

REFLEXIONES CRÍTICAS

Katherine Milena Sandoval Patiño

Egresada de la Especialidad de Diseño Gráfico - PUCP

PROYECTO:

ATUQ.

**GAMIFICACIÓN DE LA
METODOLOGÍA DEL
CURSO DE DIBUJOS
DE ANIMALES DEL
MALI**

Resumen

Atuq es el nombre de la marca / personaje que representa la dinámica educativa que se creará a partir de un proceso de gamificación de la metodología para el curso de Dibujo de Animales del Museo de Arte de Lima - Mali. A través de una propuesta de retos y premios competitivos se busca aumentar la motivación en los alumnos para hacer del aprendizaje una experiencia lúdica y divertida.

Palabras clave

Gamificación, juego, diversión, educación, dibujo, animales, game design, ilustración infantil

“Atuq es un zorrillo explorador, él ha llegado al curso de Dibujo de Animales del Mali debido a su sueño por conocer a todos los animales del mundo, iniciando con la rica fauna peruana. Pero Atuq no puede hacerlo solo, necesita de los niños para aprender sobre los animales y dibujarlos. A través de la propuesta de retos, él entregará sus exclusivos trofeos a aquellos que puedan superar los retos; los trofeos se coleccionan en un álbum de logros para demostrar quién es el mejor del curso.”

1. Delimitación temática:

Con Atuq se exploran métodos alternativos de educación en niños, especialmente el uso de los recursos lúdicos para aportar nuevos valores y un mayor interés por parte del público objetivo. El game design, la ilustración infantil y la valoración sobre la vida animal actúan como las herramientas usadas en este proceso del diseño.

2. Problema

En el Museo de Arte de Lima - Mali, existe actualmente un Curso de Dibujo de Animales para niños, con una metodología no tradicional enfocada en la educación artística personalizada para desarrollar habilidades de dibujo y valorar la vida animal.

El curso tiene una gran cantidad de alumnos en los meses de vacaciones escolares, debido a la demanda de cursos para “vacaciones útiles” en donde el Mali ya se ha posicionado como un espacio cultural de calidad y confianza. Sin embargo al terminar este periodo y conforme empiezan las clases escolares, a partir de marzo, la concurrencia de los niños empieza a disminuir hasta quedar prácticamente vacío.

Esto se debe en parte a la falta de apoyo publicitario que brinda el Mali el resto del año. Mas el problema más serio se da en el aula: la dinámica se limita a dibujar animales, lo cual para muchos niños puede convertirse en una actividad monótona y aburrida sin ninguna motivación de por medio que les transmita emoción o curiosidad para alentarlos adecuadamente a seguir aprendiendo.

3. Objetivos

Gamificar, crear una experiencia de juego atractiva para los niños.

Motivar a los alumnos a superar los retos del juego.

Divertir, gracias a la transformación del aprendizaje en juego.

Acompañar, a través del personaje de Atuq con quien los niños se identifiquen.

Educar, de manera personalizada y divertida.

Desarrollar habilidades de dibujo y conciencia sobre los animales.

4. Desarrollo del proyecto

4.1. Investigación

SITUACIÓN DE COMUNICACIÓN Y MERCADO: BRIEF

Misión:

Crear una experiencia de juego en donde, a través del dibujo de animales, se desarrollen valores educativos y artísticos en los niños de manera lúdica y divertida.

Esta experiencia se da a través de un proceso gamificado que motiva y que fomenta la auto superación y competencia a través de retos que desafían a los niños con el fin de ser el mejor del juego.

Visión:

Extender una nueva forma metodológica del curso de dibujo de animales para niños a través del juego hacia diferentes instituciones, colegios y organismos educativos donde se pueda promover alternativas en educación artística no tradicional enfocadas en el desarrollo personalizado, el desarrollo de nuevas habilidades y la creación de comunidades y competencias.

Público:

Atuq está dirigido a los niños en edad escolar, entre los 7 y 13 años de edad; niños cuya única preocupación al volver a casa a diario es hacer las tareas lo más rápido posible para ponerse a jugar. Algunos tienen actividades extraescolares, pero

a menos que sientan una gran pasión por éstas, suelen verlas como responsabilidades tediosas y no muy motivadoras.

