



Parceros sin fronteras

**Herramienta audiovisual que contribuya al diálogo
reflexivo frente a la transmisión de discursos xenófobos
en una institución educativa de Bogotá**

Proyecto de Grado

Daniel Felipe Callejas López

Paula Alejandra Maldonado Fajardo

Angélica María Pinzón Durán

Bogotá D. C., 2022

Parceros sin fronteras

**Herramienta audiovisual que contribuya al diálogo reflexivo
frente a la transmisión de discursos xenófobos en una
institución educativa de Bogotá**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al
título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Daniel Andres Valbuena Romero

Línea(s) de énfasis:

Productos Audiovisuales

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Digital y Multimedia
Bogotá D. C., 2022

Aval del Proyecto

Firma del Director(a) de proyecto de grado

Firmas de los jurados

Dedicatoria

Dedicado a todos aquellos que sirvieron como apoyo para el desarrollo de este proyecto. Principalmente, a los sectores de la población en Colombia, quienes son víctimas de xenofobia.

También dedicamos este proyecto a nuestras familias, por el acompañamiento, a los tutores y maestros que orientaron este proceso, a los docentes de las instituciones, quienes tienen la iniciativa para romper con estos ciclos de discriminación en la comunidad educativa.

Agradecimientos

Agradecemos principalmente a los estudiantes, docentes y directivos de los colegios La Gaitana y Policarpa Salavarrieta, quienes aportaron significativamente al desarrollo de este proyecto.

A los docentes Daniel Valbuena, Andrés Parra, Luis Alberto Lesmes, Sandra Uribe Pérez y Freddy Chacón.

Agradecemos a la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, por brindarnos la formación académica necesaria para nuestra construcción profesional y personal.

*“Tal vez todos somos inmigrantes
intercambiando una casa por otra
primero dejamos el útero para aire
entonces los suburbios de la ciudad inmunda
en busca de una vida mejor
algunos de nosotros simplemente dejamos países enteros”*

Rupi Kaur

Resumen

En los últimos años, ha aumentado la llegada de inmigrantes venezolanos a Colombia, y con ello se han hecho presentes los discursos xenófobos que han proliferado en la sociedad. El contenido discriminatorio o estigmatizante sobre esta población es un panorama recurrente en los medios de comunicación tradicionales y en redes sociales, espacios en los que personas de cualquier edad pueden acceder e interpretar la realidad de manera errónea, para luego replicar estos mensajes llegando a afectar a una persona parte de la población migrante.

A partir de esto, el presente proyecto propone una estrategia articulada desde las aulas, donde los recursos multimedia dan paso a un diálogo reflexivo entre estudiantes de noveno en colegios públicos de Bogotá, que les permite generar entornos empáticos con las personas inmigrantes a su alrededor y ser agentes de cambio en su contexto.

Por consiguiente, se realiza esta investigación utilizando la metodología de Diseño centrado en las personas, que se desarrolla mediante las etapas de escuchar a los usuarios, crear soluciones acordes a sus necesidades frente a la problemática y finalmente entregar las herramientas audiovisuales correspondientes a la estrategia planteada.

Finalmente, se crea una herramienta audiovisual que mediante recursos narrativos da paso al diálogo reflexivo en el aula,

el cual es dirigido mediante una guía de aplicación diseñada para docentes, quienes orientan de manera consecuente a la reflexión y abordaje de esta problemática.

Palabras clave: xenofobia, inmigrante, educación, medios sociales, comunicación

Línea(s) de profundización:

Este proyecto estará enfocado en Productos Audiovisuales, ya que se ajusta a las necesidades del usuario frente a la problemática abordada en este proyecto.

Además, para los miembros del equipo, quienes realizan este proyecto, esta línea resulta favorable de acuerdo a sus habilidades en la disciplina.

Abstract

In recent years, the arrival of Venezuelan immigrants to Colombia has increased, and with it the xenophobic discourses that have proliferated in society have become present. Discriminatory or stigmatizing content about this population is a recurring scenario in traditional media and social networks, spaces in which people of any age can access and interpret reality in an erroneous way, and then replicate these messages, affecting a person part of the migrant population.

From this, the present project proposes an articulated strategy from the classrooms, where multimedia resources give way to a reflective dialogue between ninth-grade students in public schools in Bogotá, which allows them to generate more empathetic environments with the immigrants around them and be agents of change in their context.

Therefore, this research is carried out using the Human-Centered Design methodology, which is developed through the stages of listening to users, creating solutions according to their needs in the face of the problem, and finally delivering the audiovisual tools corresponding to the proposed strategy.

Finally, an audiovisual tool is created that, through narrative resources, gives way to reflective dialogue in the classroom, which is directed through an application guide designed for teachers, who consistently guide reflection and approach to this problem.

Keywords: xenophobia, immigrant, education, social media,

communication

Research lines:

This project will be focused on Audiovisual Products, since it adjusts to the needs of the user in the face of the problems addressed in this project.

In addition, for the members of the team, who carry out this project, this line is favorable according to their skills in the discipline.

Tabla de contenido

Aval del Proyecto	4
Dedicatoria	8
Agradecimientos	10
Resumen	13
Abstract	15
Tabla de contenido	17
Listado de figuras	24
Listado de tablas	27
1. Formulación del proyecto	29
1.1 Introducción	29
1.2 Justificación	31
1.3 Definición del problema	33
1.4 Hipótesis de la investigación	35
1.4.1 Hipótesis explicativa	35
1.4.1 Hipótesis propositiva	35
1.5 Objetivos	35
1.5.1 Objetivo general	35
1.5.2 Objetivos específicos	36
1.6 Planteamiento metodológico	37
1.6.1 Escuchar.	38
1.6.1.1 Conocer el contexto.	38
1.6.1.2 Conocer al usuario.	39
1.6.2 Crear	40
1.6.2.1 Preproducción.	40

1.6.2.2 Producción.	41
1.6.3 Entregar	41
1.7 Alcances y limitaciones	42
1.7.1 Alcances	42
1.7.2 Limitaciones	43
2. Base teórica del proyecto	44
2.1 Marco referencial	44
2.1.1 Antecedentes	44
2.1.1.1 Línea del tiempo.	44
2.1.2 Marco teórico contextual	45
2.1.2.1 Aspectos contextuales entre las causas de la migración de ciudadanos venezolanos hacia Colombia.	46
2.1.2.1.1 Hambre y desnutrición.	46
2.1.2.1.2 Crisis y ceguera política.	47
2.1.2.1.3 Violencia.	48
2.1.2.1.4 Pérdida del valor monetario.	49
2.1.2.2 Situación educativa de estudiantes inmigrantes en Colombia.	49
2.1.2.3 Impedimentos para el acceso a la educación de estudiantes inmigrantes.	52
2.1.2.3.1 Inclusión.	53
2.1.2.3.2 Infraestructura.	54
2.1.2.3.3 Barrera económica.	55
2.1.2.4 Xenofobia y acoso escolar.	56
2.1.2.5 Mecanismos usados por parte de entidades gubernamentales para la prevención de la xenofobia en	

entornos escolares.	58
2.1.2.6 Papel de los medios de comunicación en la difusión de mensajes xenofóbicos.	60
2.1.2.6.1 Periodistas.	61
2.1.2.6.2 Redes sociales.	61
2.1.2.6.3 La xenofobia como burla en medios de comunicación.	62
2.1.2.7 La Xenofobia desde la psicología.	62
2.1.2.8 La Xenofobia desde la pedagogía.	63
2.1.3 Marco teórico disciplinar	64
2.1.3.1 Diseño centrado en las personas.	64
2.1.3.2 Herramienta audiovisual.	65
2.1.3.3 Discursos xenofobos.	68
2.1.3.4 La xenofobia desde el Diseño.	70
2.1.4 Marco conceptual	71
2.1.5 Marco institucional	73
2.1.5.1 ACNUR.	73
2.1.5.2 UNICEF.	73
2.1.5.3 OIM Colombia.	74
2.1.5.4 Secretaria de Educación Distrital (SED).	74
2.1.6 Marco legal	76
2.2 Estado del arte	80
2.2.1 Amigos sin fronteras.	81
2.2.1.1 Formato.	81
2.2.1.2 Finalidad.	82
2.2.1.3 Impacto.	82

2.2.2 Kit de herramientas para la convivencia escolar, prevención de la xenofobia.	83
2.2.2.1 Formato.	83
2.2.2.2 Finalidad.	84
2.2.2.3 Impacto.	84
2.2.3 <i>Súper Panas</i> (cartilla para estudiantes).	85
2.2.3.1 Formato.	86
2.2.3.2 Finalidad.	87
2.2.3.3 Impacto.	87
2.2.4 Pies para qué te tengo.	88
2.2.4.1 Formato.	89
2.2.4.2 Finalidad	89
2.2.4.3 Impacto	90
2.4 Caracterización de usuario	90
2.4.1 Estudiantes	90
2.4.2 Docentes	95
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	97
3.1 Criterios de diseño	97
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño	98
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño	99
3.2 Hipótesis de producto	99
3.3 Desarrollo y análisis Etapa Escuchar	100
3.3.1 Conocer al usuario.	100
3.3.1.1 Tarjeta persona.	100
3.3.1.2 Entrevista a experto.	101

3.3.2 Conocer el contexto	103
3.4 Desarrollo y análisis Etapa Crear	103
3.4.1 Preproducción	104
3.4.1.1 Actividades de Co-creación	104
3.4.1.2 Guion	105
3.4.1.3 <i>Storyboard</i>	106
3.4.1.4 Bocetos y <i>concepts</i>	107
3.4.2 Producción	108
3.4.2.1 Prototipo para mostrar	108
3.5 Desarrollo y análisis Etapa Entregar	112
3.7 Resultados de los testeos	116
3.7.1 Primer testeo	116
3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).	116
3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).	119
3.7.2 Segundo testeo	122
3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).	122
3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario).	124
3.7.3 Tercer testeo	124
3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).	124
3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).	126
3.8 Prestaciones del producto	131
3.8.1 Aspectos morfológicos	132
3.8.1.1 Identidad visual.	132

3.8.1.1.1 Logotipo.	132
3.8.1.1.2 Diseño de presentaciones.	133
3.8.1.1.3 Personajes para presentaciones.	133
3.8.1.1.4 Paleta de color.	134
3.8.1.1.5 Tipografía.	136
3.8.1.2 Identidad visual cortometraje.	137
3.8.1.2.1 Título.	137
3.8.1.2.2 Estilo gráfico.	138
3.8.1.3 Identidad visual página WEB.	138
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales	139
3.8.2.1 Audiovisual.	139
3.8.2.2 Sitio WEB.	139
3.8.3 Aspectos de usabilidad	140
4. Conclusiones	142
4.1 Conclusiones	142
4.2 Estrategia de mercado	145
4.2.1 Segmentos de cliente	145
4.2.2 Propuesta de valor	146
4.2.3 Canales	147
4.2.4 Relaciones con los clientes	147
4.2.5 Fuentes de ingresos	148
4.2.6 Actividades clave	148
4.2.7 Recursos clave	149
4.2.8 Socios clave	149
4.2.9 Estructura de costes	150
4.3 Consideraciones	151

Referencias	152
Anexos	164

Listado de figuras

Figura 1 Árbol de problemas	34
Figura 2 Planteamiento metodológico	37
Figura 3 Línea del tiempo	44
Figura 4 Infografía educación en materia del fenómeno migratorio venezolano	51
Figura 5 Infografía sobre las instituciones involucradas en el contexto espacio-temporal del proyecto	74
Figura 6 Amigos sin fronteras	80
Figura 7 Infografía estudiantes	82
Figura 8 Portada cartilla para estudiantes Súper Panas	85
Figura 9 Portada Pies para qué te tengo	87
Figura 10 Tarjeta persona	92
Figura 11 Mapa de empatía	93
Figura 12 Stakeholders	93
Figura 13 Tarjeta persona docente	96
Figura 14 Árbol de objetivos de diseño	98
Figura 15 Determinantes y requerimientos	99
Figura 16 Matriz de hipótesis	99
Figura 17 Entrevista a experto	102
Figura 18 Guion	106
Figura 19 Storyboard	106
Figura 20 Bocetos personajes Judalianos	108
Figura 21 Modelos 3D	109
Figura 22 Collage de imágenes del proceso de producción	110

Figura 23	Collage de imágenes del proceso de postproducción	111
Figura 24	Sitio WEB estrategia “Parceros sin fronteras”	112
Figura 25	Evaluar los resultados	113
Figura 26	Material guía de apoyo para la primera actividad de testeos	116
Figura 27	Mural desarrollado por estudiantes a partir de una imagen con un mensaje xenófobo	117
Figura 28	Desarrollo de la actividad en el colegio Policarpa Salavarieta	118
Figura 29	Tabla de hallazgos y conclusiones de la primera actividad de testeo	121
Figura 30	Material guía de apoyo para la primera actividad de testeos	123
Figura 31	Cortometraje “Un viaje lejos de casa”	125
Figura 32	Tercer testeo Colegio Policarpa Salavarieta	127
Figura 33	Tercer testeo Colegio La Gaitana	128
Figura 34	Testeo al usuario docente	130
Figura 35	Logo del proyecto	132
Figura 36	Plantilla de presentaciones	133
Figura 37	Personajes utilizados en las presentaciones	133
Figura 38	Paleta de color definida para el proyecto	134
Figura 39	Fuente tipográfica Nanum Pen	136
Figura 40	Fuente tipográfica Poppins	136
Figura 41	Fuente tipográfica para el título del cortometraje	137
Figura 42	Diseño de personajes principales para el corto	138
Figura 43	Ruta de navegación del usuario docente por el producto	

26

140

Listado de tablas

Tabla 1 Marco conceptual	71
Tabla 2 Elementos normativos legales sobre los derechos de los inmigrantes en el territorio colombiano	76
Tabla 3 Estructura general de costos	150

Listado de anexos

Anexo A Hojas de vida	164
Anexo B Portafolios	164
Anexo C Caracterización de usuario	93
Anexo D Planeación de primer testeo	117
Anexo F Entrevista a experto	102
Anexo E Lienzo <i>canvas</i>	145

1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

Los problemas de discriminación y xenofobia, se han hecho latentes en el contexto colombiano y se acrecientan con la llegada de ciudadanos venezolanos inmigrantes al país. Comentarios ofensivos e intolerantes ante esta población se han abierto paso desde la privacidad del hogar hasta escalar a escenarios como colegios o espacios públicos, en algunas ocasiones llegando a agresiones que transgreden lo verbal.

En Colombia se ha incrementado la xenofobia como fenómeno social por la migración de más de 1 '715.000 venezolanos y el retorno de más de 500.000 colombianos (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2020).

Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2001), la xenofobia es el rechazo hacia los extranjeros, la hostilidad y el odio irracional hacia el individuo que procede de otra nación o etnia.

A partir de esta problemática se ha acrecentado la difusión de mensajes con tintes discriminatorios en redes sociales, medios de comunicación y diversos espacios -El Barómetro de Xenofobia (2021) realizó un análisis de información en diversos medios de comunicación, en donde se encontraron en común algunos estereotipos y prejuicios que los usuarios colombianos tenían sobre los venezolanos, ejemplo de ello es la idea generalizada que los migrantes cometen crímenes y deben ser deportados- lo que indica fallas comunicativas que validan mensajes erróneos que están

llegando preocupantemente a diversos sectores de la población, desde los más pequeños hasta los adultos, lo que termina por generar una segregación racial, que se refleja en las calles y en los colegios.

De estos odios no solo son víctimas las personas adultas, también se ven afectados los niños los cuales están expuestos a crecer bajo la ridiculización, matoneo. (Barandica Perilla, 2020, p. 126).

Diferentes entidades que amparan los derechos de los inmigrantes han desarrollado material digital enfocado a la prevención de situaciones xenofóbicas, pero estos son insuficientes con respecto a limitantes en su alcance y reproducción, en los que no están llegando los productos a los escenarios donde se presenta esta problemática. Como lo menciona el docente J. Garzón (comunicación personal, 14 de febrero, 2022), del Colegio La Gaitana, el uso de este tipo de materiales nace de las iniciativas propias de docentes y orientadores preocupados por generar espacios de diálogo reflexivo, quienes deben por cuenta propia solicitar este material, lo que dificulta procesos de gestión para el acceso a estas herramientas y una poca efectividad en la prevención de situaciones de xenofobia desde las aulas.

A partir de la responsabilidad que tienen los medios digitales como plataformas que han sido espacios abiertos para la difusión de discursos de odio, se propone tomar estos mismos medios para prevenir la expansión de estos mensajes. De acuerdo con esto, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo contribuir al diálogo reflexivo frente a la transmisión de discursos xenófobos en entornos escolares

a partir de una herramienta audiovisual?

1.2 Justificación

La xenofobia es parte de las situaciones de abuso y discriminación en las instituciones educativas. Los estudiantes están siendo parte de un entorno social en el que se difunden mensajes discriminatorios contra la población migrante, los cuales en primer lugar afectan a los estudiantes venezolanos por medio de los estereotipos y generalizaciones, y por otro lado, los estudiantes colombianos están siendo influenciados por estos mensajes, lo que puede generar prejuicios frente a sus compañeros y la población inmigrante en general.

Partiendo de la revisión del estado del arte de los materiales que han realizado organizaciones gubernamentales y no gubernamentales (ACNUR, Secretaría de Educación Distrital, OIM, ONU) frente a la problemática, es recurrente el uso de recursos informativos en formato análogo, lo que ha mostrado una barrera de difusión de los contenidos y limitaciones de alcance que no han permitido cumplir la intención pedagógica de generar espacios reflexivos alrededor de la problemática desde las aulas.

Desde organizaciones a favor de los derechos de los inmigrantes y entidades gubernamentales, se han creado diversos tipos de materiales educativos para atacar esta problemática, pero sus intenciones comunicativas no han llegado a la cantidad de

entornos escolares esperados, y el mensaje para concientizar sobre la tolerancia parece no ser suficiente frente al crecimiento de casos de discriminación en comunidades educativas.

Entendiendo los vacíos comunicativos del material existente y los inconvenientes de masificación de la información anteriormente mencionados, se identifica que para esta problemática es pertinente el uso de los audiovisuales que contribuya a la prevención y reflexión alrededor de la xenofobia. Elsapiens Admin (2019) afirma que es posible fomentar la creatividad y atención de los estudiantes mediante el uso de material audiovisual en las aulas, además de tener resultados favorables en los procesos de aprendizaje.

Acorde a esto, surge la necesidad de promover un entorno escolar más tolerante y empático frente a la crisis migratoria, desde el cual los estudiantes entiendan las dimensiones de esta problemática social como parte del contexto de sus compañeros inmigrantes, dejando de lado los comentarios discriminatorios aprendidos en casa o por voz de otros adultos. La construcción de entornos educativos libres de xenofobia debe apoyarse en la voz de la población inmigrante, y allí es donde herramientas como la propuesta, sirven como plataforma para mostrar el alcance del problema y cómo se debe actuar para frenar su crecimiento entre la sociedad colombiana.

A partir de lo anterior, y teniendo en cuenta el potencial de las herramientas audiovisuales apoyadas desde los factores disciplinares del Diseño Digital y Multimedia, se vislumbra la oportunidad de desarrollar un medio de comunicación efectivo para combatir la

problemática.

Por lo tanto, este proyecto busca diseñar una herramienta audiovisual para menores en etapa escolar de la ciudad de Bogotá, con la intención de prevenir la difusión de discursos xenofóbicos dirigidos a estudiantes de nacionalidad venezolana.

1.3 Definición del problema

Los actos de violencia, principalmente de tipo verbal en un contexto marcado por la xenofobia, no son ajenos a la realidad escolar. A pesar de que no sea este un fenómeno claramente medido, es perceptible en los ambientes escolares que los estudiantes repliquen el comportamiento de los padres y las personas en su contexto social como parte de su cotidianidad. Es por eso que escuchar un despectivo “veneco” en medio de un colegio es relativamente común (Rico Fuentes, 2020, p. 48)

A partir de lo citado anteriormente, es posible dimensionar el alcance que ha traído la crisis migratoria presentada en Colombia y la generalidad de las consecuencias que acarrea con ella. Este alcance ha llegado a colegios, en donde los estudiantes, a raíz de su desconocimiento frente a la situación de los inmigrantes venezolanos y todo el trasfondo que hay tras de ella, propician situaciones de discriminación ante sus compañeros, quienes se convierten en un blanco vulnerable en un espacio donde deben estar seguros.

