



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE DISEÑO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO PROFESIONAL GRÁFICO

Diseño de información y motivación hacia el material

formativo de la Asociación Scouts del Perú

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico

AUTOR

Flores Cruz, Kamila Alexandra ([0000-0002-0905-2187](tel:0000-0002-0905-2187))

ASESOR

Montoya Sermeño, Kelly Isabel ([0000-0002-6140-3124](tel:0000-0002-6140-3124))

Lima, 02 de Julio del 2019

Resumen

El escultismo es una de las asociaciones juveniles más grandes y reconocidas del mundo. Su propuesta formativa, conocida como Método Scout, trabaja con niños y jóvenes a nivel personal y grupal con el objetivo de formar mejores ciudadanos. Sin embargo, tiene un déficit para presentar su material formativo, ocasionando falta de motivación entre scouts para iniciar su progresión. Por ello, el principal objetivo del presente trabajo es rediseñar el material formativo de la Asociación Scouts del Perú haciendo uso de las herramientas que brinda el diseño de información. Se espera que aplicando el diseño de información como herramienta se pueda transformar el material formativo de la Asociación Scouts del Perú brindando una alternativa que genere mayor motivación en los lobatos. La metodología utilizada es investigación experimental, ya que incluye una variable experimental, en un entorno fijo. El nivel de investigación es experimental y el enfoque que se ha elegido es mixto ya que se utilizara tanto el método cuantitativo como el cualitativo. La solución presentada es un juego para móviles en el cual los lobatos responden preguntas para ir avanzando a través de un circuito, tiene la opción de juego en equipo donde las seiseñas y manadas compiten entre sí. La propuesta responde a las dificultades encontradas en el material actual sin desligarse de las bases del escultismo. En conclusión, luego del testeo, el 100% de lobatos respondieron positivamente a la propuesta, demostrando interés hacia el material y motivación por iniciar su progresión, validando así la hipótesis presentada.

Palabras clave: Escultismo; Scout; Gamificación; Diseño de información; Diseño UX/UI; Diseño centrado en el usuario; Diseño de interfaces; Diseño de Juegos, Educación no formal.

*Design of information and motivation towards the formative
material of the Scouts Association of Peru*

Abstract

Scouting is one of the largest and most recognized youth associations in the world. Its formative proposal, known as the Scout Method, works with children and young people on a personal and group level with the aim of forming better citizens. However, they have a deficit to present their formative material, causing lack of motivation among scouts to start their progression. Therefore, the main objective of this work is to redesign the training material of the Scouts of Peru Association using the tools provided by the design of information. It is expected that applying the information design as a tool can transform the training material of the Scouts of Peru Association providing an alternative that generates more motivation in scouts. The methodology used is experimental research, since it includes an experimental variable, in a fixed environment. The level of research is experimental one and the approach that has been chosen is mixed one since both the quantitative and the qualitative method will be used. The presented solution is a game for mobiles in which the scouts answer questions to go through a circuit, has the option of team play where they compete in teams. The proposal responds to the difficulties found in the current material without breaking away from the foundations of Scouting. In conclusion, after testing, 100% of scouts responded positively to the proposal, demonstrating interest in the material and motivation to start their progression, thus validating the hypothesis presented.

Keywords: Scouting; Scout; Gamification; Information design; UX / UI design; User-centered design; Interface design; Game Design, Non-formal Education.

INTRODUCCIÓN

El escultismo o Movimiento scout es una de las organizaciones juveniles más grandes del mundo, con más de cien años y presente en más de doscientos países, este movimiento ha permanecido en el tiempo debido a la capacidad de adaptación que presenta su método educativo. Este método es conocido como método scout, este se basa en la autoeducación progresiva trabajando en distintas áreas de crecimiento y está enfocado al crecimiento de sus individuos a manera personal (Sistema de progresión personal) que a su vez ayuda al crecimiento como grupo. Para esto, la Asociación Scout tiene una serie de materiales para ayudar al niño o joven scout a obtener estos conocimientos. Sin embargo, el material formativo presentado por la Asociación Scouts del Perú presenta algunos desajustes como: Los manuales presentan dificultades en su comprensión debido a que en su contenido presentan textos extensos con lenguaje complejo. Por otro lado, la gráfica presentada es deficiente, debido a que el estilo gráfico utilizado es obsoleto, poco llamativo y presenta falta de unidad. Por último, este material fue diseñado en el año 1999 con la idea de que se distribuya como material impreso y desde entonces no ha sido adaptado o rediseñado. En el año 2012 este material dejó de ser distribuido en, y pasó a ser publicado en la página oficial de la Asociación, por lo tanto, si los niños y jóvenes scouts desean interactuar con el material deben imprimirlo, lo cual genera un gasto económico debido a la extensión de este y no es amigable con el medio ambiente, lo que a su vez va en contra de los principios que caracterizan a un Scout. Estas condiciones ocasionan una gran desmotivación en los chicos para consultar este material y a su vez cumplir el plan de progresión y la obtención de especialidades de su rama, generando así un problema para ellos en su desenvolvimiento en el movimiento scout y para el grupo al que pertenecen.