Al investigar con mayor profundidad al público, se puede descubrir que los niños disfrutan cualquier actividad si ésta se relaciona con los juegos. Actualmente invierten más tiempo jugando en computadores, tablets y celulares debido a un contenido visual atractivo, lúdico e inmediato. Pasan menos tiempo haciendo actividades tradicionales por placer y más tiempo pegados a una pantalla.

Insight:

Los niños quieren jugar todo el tiempo. Recordemos el concepto popularizado por Pokemon: Atraparlos a todos. Un juego que busca la recolección de premios por mérito podría ser la incentivación que los niños necesitan para realizar la labor educativa del curso como si se tratara de un juego. Ahora no sólo se trata de dibujar animales, sino que con estos dibujos vayan a superar retos que los harán acreedores de un premio (una carta trofeo) que puede coleccionar para demostrar sus habilidades.



BENEFICIOS DIFERENCIALES:

Concepto Creativo: Desarrollar el curso de dibujo de animales como un juego para conseguir trofeos a los que se consiguen en base a los animales que se dibujan.

Conexión Emotiva: Motiva a los niños a ser mejores, no sólo con el dibujo sino a superarse en la realización de retos y en conseguir un álbum cada vez más lleno.

Conexión Empática: A través del juego las habilidades de dibujo ya no aparecen como lo más importante, sino que para los alumnos se trata de cumplir los retos. Esto permite al niño conectarse más con los animales.

Conexión Psicológica: Ataqu desarrolla habilidades artísticas, psicosociales, motrices, etc.

REFERENTES TEÓRICOS Y PRÁCTICOS:

1. Situación de la educación artística para niños en el Perú

En las primeras etapas de la investigación se revisaron los materiales disponibles gracias a las entidades del estado acerca de la educación artística enfocada en niños de edad escolar. A diferencia de otras áreas de enseñanza, no parece haber mucha preocupación y valoración sobre la importancia de metodologías alternativas que incentiven los beneficios del arte, especialmente con niños de primaria. El nivel de los recursos didácticos es limitado y poco innovador. No se aprovechan los beneficios del arte como herramienta de comunicación para integrar otras disciplinas.



Arte

Finalidad

El área curricular de Arte tiene como finalidad desarrollar la sensibilidad, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes para reconocer, valorar y apreciar las características de su cultura y de otras. Además, les brinda oportunidades en las que exprese sus gustos, ideas, emociones y sentimientos mediante diferentes expresiones artísticas como la música, el teatro, la danza, y las artes visuales. Brinda a los estudiantes diversas oportunidades de trascender con el uso de diversos lenguajes artísticos para expresar, con libertad, sus percepciones sobre la realidad, sus creencias, sus emociones y sentimientos; y desarrollar un equilibrio afectivo y un desarrollo creativo y lógico para transformar su propio ser y actuar con libertad, equidad y justicia que conlleve a la transformación de la cultura en su contexto.

Objetivo general

Por esta razón, para mejorar el trabajo de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes en esta área curricular es que tenemos a disposición links de Documentos pedagógicos y curriculares para el trabajo docente y vínculos de páginas web como recurso y orientaciones para la enseñanza y aprendizaje del arte en las instituciones educativas con la herramienta Escuela Completa. Los videos que se encuentran ordenados para que puedas acceder a ellos desde el archivo pdf adjunto.

Total de descargas:

57193

2. Alternativas educativas

El desarrollo del arte se encuentra actualmente en mano de instituciones culturales que incentivan su desarrollo de manera externa, a través de cursos y programas para ocupar el tiempo libre de los niños. El Museo de Arte de Lima es reconocido por ser un espacio que promueve estos intereses dentro de una comunidad ya desarrollada, pero aún poco expandida. Lo hace de manera tradicional por lo que su alcance es limitado y muchas veces no logra captar toda la atención y motivación del público.



Artes plásticas

Desarrolla la creatividad y capacidad expresiva a través del dibujo y la pintura, utilizando diversos materiales. ...

-----Seleccione un curso-----

Artes gráficas

Enriquece la capacidad de observación e imaginación desarrollando piezas de diseño, historietas, fotografías, etc. ...