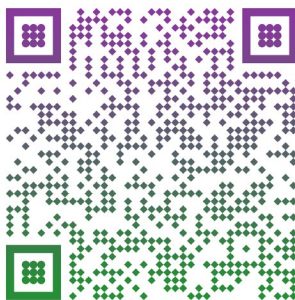
Para atacar esta problemática, diferentes instituciones que

buscan amparar los derechos de la población inmigrante y entidades gubernamentales han desarrollado diversos materiales con mensajes de tolerancia y empatía para con los inmigrantes, pero los problemas de distribución, alcance y comprensión de los mensajes expuestos no se han hecho efectivos, lo que indica un problema comunicativo que está ignorando el crecimiento inminente de casos de xenofobia en los entornos para los que estos están dirigidos.

Partiendo de esto, surge la pregunta central de esta investigación: ¿Cómo contribuir al diálogo reflexivo frente a la transmisión de discursos xenófobos en entornos escolares a partir de una herramienta audiovisual?

Figura 1

Árbol de problemas



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Se clasifican las causas y consecuencias a partir de 4 dimensiones en las que repercute la problemática. Fuente: Elaboración propia

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

Los actores educativos en el entorno social de menores, propician la difusión de discursos xenófobos que están siendo replicados en espacios escolares, generando discriminación a estudiantes de nacionalidad venezolana.

1.4.1 Hipótesis propositiva

Si se usara una herramienta audiovisual que aborde la transmisión de discursos xenófobos en entornos escolares, sería posible aportar a la construcción de espacios de diálogo reflexivo que sensibilicen a los estudiantes sobre la problemática.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Contribuir al diálogo reflexivo frente a la transmisión de discursos xenófobos dirigidos a inmigrantes venezolanos, a partir del diseño de una herramienta audiovisual para estudiantes de noveno grado entre los 14 a 16 años de los colegios Policarpa Salavarrieta y La Gaitana en Bogotá.

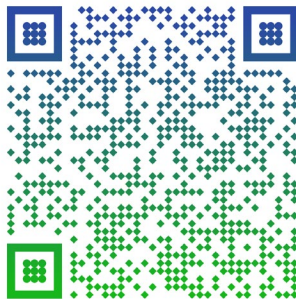
1.5.2 Objetivos específicos

- Analizar las causas tras la problemática de la xenofobia en Colombia y las implicaciones en diversas dimensiones de la sociedad (aspectos sociales, económicos, políticos, culturales, entre otros).
- Caracterizar al usuario inmerso en la problemática de difusión de discursos xenófobos en entornos escolares.
- Generar narrativas y características gráficas acordes al público y la problemática para el desarrollo de una herramienta comunicativa audiovisual.
- Producir una herramienta audiovisual que proponga un diálogo reflexivo a partir de una narrativa que cuestione los discursos xenófobos en contra de la población inmigrante.
- Evaluar los resultados de aplicación del proyecto y sus repercusiones sobre los usuarios.

1.6 Planteamiento metodológico

Figura 2

Planteamiento metodológico



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Definición de las etapas de desarrollo metodológico para el proyecto, basadas en la metodología de diseño centrado en las personas. Fuente: Elaboración propia

El proyecto se desarrolla bajo una metodología proyectual, usando métodos mixtos para la recolección de datos tanto cualitativos como cuantitativos, para su posterior análisis conjunto, lo que permite realizar conclusiones a partir de la información recolectada, entendiendo de mejor manera el fenómeno que se estudia (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008).

Se utilizan las fases propuestas en el diseño centrado en las personas, usando en cada una de ellas diferentes herramientas parte

de la metodología de *Design Thinking* y el diseño de narrativas audiovisuales.

El uso de la metodología *Human Centered Design* proporciona un acercamiento inicial con las personas para quienes se va a diseñar, el entender en qué aspectos específicos afecta la problemática a nuestros usuarios, con el fin de crear una herramienta a partir de esta información obtenida (Moggridge et al., 2015).

Se integra herramientas propuestas desde la metodología *Design Thinking* que complementan el desarrollo metodológico del *Human Centered Design*, enfocando también en cómo los consumidores piensan, sienten y se comportan en el proceso de interacción con el proyecto.

1.6.1 Escuchar.

Se realizan dos aproximaciones, buscando conocer el contexto y los usuarios de la problemática.

1.6.1.1 Conocer el contexto.

- En esta fase se realiza en primer momento una aproximación al contexto de la problemática, en el que se realiza una “evaluación del problema y la revisión de la literatura básica”(Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 540).
- Esta primera aproximación permite situar la problemática, a partir del material investigativo encontrado referente a ésta.

Se reconocen los espacios, fenómenos de tipo social, políticos, económicos, entre otros. Además, se entiende la oportunidad de diseño frente a una situación ubicada en un contexto real.

- Luego de esto, se desarrolla un árbol de problemas, que permite entender las dimensiones de la problemática, sus causas y consecuencias, raíz de una previa revisión ya mencionada.

1.6.1.2 Conocer al usuario.

- En esta aproximación se busca entender al usuario y su participación en un contexto ya reconocido.
- Se realiza una tarjeta persona, con la intención de construir un arquetipo objetivo de usuario, atendiendo al contexto existente y a la revisión de literatura previa.
- Luego, se usará un mapa de empatía para entender cómo este usuario ya definido se comporta frente a la problemática. Se entienden aspectos emocionales generados a partir de esta problemática y la manera en la que afectan al usuario.
- Para comprender los comportamientos del usuario a partir de este mapa de empatía, se procede a formular una entrevista con expertos en pedagogía y docentes. Esto permite conocer otra perspectiva disciplinar de la problemática.

1.6.2 Crear

En esta fase se desarrollan las tres etapas del diseño de narrativas audiovisuales, las cuales comprenden la preproducción, la producción y posproducción

1.6.2.1 Preproducción.

- Se propone un árbol de objetivos con el fin de alcanzar y reconocer el propósito general de la investigación y los componentes que permiten alcanzar dicho objetivo (propósito). Este proceso se realiza con el fin de llegar a un acuerdo entre los miembros del equipo.
- Se plantean los determinantes y requerimientos del proyecto, con el propósito de cubrir cada variable con una solución cuantitativa o cualitativa.
- Se desarrollan actividades de Co-creación, en donde se realiza un acercamiento a las posibles soluciones comunicativas y narrativas a partir de la contribución del usuario. Se trabaja de la mano de estos para definir estas características narrativas y de forma, derivadas del acercamiento a la problemática desde la experiencia colectiva.
- Para finalizar esta etapa, se realiza el desarrollo de componentes técnicos que comprenden la definición de narrativas textuales y gráficas (guion, *storyboard*, y *animatic*), y definir los aspectos de forma de los elementos en el

audiovisual por medio de bocetación y *concepts*.

1.6.2.2 Producción.

- Se realiza un prototipo para mostrar, el cual incluye aspectos como modelado, texturizado, iluminación, animación y *renderizado*.
- Además, se desarrolla el sitio web con la guía para docentes que les permitirá la aplicación de la herramienta audiovisual en el aula de manera correcta.

1.6.2.3 Post-producción.

En esta etapa se aborda la edición, montaje de piezas y escenas realizadas en la etapa anterior. De esta manera se obtiene una composición junto a elementos gráficos y de audio.

1.6.3 Entregar

En esta última fase se realiza un test de usuario, el cual finalmente permitirá realizar una evaluación de los resultados, lo que proporcionará información sobre el resultado de la aplicación del producto y sus repercusiones positivas y negativas, para de esta manera buscar reevaluarlas y trazar un plan a futuro para el desarrollo continuo de la solución propuesta.

1.7 Alcances y limitaciones

1.7.1 Alcances

- Para este proyecto se plantea el desarrollo de una estrategia comunicativa audiovisual enfocada en estudiantes de grados quinto y sexto de una institución educativa pública en la ciudad de Bogotá.
- El problema de la xenofobia será abordado principalmente a partir de las consecuencias y afectaciones en las víctimas, sin ahondar en sus causas políticas o económicas, las cuales de igual manera se tendrán en cuenta para propósitos investigativos.
- Los grupos de estudiantes participantes en el proyecto estarán compuestos por menores provenientes de Venezuela y Colombia.
- Se realizará un acercamiento a personas en el entorno de los menores, como lo son padres, profesores y cuerpo directivo de la institución educativa. Con ello se pretende conocer la influencia de estos en la concepción de la problemática por parte de los menores.
- Se realizará un primer prototipo de media-alta, con posibilidad de difusión por canales digitales y de fácil distribución para la infraestructura de la institución educativa.

1.7.2 Limitaciones

- El proyecto se centra en la migración venezolana y en los ciudadanos residentes en Colombia. Esto determinará los factores teóricos de la investigación.
- La problemática de la xenofobia es un tema actual y sensible, lo que hace que algunas personas decidan reservar sus opiniones al respecto, evitando así ser víctimas de ataques discriminatorios.
- Al ser menores de edad, los usuarios pueden ver limitada su participación en el desarrollo del proyecto, ya sea porque no se cuenta con la autorización de su adulto o tutor responsable, o que el estudiante no quiere hacer parte del proyecto.
- Algunos espacios escolares son predominantes en la presencia de estudiantes de nacionalidad colombiana o siendo totalidad en estos. Esto imposibilita la exploración de la experiencia de estudiantes de nacionalidad venezolana y la convivencia con sus pares.
- Las instituciones educativas cuentan con diversos problemas de infraestructura que pueden retener el propósito de difusión del audiovisual al no contar con plataformas para su exposición, y finalmente la intención comunicativa sería interrumpida.

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

2.1.1 Antecedentes

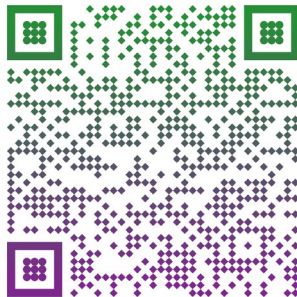
Entre los fenómenos migratorios presentes en la actualidad colombiana, se encuentra que el venezolano es el que más ciudadanos ha movilizado en la última década. Las cifras continúan creciendo conforme a las dinámicas económicas, sociales y políticas del vecino país; a raíz de esto, es importante entender qué tipo de acontecimientos desencadenaron esta migración y los antecedentes históricos que transformaron las situaciones de vida de los venezolanos, para migrar hacia países de la región, en este caso, Colombia.

2.1.1.1 Línea del tiempo.

La línea del tiempo presentada a continuación, expone los principales momentos en la historia de este fenómeno migratorio, entendiendo el inicio de éste a partir de la bonanza petrolera de los años sesenta y setenta en Venezuela, y los hechos que desencadenaron la crisis que se vive actualmente.

Figura 3

Línea del tiempo



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Línea del tiempo sobre la evolución histórica de la migración venezolana. Fuente: Elaboración propia

2.1.2 Marco teórico contextual

El problema de la xenofobia dirigida a inmigrantes venezolanos se ha ido acrecentando a raíz de su llegada al territorio colombiano, lo que ha alterado la cotidianidad de nacionales y extranjeros. Por ejemplo, el trabajar ahora en espacios multiculturales, la inserción de nuevas costumbres, o en el caso de los menores en etapa escolar, por el hecho de tener que convivir desde temprana edad con compañeros de una nacionalidad diferente y entender todo su bagaje social y cultural, hacen parte de esa problemática.

Nossa et al. (2021) afirman, que, en el aspecto de derecho internacional, la xenofobia no tiene una definición reconocida, pero en

cuanto a su etimología, la palabra encuentra su origen en las palabras griegas *xenos* —extraño o extranjero—y *fobos* —miedo—, lo que puede producir diversas interpretaciones.

Este concepto también va ligado a la aporofobia, el miedo a los pobres, donde los ciudadanos del país receptor de inmigrantes se sienten vulnerados ante su presencia. Esto genera tratos hostiles, el miedo a lo desconocido atribuye a las personas al otro lado de la frontera características que los criminalizan, discriminan y los convierten en un riesgo a su estabilidad cotidiana (Nossa et al., 2021).

Es fundamental conocer los aspectos contextuales de las causas que llevaron a los inmigrantes venezolanos a dejar su país. Algunas de estas abordan dimensiones desconocidas por los ciudadanos colombianos, y este desconocimiento es el que propicia las acciones discriminatorias mencionadas anteriormente.

2.1.2.1 Aspectos contextuales entre las causas de la migración de ciudadanos venezolanos hacia Colombia.

Una investigación exploratoria realizada por Felipe Aliaga (2021) con la población inmigrante en Cúcuta, buscaba categorizar por campos de significado las principales causas que tienen los inmigrantes venezolanos para salir de su país. Entre ellas se encontraron:

2.1.2.1.1 Hambre y desnutrición.

Este aspecto preocupa principalmente a adultos con menores de edad a su cargo, convirtiéndose en un extremo que los obliga a salir

en búsqueda de estos recursos. Esta situación es la que afecta en gran mayoría a los inmigrantes, lo que desencadenó en niveles altos de desnutrición tanto en adultos, como en menores. A pesar de recibir alimentos proporcionados por el gobierno, estos no siempre llegan (Aliaga Saéz, 2021).

Este aspecto de inseguridad alimentaria, como lo menciona Landaeta et al. (2018) se asocia a la caída de producción, disponibilidad y acceso a los alimentos, lo cual ha provocado esta grave situación; y a raíz de ello, se ha producido un éxodo masivo para conseguir estos recursos.

El panorama no es favorable, ya que los niveles de pobreza en Venezuela crecen de la mano de una población que no tiene los recursos ni los insumos para alimentarse. El 94% de venezolanos no tienen los suficientes ingresos para poder costear una canasta básica, y el control sobre la distribución de alimentos subsidiados ha dado paso a un mercado ilegal y de contrabando para acceder a estos (Landaeta et al., 2018).

2.1.2.1.2 Crisis y ceguera política.

Este aspecto puede contener sesgos de tipo político, pero la situación y el desenvolvimiento de las dimensiones económicas, políticas y sociales que han transformado a Venezuela a lo largo del siglo XXI, dan muestra de una crisis latente que no vislumbra una salida próxima.

Esta causa refiere a que gran parte de la población, a pesar

de la grave situación de derechos humanos presentada en Venezuela, continúa apoyando las medidas impuestas por el partido de gobierno. Los ciudadanos inmigrantes que participaron en la investigación mencionada, afirman en su mayoría haber optado por migrar ante el inconformismo con estas medidas que han empobrecido y llevado a límites precarios las expectativas de vida que tuvieron algún día.

Aliaga Saéz (2021), menciona que los entrevistados dicen que algunos ciudadanos que continúan residiendo en Venezuela, se encuentran “radicalizados” ante las posturas del gobierno, apoyando lo que ellos consideran un régimen dictatorial amenazado por el intervencionismo norteamericano. Esto lo llaman un “capricho político”, que ciega a las personas a no comprender el alcance y la gravedad de la situación actual en su país.

2.1.2.1.3 Violencia.

La constante incertidumbre de ser víctima de actos criminales y violentos en cualquier espacio, también es un motivo para los inmigrantes. Este aspecto es potencialmente delicado, ya que estas situaciones se pueden detonar desde una riña por conseguir algo de comida, perfilamientos por parte de fuerzas estatales, venganzas, entre otras razones que ponen en peligro constantemente la vida de los venezolanos.

En este aspecto coinciden autores como Vargas Ribas (2018), quien afirma que la violencia social generalizada también influye en el déficit de calidad de vida de los venezolanos como en el

caso del hambre y desnutrición, muestra de la inoperancia del estado para garantizar la protección de sus ciudadanos, lo que les obliga a tomar la migración como una de las salidas a la crisis.

2.1.2.1.4 Pérdida del valor monetario.

La devaluación de la moneda venezolana a pasos agigantados, ha dado paso a que esta no tenga ya ningún valor ni sentido para adquirir bienes y servicios. Esta situación también ha dado paso al incremento en bienes de primera necesidad, canasta básica y medicamentos, lo que ha degradado las condiciones de vida de los venezolanos.

Sin entrar en especificaciones correspondientes a aspectos económicos, las repercusiones de un precario sistema monetario han afectado a los ciudadanos, quienes tampoco cuentan con la posibilidad de trabajar en su país, ya que gran cantidad de las industrias han tenido que cerrar, obligándolos a desplazarse a otros países para conseguir algún empleo que les permita subsistir. La moneda ha entrado a ser reemplazada por transacciones con dólares, algo que finalmente se encuentra con la situación en que se gana poco, pero se gasta mucho.

Aliaga Saéz (2021) clasifica esta situación como una forma de violencia institucional, ya que vulnera el derecho de los ciudadanos a acceder a bienes de primera necesidad.

2.1.2.2 Situación educativa de estudiantes inmigrantes en Colombia.

Cifras de migración Colombia y del Departamento Nacional de

Planeación (2021), ubican a la población inmigrante matriculada en instituciones educativas a nivel nacional. Estas cifras comunican y dimensionan el lugar que ocupan estas personas en las transformaciones educativas del país, además de los retos que significan para estudiantes y docentes el enfrentarse a cambios de índole cultural, social, entre otros, desde los espacios como lo son las instituciones educativas.

A continuación, se encuentra una infografía que expone estas cifras y datos en materia de cambios en el sistema educativo colombiano frente a la llegada de estudiantes inmigrantes.

Figura 4

Infografía educación en materia del fenómeno migratorio
venezolano

SITUACIÓN EDUCATIVA DE ESTUDIANTES MIGRANTES VENEZOLANOS EN COLOMBIA

1.742.927

Número de migrantes
venezolanos en Colombia



418.302

Número de menores de
edad migrantes



245.467

Estudiantes venezolanos matricu-
lados en instituciones de educa-
ción preescolar, básica y media



35.902

Estudiantes venezolanos
matriculados en Bogotá



Estudiantes por sector de contratación

15.395 en colegios NO
oficiales

230.072 en colegios
oficiales



Artículo 44 de la constitución

A ningún niño se le podrá negar el
ingreso al sistema educativo, a pesar
de no tener el permiso o visado que
autorice la permanencia regular en
Colombia

Nota. Se exponen los datos y cifras sobre la situación educativa de estudiantes inmigrantes venezolanos en Colombia. Fuente: Elaboración propia con base en Rico Fuentes (2020); Migravenezuela (2021); Departamento Nacional de Planeación [DNP] (2021); Migración Colombia (2021);

Como lo menciona Rico Fuentes (2020), en consecuencia, por la presencia de estudiantes inmigrantes en espacios educativos, se debe contemplar la presencia de la xenofobia escolar, de la misma manera que el *bullying*, lo que conlleva a que los menores tengan una postura frente a las diferencias sociales referentes a su nacionalidad.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), (como se citó en Rico, 2020) afirma que se han detectado comportamientos de hostigamiento y violencia racial o cultural en contextos escolares, cuyas motivaciones surgen de diferencias étnicas o culturales.

2.1.2.3 Impedimentos para el acceso a la educación de estudiantes inmigrantes.

En Colombia, la educación es un derecho, según la Constitución Política de Colombia, el Estado debe garantizar la enseñanza y el aprendizaje (Constitución Política de Colombia, 1991, Artículo 27).

Existen distintas razones que impiden el acceso a la educación, tanto de estudiantes colombianos como de estudiantes venezolanos, razones que permean contextos sociales, políticos, económicos e incluso culturales, y que a lo largo de la historia han sido tratados de la mejor manera. Debido a los cambios y

adaptaciones a los cuales la sociedad ha tenido que adaptarse en los últimos años, las barreras para la educación de los niños y niñas venezolanas se han hecho más fuertes, obteniendo así retos que pueden llegar a ser un impedimento para la educación de los inmigrantes. Algunos de estos impedimentos son:

2.1.2.3.1 Inclusión.

Cerón et al. (2017) plantean que, en un modelo de inclusión educativa fundamentado en la práctica de los derechos humanos, no hay lugar para ningún tipo de discriminación o acto en contra de la dignidad de las personas. Definiendo este concepto proponen reestructurar elementos (uno de ellos, la educación inclusiva) para que las instituciones educativas puedan atender a la diversidad del alumnado, por medio de un análisis en las políticas, prácticas y las culturas que crean impedimentos para el acceso a la educación de inmigrantes.

