

Proceso de co-creación de una cartilla tipo cómic para conocer problemas sentidos por niños(as) campesinos

Process of co-creation of a comic type primer to know problems felt by peasant children

María del Pilar Díaz-Murillo.^{1*} <http://orcid.org/0000-0002-6400-9253>

Mario Orlando Cueca-González.² <http://orcid.org/0000-0002-3691-6032>

Carmen Elisa Castiblanco-Moreno.³ <http://orcid.org/0000-0003-4406-3700>

¹ Facultad de Medicina. Departamento de Salud Pública. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.

² CREATIVA. Bogotá, Colombia.

³ Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) Bogotá, Colombia.

* Autora para correspondencia: mddiazm@unal.edu.co

RESUMEN

Introducción: El texto deriva del proyecto de extensión solidaria Participación Comunitaria y calidad de vida: un ejercicio de empoderamiento en una población campesina de la Inspección de La Virgen, en Quipile, Colombia. Su **objetivo:** describir el proceso de co-creación de una cartilla infantil tipo cómic entre niños de ambos sexos

de la Inspección de La Virgen (Quipile, Cundinamarca) y el equipo de trabajo de la Universidad Nacional de Colombia

Métodos: Se utilizó el diseño participativo para identificar los problemas desde la mirada de los niños. Los participantes pertenecían a la Inspección de La Virgen y a las veredas Galilea, San Nicolás, San Isidro y Estambul.

Resultados: Los dibujos hechos por los niños/as inspiraron los títeres de los superhéroes de la obra. Las representaciones en la cartilla simbolizaron los problemas: Contaminación en la quebrada, Discusiones, La contaminación del aire, Las peleas familiares; títulos de las historias de la cartilla Las grandes aventuras de Tony y la Súper Ardilla en La Virgen.

Discusión: El uso de la cartilla, en conjunto con los títeres, ayuda a reflexionar con los niños sobre sus realidades. La experiencia puede contextualizarse a comunidades campesinas con características similares. La cartilla constituye una herramienta útil en el proceso de formación de la concientización de problemas sociales en la población infantil.

Palabras clave: diseño participativo; co-creación; comunidad campesina; población infantil; concientización de problemas sociales.

ABSTRACT

Introduction: The text derives from the project of united extension Community participation and quality of life: an empowerment exercise in a rural population of the Inspección de La Virgen, in Quipile, Colombia. Its **objective:** to value the results of the process of co-creation of an infantile comic type primer prepared by children on their main problems and their possible solutions.

Methods: it was used a participative design to identify the problems from the children's point of view. The participants belonged to the Inspección de La Virgen and to the paths Galilee, San Nicolás, San Isidro and Istanbul.

Results: The drawings inspired the marionettes of the superheroes of the work. The representations symbolized the problems Contamination in the gorge, Discussions, The contamination of the air, The familiar fights; titles of the stories of the primer Tony's big adventures and the Super Squirrel in The Virgin.

Discussion: The use of the primer, as a whole with the marionettes, helps to reflect with the children on their realities. The experience can contextualize to rural communities with similar characteristics. The primer constitutes a useful tool in the process of formation of the campaign to raise public awareness of social problems in the infantile population.

Key words: participative design; co-creation; rural community; infantile population; social problems campaign to raise public awareness.

Recibido: 04/10/2019

Aprobado: 13/01/2020

INTRODUCCIÓN

El presente artículo surgió del proyecto de extensión solidaria Participación Comunitaria y calidad de vida: un ejercicio de empoderamiento en una población campesina de Cundinamarca, desarrollado en la Inspección de Policía¹ de La Virgen en Quipile, Cundinamarca; financiado por el proyecto de inversión Fomento de una Cultura de la Innovación en la Universidad Nacional de Colombia y aprobado por su Dirección Nacional de Extensión.

Es importante señalar que la Extensión en la Universidad Nacional de Colombia busca mejorar la calidad de vida de las comunidades con base en “El intercambio, la aplicación y la integración, en forma dinámica y coordinada, del conocimiento científico,

tecnológico, artístico y cultural que se produce en la Universidad (...).⁽¹⁾ En ese sentido, primero hay que conocer los problemas percibidos que afectan la calidad de vida de los habitantes de cualquier lugar, pues en estos se concentrará la atención.

