones para posteriormente cuando se terminó la sesión tuviera el tablero de reglas o instrucciones el VoBo.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa.

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Elaborar las reglas o instrucciones del juego de mesa tradicional
- Diseñar el manual de uso del juego de mesa tradicional

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión cada esquema de juego de mesa tradicional elaboró un borrador de las reglas o instrucciones del juego y al finalizar la sesión cada esquema termino con un VoBo del borrador. Estas reglas

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

o instrucciones de juego serán expuestas a prueba en el taller siguiente donde se realizara un juego de prueba y allí saldrán las sugerencias que se le deben hacer a las reglas o instrucciones.

- Cada esquema de juego inicio con la primera etapa de diseñar el manual de uso del juego, la primera etapa corresponde al diagnóstico que como diseñar el manual, al finalizar el juego de mesa deben terminar la elaboración del manual de uso.

•
b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se aprecia que los estudiantes están muy concentrados y comprometidos con la elaboración de cada juego de mesa correspondiente a cada esquema de juego, además se nota que hay un alto grado de asistencia al taller

4.1.7 Sexto Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 1

1. Qué se hizo

Se realizó el sexto taller, que correspondió a la segunda parte, sesión 1 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia a diseñar un juego piloto.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A03 en el horario de 2 pm-4 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 22 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy estuvo dividido en tres fases la primera fase correspondió a que cada esquema de juego preparaba el juego piloto que tenían ya diseñado desde la clase pasada y empezaban a jugar para verificar si las reglas, el manual y el juego en sí mismo funcionaba de acuerdo a lo planeado.

En la segunda fase solo un integrante de cada esquema de juego se quedaba explicando el juego y los demás integrantes empezaron a rotar por todos los

juegos disponibles en el aula, al finalizar los juegos cada integrante le hacia una sugerencia, un aporte o daba el VoBo del juego, las reglas y el manual. También la líder juego el juego e hizo unas críticas constructivas a cada juego

Y para finalizar la tercera parte consistió en que la líder realizo una retroalimentación de cada juego y cada esquema de juego, además recordó que a partir de este taller hasta el 2 de noviembre se trabajara en el diseño del juego final, también informo sobre las fechas de certificación y fue muy reiterativa con la metodología (compromiso) de la línea de principios, valores y símbolos institucionales que se está manejando este semestre.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Diseñar un juego piloto
- Familiarizarse con el juego piloto

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión se terminó de pulir el juego piloto que cada esquema de juego tenía que tener para la sesión. El juego piloto tuvo como propósito que cada esquema presentara el juego que iba a diseñar con sus respectivas reglas y manuales para posteriores sugerencias o cambios.
- Cada esquema de juego se familiarizo con el juego planeado por ellos mismos donde encontraron debilidades y fortalezas como grupo y en el juego además los demás integrantes de otros esquemas de juegos tuvieron la oportunidad de conocer el juego y hacer críticas constructivas al mismo
-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencio un espacio dinámico donde cada estudiante tuvo la oportunidad de participar en actividades, conocer información sobre la universidad y hacer críticas constructivas ante un proceso, además se dieron cuenta de una forma muy recreativa y divertida que su sentido de pertenencia por la institución es baja.

4.1.8 Séptimo Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 2

1. Qué se hizo

Se realizó el séptimo taller, que correspondió a la segunda parte, sesión 2 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia al iniciar el diseño del juego final tablero

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón B11 en el horario de 10 am – 12 m y en el de 2 pm – 4 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 29 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy estuvo dividido en dos partes, la primera parte correspondió a la explicación por parte de la líder de la estructura del proyecto y que ítems iba a calificar el 2 de noviembre del presente año tanto del proyecto como el juego.

Estructura del juego: portada (nombre de la línea, nombres de los estudiantes que pertenecen a cada esquema de juego, la dependencia VRSBU, la universidad a la que están adscritos y el programa donde cumplen el compromiso); Desarrollo del proyecto (introducción, nombre del juego, ejecución de los ítems de cómo crear un juego de mesa, metodología de cada esquemas de juego, registro fotográfico del antes, durante y después, bibliografía; Juego físico se va a calificar tablero y piezas externas, manual de uso, instrucciones de juego y empaque y por ultimo de recordó las semanas de ejecución en el campus además de la presentación del juego en el cierre de la línea el 27 de noviembre

La segunda parte correspondió a que cada esquema de juego iniciaba a desarrollar las actividades para terminar el juego final.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

Los objetivos eran:

- Explicar la estructura del proyecto
- Iniciar con el diseño del juego final

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión la líder explico brevemente como era la estructura del proyecto y que se iba a calificar el 2 de noviembre, además recordó que el esquema del juego que no tuviera completo el juego y el proyecto no cumplía con el servicio social.
- Cada esquema de juego en mesas redondas trabajaron en sus respectivas actividades para el diseño de su juego y la líder fue dando ronda para dar VoBo o apoyar a desarrollar las ideas de los estudiantes.

-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencio que los estudiantes con la elaboración del juego han buscado información sobre los principios, valores y símbolos de la UTP, lo que lleva a que se apropien más del conocimiento, no obstante se han motivado más a visitar la página de la universidad con otros propósitos que no son para ver asignaturas o notas académicas.

4.1.9 Octavo Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 3

1. Qué se hizo

Se realizó el octavo taller, que correspondió a la segunda parte, sesión 3 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia al diseño de elementos o piezas que ambientan el juego en relación con la temática.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A01 en el horario de 10 am – 12 m y en el salón 206 edificio 1A en el horario de 4 pm – 6 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 38 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy se dedicó a que los esquemas de juego iniciaran a diseñar las piezas o elementos externos que ambientan el juego de cada uno como por ejemplo (dados, fichas, tarjetas, etc.), además de continuar con la elaboración del tablero del juego de mesa.