Los profesores son los encargados de tratar la diversidad en las aulas, y al tener esta labor, su postura frente a la diversidad de los alumnos se convierte en un determinante importante en los espacios pedagógicos (D'abbraccio Kreutzer, 2001). De esta misma manera, Ortiz (2008) dice que el incremento de estudiantes extranjeros en los colegios es percibido como una amenaza y un problema relevante en el sistema educativo, donde los profesores son los que deben eliminar toda actitud que genere diferencias entre los estudiantes.

Respecto a cómo los docentes abordan la inclusión en las aulas, Kaluf (2009) afirma que los profesores no están del todo preparados, ya que suelen considerar las diferencias culturales como

discriminación. De esta manera tienen el mismo trato que con los estudiantes nacionales, esto debido a que trabajan bajo el ideal de la igualdad, alterando de esta manera el funcionamiento de las clases y el rendimiento académico de los inmigrantes. Los docentes al no modificar sus prácticas pedagógicas para tener apoyos y tratos diferenciados con los niños y niñas inmigrantes, invisibilizan la diversidad que se encuentra presente en el aula (Salas Rodríguez et al., 2012).

El no permitir que se evidencie la diversidad en las aulas, dejando de lado el fortalecimiento de la inclusión educativa, puede llegar a ser un reto o una barrera que impide el acceso a la educación de niños y niñas inmigrantes. Padres temerosos porque sus hijos sean discriminados; profesores con miedo a tratar y expresar ante los estudiantes las diferencias culturales y educativas que tienen sus alumnos; Niños y niñas inmigrantes que se sienten excluidos ante la difícil adaptación social y educativa, y la apatía de sus profesores ante la situación; son razones que impiden el acceso a la educación a estudiantes inmigrantes por la falta de una educación inclusiva.

2.1.2.3.2 Infraestructura.

El Banco de Desarrollo de América Latina (CAF, 2016) plantea que para un simple razonamiento el espacio no es relevante para aprender, ya que el conocimiento es inmaterial, pero realmente en el sistema educativo, disponer de espacios en correctas condiciones es un factor fundamental en el rendimiento y los buenos resultados académicos de los alumnos.

De la misma manera, el CAF (2016) afirma que los colegios con infraestructura adecuada y renovada, favorecen la asistencia de los estudiantes y docentes, y de la misma manera el interés por el aprendizaje. Por esta razón, la infraestructura es fundamental para el acceso de los estudiantes al sistema escolar, en el caso de brindar educación a estudiantes inmigrantes y en mayor medida cuando el número de estos en Colombia hasta el año 2020 es de 363.126 alumnos (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2020), ocupando de esta manera más del 5% de los estudiantes en Colombia hasta el 2019 (6.393.618 estudiantes) (MEN, 2019).

2.1.2.3.3 Barrera económica.

Palomares (2020) plantea, en su artículo periodístico, 10 retos en la educación colombiana para los inmigrantes; entre ellos, las barreras de entrada y permanencia, considerando que, aunque los estudiantes inmigrantes tienen un cupo asegurado en los colegios públicos, presentarse y ser parte de la comunidad educativa supone costos que muchos padres o tutores responsables no pueden asumir, entre ellos el transporte escolar, alimentación y uniformes.

Sin duda, el factor económico siempre es un aspecto a tener en cuenta en todos los ámbitos, por más que el estado brinde oportunidades, recursos y apoyos, no es suficiente para el sostenimiento entero de una familia en condición de pobreza. Según un estudio realizado por el Proyecto Migración Venezuela (2020) afirma que para el año 2019, el 63,9% de los inmigrantes venezolanos que llevaban menos de 12 meses en Colombia estaban en situación

de pobreza monetaria.

Gran parte de la población venezolana se encuentra en situación de pobreza, esto impide el acceso y el sostenimiento de la educación de la población inmigrante. Si un niño o niña no cuenta con los recursos necesarios para asistir o participar de una institución educativa, difícilmente podrá acceder a ella.

Entre otros impedimentos, no menos importantes, para el acceso a la educación son: la nivelación de estudiantes inmigrantes a los grados cursados, que debido a las diferencias entre el sistema educativo de Venezuela y Colombia, los inmigrantes se encuentran en una desventaja, generando desinterés y una dificultad para aprender; y la escasa cantidad de herramientas desarrolladas para brindar a los docentes una forma de aproximarse al tema de la inmigración e integración en el aula (Palomares, 2020).

2.1.2.4 Xenofobia y acoso escolar.

En un estudio realizado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2019) para la evaluación internacional de estudiantes, afirma que, en Colombia, el 32% de los estudiantes participantes comunicaron haber sido víctimas de acoso en repetidas ocasiones. De igual manera, el 84% de los estudiantes coincidieron en defender a los estudiantes que no pueden protegerse del acoso escolar.

Los estudiantes que con mayor frecuencia son acosados, tienen más probabilidad de faltar a la escuela, mientras que los

estudiantes que valoran la escuela, disfrutan un mejor ambiente disciplinario y tienen un mayor apoyo de sus padres. Mientras que los estudiantes que expresan un mayor sentido de pertenencia a la escuela son más propensos a mostrar sentimientos positivos, los estudiantes que son acosados tienden a expresar tristeza. (OCDE, 2019).

Las conductas que son consecuencia de la violencia en un entorno escolar, afectan el proceso educativo de la institución y su comunidad, hasta el punto en que la seguridad escolar es un tema de preocupación internacional (Gaeta et al., 2020). La Organización de las Naciones Unidas (UNESCO-ICCBA, 2017) afirma que las instituciones que mantienen ambientes positivos, contribuyen a un desarrollo favorable en aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos en sus estudiantes y de otros actores involucrados en la comunidad educativa.

¿Qué causa las conductas del acoso escolar? Gaeta et al. (2012) sostienen que este problema es causado por un conjunto de factores (fenómeno denominado multicausalidad). Son tomados en cuenta desde los cambios que se experimentan al haber un aumento en la escolaridad (en caso de Colombia, el incremento de estudiantes escolares inmigrantes), hasta los medios de comunicación que ejercen sobre los escolares una gran influencia, que cotidianamente resulta perjudicial, sobre todo la televisión y el internet.

El Programa de Aprendizaje Programado (PAP, 2012) afirma que el acoso escolar como consecuencia del racismo, es significativamente de mayor impacto frente a otras manifestaciones

de acoso, debido a que la víctima no puede cambiar los factores detonantes en motivo de acoso (color de piel, origen, acentos, creencias). Además, afirman que este tipo de acoso tiene la capacidad de debilitar la identidad cultural.

En internet se encuentran testimonios de niños, niñas y jóvenes que son víctimas de xenofobia en entornos escolares alrededor de Colombia. Uno de estos testimonios encuentra en un video de *EL TIEMPO* (2018, 14s) que muestra de manera reflexiva la historia de un estudiante inmigrante, víctima de xenofobia en el aula de clases, siendo agredido por comentarios despectivos y actitudes que irrumpieron en su salud mental y en su autoestima.

Para reducir la xenofobia, el racismo y las conductas violentas en el aula, Ovejero (2021) plantea que un aprendizaje cooperativo sería una técnica eficaz para incrementar el sentido crítico de los estudiantes y su rendimiento escolar, también pueden potenciar aspectos psicosociales como las relaciones intergrupales, generando un fortalecimiento en la solución constructiva de problemas inevitables por actitudes violentas.

2.1.2.5 Mecanismos usados por parte de entidades gubernamentales para la prevención de la xenofobia en entornos escolares.

Pensar en prevenir la xenofobia, hace parte de todos, por esto también las entidades gubernamentales juegan un papel fundamental. Organizaciones como la Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) y UNICEF, Fondo de las

Naciones Unidas para la Infancia han tomado un rol importante cuando se menciona la xenofobia y la disminución de la misma en el país.

Es valioso resaltar su labor en fomentar el respeto y el apoyo ofrecido a cada niño junto a su familia, cada una cumple una labor importante desde la protección a la infancia por la UNICEF, como el ACNUR con proteger la dignidad de los inmigrantes. Juntos desarrollan un plan llamado Super Panas, campaña la cual brinda estrategias para atacar la xenofobia, generando así el respeto y la solidaridad en niños y jóvenes de Colombia (UNICEF, s.f.).

En este aspecto Aida Oliver (2018) opina como representante de la UNICEF que “Los niños son ante todo niños y deben poder sentirse en casa, dondequiera que estén” La migración no es un pretexto para que haya discriminación, rechazo o comentarios xenófobos hacia ellos, y al parecer esta organización lo tiene presente, al tener en cuenta a los niños, que con su inocencia y los constantes cambios que afrontar, no tienen por qué sumar dificultades debido a estos comentarios.

Para la ACNUR es crucial proteger a los menores en riesgo de sufrir este tipo de ataques (Merkx, 2018). Por esto el hacer un proyecto enfocado a niños, porque el mensaje de respeto y de rechazo a la xenofobia se debe fomentar desde temprana edad o en algunos casos, a población adulta.

Por otro lado, se tienen las organizaciones propias sobre migración, las cuales también realizan cosas para mitigar la xenofobia, como el plan realizado por La Procuraduría General de la

Nación y el Programa de Estabilización Comunitaria de la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), la cual implementó la Organización Internacional para las Migraciones (OIM) llamada “Aquí cabemos todos, Colombia libre de xenofobia” Un conversatorio con venezolanos y el aporte a Colombia en diferentes campos de acción, teniendo en cuenta y dando un mensaje acerca del daño que se produce al realizar comentarios xenofóbicos (OIM, 2019).

“Aquí cabemos todos” se lanzó justo antes de las elecciones para alcaldes en Colombia en el año 2019 y esto con el propósito que las campañas no se convirtieran en un espacio de discursos xenófobos hacia inmigrantes venezolanos, para así ganar votos.

Fernando Carrillo (2019) enfatizó que “se deben rechazar mensajes de odio a través de discursos que pretenden convertir la discriminación en una estrategia de campaña política”.

Las organizaciones gubernamentales están al ojo público, y su grano de arena aporta a que día a día los comentarios discriminatorios contra nuestro país vecino disminuyan. Holmes Trujillo (2019) afirma que se debe rodear a las instituciones que apoyan a la población migrante venezolana y apoyar su labor.

2.1.2.6 Papel de los medios de comunicación en la difusión de mensajes xenofóbicos.

Abordar un tema sobre inmigrantes venezolanos como medio de comunicación no es una tarea fácil, hay una brecha pequeña entre estigmatizar a un grupo de personas y hablar acerca de lo sucedido

en algún ámbito.

2.1.2.6.1 Periodistas.

La labor de periodistas y *community managers* en el ejercicio del buen periodismo en contra de la xenofobia va más allá de transcribir declaraciones o reproducir discursos con intereses particulares (La xenofobia se previene, 2019).

Como se debe tener en cuenta desde la ética en todas las profesiones, se es persona antes que nada. Como participantes de una sociedad se debe tener en cuenta el bien común y resaltar una adecuada ética profesional donde no se deberían realizar o sobrepasar límites que conlleven al odio o discriminación de las personas.

Cada profesional debería tener un código de ética donde se permita identificar conductas que por ningún motivo se deberían romper, esto para no perjudicar a ningún ser, comunidad u organización para la cual se trabaja.

2.1.2.6.2 Redes sociales.

No solamente periodistas o medios como radio y televisión son responsables de la reproducción de estos mensajes contra inmigrantes venezolanos. Las redes sociales se convirtieron en una de las armas más grandes y poderosas en la propagación de comentarios discriminatorios hacia esta población. En la revisión del

Barómetro de xenofobia (2021) el cual analiza los comentarios en línea, hay días en que los comentarios se incrementan superando el 200% con respecto a días anteriores y esto debido a noticias donde se mencionan venezolanos como responsables de algún acto violento.

El hecho es pensar, ¿Es necesario mencionar la nacionalidad? Como bien lo menciona en el escrito en la xenofobia se previene, (2019, p. 9). “La nacionalidad no tiene nada que ver en el cubrimiento”, El hecho de decir o no hacerlo es discutible, lo que sí se puede resaltar es el hecho de que las personas receptoras comienzan a tener una percepción acerca de los venezolanos.

2.1.2.6.3 La xenofobia como burla en medios de comunicación.

La xenofobia se ha convertido en un punto central en el público joven debido a memes, *stickers*, GIF entre otros; pero es cierto en decir que lo que produce risa a algunos a otros les resulta ofensivo (La xenofobia se previene, 2019, p. 11). Y en este apartado se puede resaltar una de las frases en el barómetro de xenofobia donde dice “Sé responsable con tus mensajes, la xenofobia puede comenzar en un *tweet*” (Barómetro de Xenofobia, 2021).

2.1.2.7 La Xenofobia desde la psicología.

Diferentes estudios se han enfocado en la respuesta y en el saber el porqué de la xenofobia. Lo primero a tener en cuenta, es que como personas cuando llega alguien a nuestro espacio, la respuesta es

verlo como un extraño, como alguien nuevo y desconocido, y esto da como resultado una reacción psicológica que llevan a la xenofobia.

Esto porque se cree que vulneran el espacio, que pueden llegar a quitar nuestro empleo o nuestros recursos, generando así una respuesta de competencia la cual lleva a exteriorización de una expresión xenófoba (Blandón et al., 2019)

Además de esto también es importante destacar que desde esta disciplina se han desarrollado estudios con fines de encontrar las consecuencias y efectos que tiene la xenofobia en inmigrantes. No solamente desde la propia xenofobia sino las secuelas que tienen en dejar su país y su vida en el pasado, muchos podrían tener depresión o ansiedad y es importante tener en cuenta este factor (Reyes y Quintana,2018)

2.1.2.8 La Xenofobia desde la pedagogía.

Se han desarrollado diferentes proyectos para la prevención y visibilización de la problemática, esto desde escenarios escolares y de aprendizaje en otros campos como medios de comunicación. Como es el caso del ACNUR y la UNICEF que realizan el proyecto Super Panas del “Kit anti-xenofobia” llegando a presentar el contenido en diferentes departamentos del país (UNICEF, s.f.).

Entre otras propuestas se encuentra la del ministerio de educación en alianza con Colombia aprende con propuestas de infografías, mostrando la problemática y atacando esta desde colegios y núcleos familiares (Colombia aprende, s.f.)

2.1.3 Marco teórico disciplinar

2.1.3.1 Diseño centrado en las personas.

Cuando se trata de la elección de la metodología para parceros sin frontera, se tiene en cuenta el planteamiento del problema disciplinar, donde en este caso se mantiene como prioridad e importancia los usuarios y demás personas involucradas en escenarios de la xenofobia contra inmigrantes venezolanos.

Para este caso se desarrolla bajo la perspectiva de *Human centered design* donde en cada etapa se toma como centro a las personas. Se tiene en cuenta sus experiencias, sus formas de pensar, para que así se pueda entender su contexto, su forma de ver la problemática y finalmente se pueda diseñar conforme a esa necesidad (iLab, 2019)

Mediante esta propuesta se quiere escuchar a las personas, entendiendo de este modo tres perspectivas: deseabilidad, factibilidad y viabilidad, creando de esta forma posibles soluciones. (IDEO et al., 2009)

En el libro de Diseño centrado en las personas (2009) se comparten las fases para el desarrollo del proyecto. Consta de 3 secciones: Escuchar, crear y entregar¹, vale la pena resaltar que como se propone la metodología, hace que en el momento de desarrollarse se pueda tener una perspectiva creída desde las

¹ Se profundizará en las etapas en la sección de metodología del diseño.

personas involucradas y no desde un punto de vista contemplado lejano, fuera del entorno de la problemática.

Uno de los principales puntos que se desarrolla en la carrera es la manera de enfocar un proyecto, según las necesidades que se requieran en el momento de la solicitud del trabajo. De la misma forma se pretende llevar a cabo el proyecto, teniendo en cuenta las necesidades que se menciona en la problemática, en esta estrategia se tiene presente que la información proporcionada, es con solo fines académicos, y se debe contar con los permisos que se requiera para desarrollar las etapas que conllevan observación e identificación de acciones o comentarios en los niños.

2.1.3.2 Herramienta audiovisual.

Los audiovisuales, según la definición dada por Moore (como se citó en Barros y Barros, 2015) son un recurso multisensorial, donde la percepción, el oído y la vista se ven involucrados en la creación de una herramienta didáctica que lleve la educación a ser una experiencia.

Estos recursos tienen la ventaja de la versatilidad en su reproducción en diversos medios como lo son la radio, televisión, el cine, cortometrajes, historietas, entre otras posibilidades. Este factor también favorece la exploración de técnicas que potencialicen una intención comunicativa, buscando que el mensaje y el medio por donde se transmite, se construyan simultáneamente para un entendimiento óptimo y que haga parte de una experiencia innovadora para el espectador.

Otros autores definen los audiovisuales como una forma de comunicación transmitida por medio de sonidos e imágenes, donde los mensajes verbales compuestos por lo sonoro y lo visual y su interacción conjunta, generan un todo comunicativo, no funcionando como entes separados o el fondo uno del otro, en cambio, operan para conformar el mensaje (Bartolomé Pina, 1987).

Se habla también de una educación audiovisual, donde estas herramientas pasan a tomar un papel relevante en las aulas de clase y como insumo pedagógico que apoya la labor de los docentes frente a la comprensión de cualquier tema llevado a un lenguaje audiovisual.

Como lo menciona Alba Gutierrez (2008) en el caso colombiano, el uso de estos medios en el aula se ha implementado progresivamente, pero a pasos lentos frente a otros países. Los inconvenientes de acceso, infraestructura, y reticencia de algunos maestros sobre el uso de plataformas que parecen nocivas y amenazantes frente a modelos de enseñanza clásicos que ya hacen parte de una estrategia parte de la zona de confort de los educadores, han retrasado el aprovechamiento de estos recursos.

Hay que entender que los medios audiovisuales hacen parte de la cotidianidad del grupo poblacional que conforman los estudiantes. Estos hacen parte de las redes sociales, el material consumido en medios de comunicación, plataformas de difusión de la información, y en general, se han puesto como principal fuente de información en la cotidianidad de los jóvenes. Y este fenómeno, como se mencionó anteriormente, está siendo ignorado por las instituciones educativas quienes pueden usarlos a favor de la enseñanza y una

posibilidad para orientar a los jóvenes en el correcto uso de estos (Alba Gutiérrez, 2008).

El panorama frente a los dilemas presentados anteriormente ha ido evolucionando frente a la implementación de las tecnologías de la información y comunicación en el aula, donde se busca tomar la tecnología como una oportunidad de transformación en el sistema educativo y sus modelos antiguos de pedagogía como sucede en el caso colombiano, aunque no se debe ignorar las barreras de acceso, infraestructura e implementación, por lo que hay que tener en cuenta que el caso de cada región y sector de la población pueden distar drásticamente entre sí.

Retomando la implementación de una educación audiovisual, desde la psicología de la educación, se ha evidenciado el beneficio de los audiovisuales en procesos de enseñanza-aprendizaje, señalando que los estudiantes interiorizan la información de manera favorable al percibir mediante la vista y el oído (Barros y Barros, 2015).

El uso de estas herramientas no garantiza en sí una mejora en los resultados, o una modernización o innovación; estos procesos de enseñanza deben ir de la mano del contenido curricular propuesto en clase y la orientación dada por el docente frente a la reflexión de la experiencia que están teniendo los alumnos con este material.

Sánchez Rodríguez (2011) afirma que es necesario involucrar elementos de la vida cotidiana de los estudiantes como lo son el internet, las redes, aplicaciones, ya que hacen parte de esta nueva transformación donde se prima la interacción, un elemento que

potencia las cualidades sociales y grupales de discusión frente a lo que experiencia un grupo de estudiantes en clase por medio de estos materiales audiovisuales.