Luego de todo lo mencionado cabe preguntarse lo siguiente ¿De qué manera el diseño de información puede contribuir a la transformación del material formativo de la Asociación scouts del Perú? Por lo tanto, el principal objetivo del presente trabajo es rediseñar el material formativo de la Asociación Scouts del Perú haciendo uso de las herramientas que brinda el diseño de información. Y como objetivos específicos están el señalar las principales deficiencias en el material formativo de la Asociación Scouts del Perú en relación con el diseño y presentación actual, describir la importancia del material formativo adecuado para el desarrollo de los niños y jóvenes que pertenecen a la Asociación Scouts del Perú, diferenciar las necesidades reales de los miembros de la Asociación de Scouts del Perú en

relación con el diseño del material formativo, proponer una alternativa innovadora para el material formativo de la Asociación Scouts del Perú usando herramientas del diseño de información y valorar la aplicación del diseño de información en la transformación y mejora del material formativo de la Asociación Scouts del Perú.

La transformación del material formativo de la Asociación Scouts del Perú es necesaria debido a que en los últimos veinte años las necesidades de los niños y jóvenes han cambiado, y el material no ha sido adaptado. Las herramientas que brinda el diseño de información podrían contribuir a generar mayor interés en el material por parte de los niños y jóvenes scouts y a su vez motivación para avanzar en sus sistemas de progresión y obtención de especialidades, además, podría presentar un beneficio a nivel socioeconómico ya que se evitan los costos de impresión por lo tanto es un beneficio económico para los scouts y por último un beneficio a nivel medioambiental, debido a que al dejar de utilizarse el papel se está evitando la tala de más árboles. Los conocimientos y habilidades que el escultismo ayuda a desarrollar son de gran importancia, esto se ve reflejado en la ley 16666 la cual indica que el gobierno peruano declara de necesidad y utilidad pública el movimiento de scouts, reconociendo de esta manera el valor de este para la sociedad. Los principales beneficiados con este proyecto son los chicos que pertenecen a los diversos grupos scouts del Perú, ya que podrían aumentar sus conocimientos acerca del escultismo de forma didáctica y a su vez incrementar su motivación por obtener nuevas habilidades. Por todo ello se espera que aplicando el diseño de información como herramienta se pueda transformar el material formativo de la Asociación Scouts del Perú brindando una alternativa que genere mayor motivación en los niños pertenecientes a la rama Lobato. Para la presente investigación se tomó como grupo objetivo a los niños pertenecientes a la Rama Lobato de diferentes grupos Scouts de Lima Metropolitana y Callao, estos comprenden las edades de 6 a 11 años.

1 ESCULTISMO – MOVIMIENTO SCOUT MUNDIAL

El escultismo es uno de los movimientos más grandes en todo el mundo y su definición es muy variada. En este caso para definirlo se recurrirá a su origen, tal y como dice Aguilar (2010) el escultismo nace aproximadamente hace un siglo en Inglaterra como respuesta a una problemática social de la época, la misma que ha venido ocurriendo hasta tiempos actuales en diversos países. En otras palabras, el escultismo nació por el deseo de tener mejores ciudadanos, y este se ha mantenido. Sin embargo, en la actualidad se puede decir es

una filosofía cuyo objetivo es ayudar o complementar el conocimiento obtenido en la escuela y su objetivo es colaborar al desarrollo integral en niños y jóvenes para construir nuevos ciudadanos que contribuyan a la formación de una mejor sociedad. Esto lo refuerza Gutiérrez (2013) quien nos dice que el escultismo es “un movimiento hermanador que ayude a crecer a la persona y al grupo” (p. 10). Además, Movimiento Scout Católico (2011) nos afirma lo siguiente “el Escultismo se ha definido como una pedagogía activa, en la que se aprende de lo que se vive.”