Por otra parte la líder visito cada esquema de juego y reviso los elementos elaborados hasta la fecha por ende corrigió algunos juegos y dio VoBo a otros que se encontraban dentro de los estándares establecidos.

Le recomendó al grupo en general hacer un cronograma de que actividades les falta, que actividades han realizado con relación al tiempo restante que corresponde a 3 semanas un total de 6 horas para la entrega del proyecto – juego.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Diseñar los elementos o piezas externas que ambienten el juego de mesa tradicional.
- Continuar con la elaboración del tablero del juego de mesa.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión cada esquema de juego inicio la primera etapa de elaboración de las piezas o elementos externos que ambientan o acompañan el juego como dados, fichas, tarjetas de preguntas – respuestas, figuras.
- Se continuó con la terminación de algunos tableros de los diferentes juegos, mientras que hay grupos de esquemas que están a la espera (gestión VRSBU- departamento de compras) de unas impresiones para poder terminar los tableros. Además la líder reviso las actividades terminadas y procedió a dar el VoBo.

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencio que los estudiantes no saben distribuir el tiempo para elaborar las actividades en las dos horas del taller programadas, por ende existe un porcentaje alto de los esquemas de juegos que se encuentran retrazados en actividades relacionadas con el cronograma de la línea, de igual forma cada grupo tiene claro que el juego lo deben entregar la el 2 de noviembre.

Por otra parte hay un % alto de compromiso en todos los esquemas de juegos, en elaborar un juego de mesa tradicional impecable.

4.1.10 Noveno Taller - Segunda Parte de la Metodología, Sesión 4

1. Qué se hizo

Se realizó el noveno taller, que correspondió a la segunda parte, sesión 4 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia a probar los elementos elaborados (tablero de juego y fichas externas)

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A01 en el horario de 10 am – 12 m y en el salón 206 edificio 1A en el horario de 4 pm – 6 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 37 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy se dedicó a que los esquemas de juego culminara la elaboración de las piezas o elementos externos que ambientan el juego de cada uno como por ejemplo (dados, fichas, tarjetas, etc.), además se puso a prueba cada juego de mesa con los estudiantes de otros esquemas de juegos.

Por otra parte la líder visito cada esquema de juego y reviso los elementos elaborados y el proyecto (escrito) hasta el momento, dando el VoBo a los ítems establecidos según los estándares de cómo elaborar un juego de mesa

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Terminar los elementos o piezas externas que ambienten el juego de mesa tradicional.
- Continuar con la elaboración del proyecto del juego de mesa.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión, cada esquema de juego se encuentra en la segunda etapa de la elaboración de las piezas o elementos externos que ambientan o acompañan el juego como dados, fichas, tarjetas de preguntas – respuestas, figuras.
- Se continuó con la terminación de algunos tableros de los diferentes juegos de mesa, también cada esquema está en el desarrollo del proyecto (escrito)

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencia que los estudiantes no saben trabajar en equipo o colaborativamente lo que lleva a que exista un desorden en la asignación o cumplimiento de tareas con relación a las fechas establecidas.

Además se percibe que algunos estudiantes se les dificultan apropiarse de la responsabilidad y cumplimiento de actividades para el servicio social porque ven que la línea no tiene importancia académica más que una obligación de asistir dos horas a un salón, por ende realizan las actividades o proyectos de cualquier modo.

4.1.11 Décimo Taller – Segunda Parte de la Metodología, Sesión 5

1. Qué se hizo

Se realizó el décimo taller, que correspondió a la segunda parte, sesión 5 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia a la terminación final del diseño del tablero, fichas externas y la realización del manual de uso del juego.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón B11 en el horario de 10 am a 12 m y de 2 pm a 4 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 14 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy se dedicó a que los esquemas de juego, terminaran el proceso de diseño del juego completo incluyendo tablero, proyecto y piezas externas que ambientan el juego, además se dio espacio para que elaboran un manual de uso del juego, este ítem contempla las acciones que las personas deben tener para conservar el juego en óptimas condiciones y el empaque donde va el juego (caja, bolsa, etc.). No obstante se recordó nuevamente lo que debe contener el juego físico y el proyecto escrito, donde cada esquema junto con la líder realizó un chequeo de lo que tenía y lo que les faltaba.

A los grupos que les faltan ítems por terminar la líder fue reiterativa que solo tienen estas dos horas para terminarlo y que dentro de ocho días el taller será dedicado a la exposición de los juegos por cada esquema y a una prueba final del juego antes de iniciar el proceso de ejecución de los diferentes juegos en el campus universitario.

Por otra parte la líder visito cada esquema de juego y reviso los elementos elaborados y el proyecto (escrito) hasta el momento, dando el VoBo a los ítems establecidos según los estándares de cómo elaborar un juego de mesa

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Terminar el proceso de diseño y elaboración del juego de mesa.
- Diseño de un manual de uso del juego.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión, cada esquema de juego termino la fase de diseño y elaboración del juego de mesa, lo cual para dentro de ocho días se

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO

obtiene un juego de mesa físico y un proyecto escrito de cada esquema.

- Se diseñó y elaboro un manual (hoja con ítems) de uso del juego que corresponde a las acciones que se deben tener para conservar el juego.

-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencia en los grupos de trabajo que los estudiantes se encuentran satisfechos con la elaboración de un producto real y adaptado a una temática educativa que muchos no conocen o no se apropian del conocimiento, además con un grado de alegría por haber contado con un grupo de trabajo bien, que las diferencias no perturbaron el trabajo y que el tema de estudiantes interdisciplinarios los fortaleció mucho. Solo queda esperar como se sienten exponiendo y dando a conocer el juego a la comunidad universitaria.