-----Seleccione un curso-----

Artes manuales

Desarrolla la coordinación motriz fina y la expresión artística, utilizando diversos materiales y herramientas. ...

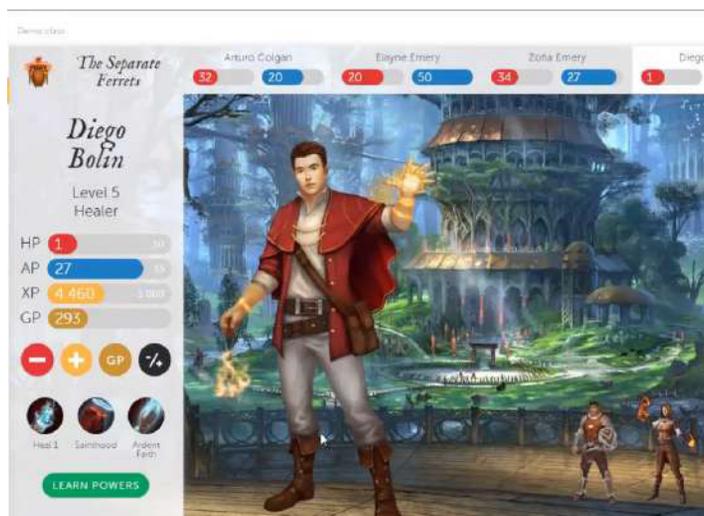
-----Seleccione un curso-----

3. Alcance del Game Design para la educación

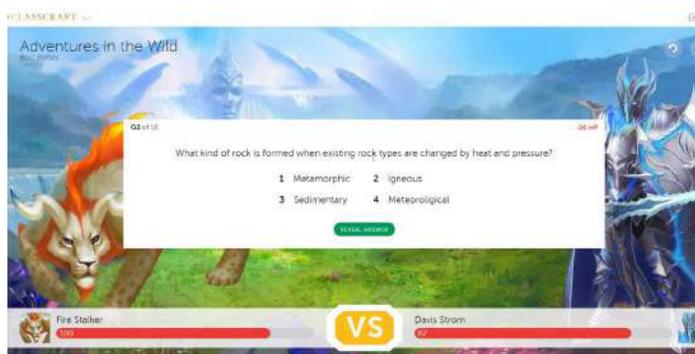
Ante la búsqueda de soluciones alternativas a los problemas de aprendizaje en diversas áreas, se optó por explorar recursos que sean más afines al público objetivo: el juego por ejemplo, es actualmente uno de los ámbitos más explorados para mejorar la calidad educativa. Cada vez existen más propuestas que usan las ventajas motivadoras de los juegos para plantear las actividades a través de los retos lúdicos y un plan de recompensas.

El uso de la competencia y el desarrollo de comunidades en torno a un juego permiten desarrollar las habilidades requeridas como medios para conseguir un objetivo importante: la diversión y el triunfo en el juego.

Classcraft



Es una aplicación web que permite a los profesores dirigir un juego de rol en el que sus alumnos encarnan diferentes personajes. La plataforma permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos y oro para mejorar su equipo. El objetivo es ir avanzando de forma colaborativa a la vez que los participantes aprenden y desarrollan conocimientos.



Oráculo Matemático

Es una propuesta educativa peruana basada de un aplicativo móvil; es interactiva y dirigida a niños de primaria con el fin de contribuir con el aprendizaje lúdico de las matemáticas. Funciona a través de un videojuego de estrategia de cartas, en donde se usan los ejercicios de cálculo mental, entre otras operaciones, para acumular monedas que desbloqueen dichas cartas.

Así se puede pasar a la Aventura: una competencia basada en personajes inspirados en la biografía de matemáticos históricos.

RECURSOS COMUNICACIONALES, INFORMÁTICOS, GRÁFICOS, ARTÍSTICOS, MULTIMEDIA, AUDIOVISUALES:

Recursos Lúdicos

Atuq traslada la plataforma del juego (la dinámica creada para el curso) al espacio físico donde interactúan alumnos y profesor, correspondiente a un aula de clase. Cuenta con recursos que apoyan al objetivo del juego: conseguir las cartas trofeos coleccionables para el álbum de logros.