Esta interacción para posterior discusión de los contenidos, también señala la necesidad que los estudiantes sean críticos frente a lo que ven, debido a la desconexión de la academia frente a las demandas de la sociedad. Los contenidos audiovisuales pueden quedarse como una estrategia meramente superficial que llena los vacíos comunicativos en clase, pero no trasciende a un propósito comunicativo de cambio, o por el contrario, el enfrentarse a un mundo exterior traído por la imagen y el sonido, permitirá acercar desde espacios de formación, a ciudadanos más conscientes de los fenómenos que ocurren en su entorno (Esteve y Oller, 2020).

2.1.3.3 Discursos xenófobos.

La comunicación, como concepto, está impregnado por la transformación y la alteración constante de las culturas existentes en la sociedad. Ávila Romero (2020) afirma que el lenguaje no es solamente una herramienta de comunicación, sino que es la manera por excelencia de generar signos que interpretan comportamientos, que crean nuevas formas de cultura y de realidad social.

Celaya (2008) afirma que las redes sociales son sitios de internet, en donde sus usuarios tienen la capacidad de publicar y compartir cualquier tipo de información personal y profesional —no dejando de lado la posibilidad de publicar información ficticia—. Dicha información se comparte con otros usuarios, tanto conocidos, como

desconocidos.

Morduchowicz et al. (2012), en su estudio de las redes sociales en adolescentes y cómo orientarlos, encontró en sus datos estadísticos que el 90% de los adolescentes se encontraban activos en una red social, determinando así que la función principal del internet en los adolescentes es comunicativa. Esto no evoca más sino a que los adolescentes, viven una constante necesidad por comunicar sus ideas, pensamientos, actitudes, experiencias y contexto social, que en algunas ocasiones toman con humor su cotidianidad, compartiendo “memes”, siendo este un medio para la difusión de discursos xenófobos.

La divulgación de discursos xenófobos es manifiesto en distintos espacios, tanto políticos como sociales. Según Arabi (2020), los discursos políticos xenófobos no impresionan a nadie, debido a que se presentan en sociedades democráticas, estas permiten la divulgación del rechazo a la contribución de los inmigrantes en la construcción social. Debido a que las figuras políticas son un sector muy delimitado, los discursos políticos xenófobos parecen estar controlados, pero estos discursos empiezan a tomar importancia y a ser escuchados con mayor frecuencia cuando la sociedad entra en crisis. La sociedad se vuelve sensible ante casi cualquier cosa que pueda generar molestias, es ahí donde los discursos xenófobos pueden difundirse en cualquier entorno.

Para el mes de septiembre, en Colombia, El Barómetro de Xenofobia (2021) realizó un análisis de información en Twitter, portales web y otros medios de comunicación. En este estudio se

encontraron en común algunos estereotipos y prejuicios de los usuarios colombianos, tenían en común ideas de que la población inmigrante llega a Colombia a cometer actos delictivos, argumentando que para esto se debe castigar deportando a la población inmigrante venezolana. Un dato estadístico del estudio afirma que el 11% de las conversaciones sobre migración en Twitter, corresponden a mensajes xenófobos.

Estudiar la información de los discursos relacionados con la inmigración de venezolanos es importante, esto lleva a comprender las ideas inclusivas o de rechazo hacia la población inmigrante venezolana (Barómetro de Xenofobia, 2021). Desde el diseño se deben plantear herramientas comunicativas de inclusión, que aporten a prevenir aquellos discursos de odio, herramientas que lleguen a influenciar a aquellos que toman decisiones y que aporten material de respaldo a las organizaciones que facilitan la integración de la población venezolana. También deben ser visibles para los adolescentes que en la mayoría de su tiempo están conectados a una red social, entorno en el cual se visibiliza en mayor medida los discursos xenófobos, y estos pueden influenciar en el pensamiento y el comportamiento de los adolescentes, sobre todo en un entorno de aprendizaje donde se evidencian cambios y choques culturales por la integración de los inmigrantes venezolanos en instituciones educativas.

2.1.3.4 La xenofobia desde el Diseño.

Se quiere seguir desarrollando una propuesta desde un enfoque

pedagógico con herramientas propias del diseño digital y multimedia, puntualmente, un audiovisual, el cual permita de manera divertida y reflexiva llegar a empatizar con estudiantes, mostrando e incentivando al respeto hacia personas venezolanas.

A nivel audiovisual se ha realizado la mini-serie llamada *Super panas* la cual muestra la problemática donde víctimas exponen la manera que han sido vulnerados. Por otro lado se tiene la serie *Amigos sin fronteras*, lanzada por el canal Trece donde se muestra niños colombianos y venezolanos que exponen cómo es posible que personas de otro país, vivan, jueguen, compartan y convivan con colombianos sin que esto genere conflictos o que se sientan vulnerables por ser inmigrantes (Señal Colombia, 2019)

Como partícipes en diseño, se propone un audiovisual donde se generen espacios de reflexión promoviendo un entorno más tolerante y empático sobre la crisis migratoria.

2.1.4 Marco conceptual

Tabla 1

Marco conceptual

Acoso escolar (RAE, 2021)	En entornos escolares, se define como las acciones de acoso por parte de uno o varios alumnos sobre sus pares, con la intención de denigrarle frente a los demás compañeros
---	---

Aporofobia	Fobia a las personas pobres o desfavorecidas.
(RAE, 2021)	

Audiovisual	Es emplear simultáneamente los sentidos de oído y vista. Este se compone de alternativas didácticas compuestas de imágenes acompañadas por grabaciones acústicas.
(RAE, 2021)	

Bullying	Es cualquier manifestación reiterada de conductas denigrantes, intimidantes o que pretendan humillar a uno o varios individuos
(PAP, 2012)	

Discurso	Serie de las palabras y frases empleadas para manifestar lo que se piensa o se siente.
(RAE, 2021)	

Escolar	Perteneciente o relativo al estudiante o a la escuela.
(RAE, 2021)	

Xenofobia	Es el rechazo hacia los extranjeros, la hostilidad y el odio irracional hacia el individuo que procede de otra nación o etnia.
(ONU, 2001)	

Diálogo	Conversación entre dos o más personas, que manifiestan alternativamente sus ideas o afectos.
(RAE, 2022)	

Nota. Esta tabla busca mostrar los conceptos que se usan en la mayoría del proyecto y sus definiciones.

Fuente: ONU, 2001; RAE, 2021.

2.1.5 Marco institucional

2.1.5.1 ACNUR.

Una de las principales organizaciones involucrada con inmigrantes y su labor hecha con ellos es el ACNUR Agencia de la ONU para los refugiados, la cual ha trabajado en Colombia con el apoyo de organizaciones gubernamentales y agencias de Naciones Unidas. El ACNUR(s.f.) refiere que en 2020, ACNUR Colombia cuenta con gran cantidad de funcionarios que trabajan conjuntamente para atender las necesidades y retos generados a raíz del fenómeno migratorio venezolano.

2.1.5.2 UNICEF.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), está en varios países y su labor primordial es defender los derechos de los niños y su proceso de crecimiento para que ellos estén bien. Y esto involucra que en cualquier parte que los niños estén (país o territorio) deben ser tratados con respeto sin llegar a vulnerar sus derechos como personas. La UNICEF (s.f.) cuenta con presencia en 36 países de América Latina y el Caribe, donde busca defender los derechos y

bienestar de los menores desde la primera infancia hasta la adolescencia.

2.1.5.3 OIM Colombia.

La Organización Internacional para las Migraciones se desempeña como protectora de inmigrantes. Niños, jóvenes y adultos se benefician gracias a su apoyo con más entidades del gobierno. Se encuentra en 33 municipios con presencia permanente en Colombia y en 28 con proyectos permanentes. (OIM, s.f).

2.1.5.4 Secretaría de Educación Distrital (SED).

La Secretaría de Educación del Distrito (SED, 2019) busca garantizar el derecho a la educación de los menores en la ciudad de Bogotá mediante el desarrollo de programas y políticas que aseguren un acceso a una formación integral de este sector de la población.

Figura 5

Infografía sobre las instituciones involucradas en el contexto

espacio-temporal del proyecto

INSTITUCIONES INVOLUCRADAS CONTEXTO ESPACIO-TEMPORAL DEL PROYECTO



Su primordial labor es defender los derechos de niños



trabajan para responder al reto humanitario generado con la llegada masiva de población proveniente desde Venezuela con necesidades de protección internacional

Protectora de migrantes de Niños, jóvenes y adultos



"La Secretaría de Educación del Distrito tiene por objeto orientar y liderar la formulación y ejecución de políticas, planes y programas para garantizar el derecho a la educación y asegurar a la población el acceso al conocimiento y la formación integral"



https://www.inec.gov.co/bogota/educacion/educacion-y-formacion-integral
https://www.inec.gov.co/bogota/educacion-y-formacion-integral
https://www.inec.gov.co/bogota/educacion-y-formacion-integral
https://www.inec.gov.co/bogota/educacion-y-formacion-integral
https://www.inec.gov.co/bogota/educacion-y-formacion-integral

Nota. Instituciones relacionadas con el tema tratado en el proyecto.

Fuente: Elaboración propia

2.1.6 Marco legal

Tabla 2

Elementos normativos legales sobre los derechos de los inmigrantes en el territorio colombiano

Tipo de norma	Número de norma	Fecha	Descripción
Artículo de la Constitución Política de Colombia	100	1991	Este artículo establece que la población migrante establecida en el territorio colombiano, disfrutará de los mismos derechos que tienen los ciudadanos del país, a excepción de las limitaciones establecidas por la constitución o la ley (Const., 1991, art. 100)
Ley	2136	04-08-2021	Esta ley establece los lineamientos para la reglamentación de la Política

		<p>Integral Migratoria (PIM) del Estado colombiano. Determina aspectos como el estado que pueden adquirir los inmigrantes en el territorio colombiano, organismos de control migratorio, propuestas de desarrollo para la población inmigrante desde los diferentes ministerios, proyectos de integración socioeconómica y productiva de los inmigrantes, principios de dignidad humana, el respeto a los derechos humanos, el principio de no discriminación por ningún motivo, y la permanencia general de los principios del país.</p>
--	--	---

Artículo de la Constitución Política de Colombia	27	1991	Este artículo hace referencia a que desde el estado se garantiza la existencia de libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y de cátedra. (Const, 1991, art. 27)
Artículo de la Constitución Política de Colombia	13	1991	Partiendo de este artículo donde el estado reconoce que las personas nacen libres e iguales ante la ley, se afirma que no habrá Discriminación por raza, origen nacional, lengua, religión... Y el estado se encargará de promover medidas para la igualdad y adoptar medidas a favor de los discriminados. (Const, 1991, art. 13)
Ley	1482	2011	El propósito de esta ley es garantizar la protección de las

			<p>personas a quienes a través de actos de racismo o discriminación se les ha vulnerado sus derechos. (Ley 1482, 2011)</p>
<p>Sentencia de la Corte constitucional</p>	<p>T-530-2019</p>	<p>12-11-2019</p>	<p>Se establece que los extranjeros tienen los mismos derechos que los colombianos, pero de la misma manera esto acarrea sobre ellos deberes relacionados a las obligaciones que recaen sobre todas las personas que se encuentran el territorio nacional (Corte Constitucional, Sala Cuarta de Revisión, T-530-2019, 2019)</p>
<p>Circular</p>	<p>16</p>	<p>10-04-2018</p>	<p>Esta circular establece un instructivo para la atención de menores venezolanos en las</p>

				instituciones educativas del territorio colombiano, las directrices para su atención en el sistema educativo, la convalidación de estudios y validación de grados.(Migración Colombia, Circular 16 de 2018)
--	--	--	--	---

Nota. Datos tomados de la Constitución Política de Colombia, leyes y sentencias de la Corte Constitucional.

2.2 Estado del arte

Para este apartado se mencionan algunos productos y herramientas de tipo audiovisual, ilustrativo y pedagógico, que aborda la problemática de la xenofobia, centrado en espacios como los colegios y dirigidos generalmente a la población infantil. Se realiza un análisis de aspectos de forma, finalidad e impacto, los cuales permiten analizar algunos parámetros importantes para aplicar en el proyecto.

Figura 6

Amigos sin fronteras



Nota. Captura de pantalla de promoción de la serie *Amigos sin fronteras*, de Señal Colombia. Fuente: Señal Colombia (2019)

2.2.1 Amigos sin fronteras.

Esta es una serie donde se relatan historias de amistad entre niños colombianos y venezolanos, parte de la población inmigrante.

Esta serie hace parte de la estrategia *Súper Panas* de la UNICEF y ACNUR, a partir de la campaña *Somos Panas Colombia*.

2.2.1.1 Formato.

Serie distribuida en canales digitales como YouTube y el sitio web de Señal Colombia. Se distribuye por capítulos que abordan la historia de dos amigos, quienes en la primera parte del formato cuentan su historia y antecedentes y en un segundo momento se enfrentan a un

juego o reto que realizan juntos.

Se usa un formato tipo documental, donde ubican a los protagonistas del video en espacios parte de su cotidianidad como sus hogares o el parque de su barrio.

Además, se incluyen elementos gráficos como animaciones protagonizadas por los personajes establecidos para la campaña, lo que permite encontrar una identidad visual recurrente del proyecto.

2.2.1.2 Finalidad.

Se realiza con el objetivo de reducir la xenofobia y promover la solidaridad ante la situación de los refugiados e inmigrantes de nacionalidad venezolana residentes en Colombia (Acosta Alzate, 2019).

2.2.1.3 Impacto.

No se tiene registro del impacto directo entre el grupo focal de usuarios, pero a partir de la recepción en la plataforma YouTube, se puede observar que la dispersión en la difusión de los videos entre dos canales diferentes no permitió alcanzar un número de visualizaciones considerable, oscilando entre las 40 y 90 visualizaciones, de las cuales no se conoce la edad del público alcanzado.

Figura 7

Infografía estudiantes



Nota. Infografía para estudiantes, parte del kit de herramientas para la convivencia escolar. Fuente: Ministerio de Educación Nacional y Colombia aprende (s.f.)

2.2.2 Kit de herramientas para la convivencia escolar, prevención de la xenofobia.

Se trata de una serie de infografías realizadas por el Ministerio de Educación Nacional y Colombia Aprende, las cuales muestran las rutas de acción frente a casos de xenofobia desde 3 actores en la problemática, los docentes, familias y cuidadores y los estudiantes, mostrando rutas y maneras de proceder para evitar estas conductas y saber actuar si se deben enfrentar a un caso de discriminación.

2.2.2.1 Formato.

Se encuentra en el sitio web de Colombia Aprende tres *links* que

dirigen a diferentes PDF enfocados a cada uno de los actores anteriormente mencionados. El lenguaje utilizado cambia dependiendo a qué tipo de población va dirigido, al igual que la pauta gráfica propuesta en cada uno de estos archivos.

No es claro qué tipo de distribución se pretende dar para estas infografías, pero su disposición horizontal sugiere que son aptos para la distribución en espacios comunes en entornos educativos.

El uso de textos es recurrente, haciendo parte del 70% de la infografía, en relación con un 30% de uso de recursos gráficos, siendo una constante en los tres casos de infografías planteados.

La pauta tipográfica en algunos espacios limita la legibilidad de los textos y no se evidencia el uso de una paleta de color consistente para los 3 productos propuestos, esto puede deberse a la diversidad de público que cada una de estas infografías pretende llegar.

2.2.2.2 Finalidad.

Pretende llevar un mensaje que no divida por nacionalidades y orígenes migratorios, en cambio, que quienes accedan a esta información se unan bajo las banderas del respeto de los derechos de cada individuo.

2.2.2.3 Impacto.

Se desconoce el alcance de estas infografías, los canales de difusión propuestos llegan hasta la descarga de cada uno de los archivos expuestos en la página web, pero no se conoce si fueron distribuidos

en espacios educativos de manera física o usados como material visual digital en las aulas.

Figura 8

Portada cartilla para estudiantes Súper Panas



Nota. Portada de la cartilla *Súper Panas*, para estudiantes. Fuente: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019)

2.2.3 Súper Panas (cartilla para estudiantes).

Esta estrategia de ACNUR y UNICEF, en marco de la campaña Somos Panas Colombia, plantea dos cartillas dirigidas hacia estudiantes y profesores, cuyo propósito es brindar información de

tips anti-xenofobia, convirtiendo también a los participantes de esta estrategia, en actores de cambio desde sus instituciones educativas.

2.2.3.1 Formato.

La cartilla para estudiantes se desarrolla en un documento vinculado a la página de Somos Panas Colombia. Cuenta con 22 páginas donde se desarrollan diferentes historietas que exponen casos donde menores inmigrantes son víctimas de xenofobia, pero al final de estas se presenta al agresor como alguien que puede cambiar su papel en la historia y ser agente de cambio.

Se realizan explicaciones de contexto, cuenta también con preguntas orientadoras y actividades que expanden la reflexión a partir de las historietas hacia espacios de conversación en clase.

Finalmente cuenta con un material para imprimir y permitir al usuario portar un identificativo de haber sido partícipe en la campaña.

En cuanto a aspectos gráficos, hay una línea gráfica constante en las ilustraciones y paleta de color, con elementos recurrentes que traen la imagen de la campaña y sus personajes más representativos.

La distribución de los textos y el desarrollo de actividades están dispuestos posiblemente para el desarrollo en varias sesiones, por lo que si se entiende la cartilla como parte de desarrollo en una sola jornada puede concebirse con mucho peso visual, pero el aspecto mencionado anteriormente contrarresta este planteamiento.

2.2.3.2 Finalidad.

Esta estrategia entiende la dimensión alcanzada por los fenómenos migratorios en los establecimientos educativos, y de qué manera la xenofobia puede hacer parte de estos, y debe ser tratada con seriedad y respeto. A partir de ello toma los actores de la problemática y los sitúa en entornos de diálogo empático ante las situaciones de ambas partes, no victimizando o recriminando, sino haciendo una construcción colectiva de soluciones ante los casos de xenofobia.

2.2.3.3 Impacto.

Se desconoce el alcance de la estrategia *Súper Panas* y si finalmente su implementación se realizó bajo la dirección de estas ONG o si fue distribuida en instituciones educativas.

Figura 9

Portada Pies para qué te tengo



Nota. Portada del libro *Pies para qué te tengo* de la Red Clamor

Fuente: Red clamor y Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR, 2020)

2.2.4 Pies para qué te tengo.

Este documento realizado por la Red Clamor, en asociación con ACNUR, muestra las historias y testimonios de personas venezolanas refugiadas e inmigrantes alrededor de diferentes países latinoamericanos, además de exponer las diferentes problemáticas a las que se enfrentan estos inmigrantes al realizar su recorrido hacia sus países de destino, entre ellas la xenofobia, violencia política,

vulnerabilidad o el acceso a servicios de salud o inclusión social.

2.2.4.1 Formato.

Se difunde un documento de 43 páginas dispuesto en tramos o capítulos, acompañados de ilustraciones con una línea gráfica consistente, las cuales acompañan las historias de los casos de inmigrantes. Este libro/documento, está dirigido a un público que puede partir desde menores de edad, pero que cuenten con una comprensión lectora un poco más desarrollada.

El desarrollo de los textos está dispuesto en columnas que albergan la mayor parte posible de cada historia o temática, tomando una proporción de 50% texto, 50% recursos gráficos.

En gran parte de las páginas se encuentran fragmentos de texto extensos, dispuesto de la forma mencionada anteriormente, lo que no supondría un problema para los usuarios a quienes este material va dirigido.

2.2.4.2 Finalidad

Busca generar empatía frente a casos reales de inmigrantes y las situaciones a las que se deben exponer en su travesía, y el situar al lector como parte también de esta situación, donde puede escoger tomar posturas solidarias, discriminatorias o reflexivas.