Este movimiento llegó al Perú en el año 1911 de la guía de Juan Luis Rospigliosi y Gómez Sánchez, y tal y como dice Rivera (2017) “Desde esa fecha se estima que más de medio millón de niños y niñas, jóvenes y adultos han formado parte del movimiento scout en nuestro país”. La principal razón por la cual este movimiento ha sobrevivido en el tiempo es debido a su método formativo, conocido como método scout. Este incluso fue reconocido por el expresidente Belaunde Terry quien formuló la Ley N° 16666 la cual afirma que el Método Scout que ha sido declarado “de necesidad y utilidad pública”.

1.1.1 Manada de Lobatos

El movimiento scout está distribuido por grupos scouts de distintas zonas quienes a su vez tienen una distribución por edades las cuales tienen el nombre de ramas. Las ramas agrupan a niños, niñas, jóvenes de ambos sexos en rangos de edades específicos. Las cuatro ramas del movimiento scout son las siguientes: Rama Lobato (niños y niñas de 6 a 10), Rama Scout (adolescentes de 11 a 14), Rama Caminante (jóvenes de 15 a 17 años), Rama Rover (jóvenes de 18 a 21).

En el presente trabajo de investigación la rama en la que se va a centrar el trabajo es la rama lobato, también conocida como Manada. Tal y como dice Rivera (2017) “La manada es un espacio privilegiado, una atmosfera especial, donde niños y niñas son parte importante de un grupo simpático que hace cosas entretenidas e interesantes”. El propósito de la manada es que el niño pueda obtener conocimientos a manera de juego, y que la obtención de este sea de forma progresiva. La rama se divide en manadas conformadas por 5 o 6 seisenas y las seisenas a su vez formada por 5 o 6 lobatos. Dentro de la rama existen ciertos elementos que son conocidos como el folklore de la manada, uno de los principales y tal como menciona Acuña (2016) “La rama de Lobatos tiene como marco simbólico la obra literaria “El Libro de la Selva” utilizando los diferentes personajes para acompañar al lobato a seguir la historia de Mowgli y aprender a vivir en la manada” (p. 47). Además, existen otros elementos como

el libro de caza, el lema “Siempre lo mejor”, y el patrón San Francisco de Asís. En el trabajo personal se trabaja con los aullidos que son objetivos personales y a nivel grupal se llama Caza, que son los objetivos por alcanzar a nivel de seisena o manada.

1.1.2 Método scout

El método scout forma parte de lo que es la educación no formal, es decir tiene un fin educativo pero no se dicta en un ambiente de clases sino más bien dentro de los grupos scout, tal y como dice Rivera (2017) “Método Scout, es un sistema de autoeducación progresiva, la característica de este método es que cuenta con elementos y herramientas que lo hacen único entre los distintos métodos pedagógicos que existen” (p.12). Algunos de esos elementos son compromiso, representado por la Ley scout y la promesa.

El método ve a las personas como protagonistas de su propia educación es decir confía en su capacidad de responsabilizarse de su desarrollo. La idea del escultismo es que cada niño y joven pueda aprender nuevas habilidades y desarrollar nuevas capacidades partiendo desde sus centros de interés, es decir, desde aquello que llama su atención, y lo hagan por deseo y a su propio ritmo. Esta idea es apoyada por Vallory, (2012) quien indica que

Aquí reside uno de los elementos clave del éxito del escultismo: su capacidad de despertar el interés de los adolescentes y los más jóvenes para «guiar su propia canoa», en palabras de Baden-Powell, y al hacerlo, darles una meta y hacerles partícipes de su proceso de educación (p.84).

Y su sistema educativo se divide en dos aspectos trabajar con la persona a nivel individual y trabajar con el grupo. El primero es el llamado sistema de progresión personal el cual se puede definir como el camino que recorre el niño o joven desde su ingreso al movimiento y se mantiene durante toda su permanencia, está basado en trabajar en diversas áreas de crecimiento que son las siguientes: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad. Además, según Movimiento Scout Católico (2011) En cada una de las Ramas se propone un itinerario de progreso personal de tres etapas: Integración Compromiso Servicio: el niño (p.16).

