

## Painam el niño awá

Grado sugerido: Quinto

Edgar Mauricio Flores Guanga

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*



Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: mauricioflorez45@outlook.com

## PLANTILLA DE PROYECTO

Este documento presenta instrucciones paso a paso para el diseño, programación y montaje de un proyecto de computación física, domótica o robótica.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

*Nota: El texto explicativo que se presenta en color naranja, debe ser reemplazado por la información del proyecto que se va a postular.*

<b>Duración</b>	La duración estimada para el desarrollo del proyecto es de 4 a 6 meses, incluyendo fases de diseño, producción, pruebas con estudiantes y ajustes según la retroalimentación de la comunidad.
<b>Objetivo y descripción del proyecto</b>	Desarrollar un videojuego educativo que promueva el uso del idioma awapit y fortalezca la identidad cultural del pueblo Awá entre los niños y niñas de la comunidad. El proyecto busca que los estudiantes reconozcan y valoren su lengua materna y tradiciones ancestrales mediante una experiencia lúdica e interactiva. A través de retos, acertijos y narrativas basadas en su cosmovisión, se espera que los niños mejoren su comprensión lectora, pensamiento lógico y sentido de pertenencia cultural, mientras participan activamente en el proceso de revitalización lingüística
<b>Lista de materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computadores (de escritorio o portátiles) con capacidad media.</li><li>• Licencia del software RPG Maker para el desarrollo del videojuego.</li><li>• Licencia de Adobe Photoshop para diseño de personajes y escenarios.</li><li>• Audífonos y micrófonos (opcional, para grabaciones de voz o pruebas de audio).</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorias USB o discos externos para respaldo del proyecto.</li> <li>• Conexión a internet (para descargas, actualizaciones y documentación técnica).</li> </ul>
<b>Características del problema para tener en cuenta en la solución.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pérdida progresiva del idioma awapit entre las nuevas generaciones, debido a la escolarización en español y la falta de materiales en lengua propia.</li> <li>• Limitado acceso a tecnología en algunas sedes educativas del territorio Awá, lo cual exige que el videojuego sea liviano y pueda ejecutarse sin conexión a internet.</li> <li>• <b>Falta</b> de recursos económicos para adquirir licencias y equipos, lo que condiciona la sostenibilidad del proyecto.</li> <li>• Necesidad de pertinencia cultural, ya que el contenido debe reflejar fielmente las costumbres, cosmovisión y mitología Awá para lograr aceptación y apropiación por parte de la comunidad.</li> </ul>
<b>Pasos para desarrollar el proyecto</b>	<p>El proyecto inicia con una etapa de planeación y diseño conceptual en la que se definen claramente los objetivos pedagógicos y culturales. Se construye la narrativa principal del videojuego, se elaboran los personajes, los escenarios y las misiones que los jugadores deberán superar. Este proceso también implica un trabajo articulado con sabedores ancestrales y docentes indígenas para recolectar expresiones y vocabulario en awapit, que serán integrados como parte clave del aprendizaje en el juego. Todo el contenido busca reflejar con fidelidad la cosmovisión, los valores y las prácticas del pueblo Awá.</p> <p>Luego, se pasa a la fase de diseño visual, donde se crean los personajes, fondos, objetos interactivos y elementos</p>

estéticos que compondrán el universo del videojuego. Se utiliza Adobe Photoshop para desarrollar los gráficos en estilo pixel art. Este estilo se adapta bien a la plataforma RPG Maker y permite una representación colorida, sencilla y llamativa de los territorios, mitología y costumbres Awá. Los entornos deben evocar paisajes reales del territorio y crear una ambientación inmersiva que fortalezca el vínculo entre el jugador y su cultura.

La fase de codificación se desarrolla en RPG Maker, un software especializado en la creación de videojuegos RPG. En esta etapa se crean los mapas, se programan eventos, diálogos, puzzles y desafíos usando comandos nativos como interruptores, variables, condiciones y rutas de evento. Por ejemplo, para integrar acertijos en awapit, se configuran preguntas de opción múltiple con recompensas o castigos según la respuesta. También se agregan misiones guiadas, diálogos con personajes, y efectos visuales y sonoros que acompañan la progresión del juego. Toda esta lógica se arma sin necesidad de escribir código complejo, pero con una estructura clara que permite controlar el flujo del juego.