Se apoya en la herramienta editorial del folleto ilustrado para crear comunicación entre Atuq y los niños, para dar a conocer los retos, y producir el juego de cartas coleccionables junto al álbum; las cartas constituyen el premio del juego realizado. Todo esto englobado en un kit de arte que contenga ambos elementos y algunos materiales de dibujo. Funciona en la siguiente dinámica:

*Proposición de retos: Lectura del folleto con los objetivos del mes.

*Desarrollo de clase de dibujo: Cumplimiento de la metodología del curso de dibujo.

*Recepción del trofeo: De acuerdo al logro cumplido.

Desarrollo del personaje

Atuq es un zorrillo explorador que quiere conocer y aprender sobre animales. Al empezar el curso, presenta en pequeñas narrativas las condiciones que deben tener los animales que quiere encon-

trar. Necesita de la ayuda de los niños para que los dibujen y así puedan obtener sus trofeos a cambio. Al concluir los objetivos del reto (dibujar determinado animal o grupo de animales) los niños obtienen una carta trofeo para coleccionar en su álbum.

Atuq no sólo presenta retos sencillos sino otros más complejos que requieren mayor compromiso del niño para así ganar trofeos más exclusivos.



Atuq el zorrillo explorador

Atuq, es un zorro rojo que ha venido a explorar el Perú. Su gran anhelo es conocer muchos animales, pero no es sólo eso. Quiere saber cuáles son los más peligrosos, extraños y divertidos, además de conocer el medio en el que viven, especialmente en zonas tan diversas como las que contiene el Perú.

Pero Atuq necesita ayuda para poder demostrar que ha conocido ciertos animales, necesita un dibujo de cada uno.

“Atuq” significa zorro en quechua, el nombre fue elegido para crear más elementos de aprendizaje y aprovechar la curiosidad de los niños, los cuales suelen preguntar por todo. Así se les puede transmitir más datos curiosos.

ESPACIOS REALES Y VIRTUALES EN LOS QUE SE PUEDE INTERVENIR:

Espacios de promoción: Zonas como la entrada del museo, o el área de inscripción en donde se puede ubicar piezas publicitarias que llamen la atención, como corpóreos llamativos.

Aula de clases: espacio adaptado para las necesidades del curso, permite la interacción de los alumnos y el cumplimiento de los retos.

Redes Sociales: Fan Page de Facebook para la creación de la comunidad y el compartir de las experiencias del curso.

Objetivo	Plataforma
Introducir el nuevo sistema gamificado del curso de dibujo a través de la adquisición del kit de arte de Atuq con el material a usar, en el momento de la inscripción. La gráfica y la presencia del álbum de logros y los folletos ilustrados crean expectativas a que comiencen las clases.	Caja del kit
Presentación de los retos a través de Atuq quien rompe la cuarta pared para pedir ayuda a los niños a través de las historias semanales.	Folleto ilustrado
Desarrollo del curso gamificado usando las herramientas del kit de arte.	Dinámica de Clase
Recolección de logros y trofeos por parte de los participantes.	Álbum de Cartas
Creación de una comunidad en torno al curso donde niños y padres puedan compartir experiencias y dar a conocer sus beneficios.	Fan Page de Facebook

4.2. Planificación de las Piezas y de los Medios

Uso del Design Thinking, diseño centrado en satisfacer las necesidades del usuario. Se desarrolla partiendo del análisis del público objetivo: niños de ambos sexos, entre los 7 y 13 años de edad.

P. Socioeconómico	P. Mediático	P. Tecnológico
<p>Niños entre 7 y 13 años. Ambos sexos.</p> <p>Estudiantes de primaria y primeros años de secundaria. Clase media, sin responsabilidades laborales. Residencia en Lima Metropolitana.</p> <p>Niños con relaciones sociales basadas en conexiones con sus padres, hermanos, amigos del colegio.</p> <p>Buscan pasar el tiempo libre divirtiéndose, especialmente jugando.</p>	<p>Televisión por cable o Netflix.</p> <p>Tienen acceso a redes sociales; las más habituales son Facebook y YouTube, ya que no son de compartir mucho, sino de consumir contenido.</p> <p>No escuchan radio por sí mismos (salvo que alguien más escuche). No suelen leer diarios ni revistas. Van al cine con sus padres.</p> <p>Predilección por los juegos de computadora o consola.</p> <p>Aplicaciones para ver videos, jugar o escuchar música.</p>	<p>Tienen acceso a computadoras, tablets con supervisión adulta.</p> <p>Algunos poseen dispositivos móviles.</p> <p>Tienen redes sociales aunque no las usan como los adultos (no comparten su vida), las usan sobre todo para comunicarse y jugar.</p> <p>No administran sus medios de pagos, quedan sujetos a las condiciones de sus padres.</p>