2 EDUCACIÓN NO FORMAL

La educación es un concepto amplio y antiguo, sin embargo, aquí lo vamos a definir como la transmisión de un conocimiento con el fin de desarrollar una capacidad intelectual, moral y afectiva de una persona. Existen tres tipos de educación y estas son: Educación formal,

educación no formal y educación informal. En esta ocasión se profundizará en el concepto de educación no formal la cual es definida según Rodríguez (2015) “es aquella labor intencionada, organizada y estructurada, con objetivo meramente didáctico, que se realizada fuera del ámbito escolar curricular” (p.15). Por lo tanto, se podría decir que el movimiento scout pertenece al grupo de asociaciones que están basadas en educación no formal para formar a niños y jóvenes, puesto que su labor no se dicta dentro de las aulas, sino que se ejecuta en diversos espacios, esto dependiendo de cada grupo.

2.1.1 Gamificación

Dentro de lo que es la educación existen diversos métodos educativos o métodos de obtención de información uno de estos es la gamificación, la cual se puede entender como la unión entre las características positivas de los juegos en los procesos formativos, es decir, tiene como objetivo que el proceso de aprendizaje sea percibido como un proceso más entretenido y agradable por los usuarios. Según López (2013), “la Gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno”(p.24). Además, Molina (2014, citado en González 2017)

define la gamificación como el empleo de mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y muy útil estrategia para influir y motivar a grupos de personas (p.16).

3 DISEÑO DE INFORMACIÓN

La herramienta principal para intervenir el material formativo scout es el diseño de información el cual se puede definir de la siguiente manera según El International Institute for Information Design (IIID, citado en Coates y Ellison, 2014) afirma que “consiste en definir, planificar y dar forma a los contenidos de un mensaje, con la intención de satisfacer las necesidades de información de los destinatarios”. Además, Fernández (2005) añade que “El diseño de información (DI) tiene una gran variedad de raíces disciplinares, entre las que se incluye el diseño de interfaces, la comunicación visual, la presentación de la información, la tipografía y la psicología educativa”. Estas raíces son las que se utilizaran en el presente proyecto a modo de herramientas para la intervención al material formativo scout.

3.1.1 Diseño UX/UI

El diseño UX/UI es un concepto nuevo que engloba a su vez dos conceptos, el diseño centrado en el usuario y el diseño de interfaces. Por una parte, el diseño centrado en el usuario (UX) es un concepto amplio que va más allá de la disciplina del diseño gráfico y

Según Ramírez-Acosta, (2017) El concepto de diseño centrado en el usuario (user centered design) describe el proceso de diseño que se define con base en el usuario y sus necesidades. La importancia de este concepto es que los usuarios siempre están involucrados en el proceso y tienen un profundo impacto en él (p. 51).

3.1.2 Diseño de juegos

Los juegos, como ya se ha mencionado previamente en la gamificación, tienen un potencial educativo importante. El juego desarrolla muchas habilidades, como la estimulación de la creatividad, habilidad, la investigación. Es por ello la creación de uno hay que tener en cuenta muchos factores. Como son mecánica, ... y estética. Tiene ciertos elementos básicos que lo conforman y deben ser construidos cuidadosamente estos son, historia, sonido, interfaz y gráficos, estos son los pilares para la ideación del juego y de estos dependerán su éxito o su fracaso. Según Langer & West (2013). “Las historias son fundamentales para nuestra forma de percibir y construir significado... la historia en un juego es involucrar al jugador a través de la fantasía y suspenso”. Dentro de historia existe un factor clave y es el de recompensar de alguna forma al usuario por tanto existen herramientas que ayudan a recolectar la información o el nivel de esfuerzo de un usuario y estos son sistemas de puntos, tablas de clasificación; estos son usados para medir el nivel de recompensa que se puede dar como son medallas desbloquear contenido: Los niveles, desafíos. Logros. Avatares Coleccionables. Objetos utilizables Pequeñas misiones con significado. Sin embargo, en varios casos estos pueden ser arnas de doble filo tal y como dice (Zichermann & Cunningham, 2011)

es por ello que las herramientas y elementos de la Gamification que el diseñador desee implementar en el juego deben ser elegidos cautelosamente para no generar una reacción contraproducente, debido a que dentro del diseño del juego el sistema de recompensas es el más importante de todos.