4.1.12 Decimo Primer Taller – Tercera Parte de la Metodología, Sesión 1

1. Qué se hizo

Se realizó el décimo primer taller, que correspondió a la tercera parte, sesión 1 de la metodología de cómo crear un juego de mesa, este ítem hizo referencia a la exposición grupal del proyecto teórico y el juego de mesa físico.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio la Julita salón A03 en el horario de 2 pm – 4 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 24 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller de hoy inicio de una manera diferente donde la líder de la línea tomo vocería y dio un orden del día para desarrollar dicho taller, el orden del día fue el siguiente:

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

- Exposición (mostrar las partes del juego) de cada esquema el juego de mesa
- Habilidades y debilidades que tuvieron como grupo
- Actividad “jinete a sus caballos” a cargo por la líder
- Una retroalimentación de la línea hasta el momento.
-

De acuerdo a lo anterior cada esquema de juego tuvo aproximadamente 20 minutos para exponer el juego que diseñó, allí se mostraron las fichas externas que ambientan el juego el tablero y el empaque donde va el juego aparte se dijo en nombre de cada juego.

En el componente de habilidades y debilidades cada esquema de juego dio a conocer los tropiezos que tuvieron a la hora de elaborar el juego con un equipo interdisciplinario, donde se dio a conocer incomunicación de cada integrante, la prolongación de tiempo a la hora de hacer una actividad, la actitud y aptitud positiva de los participantes, etc.

La líder en vista que los esquemas de juegos a la hora de diseñar y planear el juego de mesa y hasta en su desarrollo tuvieron dificultades en resolución de problemas y de no romper esquemas o paradigmas, surgió la necesidad de realizar la actividad de mesa en categoría abstracta que se denomina jinete a sus caballos donde el estudiante se ve enfrentado a una situación problema con tres componentes y que debe utilizar sus habilidades comunicativas y creativas para resolver el conflicto.

Y para terminar el taller la líder expuso que como ya íbamos a cambiar de dinámica en el servicio social ósea que pasábamos de planeadores y diseñadores a ejecutar los proyectos se debía hacer una retroalimentación del proceso que bueno y que malo tenía la línea, por ende cada estudiantes dio a conocer las cosas positivas y negativas que tenía el proceso donde se dieron a conocer más positivas que negativas como que les gustaba mucho la metodología de autonomía y de motivar a crear proyectos, además los enfrentaba a un reto de la actualidad de no seguir esperando el paso a paso de lo que se debe hacer sino ellos tomar la vocería.

También al final se recogió el juego de mesa físico y el proyecto para ser revisado y aprobado y luego salir al campus a ejecutarlo en tres sesiones de intervención.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia a los ítems de la metodología de cómo crear un juego de mesa

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Exponer el juego de mesa.
- Retroalimentar el proceso hasta la fecha.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante la sesión, cada esquema de juego dio a conocer el nombre del juego, cuál era la temática y cuáles eran sus fichas externas además como se jugaba.
- Cada estudiante expuso sus sentimientos positivos y negativos que la línea le ha dejado hasta el momento que más que negativas fueron positivas.

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencio un % alto de responsabilidad por parte de los estudiantes a la hora de entregar el proyecto teórico y el juego de mesa físico en el tiempo establecido, además cuando se realizó el proceso de retroalimentación están muy satisfechos con la metodología implementada ya que les da un grado de autonomía y libertad para desarrollar las actividades y se apropian más del conocimiento de los tópicos de la línea.



ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

4.2 Juegos de Mesa Tradicionales Diseñados por los Esquemas de Juego.

Para el diseño de los juegos de mesa tradicionales enfocados a un tópico de la línea, los esquemas de juego se subdividieron en grupos de 5 estudiantes por juego, lo que generó mayor compromiso y dedicación a la hora de elaborar el proyecto.

De acuerdo a lo anterior se crearon 23 juegos de mesa por los estudiantes adscritos a la línea el cual se va dar relación de juego por esquema de juego a continuación:

4.2.1 Esquema de juego A1

Se realizaron 3 juegos de mesa tradicionales:

4.2.1.1. Juego de mesa: “CONOCE TU CAMPUS”

Es un juego que permite a la comunidad activa de la Universidad, conocer de una manera lúdica los sitios y símbolos representativos que hacen parte del campus universitario.

El juego contiene un tablero que es el campus de una UTP, una venda y unas imágenes de simbología de la universidad con sus respectivos nombres. La dinámica del juego es que cada participante que decida jugar debe llevar los ojos vendados y lograr ubicar el nombre que escoge en el tablero.



4.2.1.2. Juego de mesa: “DESCUBRIENDO LA UTP”

El juego permite que los estudiantes de la universidad tecnológica de Pereira, conozcan los datos históricos e importantes a cerca de las diferentes facultades que tiene la universidad.

El juego contiene unas fichas con imágenes de las facultades o su nomenclatura, el objetivo del juego es que el participante descubra la misma imagen y para obtener

el punto y continuar jugando deben responder una pregunta correspondiente a la facultad (imagen) que descubrió.



4.2.1.3. *Juego de mesa: “LA RULETA DEL CONOCIMIENTO”*

El juego genera a la comunidad universitaria un conocimiento en historia y lugares representativos de la UTP.

Para adquirir ese conocimiento el juego está compuesto de una ruleta con unos números y unas fichas grandes con una imagen por ende el participante deben girar la ruleta y en el número que para la ruleta, se le hace una pregunta y él debe desplazarse a la figura correspondiente para dar la respuesta.