4.3 Desarrollo de Piezas:

1. Detonación. Información formal para los padres que inscriben a sus hijos en el curso:

Corpóreo del personaje: modelo de cartón a escala real de Atuq situado en la entrada del Mali,

al lado del panel informativo de cursos; llama la atención y presenta de manera informativa las ventajas del curso.

Sección del curso en la Web del Mali: Información amplia y detallada que los padres requieren para conocer los beneficios del curso.

Caja del kit de arte: Caja de cartón ilustrada que contiene los elementos necesarios para la dinámica del juego: el álbum de logros para coleccionar las cartas trofeo, el folleto ilustrado del mes correspondiente y algunos materiales necesarios para dibujar.

2. Remisión. Herramientas necesarias para el desarrollo de la dinámica, interactúan con las actividades de dibujo que sirven para cumplir los retos propuestos y obtener las recompensas.

Cartas Trofeo:

Cartas coleccionables que reflejan los retos a cumplir, se encuentran agrupados en 4 niveles: principiantes, intermedio, avanzado y experto. Cada uno de estos logros se va superando conforme el niño realiza dibujos de animales y complementa sus conocimientos sobre ellos y sobre la temática respectiva de cada grupo de retos.



Folder de Logros: Folder en blanco donde los niños van agrupando las cartas.



Folleto Ilustrado: pieza editorial en donde se describe de manera sencilla los objetivos del juego y se expone los retos correspondientes para el mes.



3. Recompensa

Facebook de Atuq: medio para mostrar fotos de registro de las actividades hechas en clases con el fin de crear la comunidad a partir del curso.

Web Individual (Fase futura de desarrollo): Espacio digital para los recursos y difusión de los logros y trofeos del curso. Permite ampliar la información y controlar el crecimiento de la comunidad.

Aplicativo móvil (Fase futura de desarrollo): Red social que permita unir comunidades resultantes de la expansión de la dinámica a otras instituciones educativas, mantener la competencia entre sus jugadores y difundir los beneficios a través del registro de dibujos y logros.

4.4 Evaluación semiótica

En el desarrollo de elaboración de piezas de Atuq se ha tenido en cuenta el valor lúdico presente en la simbología de sus elementos semióticos: el zorro, las medallas y la naturaleza juegan papeles claves para conectarse con un público infantil inmerso en la cultura digital para que pueda interesarse en actividades tradicionales como el dibujo y el aprendizaje sobre animales.

El objetivo simbólico de la gráfica está enfocado en traspasar la barrera de la 4ta pared para crear un diálogo entre Atuq y los niños, un universo fantástico que sucede dentro de la naturaleza propia del paisaje peruano, que motive a los niños a investigar y conocer los diversos animales que lo habitan con

el fin de cumplir con los retos que se les propone. En las diferentes piezas del proyecto se trata de reflejar un valor semántico y sintáctico que apoye los objetivos del juego; igualmente gracias al análisis pragmático se busca resaltar los valores y beneficios de Atuq como sistema educativo y dinámica lúdica.

ANÁLISIS DE LA SEMÁNTICA DE ATUQ

En las diferentes piezas del proyecto se puede apreciar la representación de la naturaleza animal (varias especies de animales o partes reconocibles de éstos) tanto de manera realista como caricaturizada. El valor de estas imágenes es mayormente denotativo ya que cumple una función informativa y asociativa al tema del curso.

Igualmente el tratamiento estético de las piezas está especificado para apoyar el valor artístico del curso, relacionado con el dibujo y “lo hecho a mano”. Esto se puede apreciar especialmente en las líneas orgánicas y la fluidez de la escritura en el logo, donde la presencia del símbolo constituido por la colita del zorro trae a recordación al personaje principal del juego, Atuq, un zorrillo que también representa la temática sobre la que se centra el curso, los animales.