El principal mensaje es el de la escucha, el no ignorar que así como las historias expuestas en el libro hay millones de personas viviendo situaciones similares en este mismo momento. Es el ser consciente de estos fenómenos y procurar por la garantía de los

derechos humanos de las personas presentes en nuestro entorno.

2.2.4.3 Impacto

Se desconoce el impacto generado por este libro, además de sus canales de distribución. Este tipo de estrategias generadas por ONG se alojan generalmente en sus sitios web, de los cuales no se cuentan con estadísticas de acceso al material, pero el contar con estas en espacios en internet hacen que su acceso sea un poco más sencillo, o por lo menos que en algún punto de la navegación en estos sitios web, el usuario pueda llegar a usar el material presentado.

En el sitio web de la Plataforma de Coordinación Interagencial para Refugiados e inmigrantes de Venezuela (2021), también se encuentra alojado el documento, contando con un número de descargas de 613 desde su subida el 4 de junio de 2021

2.4 Caracterización de usuario

2.4.1 Estudiantes

A raíz de lo mencionado anteriormente y lo evaluado en aspectos contextuales y disciplinares, se define como caso de estudio los menores entre los 14 a 16 años, de nacionalidad colombiana y venezolana, estudiantes de una institución educativa pública de Bogotá, ubicada en una localidad con alta densidad poblacional de ciudadanos inmigrantes.

Los menores entre los 14 a 16 años, según la definición dada por Erikson (2005) en la clasificación por etapas del desarrollo psicosocial, se encuentran en una etapa de adolescencia, en la que se forma la identidad ideológica, es decir, un conjunto de valores que se expresan en el entorno social. También hay una formación de grupo de iguales, es decir, relaciones significativas que ayudan emocional y psicológicamente a formar la identidad del adolescente y a enfrentar su realidad.

Además, según la UNICEF (2020), en esta etapa los adolescentes entienden y reflexionan alrededor de los conceptos que les son presentados, formando opiniones propias al respecto de su experiencia. Además, los factores externos como lo son los medios de comunicación o sus pares, son influencias fundamentales para el establecer estos conceptos propios, por lo que es necesario que quienes sean los adultos responsables de estos menores, como padres o profesores, generen conversaciones acerca del contenido consumido por los adolescentes, tomándose en cuenta como sujetos capaces de tener un alcance mayor a nuevas herramientas de difusión de la información y así mismo, capaces de establecer diálogos reflexivos acerca de problemáticas actuales como la xenofobia.

Como se mencionó en la evaluación conceptual de la problemática, en el caso de estudio de la ciudad de Bogotá, la mayoría de menores de nacionalidad venezolana matriculados en instituciones de educación básica de la ciudad, pertenecen a las de orden público, lo que señala la pertinencia de tomar una institución

educativa pública en la que tanto menores colombianos como venezolanos están presentes en espacios de convivencia permanentes.

Luego de este análisis, se realizó posteriormente, un primer acercamiento a un arquetipo de los usuarios que se pueden encontrar en el público objetivo, dos tarjetas persona que exponen casos opuestos de participación en la problemática.

A partir de la revisión de literatura previa, se encontraron dos tipos de perfil: el agresor, quien puede ser activo en la problemática ya sea de manera indirecta o directa; y la víctima, que en este caso de estudio, refiere a menores de nacionalidad venezolana.

Figura 10

Tarjeta persona

Tarjeta persona
Parceros sin fronteras



Felipe Rodriguez

Frase: Disfruto de la vida y mis amigos

Edad: 14 años

Profesión: Estudiante

Ciudad: Bogotá

Biografía:
Vive con sus padres, tiene un hermano de 12 años con quien convive la mayor parte de su tiempo en casa. También comparten gustos y pasatiempos como lo son los videojuegos, el tipo de contenido que consumen en redes y música.

Se encuentra cursando noveno grado, estudia en un colegio público en Bogotá. Su grupo de amigos se conforma de 3 niños colombianos de su edad.

En su salón hay 3 niños venezolanos, pero no se ha acercado a ellos debido a los estereotipos y prejuicios que tiene sobre ellos.

Objetivos:

- Jugar futbol después de clase.
- Ver memes en el celular.
- Tener más amigos.
- Tener novia.

Frustraciones:

- Tener muchas tareas.
- No poder salir a jugar.
- No tener internet.
- No poder jugar en la cancha del colegio.

Personalidad:

Extrovertido, curioso, aventurero, distraído, hiperactivo, Imprudente, Parlanchin.

Nota. Tarjeta persona del primer arquetipo de usuario. Fuente: Elaboración propia basada en la plantilla de *Design Thinking* (2020).

Con base en estos arquetipos generados (ver Anexo C) por medio del uso de la herramienta tarjeta persona, parte de la metodología *Design Thinking*, se realizó un mapa de empatía, donde se busca tomar a este arquetipo de usuario y situarlo en un escenario ideal para la problemática, entendiendo sus reacciones y posiciones personales entorno a esta.

Figura 11

Mapa de empatía



Nota. Mapa de empatía del primer arquetipo de usuario. Fuente: Elaboración propia basada en la plantilla de *Design Thinking* (2020).

Figura 12

Stakeholders



Nota. Gráfico de *stakeholders* para la problemática del proyecto.
Fuente: Elaboración propia basada en la plantilla de *Design Thinking* (2020).

Se realiza un mapa de *stakeholders*, con el propósito de identificar personas, grupos o factores que afectan o se vean afectados en la problemática.

Para este caso puntual se identifica que los medios de comunicación se encuentran cercanos a nuestros usuarios, esto debido al impacto que se genera al contenido e información proporcionada por los mismos. Se establecen diversos niveles de influencia que varían con respecto al nivel de cercanía e influencia al menor en el caso de la problemática específica.

En este caso de estudio se encuentran en primer nivel los padres y responsables del menor, seguidos por los medios de comunicación en su entorno y los demás actores que establecen contacto directo con el menor, como lo pueden ser sus pares en el colegio o figuras de autoridad en este. Seguido de ello, se desenvuelven otros actores externos que en ciertos casos hacen referencia a espacios sociales o informativos, y factores determinantes en el entorno del menor.

2.4.2 Docentes

A partir de los resultados de los primeros ejercicios de testeo (ver **Capítulo 3.7**), se toma una decisión de diseño iterativa, con la cual la figura del docente en el aula es un factor fundamental para guiar el diálogo reflexivo junto a los estudiantes.

Para ello, el docente es un nuevo usuario en una estrategia articulada en la cual, ellos cuentan con herramientas como preguntas orientadoras, actividades y una guía que permite aplicar de manera coherente el audiovisual, para posteriormente generar discusiones con su grupo de estudiantes.

Se genera un arquetipo de usuario, en el que se define a éste,

como un docente del área de humanidades en los colegios Policarpa Salavarrieta y La Gaitana en Bogotá.

Figura 13

Tarjeta persona docente

Tarjeta persona
Parceros sin fronteras



Christian Ramirez

Frase: El cerebro no es un vaso por llenar, sino una lámpara por encender.

Edad: 35 años

Profesión: Docente

Ciudad: Bogotá

Biografía:

Vive con su mamá, tiene un hermano pequeño recién nacido. Le gusta bailar y pasar el tiempo viendo tik tok y redes sociales.

Se encuentra cursando noveno grado, estudia en un colegio público en Bogotá. Su prima está en su mismo salón y hace parte de su grupo de amigas, conformado también por otra niña colombiana

Su mamá trabaja todo el día y ella cuida a su hermano menor.

Objetivos:

- Hacer que sus estudiantes se interesen por problemas sociales
- Compartir con su familia.
- Abrir espacios de reflexión con sus estudiantes

Frustraciones:

- No tener tiempo para compartir con su familia.
- No poder abordar temas interesantes en clase

Personalidad:

Curioso, intelectual, estudioso, atento, disciplinado, productivo, líder

Nota. Tarjeta persona del arquetipo de usuario. Fuente: Elaboración propia basada en la plantilla de *Design Thinking* (2020).

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

En este apartado se encuentra el proceso de desarrollo del proyecto a partir de las fases metodológicas planteadas anteriormente en el **Capítulo 1.6.**

Así mismo, como corresponde la primera etapa de Escuchar, se realizan ejercicios de testeo de orden cualitativo y cuantitativo, que permitieron generar decisiones de diseño que permiten llevar un proceso iterativo en el proyecto, lo que ratifica o reformula lo enunciado en las hipótesis y el cumplimiento del objetivo general.

3.1 Criterios de diseño

Como concepto de diseño, se propone Parceros sin fronteras, como solución para menores entre los 14 a 16 años, estudiantes de noveno grado en los colegios Policarpa Salavarrieta y La Gaitana de Bogotá, quienes encuentran oportuno, generar reflexiones a partir de los discursos xenófobos de su entorno en contra de migrantes venezolanos. Este prototipo es una herramienta audiovisual que hace parte de una estrategia articulada con el docente.

Al contrario del Ministerio de Educación Nacional y Colombia Aprende, quienes abordan la problemática por medio de infografías que gráficamente son poco atractivas para el público al que van dirigidas y no resultan estimulantes o de alto impacto para generar diálogos reflexivos; se propone un audiovisual con atractivo gráfico y con una narrativa que da paso a que los usuarios sean agentes de

cambio en su entorno y generen reflexiones que les permitan cambiar sus prejuicios e ideas generalizadas sobre la población inmigrante.

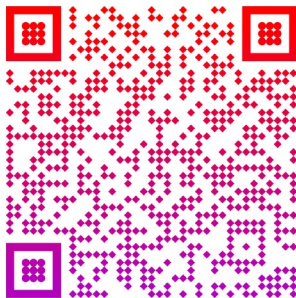
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Se definen objetivos de diseño acordes a las necesidades y requerimientos del producto y la estrategia de implementación de este.

Por ello, estos objetivos van orientados a el cumplimiento de características gráficas, narrativas, abordaje de la problemática, acompañamiento por parte del docente y la estrategia articulada con esta figura en el aula y el garantizar la mitigación de limitantes de acceso por parte de los usuarios.

Figura 14

Árbol de objetivos de diseño



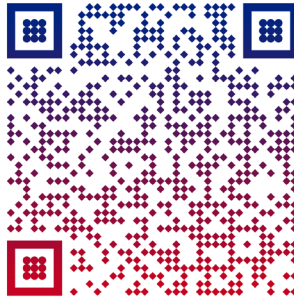
Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Gráfico de árbol de objetivos de diseño. Elaboración Propia.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Figura 15

Determinantes y requerimientos



Escanea el código
para ir a la figura

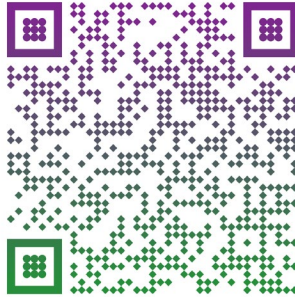
Nota. Gráfico de determinantes y requerimientos con el desglose por factores de usuario, contexto y función o producto.

3.2 Hipótesis de producto

Para la realización de hipótesis de producto se genera mediante la herramienta Matriz de hipótesis generada por *Designpedia*

Figura 16

Matriz de hipótesis



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Propuestas de hipótesis de producto

3.3 Desarrollo y análisis Etapa Escuchar

Para esta primera etapa de desarrollo metodológico, se definen dos momentos enfocados en el usuario y en el contexto.

3.3.1 Conocer al usuario.

3.3.1.1 Tarjeta persona.

En primera instancia, se realizan tres tarjetas persona y sus respectivos mapas de empatía con diferentes arquetipos de usuario, dos estudiantes y un docente. Estas se ejecutan, para los estudiantes, a partir de una indagación de la teoría de Erikson (2005) en la clasificación por etapas del desarrollo psicosocial (ver **capítulo 2.4**),

la revisión de literatura y el análisis del comportamiento contextual de nuestro grupo definido de usuarios.

Para el caso del profesor, se define el arquetipo desde el acercamiento a un docente con la entrevista de experto.

Esta entrevista a experto se realiza al docente del Colegio

3.3.1.2 Entrevista a experto.

Se realiza una entrevista a experto al docente del Colegio La Gaitana, Jeffrey Adrián Garzón Lasprilla. Realizó sus estudios de maestría sobre la migración en el contexto escolar.

El objetivo de esta entrevista es contextualizar la problemática en los espacios en los que se aplica el presente proyecto.

A partir de esta dinámica se encuentran diferentes hallazgos que permiten transformar radicalmente el enfoque inicial del proyecto. En primer lugar, el docente narra desde su experiencia, cómo las dinámicas de la migración se comportan en entornos como lo son los colegios públicos de la localidad de Suba, una de las cuales ha recibido una gran densidad de esta población.

Expresa que los estudiantes inmigrantes, en el caso de la institución en la que labora, no son agentes agresores entre sí, por lo que los discursos xenófobos no significan una amenaza en la convivencia de los estudiantes. También comenta que se crean grupos divididos por nacionalidades, dicho comportamiento permite a los estudiantes inmigrantes poder compartir con personas en un contexto similar al de ellos. Seguidamente, comenta que los estudiantes nacionales, conviven con cierta normalidad en grupos de

pares en su misma condición.

Figura 17

Entrevista a experto



Nota. La entrevista fue realizada de manera virtual (ver Anexo F)

Esto permite identificar una raíz diferente de la problemática, ya que el docente expresa que los estudiantes inmigrantes se ven más afectados por los discursos xenófobos que provienen del exterior, por ejemplo, carteles en los barrios aledaños que contienen mensajes de tintes agresivos y discriminatorios, estos hacen que se sientan vulnerados personalmente y también afectan a las personas inmigrantes fuera del contexto escolar.

Otro factor de cambio para el enfoque del proyecto es la reformulación de quienes eran los usuarios indicados. A partir de las percepciones del docente y la influencia del contexto social en los estudiantes de noveno y su interiorización y reflexión, se considera

pertinente aumentar la edad de este grupo de usuarios para sustentar la necesidad del diálogo reflexivo. Prontamente, se llega a la conclusión que los menores de 14 a 16 años pueden ser actores más propositivos frente a estas discusiones.

3.3.2 Conocer el contexto

En este segundo momento se abordan las diferentes dimensiones en las que se desarrolla la problemática. A partir de una primera revisión de literatura sobre los antecedentes históricos que llevan a la crisis migratoria actual y a las situaciones a las que los ciudadanos venezolanos se tienen que enfrentar, se generan medidas para garantizar su bienestar en su estancia en Colombia.

Esta información contextual se desarrolla de manera detallada a lo largo del **apartado 2.1**.

Acorde al análisis de estos aspectos contextuales, también se define la manera en que los usuarios se ven influenciados por las diferentes dimensiones del problema. Esto se define a partir de un mapa de actores o *Stakeholders Map*, cuyos elementos están desarrollados y explicados en el **apartado 2.4**.

3.4 Desarrollo y análisis Etapa Crear

Esta etapa se desarrolla en dos momentos, la preproducción y producción, que no solo abordan aspectos técnicos, sino también

acercamientos con los usuarios; determinación de objetivos para el producto y los determinantes y requerimientos para este.

3.4.1 Preproducción

3.4.1.1 Actividades de Co-creación

Se diseñan dos actividades de Co-creación en las que se pretende evaluar la percepción contextual y personal de los usuarios.

La primera actividad desarrolla un ejercicio a partir de una narrativa que los mismos usuarios construyen, esto desde el punto de vista de una persona víctima de ataques xenófobos y discriminatorios.

Los resultados de este primer testeo y la narrativa construida, hacen parte de la historia definida para el producto central del proyecto.

Además, un hallazgo significativo desde esta experiencia, fue el implementar la figura del docente como parte de una estrategia pedagógica, para que tome la función de guía en el diálogo reflexivo. Por ello se plantea una nueva estrategia donde los docentes tengan los medios de aplicación del cortometraje en clase mediante una guía que oriente el proceso mencionado anteriormente.

Se realiza una segunda actividad de Co-creación, en esta se aborda una reflexión a partir del recurso audiovisual *Migrants* de Hugo Caby, Antoine Dupriez, Aubin Kubiak, Lucas Lermytte y Zoé Devise. Se desarrollan una serie de preguntas que permiten entender la generación de vínculos con los personajes, la empatía que les genera a los usuarios y las soluciones que ellos proponen para solventar la

situación.

También se evalúan aspectos de tendencias gráficas entre los usuarios con una pregunta orientadora al finalizar la actividad.

Respecto a este segundo momento se toman decisiones de diseño de aspectos correspondientes a incluir en la narrativa, las figuras y formas de los personajes y escenarios, además de determinar la manera acertada de mostrar los aspectos sensibles de la problemática y el uso del lenguaje en el cortometraje.

3.4.1.2 Guion

Se desarrolla una narrativa basada en la historia de la primera Co-creación que se lleva a cabo con los usuarios. Allí se plantea una historia donde los protagonistas, Akira y Kim, tienen que emprender un viaje a otro planeta totalmente desconocido, Judalú. Los personajes se deben enfrentar a situaciones en las que se ven vulnerados al ser discriminados por ser terrícolas, haciendo alusión a la situación que viven las poblaciones inmigrantes en todo el mundo.

Para esta narrativa se tienen en cuenta varios aspectos:

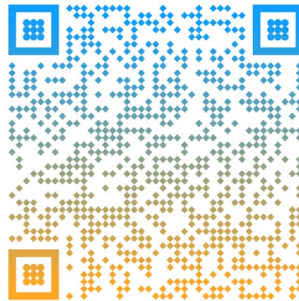
1. Se toma una perspectiva global, en esta no se tiene en cuenta solamente el caso de xenofobia en inmigrantes venezolanos, sino la discriminación de migrantes de manera global. Esto con el propósito de que no se afecte negativamente en la situación emocional de los usuarios de nacionalidad venezolana.
2. Se deja el final de la narrativa abierto, cuyo propósito se da

para generar un espacio de reflexión, la cual se articula en compañía del docente que guía la actividad.

3. Se decide implementar mensajes xenófobos en contra de inmigrantes (panfletos, anuncios, carteles, entre otros), los cuales se ven expuestos en contextos diarios de la realidad.

Figura 18

Guion



Escanea el código
para ir a la figura

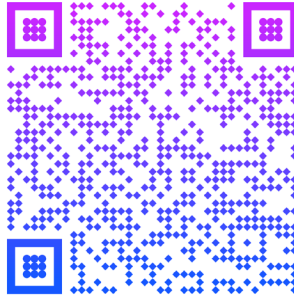
Nota. Guion realizado para el cortometraje Un viaje lejos de casa

3.4.1.3 Storyboard

A partir del desarrollo del guion, se traslada esta idea inicial a un *Storyboard*, en el que se definieron las maneras en plasmar la narrativa con recursos cinematográficos que enriquezcan la historia.

Figura 19

Storyboard



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. *Storyboard* realizado para el cortometraje *Un Viaje Lejos de Casa*

3.4.1.4 Bocetos y *concepts*

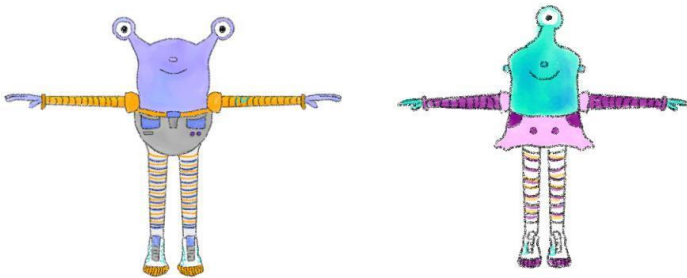
Para el desarrollo de los personajes se parte desde la recopilación de tendencias realizadas en la segunda actividad de Co-creación. Se diseñan los personajes a partir de bases bípedas antropomorfas. Los personajes principales, Akira y Kin, quienes son los terrícolas, y las personas del planeta al que van a llegar, los Judalianos, entre ellos Manu, quien les ayudará a sortear las dificultades con las que allí se encontrarán.

Para esta etapa se desarrolla las ideas que principalmente implementen la estética *cartoon*, buscando que sean entrañables, de forma y figura amigable, que permitan que los usuarios sientan una conexión no necesariamente con los aspectos que expresan

gráficamente, sino con la percepción exterior que estos ofrecen.