4.2.2 Esquema de juego A2

Se realizaron 7 juegos de mesa tradicionales:

4.2.2.1. *Juego de mesa: “CONCENTRATE UTP”*

Es un juego que permite a la comunidad activa de la Universidad, conocer parte de la historia de la UTP y los símbolos que posee el campus universitario.

El juego está compuesto por: una caja, 2 tableros (el amarillo para historia sobre los monumentos y el otro de los logos de algunas carreras), cada uno posee 20 tarjetas y un manual con las reglas de juego y el modo de uso.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

La idea del juego es que el participante escoge alguno de los dos colores para jugar y después de que escoge el color empieza a descubrir las fichas hasta que encuentre la pareja.



4.2.2.2. Juego de mesa: “LA PIRAMIDE DE LA DISCORDIA”

El juego fue elaborado de una manera didáctica para aprender sobre que es una vida universitaria, el juego está dirigido hacia la comunidad estudiantil y directiva de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP). Se usó una temática variada donde incluye historia, valores, símbolos, y principios de la u.

El juego está elaborado en tercera dimensión, contiene un tablero en pirámide, fichas, preguntas, de acuerdo a lo anterior el que participe en el juego debe ir tirando unos dados y avanzando de casilla hasta llegar al 5 piso.



4.2.2.3. Juego de mesa: “UT-TWISTER”

El juego es de categoría familiar enfocado a la simbología (bandera) de la Universidad Tecnológica de Pereira ya que permite la participación de varios jugadores con diferentes edades y roles. Se elige este tipo de juego debido a que permite relacionar todos los colores de la bandera de tal forma que al participar brinde la posibilidad de aprender, relacionar e interiorizar los colores de nuestra institución.

El juego contiene una ruleta con el significado filosófico y moral de cada color que contiene la bandera, un tablero que lleva implícito los colores de la bandera en forma circular, entonces los participantes giran la ruleta y donde pare el juez les lee el

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

significado filosófico y moral del color y ellos deben adivinar y pararse en el color correcto.



4.2.2.4. Juego de mesa: “ARMA TU CAMPUS”

Con este juego el cometido es dar conocer a los estudiantes y al personal activo de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), de 15 años en adelante, y que estén interesados en recibir y/o compartir la información, cuales son los nombres de algunos de los símbolos (sitios, esculturas, edificios, etc.).

El juego contiene fichas con imágenes de los símbolos y su respectivo nombre el objetivo es unir el nombre con la imagen correspondiente.



4.2.2.5. Juego de mesa: “UN GIRO POR LA U”

El juego es dinámico, atractivo y asequible para acercarse a la comunidad educativa y generando un conocimiento en historia y simbología de la universidad. El juego permite que el participante gire una ruleta donde allí le indica que debe hacer si responder una pregunta sobre historia o simbología, si hacer una penitencia o si adquirir un conocimiento.

El juego contiene una ruleta con las respectivas actividades, tarjetas con preguntas, información y penitencias.

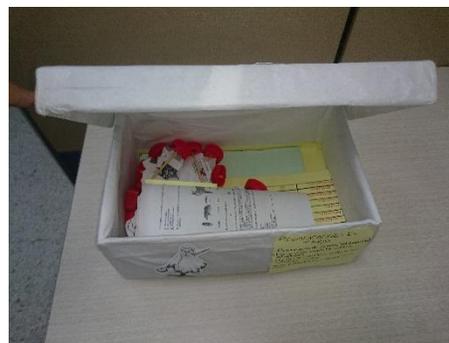
ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO



4.2.2.6. Juego de mesa: “WORGAME”

Se creó WARGAME, es un juego que tiene como objetivo concientizar e informar a la población estudiantil de la UTP sobre el logo comercial de la universidad, donde están representados los diferentes colores que identifican las once facultades de la institución (UTP)

Contiene un tablero tipo ajedrez, unas fichas con los colores del logo; lo que debe realizar los participantes es lograr derribarle las fichas en el menor tiempo posible al rival y así llegar al castillo contrario.



4.2.2.7. Juego de mesa: “TOUR UTP”

El juego permite conocer la importancia de los símbolos que hay en nuestra universidad a través de un juego de mesa tradicional llamado “tour UTP”, el cual consiste en recorrer una serie de casillas que contienen atajos y preguntas que deben ser respondidas por los estudiantes que participen en el juego.

El juego está compuesto por un tablero que es el campus universitario, un par de dados y tres fichas que corresponde al UTP. El participante debe ir lanzando los dados y avanzar el número correspondiente.



4.2.3 Esquema de juego A3

Se realizaron 5 juegos de mesa tradicionales:

4.2.3.1. Juego de mesa: “LAADER U”

Es un juego de mesa que incorpora los principios valores y símbolos que posee el campus y que de manera didáctica y así la comunidad universitaria logra apropiarse cada vez más de todo lo que ofrece el entorno universitario a nivel académico, simbólico y cultural.

El juego consta de un tablero, unas fichas y un dado, el participante debe tirar los dados y avanzar lo que indica y a medida que va avanzando se le van realizando diferentes preguntas.



ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

4.2.3.2. Juego de mesa: “CARTAS Y DADOS”

El juego está conformado por cuatro paquetes de cartas. Cada uno de estos se diferenciará con un color específico (azul, rojo o verde). Además, cada paquete contiene 6 cartas en la que se formularán preguntas con opción múltiple, con énfasis en los lugares, valores, principios y símbolos institucionales. Más aun, las cartas estarán marcadas del 1 al 6 de cada paquete. También, se elaborará otro tipo de cartas que van a contener las penitencias, que serán utilizadas cuando alguien no responda acertadamente cada cuestión. Y, se constituirá por dos dados: El primero tiene sus lados con los respectivos colores de las cartas. El segundo es un dado común que se enumera hasta el 6.