Además, a nivel connotativo, Atuq cuenta con el significado icónico universal del zorro: un animal astuto, curioso, bromista y dinámico, un divertido protagonista ideal para la nueva aventura que significa transformar un curso tradicional de dibujo en un juego. Además que relaciona referentes de juegos con objetivos didácticos para reforzar el alcance de la dinámica del curso.



Como significado lúdico del juego las medallas simbolizan la dificultad de los retos a superar. Conforme se gana cada una de las cartas, estas se representan progresivamente con los colores metálicos: bronce, plata, oro y diamante. Estos están relacionados a la importancia de cada nivel del logro: Aprendiz (cobre) para el nivel inicial, Especialista (plata) para el nivel intermedio, Experto (oro) para el avanzado y Maestro (diamante) para el experto.

La inclusión de las diferentes versiones del personaje en la medalla así como las del lápiz de color hace referencia a la historia y el contenido artís-

tico del juego. El paisaje busca cohesionar la medalla respectiva con el tema del conjunto de retos, en este caso los animales de la costa como se muestra de manera sintetizada en la ilustración de fondo.

Referentes:

Las cartas trofeo se construyeron en base al sistema de juegos ya establecidos por los TCG o Trading Card Games, el cual trae consigo un grupo de aspectos compositivos para su funcionamiento, además de centrar su importancia en la imagen y representación del valor de la carta.

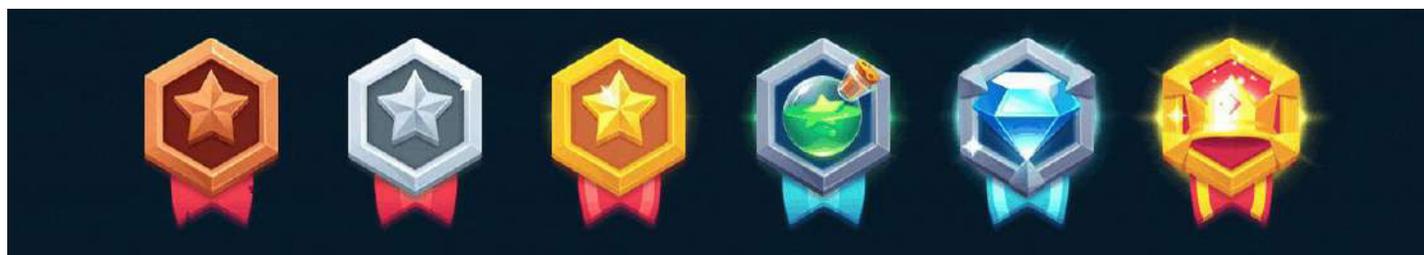


El sistema de progresión y de colección de criaturas (animales en este caso) está tomado además a modo de apropiación cultural del propio juego de Pokémon donde no sólo se busca “tenerlos a todos” sino que, a lo largo de la historia, el cumplimiento de objetivos del entrenador está ligado también a ganar medallas para demostrar su va-

lía. Muchas poses de Atup están basadas en las referencias icónicas del personaje de Ash, como se ve a continuación y trasladadas al lenguaje del curso, incluso se toma referencia a otros personajes de dibujos animados que usan cartas para demostrar el triunfo de sus objetivos.



Como parte de la interculturalidad, las referencias están basadas también en sistemas de UI (interfaz de usuario) para el desarrollo simbólico de la progresión en videojuegos que tienen como motivación la recompensa:



ANÁLISIS DE LA SINTAXIS DE ATUQ

Las piezas del proyecto están enfocadas para ser usadas o apreciadas por niños, es por eso que se busca sobre todo llamar su atención con el uso de ilustraciones centradas y llamativas.



Formato: Se siguen los parámetros de los TCG (Trading Card Games), la forma rectangular permite que la información sea visualizada globalmente dentro de un área pequeña y cómoda. Facilita su manipulación y que se aprecie en conjunto al agruparse en el folder de logros.

Profundidad: Clásica, existen pocos planos que ayudan a destacar el primer plano donde se encuentra la medalla o el dibujo del animal.