4 MOTIVACIÓN

Por último, una de las variables que se considerarán para medir el proyecto es el nivel de motivación, por lo tanto, es necesario definir bajo que concepto se va a utilizar. La motivación es aquella capacidad que tiene un objeto para llamar la atención de una o más personas y guiarlas a interactuar con este. Como dice Deterding (2011 como se citó en Mendieta, 2016) “la motivación se logra cuando la relación entre las características de un objeto y las habilidades de un sujeto le permiten a éste experimentar la satisfacción de tales necesidades cuando interactúa con el objeto” (p.26). Por lo tanto, en el presente proyecto se va a utilizar el término de motivación para comparar la cantidad de usuarios que se interesan en la nueva propuesta de presentación del material formativo Scout con respecto a su actual presentación, y el nivel de satisfacción obtenido tras su interacción.

Como se ha mostrado anteriormente la definición de escultismo nació hace más de un siglo, por el fundador del movimiento Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, esta nació como un término educativo o formativo y se mantuvo esta definición hasta que falleció en el año 1941. Sin embargo, a lo largo del tiempo este término ha ido evolucionando, pasando de ser un método educativo a una filosofía de vida. A partir del año 2000 es que se encuentran definiciones de escultismo que son mucho más completas. Como indican los autores, es un movimiento que ha crecido enormemente a lo largo del tiempo, ha servido de inspiración para muchas personas y actualmente es uno de los movimientos más grandes del mundo.

Como dice Macias en 2008, la participación de los miembros está garantizada por la estructura misma del escultismo. Esta situación se ve reflejada hasta la actualidad en los diferentes grupos scouts. La promoción de la sana competencia y de la superación personal se sigue impulsando con fervor. Asimismo, como afirma Baden-Powell, se promueve la participación de integrantes de distintos estratos sociales y no se permite la distinción entre sus miembros. Como nos dice Aguilar en 2010, son 4 las ramas en las que se dividen los miembros de los distintos Grupos Scouts. Cada una de ellas adaptada para edades específicas que vayan de acuerdo con los objetivos planteados por el sistema formativo que ofrece el escultismo. Tanto esta denominación estructural como la participación de los dirigentes que imparten el programa educativo se mantiene activa hasta la actualidad. Encontramos certeza en las palabras del autor, ya que pese a la ubicación geográfica del grupo scout, la distribución y el método de trabajo cumple siempre con las mismas condiciones. La única diferenciación que se hace en estas ramas es por edades siendo la rama menor la Manada de

lobatos, tal y como afirman los autores esta es la rama menor del movimiento y esta basada en un ambiente de fantasía, todos coinciden en que la rama lobato tiene elementos que refuerzan su marco simbólico tan y como menciona Acuña en 2016, entre estos elementos esta el libro de las tierras vírgenes conocido también como el libro de la selva y otros elementos y personajes que colaboran a crear el ambiente de trabajo.

Los pilares fundamentales de los que nos hablan los Scouts en 1999 prevalecen hasta el día de hoy y se consideran para la preparación de las diversas actividades que, como bien indica Macias, prepara a los miembros para actuar en casos críticos sin perder el estilo lúdico. Estas estrategias y estilo que conforman el Método Scout se mantienen vivos en los dirigentes que imparten los programas formativos y propician la creación, dirección y ejecución de actividades scouts. El método scout esta formado de varios componentes y estos se han mantenido a lo largo del tiempo desde que fueron presentados en 1907 por Baden-Powell hasta la actualidad y se utilizan a nivel mundial. El método scout también está basado en un sistema de progresión que tal y como afirman los autores.

En lo referente al tema scout las fuentes encontradas han sido obtenidas de la Asociación Scout Mundial y material producido por el fundador del movimiento, que son aproximadamente desde el año 1907 hasta el año 1960 y luego el mayor número de fuentes se ha encontrado del año 2005 al 2019, ya con los términos evolucionados a una realidad más actualizada y analizando distintos ámbitos del movimiento, así como su importancia a lo largo del tiempo transcurrido. El principal enfoque encontrado ha sido sobre desarrollo de habilidades sociales en niños y jóvenes, siendo este tema el abordado por muchos autores, lo cual denota que es uno de los principales beneficios que brinda el movimiento.