Por otra parte, el juego iniciará con dos o más personas. Cada uno de los participantes tirará el dado de colores como el dado de los números. Luego, cuando se obtenga el tono y el número determinado se sacará una carta que concuerde con estas cualidades. En seguida, el jugador debe responder acertadamente a la pregunta que corresponda en la carta seleccionada. Por el contrario, este deberá hacer una penitencia. Más aun, el participante que más respuestas conteste de manera correcta es el que ganará.



4.2.3.3. Juego de mesa: “TRIVIA UTP”

El juego TRIVIA UTP permite a la comunidad universitaria hacer un recorrido por el campus universitario de manera educativa donde se encontraran con obstáculos académicos los cuales serán superados si posee la información correcta, luego de recorrer el campus obtendrá un rompecabezas que al ser armado refleja el escudo de la universidad tecnológica de Pereira.

El juego contiene un tablero con el campus universitario, preguntas, información general y unas fichas que pertenecen al escudo.



4.2.3.4. Juego de mesa: “MONUMENTALIZATE”

El juego permite involucrar a la población universitaria de forma interactiva y dinámica, generando un conocimiento y apropiación por los diferentes monumentos que posee hasta la fecha la universidad tecnológica de Pereira.

El juego contiene una serie de fichas con imágenes de los diferentes monumentos la idea es que se lancen unos dados y de acuerdo al número que sale escoger la imagen y hacerle las respectivas preguntas.



4.2.3.5 Juego de mesa: “COCIENCIATE UTP”

El juego de mesa “Conciénciate” nace dentro del concepto de aprendizaje interactivo de la línea de principios, valores y símbolos institucionales del servicio social en un ejercicio en colectivo, con el fin de fomentar el pensamiento crítico y el componente de ciudadanía y democracia en la Universidad Tecnológica de Pereira. Conciénciate es un gran acierto en cuanto a la posibilidad de transmitir conocimiento de forma lúdica sobre los símbolos y monumentos institucionales más representativos de la Universidad Tecnológica de Pereira. Es además una forma eficaz de acercar a la comunidad educativa a información relevante en muy poco tiempo, lo cual garantiza una buena participación y acogida.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

El jugador contiene cartas con sus respectivas imágenes y él jugador debe descubrir la totalidad de las parejas en un tiempo determinado.



4.2.4 Esquema de juego A4

Se realizaron 3 juegos de mesa tradicionales:

4.2.4.1. Juego de mesa: "UNIVERSIA"

Es un juego que lleva la misma metodología del juego original UNO, pero la variante es que los comodines son los diferentes monumentos que tiene la universidad, por ende contiene números, colores y para que el participante pueda usar el comodín debe responder una pregunta referente al comodín (monumento).

El juego está elaborado de forma lúdica y a la vez académica; contiene cartas y dados.



4.2.4.2. Juego de mesa: "LLENGA, LLEGUITA, LENGOTA UTP"

Es un juego de categoría abstracta que permite a la comunidad universitaria divertirse y a la vez aprender o reforzar los conocimientos en valores, principios o símbolos de la universidad, la metodología de juego es que el participante debe sacar un palo de una torre sin derribarla pero para sacarla debe primero responder una pregunta con relación a los tópicos anteriormente mencionados.

ELABORADO POR:

ESP. MELISA SUAREZ HENAO



4.2.4.3. Juego de mesa: “THINKING BRAIN”

La dinámica del juego es un rompecabezas (escudo UTP) de la categoría abstracta, ya que hay un alto porcentaje de familiarización con este por parte de la comunidad universitaria; además de generar un sentido de pertenencia por la institución, se quiere motivar a las personas a que movilicen la mente de otra manera.

El juego contiene unas fichas que al unir las en el menor tiempo posible se ve plasmado el escudo de la universidad tecnológica de Pereira.



4.2.5 Esquema de juego A5

Se realizaron 5 juegos de mesa tradicionales:

4.2.5.1. Juego de mesa: “SYMBOLE TABLE”

La razón por la cual se escoge SYMBOLETABLE es porque es un juego definitivo que permite exponer la imaginación como elemento atractivo a la comunidad UTP, generando con su estimulación un recuerdo relacionado entre los símbolos y valores de la Universidad con el experimentar activo que se involucra en el juego y de esta manera minimizar la falta de conocimiento en relación con los símbolos más representativos de la UTP. También se observa que SYMBOLETABLE sale de los determinantes juegos tradicionales, por tanto consideramos puede llegar a ser llamativo y despertar la curiosidad de las personas que estén cerca de este. Por lo cual genera incentivos a los posibles participantes.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

La metodología de juego es que el participante saca una imagen y la plasmar en un tablero con lana y el otro participante debe adivinar que símbolo o qué valor está dibujando.



4.2.5.2. Juego de mesa: "ROMPE UTP"

Teniendo en cuenta que existen diversos juegos de mesa útiles para lograr el propósito de generar conocimiento, se ha elegido El Rompecabezas ya que especialmente este juego permite a los participantes ser desarrollado de manera sencilla puesto que no contiene reglas complejas que puedan entorpecer su elaboración, esto hace que sea un juego práctico; además, es un juego que se puede desarrollar en alrededor de cuatro minutos lo cual resulta favorable para la comunidad interna y externa de la universidad que por lo general tienen su tiempo limitado, así se puede hacer partícipe a muchas más personas y generar conocimiento sobre cuál es el escudo de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP) y qué significa. Finalmente, se considera la expectativa como un factor clave a la hora de desarrollar el rompecabezas ya que esta permite aumentar la motivación de los participantes mientras unen las piezas del rompecabezas para así llegar a descubrir la imagen final (escudo de la UTP).



ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

4.2.5.3. Juego de mesa: “LOGOMANIZATE”

El juego “logomanizate” que se basa en armar un rompecabezas del logo comercial de la universidad tecnológica de Pereira porque es una manera eficaz y sencilla para dar a conocer a la comunidad universitaria UTP la forma y el correcto uso, es decir, las dimensiones, los colores que pertenecen a cada facultad, los espacios entre cada letra, las formas de presentación y demás variables de dicho logo

El participante debe armar el logo comercial UTP en origami y luego de armar el juego de armarlo ya se le da un instructivo sobre el color de cada ficha.



4.2.5.4. Juego de mesa: “IDENTIFIKME Y UBIKME”

Se eligió el juego “Concéntrate” porque es una manera práctica de reconocer los diferentes símbolos de la Universidad Tecnológica de Pereira. En este sentido, se emplea una forma más entretenida de dar a conocer estos símbolos, presentado el contenido de una forma dinámica y no solo a través de la lectura.

El participante debe ir buscando una pareja de imágenes iguales entre unas fichas el cual están en una posición donde no puede visualizar la imagen.



ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

4.2.5.5. Juego de mesa: “RULETA SIMB”

Es un juego que invita a la comunidad universitaria de manera dinámica y cooperativa a conocer el campus universitario y su historia, El juego está diseñado con un tablero que hace referencia al escudo de la UTP ese mismo tablero sirve como ruleta el cual debe ser girado y se lanza una bola y donde pare la bola indica si el participante debe hacer una prueba física dentro del campus universitario, responde una serie de preguntas o invitar a la población a adquirir el conocimiento. El juego está compuesto por una ruleta que es el escudo de la universidad, preguntas y el mismo campus universitario.



4.3 Ejecución de los Juegos de Mesa Tradicionales por cada Esquema de Juego.

Cada esquema de juego conformado tuvo la oportunidad de realizar tres intervenciones dentro del campus universitario, según lo planeado y diseñado en el plan de trabajo de la línea, generando un impacto positivo en la comunidad universitario sobre los principios, valores y símbolos de la UTP. A continuación se da cuenta del tablero de mando de las intervenciones:

4.3.1. Primera Intervención en el Campus Universitario UTP

1. Qué se hizo

Se realizó la primera intervención en el campus universitario de las tres que se tienen planeadas.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio 13 en el horario de 10 am a 12 m y en la biblioteca de 2 pm a 4 pm.

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 36 estudiantes inscritos a la línea.

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

El taller se dividió en dos etapas la primera correspondió a que la líder de la línea les devolvió el juego de mesa con sus respectivas correcciones después de haber sido evaluado, además dio una pequeña introducción a la fase de intervención que se va a tener en el campus universitarios, donde les hablo de motivar a las personas a participar, el tacto con el lenguaje y la identificación (de donde somos).

La segunda etapa hizo referencia a la parte práctica por cada esquema de juego, allí el grupo escogió el edificio "la julita" para exhibir el juego de mesa y motivar a la comunidad activa de la UTP a conocer, aprender y divertirse con la herramienta lúdica y recreativa que los estudiantes diseñaron con una temática institucional. También se realizó el proceso de recoger los compromisos que quiere decir que por cada persona que participe del juego deberá llenar un formato de asistencia.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia al cronograma proyectado por la línea.

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Dar a conocer los juegos de mesa tradicionales a la comunidad universitaria.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante las dos horas de la sesión los esquemas de juegos dieron a conocer los diferentes juegos diseñados por ellos mismos, además de dar a conocer se motivó a la población a adquirir un conocimiento o un aprendizaje de la UTP en temas como valores, principios y símbolos.
-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

A la hora de intervenir a la población se evidencio cierto temor, pena o actitud por parte de los estudiantes, lo que genero ineficiencia por un periodo de tiempo, posteriormente a ese suceso la líder les indico el paso a paso de cómo se debía intervenir a una población, ahí si los estudiantes se motivaron y se sintieron más seguros para invitar a la población estudiantil a participar de los juegos de los juegos.

4.3.2 Segunda Intervención en el Campus Universitario UTP

1. Qué se hizo

Se realizó la segunda intervención en el campus universitario de las tres que se tienen planeadas.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el edificio 13 en el horario de 10 am – 12 m y en el galpón de 4 a 6 pm

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 36 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

La segunda intervención se realizó con la misma metodología de la primera intervención lo único que cambia de las intervenciones son los lugares de impacto, para este caso los grupo impactaron el edificio 13 y el galpón en los horarios establecidos.

Se le volvió a recordar por parte de la líder el lenguaje que utilizamos para dar a conocer el juego, la meta de los compromisos y la identificación del grupo además del cuidado con el material fotográfico.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia al cronograma proyectado por la línea.

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

- Dar a conocer los juegos de mesa tradicionales a la comunidad universitaria.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante las dos horas de la sesión los esquemas de juegos dieron a conocer los diferentes juegos diseñados por ellos mismos, además de dar a conocer se motivó a la población a adquirir un conocimiento o un aprendizaje de la UTP en temas como valores, principios y símbolos.

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se percibe que los estudiantes en esta intervención ya se apropiaron más del juego y lo dieron a conocer con más facilidad, además se sienten un poco cómodos.

4.3.3 Tercera Intervención en el Campus Universitario UTP

1. Qué se hizo

Se realizó la tercera intervención en el campus universitario de las tres que se tienen planeadas.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en el hall del edificio 13 en el horario de 12 m a las 18:00

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 85 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

6 horas por toda la sesión, fraccionada en bloques de 2 horas.

1.4 Descripción de la actividad:

La tercera intervención de los juegos de mesa tradicionales se realizó a modo de feria, donde cada esquema de juego en un bloque de dos horas dio a conocer el juego planeado y diseñado por ellos mismos a la comunidad universitaria, además se apoyó con participación el cierre final de la línea de género.