Cuadrantes: El contenido se encuentra centrado produciendo tensión en el elemento de mayor protagonismo. La lectura empieza de manera natural de arriba hacia abajo usando las jerarquías de los textos.

Funcionamiento: A nivel de recordación y asociación, las cartas simbolizan la dificultad del logro por un lado pero también establecen el carácter informativo por el otro. En este caso muestran de manera amigable y sencilla algunos datos referentes a animales que son necesarios de dibujar para conseguir el logro respectivo.

Las cartas trofeo están construidas de manera que la información sea accesible y visualizada rápidamente, sobre todo en la parte informativa sobre los animales. Mientras que para la parte lúdica (los trofeos) es necesario verlas en conjunto para comprender la progresión de su significado que se manifiesta con los colores, la postura y posición del personaje.



Rojo: Funciona como punto de atención y enganche.

Postura dormida, inicio del niño en el juego. Paz y calma del inicio. Aún no se levanta.

Logro nivel principiante.

Morado: Momento reflexivo, creativo e imaginativo.

Postura relajada, momento de explorar nuevos retos, empieza a levantarse

Logro nivel intermedio.

Verde: Cercanía y amor por la naturaleza.

Postura animada, desarrollo competitivo. Se ha levantado y está entusiasmado.

Logro nivel avanzado.

Amarillo: Alegría por el triunfo mayor.

Postura triunfante por la superación de los obstáculos mayores, auto superación. Pertenencia.

Logro nivel experto.

En el caso del folleto ilustrado del mes inicial, cuya finalidad es presentar a Atuq y las reglas del juego, las imágenes tienen editoriales para que puedan ser leídas fácilmente, sin embargo, al ser para niños prevalecen las ilustraciones para llamar su atención.



Formato: Composición editorial para facilitar la lectura y comprensión del storytelling que presenta los retos del curso.

Profundidad: Clásica, existen diferentes planos que muestran distintas acciones que se realizan según la historia que se va contando.

Funcionamiento: En este doble página del folleto, se enseña la historia contada desde los pensamientos de Atuq para darse a conocer a los niños. Muestra de donde vino y como se encontraba hasta llegar al Perú donde conoce la gran cantidad de animales que desea dibujar.

Cuadrantes: El inicio de lectura se encuentra en la parte superior izquierda en donde el personaje recuerda de donde viene (memoria) y finaliza en la inferior derecha, donde invita al lector a continuar leyendo la historia (avance). El cambio en los colores y el aumento de vegetación en la ilustración refuerzan el movimiento.

Lenguaje cromático: Colores fríos como verde, azul y morado que integran al espectador con la naturaleza. El rojo del zorro, además de crear el contraste necesario para identificar su importancia, recuerda al espectador el dinamismo, fuerza y cercanía del personaje.

ANÁLISIS DE LA PRAGMÁTICA DE ATUQ

A nivel perceptivo la presencia de imágenes de animales y los referentes lúdicos son fácilmente asociables por los niños para comprender mejor el juego y poder identificarse con Atuq y los valores que el personaje representa.

El acompañamiento del pequeño zorro tiene importancia no sólo para el storytelling de la marca sino que es lo que permite enlazar el diálogo entre los niños y los objetivos del curso, los cuales entran dentro de una gran variedad de valores afectivos como la autosuperación, la valoración de la vida animal, entre otros. No sólo se trata del desarrollo de habilidades y conocimientos informativos sobre animales sino que se puede llegar al aprendizaje de una manera diferente, divirtiéndose.

Atuq posee varios tipos de valores de consumo, pero su prioridad concierne los valores lúdicos, en donde, con la ayuda del juego, se puede satisfacer necesidades que al inicio pueden parecer “aburridas” y transformarlas en un objetivo que los niños anhelan conseguir. La relación con el personaje, los elementos de juego como las cartas y el folder de logros, el tratamiento alegre de la ilustración infantil permiten que la marca se vuelva una experiencia divertida, dinámica y auto satisfactoria en sí misma, donde los beneficios funcionales (desarrollo de habilidades e información educativa) son complementarios.