Figura 20

Bocetos personajes Judalianos



Bocetos

Nota. Bocetos realizados para la narrativa audiovisual Un Viaje Lejos de Casa.

3.4.2 Producción

3.4.2.1 Prototipo para mostrar

En esta fase se abordan los requerimientos de producción del audiovisual, donde se desarrollan los modelos basados en los bocetos realizados anteriormente.

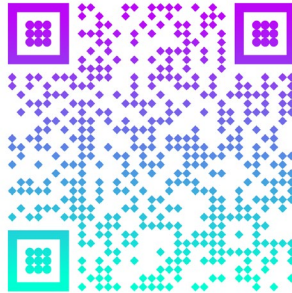
Se realizan los modelos 3D de personajes, escenarios y *props* requeridos desde el planteamiento del *Storyboard*.

Posteriormente se procede a realizar la animación establecida en el *Storyboard*, con la cual se realiza una compilación por escenas para finalmente realizar el proceso de renderización.

Con el resultado obtenido de este proceso de renderizado, se componen las escenas en un *software* de postproducción en donde se ultiman detalles correspondientes a efectos, títulos, voces y musicalización.

Figura 21

Modelos 3D

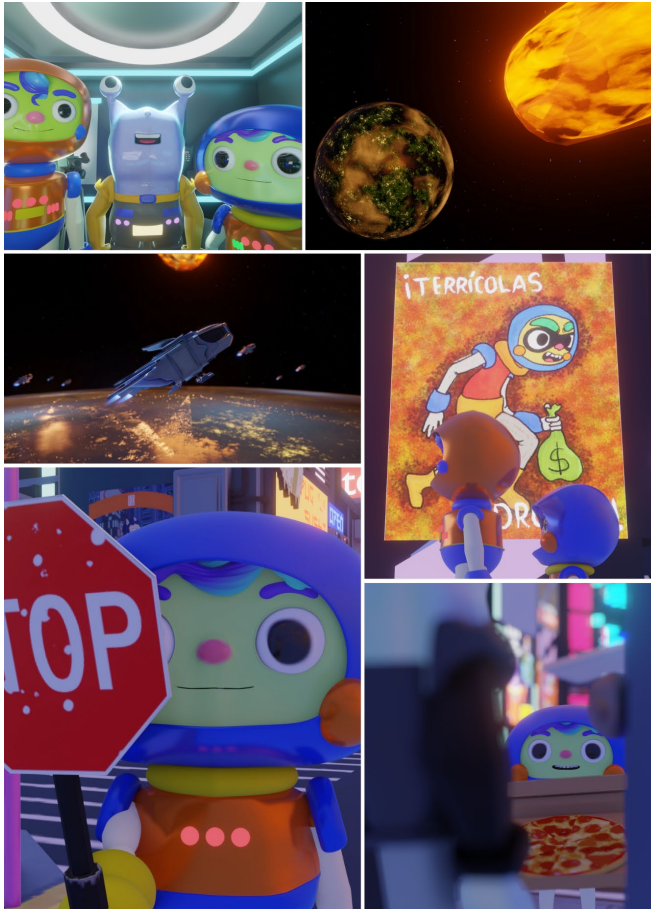


Escanea el código
para ir a los modelos 3D

Nota. En este espacio se pueden visualizar los modelos 3D de personajes y *props* realizados para el cortometraje.

Figura 22

Collage de imágenes del proceso de producción

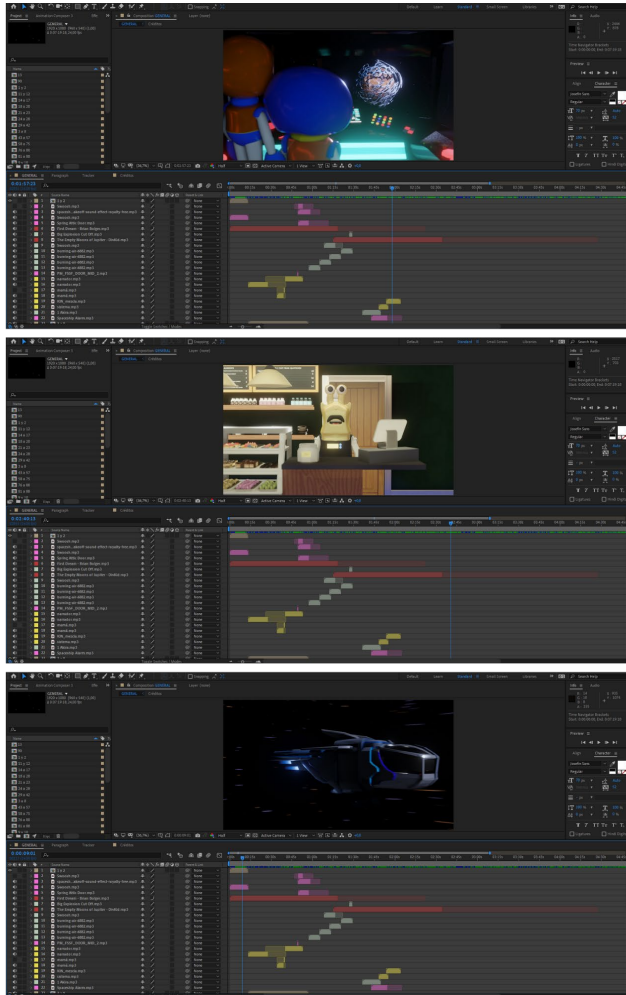


UN VIAJE LEJOS DE CASA

Nota. En este compilado de imágenes se evidencia el proceso de producción para el cortometraje “Un viaje lejos de casa”

Figura 23

Collage de imágenes del proceso de postproducción

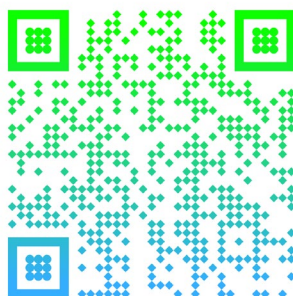


Nota. En este compilado de imágenes se evidencia el proceso de postproducción para el cortometraje “Un viaje lejos de casa”

Además, se desarrolla el sitio web en el que se aloja la guía para docentes y el material audiovisual que hacen parte de la estrategia planteada. La guía está dispuesta en un formato de carrusel de imágenes con el que se pretende facilitar la accesibilidad de los docentes al material. De igual manera, se disponen diferentes opciones de descarga del contenido de la estrategia en su totalidad, lo cual busca prevenir inconvenientes de acceso por falta de recursos de conectividad.

Figura 24

Sitio WEB estrategia “Parceros sin fronteras”



Escanea el código
para ir al sitio WEB

Nota. Este sitio WEB está dirigido a los docentes interesados en implementar la estrategia como parte de una actividad en el aula

3.5 Desarrollo y análisis Etapa Entregar

En esta etapa se realizan los *test* de usuario tanto para los estudiantes como para los profesores, en la que se evalúan los resultados de

aplicación del audiovisual y de las herramientas planteadas en el sitio web propuestas de forma complementaria para que los docentes articulen el audiovisual como parte de una actividad en el aula de clase.

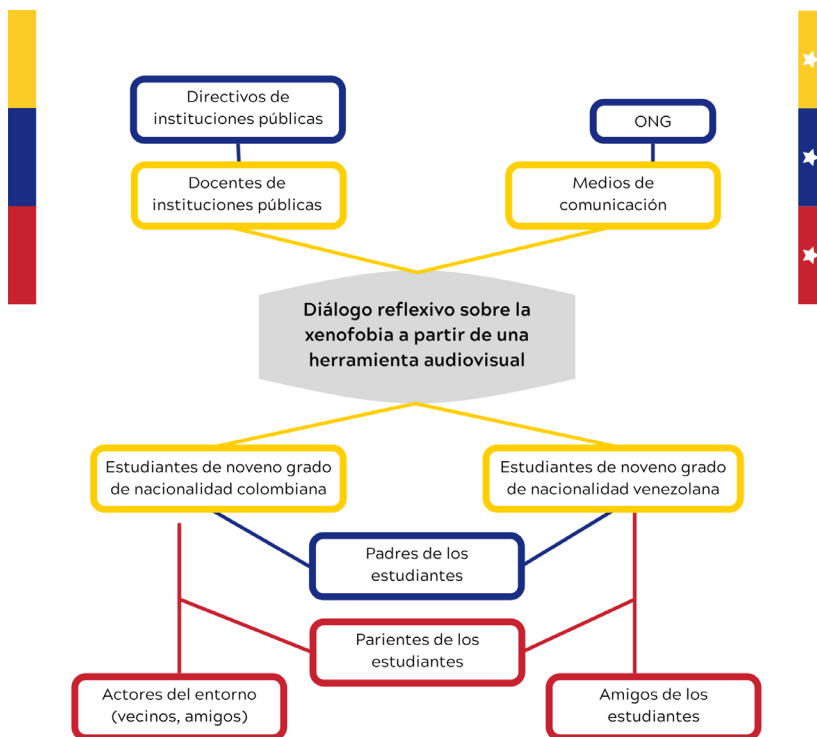
El *test* de usuario para los estudiantes se desarrolla situando un escenario de debate a partir del audiovisual, en el que con una serie de preguntas orientadoras, los usuarios asocian la narrativa con la problemática de manera contextual.

Además, en el caso de los usuarios docentes, a partir del sitio web desarrollado y la guía orientadora, se evalúan aspectos de contenido y forma.

Las particularidades y hallazgos de estos *test* de usuario se encuentran en la sección 3.7.3 de este documento.

Figura 25

Evaluar los resultados



PARCEROS
= SIN =
FRONTERAS

Nota. Este mapa expone los diferentes actores con los que se evalúa el impacto de la solución planteada

A partir de la aplicación de la estrategia audiovisual, se identifican diferentes actores a los cuales la solución planteada les afectó en diversas medidas.

En primer lugar, se encuentran los estudiantes, quienes generan reflexiones y posturas críticas frente a la situación problema. En el caso de los estudiantes de nacionalidad venezolana, en los espacios de debate encuentran una oportunidad para defender la realidad que los precede y que han vivido.

El audiovisual y la temática abordada suscita inconformidades entre algunos de los estudiantes, pero el abordar lo incómodo o difícil del problema les permite ampliar el panorama general del contexto y sus posturas y comentarios evolucionan al escuchar las posturas de sus pares y la introspección de los comentarios de estos.

El docente de la institución, durante la actividad de testeado de usuario, realiza un papel de espectador; sin embargo, se vuelve un participante activo del diálogo al finalizar la actividad, abordando la convivencia del aula de clases entre estudiantes venezolanos y colombianos. También se evalúa el interés del docente en hacer uso de la herramienta en otros espacios escolares con otros estudiantes, o incluso si la recomendaría a otros docentes.

Los medios de comunicación, quienes se ven involucrados en la temática, se ven resaltados por otros actores donde por medio de iniciativas guiadas o no, procuran tener una postura más crítica de lo que ven estos canales. Sin embargo, se continúa propagando información xenofóbica donde para algún segmento de la población seguirá viéndose involucrados, tales como padres, amigos, conocidos, entre otros.

3.7 Resultados de los testeos

En este apartado se mencionan las actividades de testeo y sus respectivos hallazgos y conclusiones.

Para el desarrollo de estos testeos, se tomaron dos casos de estudio. El primero se sitúa en el colegio Policarpa Salavarrieta en la localidad de Santa Fe; El segundo caso se desarrolló en el Colegio La Gaitana en la localidad de Suba. En ambos escenarios, los estudiantes, son de grado noveno, entre los 14 y 16 años.

3.7.1 Primer testeo

3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para este primer ejercicio de testeo se plantea una actividad de Co-creación, la cual consistía en abordar los principales elementos contextuales de la problemática mediante un ejercicio conducido por una narrativa que los usuarios iban construyendo.

Se usa un material de guía, que orienta a los estudiantes en los dos momentos de la actividad. El primero, ya mencionado, una actividad donde se expone el problema de la xenofobia, de manera en que cada uno, en un escenario hipotético, estuviera inmerso en el papel de alguien que acaba de llegar a un nuevo lugar y está siendo rechazado.

Figura 26

Material guía de apoyo para la primera actividad de testeos



Nota. Este material orientaba a los estudiantes mediante instrucciones gráficas

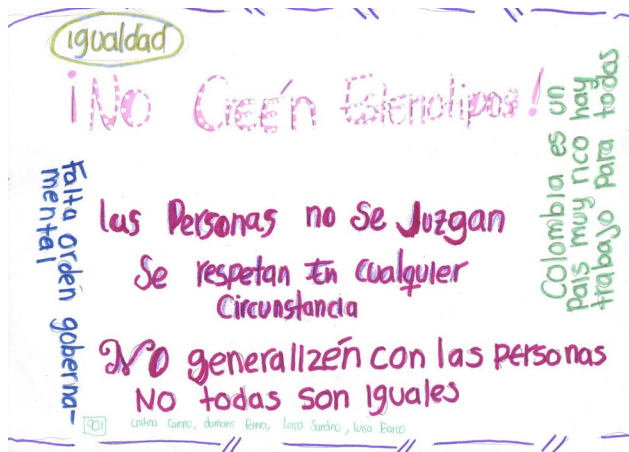
Las actividades mencionadas se desarrollaron mediante una planeación específica (ver Anexo D).

En un segundo momento de este testeo, se realiza un mural de situaciones, donde los usuarios fueron expuestos a mensajes con discursos xenófobos en contra de la población venezolana inmigrante. Estos mensajes son extraídos de contextos a los que los usuarios son expuestos diariamente, como lo son redes, noticieros, anuncios y panfletos que circulan en las calles.

Figura 27

Mural desarrollado por estudiantes a partir de una imagen con un

mensaje xenófobo



Nota. Los usuarios generaban una discusión grupal sobre su percepción frente a la problemática

Figura 28

Desarrollo de la actividad en el colegio Policarpa Salavarrieta



Nota. La actividad contaba con recursos gráficos de apoyo

A partir de este primer ejercicio de testeo, se encuentra que la reacción generada por los estudiantes, a partir de la exposición a mensajes xenófobos en su entorno, permite generar una conexión con la realidad de la problemática y la gravedad de sus alcances. Por ello, se decide mantener el recurso de implementación de elementos reales (carteles, panfletos, memes, mensajes en redes) que tengan discursos xenófobos, para que el usuario logre asociar la narrativa propuesta a un problema real en su contexto.

3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).

Teniendo en cuenta los dos casos de estudio ya mencionados, se mencionan las conclusiones generales de estas dos situaciones:

1. Sí hay un factor reflexivo muy presente entre los estudiantes. Aún quienes demostraban poco interés, generaron una reflexión y discusión a partir del tema planteado.
2. Hay mensajes xenófobos que dependiendo del contexto en el que son expuestos generan diversas reacciones, particularmente en los mensajes mostrados en "memes", generan burla aceptada comúnmente, que se toma de manera inofensiva.
3. Hay presentes casos específicos de estudiantes que afirman públicamente su inconformidad frente a la llegada de inmigrantes. A partir de una indagación más específica, se encuentra que estos discursos, efectivamente provienen de la información vista en noticias y compartida en casa (familiares).
4. Los estudiantes entienden los aspectos contextuales de la problemática y la asocian con la situación actual colombiana.
5. Hay falencias en la escucha atenta por parte de los estudiantes ante las instrucciones dadas en la actividad.
6. La interacción del grupo formó un espacio en el que se sentían cómodos para expresar sus ideas con libertad y comodidad.

Es importante mencionar algunas conclusiones que diferenciaron el desarrollo de la actividad en ambos escenarios, entendiendo la complejidad del comportamiento de la problemática en cada localidad y lo que esto implica para los usuarios.

En el segundo caso de estudio se encuentran algunas

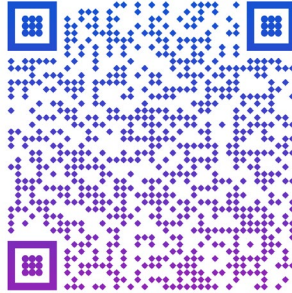
reacciones específicas entre los usuarios, como la de expresar sus opiniones de manera más hostil pero reservada en cuanto a su inconformidad con la presencia de población inmigrante en Colombia, todo esto a pesar de contar con una presencia más numerosa en su salón de clase de compañeros inmigrantes.

Usualmente en ambos grupos se evidencia una aceptación generalizada a entablar un ejercicio de reflexión sobre estos discursos con tintes xenófobos, pero en el caso de estudio en cuestión, existen pequeños grupos de estudiantes con una fuerte reticencia a la persuasión por parte de quienes guiaban la actividad, rechazando con vehemencia la invitación a ser más abiertos a este tipo de debates y ver la globalidad de la problemática no desde la experiencia propia, sino desde una perspectiva global que va más allá de la experiencia individual positiva o negativa de cada actor en contacto con la población inmigrante.

Figura 29

Tabla de hallazgos y conclusiones de la primera actividad de

testeo



Escanea el código
para ir a la figura

Nota. Esta tabla amplía la información recopilada del primer testeo y plantea las decisiones de diseño tomadas a partir del ejercicio

3.7.2 Segundo testeo

3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para este segundo testeo, se realiza un ejercicio de Co-creación, el cual plantea el uso de un audiovisual referente a la temática como una herramienta orientadora. Se toma como base el cortometraje *Migrants* de Hugo Caby, Antoine Dupriez, Aubin Kubiak, Lucas Lermytte y Zoé Devise.

A partir de este video, se realizan preguntas que buscan relacionar una narrativa basada en un problema real, con la comprensión contextual por parte de los usuarios, de los problemas

que rodean los discursos xenófobos y el alcance de estos.

Figura 30

Material guía de apoyo para la primera actividad de testeos



Nota. Este material orientaba a los estudiantes mediante instrucciones gráficas

Debido a que en el primer testeo se identifica que a los estudiantes se les dificulta realizar reflexiones autónomas y que en el segundo testeo fue reiterativa esta contrariedad, se toma la decisión de crear una estrategia articulada con el docente, que permita orientar a los estudiantes en un diálogo reflexivo a partir del audiovisual.

Referente a la última pregunta orientadora en el testeo, la cual aborda las características gráficas a utilizar en el audiovisual, se encuentra que los usuarios oscilan entre dos tendencias, el anime y el estilo gráfico de Disney, con lo cual a partir de una revisión de aspectos técnicos y aptitudes de los miembros del proyecto para la producción del audiovisual, se implementarán características gráficas de tipo *cartoon* en 3D, tomando elementos de las dos tendencias

mencionadas anteriormente.

3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario).

En el primer caso de estudio en el Colegio Policarpa Salavarrieta, se encuentra que los estudiantes relacionan la narrativa del audiovisual con problemáticas reales, por ejemplo, con fenómenos migratorios como el centroamericano y venezolano. Además, se evidencia que generan relaciones empáticas con los personajes y reflexionan sobre la situación en la que estos se encuentran, buscando maneras para ayudarlos a salir de las situaciones conflictivas. Finalmente, este grupo de usuarios participa activamente en la actividad.

En el segundo caso de estudio en el Colegio La Gaitana, los estudiantes sintieron empatía por la situación en la que se encontraban los personajes y proponían soluciones que les favorecieran. En este caso se evidencia menor participación, por lo que la orientación y el seguimiento atento por parte de quienes realizaban la actividad, fue fundamental para cumplir con la finalidad de la actividad.

3.7.3 Tercer testeo

3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para este tercer momento de testeo, se realiza un ejercicio a manera de conclusión y aplicación de la estrategia audiovisual con los dos usuarios implicados.

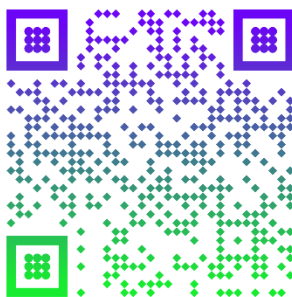
En primer lugar, se expone el cortometraje brindando una

contextualización de los ejercicios realizados previamente con los grupos de estudiantes.

En un segundo momento, luego de ver el cortometraje, se formula una serie de preguntas orientadoras similares a las planteadas en la guía para docentes. Con estas preguntas se busca realizar analogías entre la narrativa y la problemática en un contexto real.