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

No obstante cada esquema de juego estuvo ubicado en espacio asignado y desde allí los integrantes desarrollaron diferentes roles: como expositores del juego, fotógrafos, encargados de los compromisos y los que invitan a la población a participar o conocer los diferentes juegos.

Con esta intervención los estudiantes dan por cumplido el componente práctico de la línea el cual fue proyectado en el plan de trabajo. Es importante conocer que cada estudiante adscrito a la línea desarrollo el componente teórico que consta de 11 talleres y tres intervenciones en el campus universitario.

La líder al final de la sesión informa que cada esquema de juego, deberá hacer una presentación en el cierre final de la línea, en la presentación debe ir nombre de los integrantes, que se va hacer, como se realizó y como se ejecutó, además fue muy reiterativa con el llenado de la hoja de reportes (sin tachones, a lapicero negro, sin enmendaduras y con un solo dobles), también el día del cierre se recibirá los juegos tradicionales en físico y se les hará una evaluación para dar por terminado el proyecto.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia al cronograma planteado por el grupo de trabajo de gestión social.

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Dar a conocer los juegos de mesa tradicionales a la comunidad universitaria.

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante las dos horas de la sesión los esquemas de jugos dieron a conocer los diferentes juegos diseñados por ellos mismos, además de dar a conocer se motivó a la población a adquirir un conocimiento o un aprendizaje de la UTP en temas como valores, principios y símbolos.

-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se percibe que la comunidad universitaria en esta semana se encuentra ocupada lo que genera dificultad para participar en los juegos de mesa, pero por otro lado

hay estudiantes que les gustó mucho la dinámica del juego para dar a conocer estas temáticas que son de importancia para todos.



A continuación se agrega una fotografía del cronograma de las diferentes intervenciones por cada esquema de juego para verificar la información anteriormente relacionada:

CRONOGRAMA DE INTERVENCION GRUPOS DE ESQUEMAS DE JUEGOS DE ME SA TRADICIONALES - LINEA DE PRINCIPIOS, VALORES Y SIMBOLOS INSTITUCIONALES 2017 - II LIDERADO POR ESP. MELISA SUAREZ HENAO

ESQUEMA DE JUEGO	NOMBRES DE LOS JUEGOS	HORA DE INTERVENCION	LUGAR		
			Primera intervencion 6 al 9 Noviembre	Segunda intervencion 14 al 16 Noviembre	Tercera intervencion 20 al 23 Noviembre
A1 Martes	CONOCE TU CAMPUS	10 A 12 m	JULITA	EDIFICIO 1	EDIFICIO 13
	LA RULETA DEL CONOCIMIENTO				
	DESCUBRIENDO LA UTP				
A2 Martes	CONCENTRATE UTP	4 a 6 pm	EDIFICIO 13	Galpon	EDIFICIO 15
	LA PIRAMIDE DE LA DISCORDIA				
	UTTWISTER				
	ARMA TU CAMPUS				
	RULETA UN GIRO POR LA U				
	WORGAME				
	TOUR UTP				
A3 Miercoles	LAADER U	2 a 4 pm	GALPON	EDIFICIO 1	EDIFICIO 13
	CARTAS Y DADOS				
	TRIVIA UTP				
	CONCIENCIATE UTP				
	MONUMENTALIZATE				
A4 Jueves	UNIVERSI	10 A 12 m	EDIFICIO 13	EDIFICIO 1	PLAZOLETA JORGE ROA MARTINEZ
	YENGA, YENGUITA, YEGOTA UTP				
	THINKING BRAIN				
A5 Jueves	SYMBOLE TABLE	2 a 4 pm	BIBLIOTECA	EDIFICIO 1	EDIFICIO 13
	ROMPE UTP				
	LOGOMANIZATE				
	IDENTIFIKME Y UBKME				

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

5. Cierre Final del Proyecto

1. Qué se hizo

Se realizó el cierre final de la línea a manera de clausura.

1.1 Dónde se realizó:

La actividad se realizó en las salas magistrales del edificio 13 en el horario de 18:00 a las 20:00 Hrs

1.2 Quiénes y cuántas personas participaron:

La profesional a cargo de la línea Melisa Suarez Henao y los 100 estudiantes inscritos a la línea

1.3 Duración:

2 horas por toda la sesión.

1.4 Descripción de la actividad:

Se realizó la clausura de la línea de principios, valores y símbolos institucionales y la línea de imaginarios urbanos, donde cada esquema de juego y cada grupo de juegos tradicionales dieron a conocer por medio de una presentación, ¿qué juego realizaron? , ¿Cómo lo realizaron? y ¿dónde lo ejecutaron?

También los estudiantes realizaron una evaluación interna de la línea donde se les pregunto:

1. Con que palabra identifica el proceso realizado durante el semestre.
2. Con que palabra identifica el trabajo en equipo realizado durante el proyecto.
3. Con que palabra relaciona la experiencia que tuvo con el juego tradicional o de mesa ejecutado en el campus universitario.

Y para terminar la sesión se dieron unos certificados a los estudiantes adscritos a las líneas anteriormente mencionados por su dedicación, compromiso, esfuerzo y creatividad durante el proceso del servicio social, también se recolectaron las hojas de compromisos y los juegos de mesa tradicionales que son el producto teórico de la línea de principios, valores y símbolos institucionales.

1.5 Si la actividad había sido programada con anticipación: si, se preparó en consecuencia al plan de trabajo elaborado por la línea.