En el ámbito de educación se afirma que la educación sirve como herramienta de desarrollo pleno. Posteriormente se presentan los tres tipos de educación la formal, informal y no formal, siendo la que va para el proyecto la no formal puesto que postula que es un tipo de educación que se presenta en organizaciones que no son necesariamente escolares como el movimiento scout. A pesar de formar parte de educación no formal hay ciertas técnicas, como la gamificación que se pueden utilizar para atraer la atención de un público a un objetivo. En este caso diversos autores convergen en que la gamificación es en síntesis obtener todos los beneficios que aportan los juegos en el ámbito educacional.

En tercer lugar, se presenta la herramienta de intervención, en este caso es el Diseño de Información donde se presenta su propósito y sus raíces, los dos autores se complementan afirmando que el diseño de información se centra en el usuario y sus necesidades sin darle un tipo de producto específico sino más bien creando un producto que se adapte a sus necesidades, este beneficio es posible a la variedad de sus raíces disciplinares entre las que se encuentran varias ramas del diseño. Esto se debe a que son corrientes que se han empezado a utilizar con más fuerza en los últimos años. En el área de diseño UX/UI las fuentes halladas son muchos más actuales debido a que es una ciencia que ha surgido hace relativamente poco junto al nacimiento de los productos digitales. Sin embargo, el diseño UX o diseño centrado al usuario recibe diversas definiciones siendo unos los que limitan el área de trabajo de esta disciplina netamente al diseño gráfico y por otro lado hay quienes afirman que esta disciplina puede aplicarse a más áreas de trabajo, siendo esta última posición la que prevalece en el siguiente trabajo. Por último, se aborda el diseño de Juegos en el cual se pueden observar las implicancias técnicas necesarias para que se pueda llevar un correcto proceso de gamificación desde el punto de la mecánica y la estética. Al igual que el diseño UX/UI los trabajos encontrados en relación con el tema son recientes debido a que también es una disciplina reciente, sin embargo, se encontró gran cantidad de autores que incursionan en el tema debido a que los productos digitales cuya finalidad es el entretenimiento están tonando popularidad en la actualidad, por lo tanto, es considerada una ciencia que debe estudiarse más a fondo.

Por último, se abordó el tema de la motivación el cual es el factor de medición que se utilizó en el presente trabajo, las fuentes encontradas son recientes ya que anteriormente no se había considerado a la motivación como un factor relevante. Sin embargo, se ha podido encontrar que podría ser incluso el factor clave para la asimilación de nuevos conocimientos. Los autores coinciden en que la motivación se puede definir como la capacidad de algunos objetos para generar sensaciones en un sujeto. Y es la definición que se utilizara para la medición del presente proyecto.

De todo lo recopilado se puede definir que los materiales oficiales relacionados al escultismo han sido publicados en los años 1900 hasta 1960, mientras que las tesis relacionadas al tema han sido publicadas a partir del 2005, dentro de las tesis relacionadas al tema se puede observar que los autores analizan el valor educativo del método scout en distintos grupos objetivos. Además, se analizan sus aplicaciones y repercusiones a nivel social, educacional,

entre otros. Por otro lado, en lo relacionado a lo que es educación no formal se han hallado tesis que comentan la importancia de la educación no formal en niños y jóvenes. Además, se pudo ver los beneficios de la gamificación para el aprendizaje tanto en el ámbito formal como en el no formal. Por último, se analiza el diseño de información y sus raíces, siendo el Diseño UX/UI la más mencionada debido al entorno actual. Se analiza lo que es el diseño de experiencia de usuario, el diseño de interfaces y el diseño de juegos sus alcances y repercusiones en distintos campos, como lo son el entretenimiento, la educación, la salud, entre otros. A pesar de todo ellos hasta la actualidad no se ha hallado una relación entre el uso de la tecnología o técnicas educativas más actualizadas para intervenir de la mano del método scout por lo tanto se considera que no se han encontrado investigaciones parecidas.

El tipo de investigación que se está aplicando en este trabajo es la investigación experimental, debido a que se está trabajando con una variable experimental que en este caso es un producto digital, dentro de un entorno fijo, que son los jóvenes pertenecientes a grupos scouts de Lima y Callao con el fin de comprobar si existe algún cambio entre la cantidad de usuarios que presentan interés en el material formativo de la Asociación Scouts del Perú. En este caso la variable añadida es el uso del diseño de información para comprobar si existe un cambio en el nivel de interés que tienen los jóvenes scouts en el contenido ofrecido por la ASP (Asociación Scouts del Perú).