Figura 31

Cortometraje “Un viaje lejos de casa”



Escanea el código
para ir al cortometraje

Nota. Esta figura dirige al cortometraje “Un viaje lejos de casa”

En cuanto al testeó con los usuarios estudiantes de noveno grado, se encuentra un grado de recepción favorable que no implica cambios de forma ni narrativa, ya que generó un diálogo reflexivo entre las posturas compartidas grupalmente por los usuarios.

Referente al ejercicio de testeó con el docente, se expone el sitio WEB al usuario, donde este realiza tareas de navegación y

análisis del contenido. A partir de esto, se sugieren algunos cambios en cuanto a la profundidad de una de las preguntas, planteando generar una situación hipotética que sitúa contextualmente a los estudiantes y no solamente sugerir respuestas de si o no. También a partir de la sugerencia del usuario, se tiene en cuenta el añadir fuentes que amplíen las definiciones de conceptos manejados en medio del abordaje de la temática. Esto para dinamizar la preparación del docente al momento de aplicar la estrategia en el aula.

3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).

En el caso de los estudiantes del Colegio Policarpa Salavarrieta, la participación fue activa en el momento de las preguntas. Los estudiantes asocian un panorama sobre las manifestaciones de la discriminación desde su entorno en el aula hasta los fenómenos migratorios que conocen.

Algunos de ellos afirman el haber sufrido discriminación por la forma de vestir o aspectos superficiales, lo que los llevaba a empatizar con la población inmigrante, entendiendo que bajo ninguna circunstancia es coherente juzgar las intenciones de las personas basándose en la percepción exterior que se tiene de ellos.

Hay opiniones divididas entre los usuarios referente a la posición de si es correcto, o no, tratar a los inmigrantes de manera diferente, dependiendo de su lugar de origen. Las posturas estaban divididas entre la opinión de que todos deben recibir el mismo trato y la posición de que no todos deben ser tratados por igual.

También toman en cuenta a aquellas etnias que deben migrar de sus territorios, a nivel nacional, por desplazamiento forzado.

Un aspecto importante es el implementar situaciones contextuales de manera simultánea con la narrativa, la cual funciona como un recurso fundamental para dar paso a debates cercanos a lo que cada usuario vive. Esto referente al formular las preguntas y aportar cifras o datos que ayuden a dimensionar los alcances de la problemática, algo que permite a los usuarios entender la manera en que una ofensa aparentemente inofensiva o jocosa puede venir de una generalización transmitida por medios no verificables y finalmente llegar a afectar en diferentes magnitudes en un grupo poblacional como lo son los inmigrantes venezolanos.

Figura 32

Tercer testeo Colegio Policarpa Salavarrieta



Nota. Aplicación de la actividad de testeo final con los estudiantes de noveno grado

En el caso de estudio del Colegio La Gaitana, se encuentra que hay estudiantes que mantienen una indisposición frente a generar

posturas críticas y reflexivas. En aspectos generales, como se esperaba, en este espacio los usuarios participaron en menor medida, esta predisposición se da por comportamientos vistos en la sesión de testeo anterior con este grupo. Para este reto con el usuario, se ejerce un acompañamiento continuo en los grupos para lograr escuchar las posturas de los estudiantes y sortear las barreras de comunicación existentes como la dispersión, la displicencia, acústica y seguimiento de instrucciones.

Los estudiantes venezolanos muestran argumentos sólidos, basados en la experiencia sobre el trato recibido al llegar a Colombia. Estas posturas, como que a los venezolanos les pagan menos que a los colombianos, generan controversia en la postura de los estudiantes colombianos, quienes aseguran que no es cierta la afirmación. Otra de las posturas que generó discusiones fue que en el fenómeno migratorio de colombianos hacia Venezuela, los colombianos recibían el mismo trato xenófobo que hoy en día reciben los venezolanos en Colombia. Una estudiante venezolana refuta y afirma que la premisa es falsa y dice, según su conocimiento, que todos los inmigrantes en Venezuela gozaban de un buen trato y de buenas oportunidades. Este espacio de debate abre la posibilidad para que algunos estudiantes reflexionen sobre sus posturas y se sugiere tener argumentos sólidos, sustentados en la experiencia o el conocimiento.

Figura 33

Tercer testeo Colegio La Gaitana



Nota. Aplicación de la actividad de testeo final con los estudiantes de noveno grado

Es importante mencionar que, en el Colegio Policarpa Salavarrieta, la docente resalta la importancia de llevar el proyecto a otros usuarios de la comunidad educativa, en escenarios de discriminación que van desde la xenofobia tratada en este caso, como otros problemas de convivencia que son delicados e ignorados entre estos entornos. Además, la docente afirma que estas herramientas son facilitadores favorables en el abordaje de este tipo de temáticas, lo que diversifica las dinámicas pedagógicas comunes entre los

educadores.

En el testeo realizado al docente en el Colegio La Gaitana, el usuario realiza un par de sugerencias frente a la pregunta de la segunda actividad planteada en la guía, donde se propone generar una respuesta por parte de los estudiantes más allá de sí y no. El usuario propone el generar una dinámica contextual que posteriormente había favorecido los otros escenarios de testeo, donde los ejemplos cotidianos despiertan empatía entre los estudiantes y pueden generar un diálogo reflexivo más enriquecedor.

Otro de los comentarios recibidos por el usuario, es el facilitar fuentes de consulta frente a los conceptos clave para que los docentes estén preparados en una definición común de la problemática, como un punto de partida sobre qué es un migrante, qué es la xenofobia y los demás conceptos relacionados con la actividad.

En cuanto a la gráfica manejada en el sitio WEB, el usuario afirma que esta es acorde a los requerimientos visuales del tema que se está tratando, con lo que resalta el que se usen gráficos que den muestra de la diversidad de población y elementos alusivos a las poblaciones implicadas.

Figura 34

Testeo al usuario docente



Nota. Aplicación del testeo del sitio WEB con el usuario docente

3.8 Prestaciones del producto

La estrategia se desarrolla en un contexto digital, que busca ser articulado con los docentes de noveno grado del Colegio Policarpa Salavarrieta y el Colegio La Gaitana. Dicha estrategia cuenta con dos productos principalmente, el cortometraje animado *Un Viaje Lejos de Casa* y la guía para docentes de *Parceros Sin Fronteras*.

A continuación, se mencionan aquellos aspectos morfológicos, técnico-funcionales y de usabilidad que permiten tener una mejor experiencia y que la estrategia de Parceros Sin Fronteras sea efectiva.

3.8.1 Aspectos morfológicos

3.8.1.1 Identidad visual.

3.8.1.1.1 Logotipo.

Figura 35

Logo del proyecto



Nota. Este logotipo está diseñado para la denominación general del proyecto. Fuente: elaboración propia.

Para el diseño del isologo del proyecto se toman como base los colores de las banderas de Colombia y Venezuela, en una disposición en forma de estrellas, haciendo alusión al elemento usado en una de estas banderas. La disposición tipográfica se encuentra en arcos, haciendo que el nombre del proyecto sugiera una unión de amistad, sin importar las fronteras físicas que se encuentran entre las distintas nacionalidades.

3.8.1.1.2 Diseño de presentaciones.

Figura 36

Plantilla de presentaciones



Nota. Este modelo de plantilla es usado en las presentaciones y sustentaciones del proyecto. Fuente: elaboración propia.

Para esta plantilla se toman elementos que nuevamente proponen la imagen de los actores presentes en la problemática, como lo son la población colombiana y venezolana. Además, se emplean elementos geométricos para acompañar los textos y la respectiva imagen institucional correspondiente.

3.8.1.1.3 Personajes para presentaciones.

Figura 37

Personajes utilizados en las presentaciones



Nota. Estos gráficos son usados de manera recurrente para acompañar las presentaciones. Fuente: Vector de colegio creado por Pikisuperstar para *Freepik*.

Estos elementos gráficos son inspirados para dotar a la presentación de la presencia continua de una imagen iconográfica de quienes son los usuarios. Por ello estas ilustraciones son de escolares que gráficamente evocan a estudiantes adolescentes.

3.8.1.1.4 Paleta de color.

Figura 38

Paleta de color definida para el proyecto



Paleta de color Parceros sin fronteras

Nota. Esta paleta conserva un rango limitado en los que prevalecen los colores primarios. Fuente: Elaboración propia.

Para la paleta de colores del proyecto se toman como base los colores primarios presentes en las banderas de Colombia y Venezuela. Además, se decide mantener un rango simple de colores que no compitan con el concepto que permite identificar de quienes se trata el proyecto, apoyar la legibilidad de los textos y que estos resalten sobre los pequeños guiños de color utilizados.

3.8.1.1.5 Tipografía.

Para el proyecto, se emplean tipografías sin serifa, modernas, legibles y que se alinean a los valores de la marca.

Para el isologo se utiliza la tipografía de *Nanum Pen Regular*. Tipografía caligráfica que se ajusta a los estilos gráficos de preferencia para el *target*. También cuenta con una característica importante, como lo es la legibilidad, que difícilmente se logra en tipografías caligráficas.

Figura 39

Fuente tipográfica Nanum Pen

Nanum Pen

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque eget commodo nisi, at venenatis lectus. Suspendisse potenti. curabitur egestas, arcu in porttitor consectetur, ipsum ex aliquet tortor, et ullamcorper libero lorem vel purus. Aenean pretium risus non mauris egestas suscipit.

Nota. Se muestra la tipografía *Nanum Pen Regular* empleada en el isologo del proyecto.

Se hace uso de la familia tipográfica Poppins para presentaciones y piezas gráficas generadas para el proyecto. Esta tipografía permite una correcta legibilidad.

Figura 40

Fuente tipográfica Poppins

Poppins Light

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque eget commodo nisi, at venenatis lectus. Suspendisse potenti. Curabitur egestas, arcu in porttitor consectetur, ipsum ex aliquet tortor, et ullamcorper libero lorem vel purus. Aenean pretium risus non mauris egestas suscipit.

Poppins Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque eget commodo nisi, at venenatis lectus. Suspendisse potenti. Curabitur egestas, arcu in porttitor consectetur, ipsum ex aliquet tortor, et ullamcorper libero lorem vel purus. Aenean pretium risus non mauris egestas suscipit.

Nota. Se muestra la tipografía Poppins empleada en las piezas gráficas generadas del proyecto.

3.8.1.2 Identidad visual cortometraje.

3.8.1.2.1 Título.

Figura 41

Fuente tipográfica para el título del cortometraje

UN VIAJE LEJOS
DE CASA

Nota. Se muestra la tipografía Nuixyber utilizada para el título en el

cortometraje

Esta tipografía se utiliza para la secuencia de título en el cortometraje *Un Viaje Lejos de Casa*, donde la temática espacial se hace presente a partir de los elementos de la fuente, como la linealidad de cada caracter y los círculos que sustituyen un tipo de serifa, lo que simula un circuito electrónico.

3.8.1.2.2 Estilo gráfico.

A partir de los testeos previos se define un estilo gráfico influenciado por las tendencias gráficas de los usuarios. De esta manera, el estilo *cartoon* es el que prevalecerá estéticamente para el diseño de personajes, *props* y escenarios.

Figura 42

Diseño de personajes principales para el corto



Nota. El diseño de estos personajes está influenciado por la estética de la serie animada *Gumball* de *Cartoon Network*

3.8.1.3 Identidad visual página WEB.

Para la página web se mantendrá como identidad visual la propuesta

gráfica del proyecto, entre ellas tipografía, paleta de color e isologo.

3.8.2 Aspectos técnico-funcionales

Para la definición de estos aspectos, se deben tener en cuenta las especificaciones tanto para el audiovisual como para el sitio web dirigido a los docentes.

3.8.2.1 Audiovisual.

El cortometraje se encuentra en la plataforma YouTube, con acceso público. Para facilitar la implementación del audiovisual como parte de la estrategia conjunta con los docentes, se facilita un link de acceso a Drive, con el cual se puede descargar el cortometraje de manera segura y legal.

3.8.2.2 Sitio WEB.

El instructivo para docentes se aloja en un sitio WEB creado en WIX, donde se puede acceder de manera gratuita. Allí se encuentra el link de visualización y descarga del cortometraje, así como instructivo de actividades en formato PDF en caso de que el docente lo requiera. En este mismo sitio, se puede visualizar el paso a paso de las actividades propuestas, pero este depende de conexión a internet para poder acceder a ellas.

3.8.3 Aspectos de usabilidad

Para el correcto uso del producto, el docente debe acceder al sitio web de Parceros Sin Fronteras, en este sitio, primeramente, se encuentran las opciones de descargar y visualizar el cortometraje.

Seguido de esto, puede acceder a la guía de docentes que le permite aplicar en el aula de clases la herramienta audiovisual. El docente o estudiante también pueden acceder al cortometraje a través de la plataforma de YouTube, desde este sitio, pueden realizar la descarga del cortometraje y la visualización de la guía de docentes en los enlaces dispuestos en la descripción del vídeo.

Figura 43

Ruta de navegación del usuario docente por el producto



Nota. Este gráfico muestra la manera en que el usuario docente accede al producto desde los dos canales propuestos y cómo estos dos se interconectan para facilitar el acceso a los materiales proporcionados. Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

En etapas tempranas de la ejecución del proyecto, fue evidente la generación de un diálogo reflexivo entre los usuarios, esto de acuerdo con los ejercicios de cocreación. El establecer una línea continua de contextualización a partir de narrativas y dinámicas que permiten tener acercamiento con el usuario, fue fundamental para generar espacios en los que brindaban opiniones, necesidades, ideologías y experiencias que enriquecen el diálogo propuesto para realizar debates entre pares, escuchándose unos a otros y reflexionando en su postura acerca de la xenofobia.

La aplicación de este proyecto despierta reflexiones profundas sobre el rol del individuo, como actor que puede permitir, o no, continuar con estos ciclos de agresiones, esto con base en las discusiones generadas entre los usuarios sobre el alcance de las palabras y cómo estas han llegado a afectar a la población de inmigrantes venezolanos bajo acusaciones colectivas no sustentadas.

Las herramientas audiovisuales que buscan generar reflexión en los entornos educativos crean interés en los docentes, llegando a expresar comentarios positivos acerca del desarrollo del proyecto y su propósito. Se interesan en manejar el audiovisual en otros espacios similares para tratar la transmisión de discursos xenófobos.

La finalidad social que tiene el proyecto por medio de una herramienta audiovisual, resulta flexible para distintos componentes

escolares, es decir, es transversal, incluso para asignaturas que no tienen relación con problemáticas sociales. Esto se debe a que busca tratar la convivencia entre los estudiantes, y esta puede verse vulnerada en cualquier momento y lugar.

El docente debe realizar acompañamiento y cumplir el rol de moderador en los diálogos reflexivos, ya que el usuario planteado para el proyecto (estudiantes de noveno grado en colegios públicos de Bogotá, Capítulo 2.4) se le dificulta reflexionar de manera autónoma y crítica a partir de la problemática. En este ejercicio de diálogo reflexivo se hace evidente la dispersión y desinterés, por eso es fundamental el acompañamiento de un experto en pedagogía que tenga conocimiento para manejar de manera efectiva el problema.

En cuanto al desarrollo del prototipo del audiovisual, este llegó a una fase de desarrollo que superó las expectativas desde el planteamiento metodológico. Se llegó a un prototipo de media-alta calidad, con una narrativa que responde a las necesidades planteadas en el objetivo del producto. Este factor fue relevante, ya que el uso de una narrativa abierta dio paso a la generación de posturas empáticas entre los usuarios. El desarrollo visual del corto, a partir de las decisiones de diseño tomadas desde los resultados obtenidos entre los sondeos hechos en las actividades de testeo, permite de la misma manera crear personajes que despiertan simpatía entre los usuarios, lo que facilitó la comprensión del contexto de cada uno de ellos.

En el proceso del proyecto cabe destacar algunos imprevistos, donde por motivos de agenda y cronograma se tienen

que tomar decisiones en las cuales la participación se ve afectada por el extenso tiempo que se asignó para las actividades de cocreación. Esto hace que después de un tiempo, para el usuario, el ejercicio resulte tedioso, lo cual no es un escenario favorable para el desarrollo del proyecto.

Otra de los aspectos a mencionar durante el desarrollo del proyecto, es la participación de estudiantes según la localidad en donde estos se ubiquen. El lugar planteado para la investigación con mayor presencia de inmigrantes, se encuentra precisamente en la IED La Gaitana, ubicado en la localidad de Suba. Los estudiantes migrantes de dicha locación, reservan en mayor medida sus comentarios debido a experiencias sensibles alrededor de la problemática. Esto en comparación a los estudiantes del colegio Policarpa Salavarrieta de la localidad de Santa Fe, donde las intervenciones son mayores y abiertas al análisis de un panorama global de la problemática.

Además, se comprueba la hipótesis explicativa, donde desde un análisis contextual se encuentra que efectivamente desde diversos niveles de influencia, desde sus mismos pares o compañeros, hasta los medios de comunicación, padres o avisos en la calle, juegan un papel detonante en los estudiantes quienes efectivamente cuentan con este tipo de discursos discriminatorios ya internalizados y que hacen parte de la generación de posturas absolutas de tipo discriminatorio o tolerante.

En conclusión, la creación de estrategias audiovisuales que contribuyen al diálogo reflexivo acerca de problemáticas sociales que

aparentan no ser relevantes en la convivencia de los entornos escolares, resultan efectivas para atacar paradigmas inculcados por el entorno social. Esto da cuenta del potencial que tienen las herramientas generadas desde la disciplina del Diseño Digital y Multimedia para abordar problemáticas sensibles, escuchando y analizando las necesidades de los actores sociales, llegando a proponer soluciones coherentes y empáticas que acerquen a las personas a ser actores de cambio motivados por un recurso audiovisual.

4.2 Estrategia de mercado

En este apartado se desarrollan los diferentes elementos que forman la estrategia de mercado de Parceros sin fronteras. Estos elementos plantean las estrategias de alcance a potenciales clientes y en consecuencia las oportunidades de generación de utilidades.

Estos elementos se desarrollan en el lienzo canvas (ver Anexo E)

4.2.1 Segmentos de cliente

A partir de la revisión contextual previa, se encuentran diferentes actores que han implementado estrategias en contra de la xenofobia en entornos educativos. Ejemplo de ello son:

- Las ONG a favor de los derechos de los migrantes (ONU, Migración Colombia, ACNUR, OIM)
- Entidades de amparo para los migrantes (Red CLAMOR)
- Secretaría de educación de Bogotá

Estas entidades son un puente de distribución para que iniciativas como la de este proyecto, lleguen a espacios como lo son los colegios públicos de Bogotá, donde a partir de los lineamientos de la Secretaría de educación y entidades aliadas como organizaciones sin ánimo de lucro, se difunden campañas e iniciativas que como en este caso, buscan generar espacios reflexivos desde las aulas a partir de una herramienta audiovisual.

Se plantea un modelo de negocio *B to B to C* que consiste en una relación de mercado entre *Business* (negocio) a *Business* (negocio) a *Consumer* (consumidor-usuario), donde el producto llega a manos de las entidades anteriormente mencionadas y cabe la posibilidad de tener un contacto con el consumidor. Dichas entidades se encargarán de su distribución como parte de estrategias en contra de la xenofobia en instituciones públicas de la ciudad de Bogotá, o en entornos de carácter educativo con un público objetivo de menores entre los 14 a 16 años.

4.2.2 Propuesta de valor

La propuesta de valor de Parceros sin fronteras consiste en el factor diferenciador del modelo de sensibilización frente a problemáticas actuales que se aplica en los colegios, especialmente en el recurso recurrente de cartillas extensas e impersonales que se alejan de estudiantes y docentes, quienes no tienen la oportunidad de generar espacios reflexivos que no sean magistrales y densos.

Por ello, este proyecto aporta a la construcción de una labor articulada entre el material propuesto, la orientación de docentes y los

estudiantes, quienes a partir de una experiencia colectiva como espectadores de una propuesta audiovisual que da puerta para establecer un diálogo reflexivo, se puedan generar estrategias desde las aulas, donde los estudiantes relacionen esta problemática social con su actualidad y planteen soluciones para mitigar la problemática y ser agentes de cambio en su entorno.