Igualmente recoge valores utópicos en la manera en cómo, a través del cumplimiento de los retos,

el niño va superando barreras hasta convertirse en un jugador con mayores habilidades, incluso mejor que otros, mostrándolo de manera tangible en la colección del álbum de logros. Mientras más logros se posean y éstos sean los más difíciles de conseguir, el camino recorrido ha sido mayor, así como el esfuerzo y las capacidades para convertirse en un mejor jugador, acumulando también conocimientos (de animales) y habilidades (de dibujo).

Además recoge algunos valores críticos (valoración de la vida animal propia del Perú) y valores prácticos (mostrando los beneficios educativos y artísticos) como complemento del esfuerzo de la marca por prevalecer como una fuente educativa, aunque ésta sea sólo una excusa para jugar.

Es por esto que Atuq es una marca proyecto, ya que engloba principalmente valores lúdicos y utópicos para conmovir y conectarse con los niños. Usa el juego para convertir a su público en mejores versiones de sí mismos: mejores jugadores, mejores estudiantes, mejores amigos de los animales, mejores artistas. Se crea así una comunidad capaz de extender sus beneficios educativos, los cuales son atractivos para los padres quienes matriculan a sus hijos en el curso, pero sobre todo para los niños, quienes pueden conectarse con la motivación de la dinámica y disfrutarla. Y así descubrir que el aprendizaje puede ser retador, divertido y traer recompensas agradables.



4.5. Alcances planificados

A través del trabajo de las diferentes plataformas transmediáticas, se busca que el proceso de gamificación de Atuq pueda llegar a conocerse, experimentarse y documentarse. Y de esa manera se pueda extender a otros espacios educativos como colegios u otras instituciones educativas.

Antes:

En las fases iniciales el principal alcance deseado es dar a conocer a los padres los beneficios del curso y generar intriga en los niños, para esto se trabajan las plataformas -Web del Mali sobre

Atuq y el curso de Dibujo de Animales. Otro alcance es el Corpóreo publicitario de Atuq que invita a los niños a descubrir el curso. Una vez realizada la inscripción, el niño recibe la caja del kit de arte: el contenido le sirve para recibir las primeras impresiones y generar expectativa.

Durante:

El alcance del curso, una vez iniciada la dinámica, dependerá del progreso personal de cada niño y la conexión que se establece entre profesores y alumnos a través del personaje de Atuq. Funcionan durante este período:

- El folleto ilustrado en el cual Atuq expone los retos para desarrollar en el juego del mes.

- Las cartas trofeo que son la recompensa a los objetivos alcanzados según su dificultad.

- El álbum de logros para recolectar y mostrar el avance del curso de manera competitiva.

Después:

La documentación de los resultados permite crear una comunidad en torno a la dinámica que lleva a niños y padres a interactuar a favor de los beneficios del curso. Permite también extender sus valores al público externo para lograr un mayor alcance en el mercado competitivo y sustentar su evolución a través del tiempo abriendo nuevos cursos y espacios para el desarrollo de Atuq.

Además se plantea en un futuro la implementación de una web propia para el control de los logros y una implementación de aplicativo móvil que permita integrar la comunidad creada alrededor de los trofeos y una a los diferentes alumnos una vez que la dinámica se haya expandido a otras instituciones.



4.6. Proyecciones

3 meses de producción (octubre, noviembre y diciembre): Desarrollo del material educativo para el inicio del siguiente año.

12 meses del año (Temporada alta en enero y febrero): Desarrollo del curso, al ser progresivo se conduce de manera cíclica año tras año.

Se busca que el curso se pueda desarrollar año tras año con nuevo contenido para los retos y los logros y que de esa manera el juego pueda perdurar en el tiempo sin desgastar su valor y aportando los mismos valores educativos, artísticos y ambientales.

Se prevé:

-Un programa anual de retos y logros, con cartas nuevas por cada mes.

-La interacción de la comunidad en redes y dentro del espacio de clase.

-La extensión de la dinámica a otras instituciones.

-La creación de comunidades en expansión temática (alrededor de los dibujos, los logros o los animales).

Proyecciones futuras: Integrar una comunidad en expansión, donde a través del incremento de la competencia se pueda desarrollar herramientas complementarias como la creación de una red social que permita conectar a alumnos de diferentes sedes o exalumnos que ansían retomar el juego.