El nivel de investigación elegido es el experimental ya que se va a medir la repercusión de una nueva metodología en el grupo objetivo elegido y el enfoque que se ha elegido es el mixto ya que se utilizara tanto el método cuantitativo como el cualitativo, ya que se espera obtener un resultado que explique con mayor detalle los resultados. Ya que no solo se quiere saber el número de personas que tienen una variante en su nivel de interés sino los motivos por los que esto ocurre.

Para el presente proyecto se decidió trabajar con los jóvenes pertenecientes a los distintos grupos scout que forman parte de la Asociación scouts del Perú, ya que son los principales implicados en este proyecto. A continuación, se pasará a describir al público objetivo en diferentes perfiles. Los chicos scouts con los que se ha decidido trabajar, son aquellos que se encuentran debidamente inscritos en la asociación scouts del Perú en el año 2019 en alguno de los grupos pertenecientes a Lima Metropolitana y Callao en la rama Lobatos. El público objetivo comprende las edades de 7 a 10 años, son de ambos sexos, debido a que en una manada existen tantos niños como niñas. Estos niños estudian en la escuela primaria ya

sea en colegio particular o nacional y tienen distintos niveles socioeconómicos. Además, estos niños son de diferentes razas y distintas creencias religiosas.

Las técnicas y herramientas utilizadas son las siguientes: Las encuestas, debido a que se quiere medir la cantidad de personas, y las herramientas utilizadas serán el test y el cuestionario. Las entrevistas, porque se desea saber los motivos por los que estas personas están realizando este cambio y la herramienta utilizada para esta técnica sería el cuestionario.

SOLUCIÓN

Tras la problemática ya mencionada sobre la falta de actualización del material formativo scout, es que se presentaron ideas de solución ante este problema. El proceso se inició reconociendo los principales problemas del contenido actual. Posteriormente se realizó una conversación con diversos miembros de la asociación scout, tanto niños y jóvenes como adultos voluntarios. Con los niños y jóvenes el recurso utilizado fue la encuesta para identificar los siguientes puntos: Tiempo en el movimiento, estado de su progresión personal, tiempo tomado para alcanzar el estado en el que se encuentra, motivación y relevancia de la información y análisis del material actual. Por otro lado, para los adultos voluntarios se utilizó el método de entrevista para poder obtener información y se conversó acerca de los motivos por los cuales no se habían desarrollado nuevas versiones del material, siendo la respuesta a ello la falta de propuestas, pero que la comisión nacional de material educativo se estaba reuniendo para lanzar un nuevo material que se adapte a las características actuales de los niños y jóvenes. También se conversó la problemática que genera que los jóvenes scouts no inicien su sienta de progresión. La propuesta presentada es un juego para interfaz móvil, este tiene 3 tipos de dinámica dentro de una historia la cual ha sido construida utilizando las herramientas que brinda la gamificación y el diseño de información y ambientado por el folklore scout. Estas preguntas abarcan las 6 áreas del conocimiento del método scout. Se realizó un proceso de iteración entre los usuarios para definir el naming de la aplicación, paleta de color, paleta tipográfica, estilo de ilustración, diseño de interfaz, diseño de historia, entre otros. Finalmente, la propuesta final es la aplicación “Bitácora Scout¹”, en la cual los niños se registran utilizando su DNI, esto servirá para cotejar los datos con la base de datos de Asociación Scouts del Perú como edad, grupo y rama a la que pertenecen para que puedan iniciar una pista de comando (circuito de

¹ Bitácora Scout: URL a la presentación de la propuesta <https://shr.name/OGpDx>

actividades) de acuerdo con la rama y etapa de progresión en la que se encuentran. El primer tipo de juego es el personal donde cada lobato va respondiendo preguntas que sirven de refuerzo a los conocimientos previamente aprendidos en las reuniones scout. Si los lobatos aciertan a la primera obtienen 3 estrellas y una ficha de información extra. En caso de no acertar hay tiene la opción de repetir, pero con menor número de estrellas. De esta forma ellos van avanzando por el circuito hasta culminarlo lo que a su vez indica que tiene el conocimiento suficiente para pasar a la siguiente etapa de progresión. El segundo nivel de juego es a nivel de seisenas aquí los lobatos agrupados en las niñas seisenas que en su reunión de grupo habitual deben cumplir misiones. El tercer y último nivel de interacción es a nivel a manada en el cual las manadas de diversos grupos compiten en eventos especiales en los cuales deben responder preguntas sobre una temática y los ganadores pueden obtener parches exclusivos de la aplicación.