Parceros sin fronteras se plantea como una acción preventiva ante la xenofobia, donde se busca una acción desde quienes serán la voz de cambio ante la problemática.

4.2.3 Canales

Empleo de un correo electrónico, en el cual se busca tener un canal de comunicación formal con los clientes.

Además, se utilizará el recurso de la *Landing page* creada para alojar el material de la guía para docentes, donde en un apartado se plantea un canal de comunicación por medio de un chat de preguntas e inquietudes, medio por el cual los potenciales clientes o interesados en el proyecto pueden contactar directamente.

Con el uso de la red social Instagram, se busca conectar con los potenciales clientes por medio de publicaciones periódicas en la cuenta nombrada “Parceros sin fronteras”, que den cuenta del proyecto, su temática, actividades de implementación en el aula y las ventajas que Parceros sin fronteras puede llevar a estos espacios.

4.2.4 Relaciones con los clientes

La relación con el cliente será por medio de los canales de

comunicación. Principalmente, se buscará un acercamiento por medio de Instagram en forma de publicaciones de tipo informativo y promocional y seguidamente una formalización de distribución y entrega de los contenidos por medio del correo electrónico directo a los clientes interesados en implementar la herramienta.

4.2.5 Fuentes de ingresos

La principal fuente de ingreso para la herramienta audiovisual está en la remuneración generada por visitas desde las plataformas en donde se difunda el audiovisual. También se plantea que, dada la posibilidad de difundir el audiovisual en festivales y convocatorias de entidades como MINTIC, IDARTES y el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, considerándolo como una posible fuente de ingresos.

Esto entendiendo la naturaleza sin ánimo de lucro de nuestros clientes y las necesidades de estos en el momento de adquirir material para implementar en clase.

4.2.6 Actividades clave

Luego de contar con el producto final, se plantean las siguientes actividades clave que permitirán generar alianzas estratégicas con diversos clientes:

- Acercamiento al cliente por medio de las instituciones anteriormente mencionadas.
- Realización de piezas para *Instagram* como parte de la estrategia de búsqueda de clientes.

- Acercamiento a fuentes primarias como docentes, orientadores, coordinadores o personal directivo en instituciones educativas.

4.2.7 Recursos clave

Talento humano:

- Animadores
- Ilustradores
- Guionistas
- Diseñadores
- Actores de doblaje

Recursos de software:

- Suite de Adobe
- Blender

Recursos materiales:

- Equipos de cómputo (3)
- Micrófonos y grabadoras
- Conexión a internet (100 Mbps)

4.2.8 Socios clave

Se busca generar alianzas estratégicas entre empresas que no hagan parte de la competencia, como lo son las entidades ya mencionadas. Estas se encargarán de factores de distribución, siendo una pieza complementaria para este proyecto que se centra en la producción de una idea a partir de una problemática social.

4.2.9 Estructura de costes

Tabla 3

Estructura general de costos

Item	Costo
Animador 3D	1'890.000
Ilustrador	1'548.304
Guionistas	1'489.248
Diseñador Digital y Multimedia	2'500.000
Actor de doblaje	1'500.000
Recursos de software	200.000
Recursos de hardware	230.000
Arriendo	3'000.000
Luz	200.000
Agua	50.000
TOTAL	12'607.552

Nota. Se enuncian los diferentes ítems principales de costos proyectados para la realización del proyecto.

4.3 Consideraciones

Finalmente, se proyecta un desarrollo de nuevas narrativas referentes a la problemática, las cuales aborden los diferentes casos de migraciones en Colombia y permitan ampliar el panorama de los usuarios con respecto a una visión más amplia de estos fenómenos.

Para futuros proyectos, se plantea abordar el proyecto con otros usuarios, es decir, a entes de la comunidad educativa, como docentes. Esto debido a que los mismos usuarios (docentes) son testigos de problemas de convivencia y discriminación que son ignorados. Según la docente del colegio Policarpa Salavarrieta, también los docentes son actores de discriminación y transmiten discursos xenófobos (Esmeralda, conversación personal, 13 de mayo de 2022).

Referencias

- Acosta, S. (2019, 11 de diciembre). Xenofobia, ¿reacción natural o actitud aprendida?
<https://www.senalcolombia.tv/infantil/xenofobia-migrantes-refugiados-venezolanos>
- ACDI VOCA., ACNUR., OIM. (2021) Proyecto migración Venezuela, USAID. *La xenofobia se previene y combate con buen periodismo*.
<https://migravenezuela.com/web/articulo/manual-para-periodistas-para-cubrir-la-migracion-y-evitar-la-xenofobia/1788>
- Alba Gutiérrez, G. (2008). Usos del audiovisual en las aulas colombianas. *Actualidades Pedagógicas*, 1(51), 31-43.
- Arabi, H. (2020). El discurso xenófobo en el ámbito político y su impacto social. *Entramado*, 16(1), 166-175.
- Ávila Romero, A. A. (2020). Xenofobia y aporofobia. Análisis semiótico discursivo de la presencia venezolana en Colombia en memes que circulan en las redes sociales.
- Banco de Desarrollo de América Latina [CAF]. (2016, octubre 4). *La importancia de tener una buena infraestructura escolar*. CAF. <https://www.caf.com/es/actualidad/noticias/2016/10/la-importancia-de-tener-una-buena-infraestructura-escolar/>
- Barandica Perilla, M. (2020). *migrantes Venezolanos en Colombia, entre la Xenofobia y Aporofobia; una Aproximación al*

Reforzamiento Mediático del Mensaje de Exclusión.

Latitude, 2(13), 119-128.

<https://revistas.qlu.ac.pa/index.php/latitude/article/view/100>

Barómetro de xenofobia. (2021, septiembre 13). ¿Qué pasó en la conversación de migración en Colombia durante el mes de agosto? <http://barometrodexenofobia.org/2021/09/13/boletin-mensual-12-colombia/>

Barros Bastida, Carlos, y Barros Morales, Rusvel. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado en 07 de noviembre de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es

Bartolomé, A. (1987). *Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos*. Tesis doctoral.

Barcelona: Universitat de Barcelona.

<http://hdl.handle.net/10803/2360>

Blandón, J., Hidalgo, M. e Isaza, J. (2019). *Comportamientos xenofóbicos en personas que residen o trabajan en el área metropolitana en relación con los migrantes venezolanos* [Trabajo de grado, Institución Universitaria Medellín]. Archivo digital

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tda/477/Trabajo%20de%20Grado%201%20-%20Xenofobia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carrillo, F. (2019). "Aquí cabemos todos, Colombia libre de xenofobia". Globalizate radio
<https://globalizateradio.com/migracion-venezuela/aqui-cabemos-todos-colombia-libre-de-xenofobia/>
- Cerón, L., Pérez Alvarado, M., y Poblete, R. (2017). *Percepciones Docentes en torno a la Presencia de Niños y Niñas migrantes en Escuelas de Santiago: Retos y Desafíos para la Inclusión*. Revista Latinoamericana De Educación Inclusiva, 11(2), 233-246.
- Colombia Aprende. (s.f). Kit de herramientas para la convivencia escolar. <https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/prevencion-de-la-xenofobia>
- Congreso de Colombia. (30 de noviembre de 2011) De los actos de discriminación. [Ley 1482 de 2011]. DO: 48270. Recuperado de
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=44932#:~:text=Esta%20ley%20tiene%20por%20objeto.actos%20de%20racismo%20o%20discriminación.>
- Constitución política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 13 [Titulo II]. Recuperado de:
<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-1/articulo-13>
- Constitución política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 27 [Titulo II]. Recuperado de:
<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-1/articulo-27>

Constitución política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 100 [Título III]. Recuperado de:

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-3/capitulo-3/articulo-100>

Corte Constitucional, Sala Cuarta de Revisión. (12 de noviembre de 2019) Sentencia T-530-2019. [MP Alejandro Linares Cantillo]

D'abbraccio Kreutzer, G. A. (2001). *Los retos de la docencia ante la heterogeneidad cultural*. Novum, 8(23), 99-101.

Departamento Nacional de Planeación [DNP]. (2021, 12 de abril). Estudiantes venezolanos matriculados en instituciones de educación preescolar, básica y media.

<https://www.dnp.gov.co/DNPN/observatorio-de-migracion/Paginas/Educacion.aspx>

Elsapiens Admin. (2019, abril 22). *Los beneficios de usar videos educativos en el aula*. *Elesapiens'blog*.

<https://www.elesapiens.com/blog/videos-educativos-en-el-aula/>

EL TIEMPO (2018, septiembre 20). *Niños víctimas de xenofobia en Colombia*. *EL TIEMPO* [Archivo de Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=spxcJkxJMtc>

Esteve-Faubel, R., y Oller-Benitez, A. (2020). Perceptions of Future Teachers of Audiovisual Education and Communication. Challenges in Training for a Sustainable Education. *Sustainability*, 12(24), 10296.

<http://dx.doi.org/10.3390/su122410296>

- Eric Erikson. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Lasallista*, 2(2), 54-57.
<https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2019, mayo). *Súper Panas*.<https://www.unicef.org/colombia/informes/super-panas-cartilla-para-estudiantes>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020, 11 de junio). Cómo hablar con los hijos sobre el racismo.
<https://www.unicef.org/es/historias/como-hablar-con-los-hijos-sobre-el-racismo>
- García Arias, M. F., y Restrepo Pineda, J. E. (2019). Aproximación al proceso migratorio venezolano en el siglo XXI. *Hallazgos*, 16(32), 63-82. <https://doi.org/10.15332/2422409X.5000>
- Gaeta González, M. L., Martínez Otero Pérez, V., Vega, M. R. y Gómez, M. R. (2020). Problemas de convivencia escolar desde la mirada del alumnado de educación secundaria. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 46, 341-357.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000200341>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torrez, C.P. (2008). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
<https://books.google.com.co/books?id=5A2QDwAAQBAJ&lpq=PP1&ots=TjVgUUXmK->

[&dq=hernandez%20sampieri%20y%20mendoza%202008%20pdf&lr&hl=es&pg=PR2#v=onepage&q&f=false](#)

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. McGraw-Hill

Herrera, H. H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. *Revista reflexiones*, 91(2).

Holmes, C. (2019). “Aquí cabemos todos, Colombia libre de xenofobia”. Globalizate radio

<https://globalizateradio.com/migracion-venezuela/aqui-cabemos-todos-colombia-libre-de-xenofobia/>

IDEO, IDE, Heifer Internacional, y ICRW. (2009). Diseño centrado en las personas (2° ed.). <https://www.designkit.org/resources/1>

iLab. (2019). ¿Qué es el diseño centrado en personas (human-centered design) y cómo puede ayudarte a emprender?

<https://ilab.net/la-metodologia-del-s-xxi-diseno-centrado-en-personas/>

Kaluf, H., y Pía, M. (2009). *Niños migrantes peruanos en la escuela chilena*. Repositorio Académico de la Universidad de Chile.

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106235>

La ACNUR. (s.f.). Acnur En Colombia.

<https://www.acnur.org/colombia.html#:~:text=Desde%20sus%20inicios%20en%201997,contribuyendo%20a%20la%20prevenci%C3%B3n%20del>

Landaeta–Jiménez, M., Sifontes, Y., y Herrera Cuenca, M. (2018, July). Venezuela entre la inseguridad alimentaria y la

malnutrición. In Anales Venezolanos de Nutrición (Vol. 31, No. 2).

Ley 2136 de 2021. (2021, 4 de agosto). Congreso de la República. Diario Oficial No. 51.756.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%202136%20DEL%204%20DE%20AGOSTO%20DE%202021.pdf>

Merkx,J. (2018).ACNUR y UNICEF lanzan “Súper Panas”. UNICEF <https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/acnur-y-unicef-lanzan-super-panas>

Migravenezuela. (2021, 13 de abril). ¿Cuál es la situación de los niños migrantes en Colombia?.

<https://migravenezuela.com/web/articulo/en-vivo--cual-es-la-situacion-de-los-ninos-migrantes-en-colombia/2591>

Migración Colombia. (2021, 3 de marzo). Distribución de Venezolanos en Colombia - Corte 31 de Enero de 2021.

<https://www.migracioncolombia.gov.co/infografias/distribucion-de-venezolanos-en-colombia-corte-31-de-enero-de-2021>

Migración Colombia. (Abril 10 de 2018). Circular 16. Instructivo para la atención de Niños, Niñas y adolescentes procedentes de Venezuela en los establecimientos educativos colombianos.

<http://www.suin-juriscol.gov.co/derechos/circular162018.pdf>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2019, Enero 19). *Inicia la jornada escolar 2019*. MinEducación.

<https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-printer-380960.html>

- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2020, Diciembre 07). *La Opinión: Una educación inclusiva para los niños migrantes venezolanos*. MinEducación.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-402487.html?_noredirect=1
- Moggridge, B., Nuttal, M., & Kelley, D. (2015). *Diseño Centrado en las Personas* (2nd ed.)
- Morduchowicz, R., Marcon, A., Sylvestre, V., y Ballestrini, F. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires: FCE.
- Morgade, A.(2019, 27 de febrero). *Qué fue "la masacre del Caracazo" hace 30 años y qué nos dice de la situación actual en Venezuela*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-47379668>
- Nava, M.(2010, 28 de julio). *18 de febrero de 1983: Viernes negro*.
<https://www.venelogia.com/archivos/4308/>
- Observatorio Proyecto Migración Venezuela. (2021, Mayo 28). *Incidencia de la pobreza en la población migrante en Colombia*. Proyecto Migración Venezuela.
<https://migravenezuela.com/web/articulo/pobreza/2682>
- OIM. (s.f.). OIM en Colombia. <https://colombia.iom.int/oim-en-colombia>
- OIM. (2019, Septiembre 05). Por una Colombia libre de xenofobia. OIM, ONU Migración <https://colombia.iom.int/news/por-una-colombia-libre-de-xenofobia>

- Oliver, A. (2018). ACNUR y UNICEF lanzan "Súper Panas". UNICEF
<https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/acnur-y-unicef-lanzan-super-panas>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2001). *Conferencia Mundial contra el Racismo, la Discriminación Racial, la Xenofobia y las Formas Conexas de Intolerancia*. Durban_sp.
https://www.un.org/es/events/pastevents/cmcr/durban_sp.pdf
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE]. (2019). *Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018*. (p. 1-11).
https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL.pdf
- Ortiz, M. (2008). *Inmigración en las aulas: Percepciones prejuiciosas de los docentes*. *Revista de Sociología Papers*, 87, 253-268.
<https://doi.org/10.5565/rev/papers/v87n0.805>
- Ovejero, A. (2009). Cómo combatir el racismo, la xenofobia y la violencia escolar desde la escuela: el aprendizaje cooperativo. *UARICHA. Revista De Psicología*, (12), 45-69.
- Palomares, M. (2020, Febrero 19). *Los 10 retos en educación para los migrantes*. Proyecto Migración Venezuela.
<https://migravenezuela.com/web/articulo/los-10-retos-en-educacion-para-los-migrantes/1712>

- Programa de Aprendizaje Programado. (2012). *Guía para profesorado-Arbax-Programa contra el bullying racial y la xenofobia*. http://www.schoolbullying.eu/doc/ARBAX_ES.pdf
- Real Academia Española. (s.f.). Acoso escolar. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/acoso?m=form#GjGPunT>
- Real Academia Española. (s.f.). Aporofobia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 26 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/aporofobia?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Audiovisual. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/audiovisual?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Discurso. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/discurso?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Escolar. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/escolar?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Escolar. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/diálogo>
- Red Clamor. (2020, noviembre). *Pies para qué te tengo*. <https://www.acnur.org/5fad5e624.pdf>
- Reyes, C. y Quintana, M. (2018, Octubre 10). ¿Cómo la migración afecta la salud mental de los venezolanos?. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/mundo/venezuela/como-esta-la-salud-mental-de-los-venezolanos-279624>
- Rico, Y. (2020). *La adaptación escolar de los niños y niñas migrantes, un reto más para una comunidad en medio de la*

- crisis*. En F. Gorjon, P. Cabello, N. Albornoz y V. Bermudez. (Eds.). *Estrategias para la construcción de paz en Colombia*. (pp. 45-72). Ediciones Universidad Simón Bolívar.
- Rodríguez, V. S. (2011). Innovaciones metodológicas en Educación Secundaria: TIC, música y medios audiovisuales. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, (39), 151-157.
- Sáez, F. A. A. (2021). *Causas de la migración forzada de Venezuela a Colombia*. *AULA Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 67(2), 67-77.
- Salas Rodríguez, A., Urbano, C. A., Prada Esteban, E., Palomar Jiménez, V., Suárez Guinarte, N., Zapico Robles, R., Guaterri Camargo, J., y Díez Gutiérrez, E. (2012). *La educación intercultural: percepciones y actitudes del profesorado*. *Revista Ibero Americana de Educación*, 58(1), 1-15. <https://doi.org/10.35362/rie5811464>
- SED, La Secretaría de Educación del Distrito. (2019). *Quienes Somos*.
https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/nueva-entidad/mision-vision
- Señal Colombia.(2019). *Amigos sin fronteras*.
<https://www.senalcolombia.tv/programa/amigos-sin-fronteras>
- OIM, La Organización Internacional para las Migraciones. (s.f.) . *OIM en Colombia*. <https://colombia.iom.int/oim-en-colombia>
- Oliver,A.(2018).ACNUR y UNICEF lanzan “Súper Panas”. UNICEF
<https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/acnur-y-unicef-lanzan-super-panas>

Organización de las Naciones Unidas [UNESCO]. (2017). *School safety manual*. Tools for teachers, Addis Ababa, UNESCO-IICBA.

UNICEF. (s.f.). Acerca de UNICEF.

<https://www.unicef.org/es/acerca-de-unicef>

UNICEF. (s.f.). Súper Panas, Cartilla para estudiantes

<https://www.unicef.org/colombia/informes/super-panas-cartilla-para-estudiantes>

Vargas, C. (2018). *La migración en Venezuela como dimensión de la crisis*. Pensamiento propio, 23(47), 91-128.

Anexos

Anexo A Hojas de vida

En este espacio se encuentran expuestas las hojas de vida de los integrantes del equipo de proyecto.

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZPcvmGRcZr0e7Zm5Vb9iHf3y0Sx1EpK3?usp=sharing>

Anexo B Portafolios

En este espacio se encuentran los portafolios de los integrantes del equipo de proyecto.

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1udjYB-TGshJo1KW6lfKRYC7zFEms1S14?usp=sharing>

Anexo C. Caracterización de usuario

En este se encuentran dos casos de construcción de arquetipos de usuarios basados en una previa revisión de literatura, lo cual permitió la construcción de dos perfiles de tarjeta persona, cada uno con su respectivo mapa de empatía, generado a partir de las reacciones referentes a la problemática en cuestión.

Se incluye un mapa de *Stakeholders* que evidencia los actores alrededor de estos arquetipos de usuarios y cómo estos afectan su entorno.

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WpewnQ7Zvs8ZGM-wMnIOOITCv4Yaqv5?usp=sharing>

Anexo D. Planeación de primer testeo

En este anexo se encuentra la planeación a detalle de las actividades desarrolladas con los usuarios. Allí se encuentra el desglose de los recursos utilizados, actividades propuestas y objetivo de cada una de ellas.

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1arnOG7i4bTdzVKsc5xh_kNGr1XNOM9jl?usp=sharing

Anexo E. Lienzo canvas

En este anexo se encuentran los diferentes elementos que componen la estrategia de mercado esquematizada a partir de un lienzo canvas.

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/12Sfxp1gLVQqxs_12uutfBG5km7tK0plo?usp=sharing

Anexo F. Entrevista a experto

En este anexo se incluyen fragmentos relevantes de la entrevista realizada al docente del Colegio La Gaitana, Jeffrey Adrián Garzón Lasprilla.

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/146eD74d5pXUjXewZSPR8G9PNcae6QrjH?usp=sharing>