En cuanto a las conexiones, aunque el proyecto no requiere sensores ni actuadores físicos, sí maneja entradas y salidas dentro del entorno digital. Las entradas corresponden a las acciones del jugador, como seleccionar respuestas, moverse por los escenarios o interactuar con objetos. Las salidas son las consecuencias programadas: un personaje responde, se activa un puente, se gana un objeto, o se desbloquea un nuevo nivel. Estas conexiones internas son fundamentales para mantener la motivación y guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje mientras explora la historia.

Finalmente, se realiza una etapa de prueba y retroalimentación con estudiantes Awá. Ellos juegan las primeras versiones del videojuego y comparten sus opiniones sobre dificultad, comprensión de los diálogos, utilidad del contenido y conexión con su realidad. Con base en sus comentarios se hacen ajustes en la narrativa, el diseño o las mecánicas. Una vez completado, el juego se exporta en versiones compatibles para PC y dispositivos Android, asegurando que funcione sin conexión a internet, y se distribuye con una guía

	<p>didáctica para su uso en las aulas o espacios comunitarios.</p>
<p><b>Adaptaciones</b></p>	<p>Para adaptar el proyecto a un contexto rural indígena sin acceso a internet ni señal telefónica, se recomienda distribuir el videojuego en formato instalable (.exe para PC o .apk para Android) mediante memorias USB o dispositivos físicos. Esto permitirá su instalación directa en computadores disponibles en las instituciones educativas, sin necesidad de conexión. Además, el juego debe estar optimizado para funcionar en equipos de gama baja o media, comunes en las zonas rurales.</p> <p>Dado que en muchas comunidades no todos los niños tienen acceso individual a un computador o dispositivo, se sugiere organizar sesiones grupales guiadas por un docente, donde los estudiantes puedan tomar decisiones colectivamente o rotarse el control del juego. Esta dinámica también favorece el diálogo, el trabajo colaborativo y el aprendizaje colectivo, lo cual es coherente con los principios educativos del pueblo Awá.</p> <p>Como refuerzo pedagógico, pueden crearse materiales impresos complementarios, como guías de vocabulario en awapit, historietas con los personajes del videojuego y cuadernillos con actividades relacionadas a las misiones del juego. Estos recursos permitirán continuar el proceso educativo incluso en momentos en los que no se tenga acceso al computador.</p> <p>Finalmente, se recomienda que el juego incluya opciones de accesibilidad básica, como textos con tipografía clara y diálogos leídos por personajes (si es posible grabar voces en awapit), para facilitar la participación de estudiantes con dificultades visuales o de lectura. Estas adaptaciones buscan asegurar que el videojuego sea inclusivo, funcional y pertinente para el entorno indígena rural donde será implementado.</p>

	<p>Kapp, K. M. (2012). <i>The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education</i>. Wiley.</p> <p>Gee, J. P. (2007). <i>What video games have to teach us about learning and literacy</i>. Palgrave Macmillan.</p> <p>Prensky, M. (2001). <i>Digital game-based learning</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Gros, B. (2008). <i>Diseño de videojuegos educativos: Un marco de referencia para la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI</i>. Ediciones Octaedro.</p> <p><b>Referencias</b></p> <p>Piaget, J. (1954). <i>La formación del símbolo en el niño</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). <i>Derechos Básicos de Aprendizaje – DBA</i>.  <a href="https://www.mineducacion.gov.co">https://www.mineducacion.gov.co</a></p> <p>Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (s.f.). <i>Sistema Educativo Indígena Propio (SEIP)</i>.  <a href="https://www.mineducacion.gov.co">https://www.mineducacion.gov.co</a></p> <p>Proyecto Educativo Comunitario (PEC) del Pueblo Awá. (s.f.). Documento interno de la I.E. Inda Sabaleta – Resguardo Indígena Awá Inda Sabaleta.</p>
--	--

### ANEXO(s)

[https://www.mediafire.com/file/eu124gki18bgt8b/PEC\\_WN\\_WORD\\_2018.pdf/file](https://www.mediafire.com/file/eu124gki18bgt8b/PEC_WN_WORD_2018.pdf/file)