2. Objetivos que se tenían planificados para ella:

Los objetivos eran:

- Exponer los juegos de mesa ante la totalidad de los estudiantes adscritos a la línea.
- Reconocer el trabajo realizado durante la línea

2.1 Resultados alcanzados

a) Con relación a los objetivos previstos:

- Durante las dos horas cada líder de cada esquema de juego dio a conocer el juego de mesa o tradicional elaborado durante todo el semestre a través de una presentación.
- Se dieron unos certificados que dan fe del compromiso y esfuerzo realizado durante el servicio social.
-

b) Resultados no previstos anteriormente: N/A

3. Impresiones y observaciones sobre la actividad

Se evidencio compromiso con el cierre además agradecieron que por primera vez les reconocían el trabajo realizado durante el semestre.



ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO

5.1 Evaluación de la Experiencia por Parte del Estudiantado

Para la evaluación final del proyecto JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP, se contó con la participación de 100 estudiantes donde 73 estudiantes respondieron el formato de evaluación que contenía las siguientes preguntas:

1. Con que palabra identifica el proceso realizado durante el semestre.
2. Con que palabra identifica el trabajo en equipo realizado durante el proyecto.
3. Con que palabra relaciona la experiencia que tuvo con el juego tradicional o de mesa ejecutado en el campus universitario.
4. Sugerencias o Recomendaciones

El procedimiento que se tuvo con las respuestas de cada formato de evaluación fue una sistematización en dos procedimientos, el primer procedimiento fue redactar cada pregunta con su respuesta en un paquete de office (Excel) para posteriormente trasladar la información al segundo procedimiento el cual correspondió a un programa de investigación para análisis de información cualitativa (NVIVO) donde se cruzaron solo las tres primeras preguntas con sus respectivas respuesta y salieron unas agrupaciones de respuestas, con esas respuestas se realizó unas matrices (croquis) que indico el porcentaje de estudiantes que respondieron con la misma respuesta. La finalidad de estos procedimientos (evaluación) permiten fortalecer la línea de principios, valores y símbolos con relación a temáticas desarrolladas, experiencias obtenidas, resultados obtenidos y fortalecimiento del PID además estructura y organiza los indicadores cualitativos del proyecto JUEGOS DE MESA PARA INTERACTUAR CON EL MUNDO UTP que está adscrito al servicio social de la Vicerrectoría de Responsabilidad Social y Bienestar Universitario.

MATRICES - CROQUIS

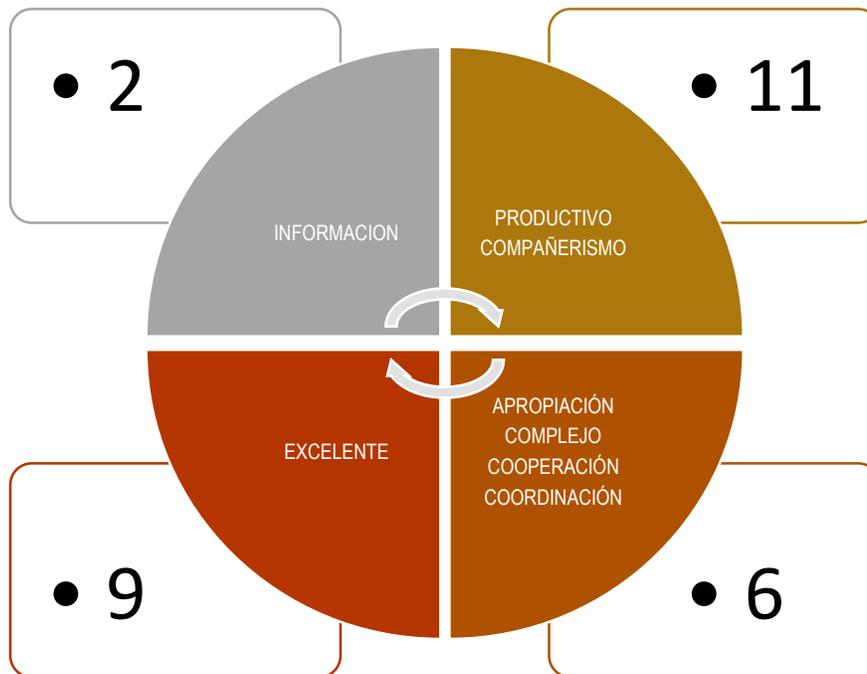
ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO



Del 100% de las respuestas obtenidas de los estudiantes en la evaluación final de su participación en el proyecto, el 16% indican que el proceso realizado, el trabajo en equipo y la experiencia fue de compromiso, 39% hace referencia a bueno, para el 16 % represento pertenencia y para el 19% significativo aprendizaje



Del 100% de las respuestas obtenidas de los estudiantes en la evaluación final de su participación en el proyecto, el 26% indican que se obtuvo en el proceso realizado, una unión ósea trabajo en equipo, gran parte de responsabilidad y que la experiencia fue interesante, mientras que un 14% significó conocimiento para los estudiantes.



Del 100% de las respuestas obtenidas de los estudiantes en la evaluación final de su participación en el proyecto, el 12% indican que el proceso realizado, el trabajo en equipo y la experiencia fue excelente, para un 17% represento manejo de la información, creativo, productivo, compañerismo para un 8% significativo coordinación, cooperación, es complejo y es apropiado.

6. Anexos

Anexo 1: Formato de base de datos servicio social principios, valores y símbolos institucionales.

Anexo 2: Evaluación final del proyecto.

7. Bibliografía

Dinello. (1989).

Llanos. (1988). *La actividad lúdica*.

Umaña. (1995). *El juego*.



Firma del contratista:

Vo.Bo Líder de área:

Vo.BoInterventor:

ANÁLISIS GENERAL E INFORME DE INTERVENTORIA

ELABORADO POR:
ESP. MELISA SUAREZ HENAO