Por último, la propuesta fue testada en el público objetivo y recibió un gran nivel de aceptación siendo que el 100% del universo estudiado se sintió interesado en el material motivado por iniciar su sistema de progresión y dijo preferir esta propuesta a la presentación actual del material.

CONCLUSIONES

El presente trabajo investigó acerca del déficit en la presentación del material educativo scout, se hizo una investigación para identificar las raíces del escultismo y el método scout, para que las propuestas posteriores no se desliguen de la base fundamental del movimiento. Se diseñó una propuesta tonando en cuenta de las necesidades y deseos del público objetivo y también con las necesidades que presenta el movimiento en la actualidad. S realizó un proceso iterativo en el cual se tono al usuario como miembro activo en la creación teniendo una muestra de 160 personas a las que se le realizaron diversas encuestas para definir la gráfica, y las funciones. Por otro lado, se tuvo en cuenta también la opinión de expertos en la rama para correcciones de estilo. Por último, se realizó un último testeo en 60 niños que pertenecían al público objetivo para comprobar el éxito de la propuesta, finalmente el 100% del universo que participó del testeo prefirió la propuesta presentada a la presentación actual validando así la hipótesis que se había presentado. Es decir, las herramientas brindadas por el diseño de información que en este caso fueron el diseño UX/UI y el diseño de juegos permitieron aumentar el nivel de motivación de los niños por un material que ellos consideraban poco atractivo.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (2016). *El esculatismo en España. Estudio del Programa de Jóvenes del Movimiento Scout Católico y propuesta de implantación*. (Tesis de Fin de Grado, Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Palencia, España). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/132345733.pdf> [Consulta: 15 de Abril de 2019].
- Aguilar, P. (2010). *Diagnóstico Organizacional de la Asociación de Scouts*. (Tesis de Grado de Magister, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú). Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/1290> [Consulta: 21 de Abril de 2019].
- González, D. (2017). *La Gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. (Tesis de Fin de Grado, Universidad de Burgos. Facultad de Educación. Burgos, España). Recuperado de http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/4674/1/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf [Consulta: 28 de Mayo de 2019].
- Gutiérrez, G. (2013). *El Movimiento Scout como un eje que apoya el desarrollo social de los niños de 8 y 9 años*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Panamericana. Facultad de Educación. México D.F., México). Recuperado de http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/4674/1/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf [Consulta: 15 de Mayo de 2019].
- Lopez, C. (2013). *La gamificación en el área de economía*. (Tesis de Maestría, Universidad de Almería. Facultad de Economía, Empresa y Comercio. Almería, España). Recuperado de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2294/Trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 18 de Junio de 2019].
- Martín, F. (Octubre, 2005). Diseño de Información. *No solo usabilidad.4*. Recuperado de no solo usabilidad: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenoinformacion.htm> [Consulta: 04 de Mayo de 2019].

Movimiento Scout Católico. (8 de Mayo de 2011). Recuperado de: <https://scouts.es/media/2015/03/4-el-mc3a9todo-scouts-msc2.pdf> [Consulta: 18 de Junio de 2019].

Ramírez-Acosta, K. (2017). Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo. *Revista Tecnología En Marcha*, 30(5), 49-54. <https://doi.org/10.18845/tm.v30i5.3223> DOI: 10.18845/tm.v30i5.3223

Rivera, M. (2017). *Efecto del programa educativo “Método scout” en las habilidades sociales en niños del tercer grado de primaria -2017*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Santa María. Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades. Arequipa, Perú). Recuperado de http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/4674/1/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf [Consulta: 15 de Mayo de 2019].

Vallory, E. (2012). El escultismo y el carácter intuitivo de su acción educativa. *Educación social. Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 50, 80-90. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/39107571.pdf> [Consulta: 04 de Mayo de 2019].