Por lo tanto, trabajar con los niños es importante porque serán los adultos del mañana y tienden a reproducir lo que han experimentado en su infancia, ya sea positivo o negativo. Los niños y niñas tienen una visión particular de la realidad y como miembros de la comunidad deben ser escuchados y atendidos. Cosa que no es muy frecuente, a pesar de los derechos adquiridos. “Una de las formas que permite a los niños desenvolverse como sujetos de derechos es la participación, la cual puede manifestarse de distintas maneras: en la familia, la escuela, la iglesia, el barrio”.⁽²⁾

La participación infantil se entiende como:

[...] el ejercicio de poder de niños, niñas y adolescentes, entendido como el derecho – asumido como capacidad – de opinar ante otros y con otros, de hacer que sus voces sean tomadas en cuenta seriamente y de asumir responsablemente, según su grado de madurez y desarrollo, decisiones compartidas en asuntos que afectan sus vidas y las de sus comunidades. Es decir, poder de opinar, decidir y actuar organizadamente.⁽³⁾

Dado lo anterior y a partir de las experiencias participativas-lúdicas previas del equipo, el trabajo se planteó como participativo.

En la Inspección de La Virgen (Quipile, Colombia), gracias a estudios anteriores, ya se habían identificado problemas sentidos por los adultos: violencia intrafamiliar, saneamiento, consumo de drogas y derechos y deberes de los ciudadanos colombianos.⁽⁴⁾

No obstante, lo que se considera problema junto a sus respectivas soluciones, pueden variar de acuerdo con la edad, el género y las experiencias de vida. Excluir a los pequeños implicaría desconocer una parte fundamental de la población, ya que constituyen un eje fundamental de su comunidad; en el futuro ellos tomarán las decisiones, de las cuales dependerán las dinámicas socioeconómicas, políticas y culturales de la Inspección.

Los niños pueden ser víctimas de algún tipo de maltrato o presenciar conflictos en el interior de su familia o de su comunidad, lo cual los hace poseedores de experiencias particulares, a partir de las cuales pueden manifestar posturas y proveer soluciones matizadas por su inocencia. Dadas estas circunstancias, al trabajar con ellos se debe generar un ambiente de confianza y tranquilidad, en el que las actividades estimulen su libre expresión y creatividad, motivados por el juego y la diversión colectiva con sus compañeros y personas de confianza.

Einarsdóttir⁽⁵⁾ señala que durante mucho tiempo se dudó de la competencia de los niños para participar en una investigación y dar sus opiniones. Sin embargo, la metodología cualitativa destacó la posibilidad de buscar su perspectiva. Se menciona que investigaciones, con diversos métodos, mostraron que niños pequeños eran informantes confiables y proveían información valiosa. Como hecho importante este autor recalca que tales trabajos se construyeron con la convicción de que las perspectivas de los niños merecían ser escuchadas y que eran capaces de hablar sobre sí mismos si se usaba la metodología adecuada.

Lograr la participación de los niños conlleva una responsabilidad no solo con sus padres y maestros sino con ellos mismos y la labor a ejecutar, porque “fomentar la participación infantil implica, ante todo, un compromiso con los niños y jóvenes, al considerar que se pueden crear espacios que permitan un mejor desarrollo de sus capacidades en ambientes que respeten su dignidad como personas”,⁽⁶⁾ lo cual se puede lograr con un dialogo abierto.

Sin embargo, hay muchas formas de dialogar, que pueden ser directas o indirectas (por ejemplo, mediante títeres). En experiencias previas con los niños(as) de La Virgen, se observó que la lúdica es una vía de acercamiento al mundo infantil porque facilita la expresión de sus ideas mediante dibujos, canciones, marionetas, plastilina u otras herramientas cercanas a su diario vivir, que los/las divierten, los/las alejan de sentirse aburridos/as u obligados/as y les motiva a ser creativos/as aprovechando sus propias habilidades.

En la Inspección ya se habían obtenido buenos resultados con productos relativos al cuidado de la salud elaborados con los niños, tal y como se demuestra en resultados anteriores de Díaz, Reyes, Ramírez, Cueva y García⁽⁷⁾ y en los de Castillo, Heredia, Reyes, Díaz, Moncada, López y Suárez;⁽⁸⁾ experiencias con las cuales se corrobora que esta práctica estimuló el aprendizaje, el trabajo en grupo y la convivencia pacífica.

Por otra parte, entre los recursos didácticos que se manejan en los entornos educativos se encuentran diferentes productos tangibles, uno de ellos las cartillas. Éstas se fundamentan en imágenes, más apreciadas por los niños/as que el solo texto, ya que les brinda información gráfica instantánea, la cual es adaptable al acervo socio-cultural y personal de los niños/as. Para Guzmán: ⁽⁹⁾

Con el cómic, los personajes, - y a través de ellos los propios alumnos - hablan (expresión lingüística), se mueven (expresión dinámica), se expresan con gestos y muecas (expresión dramática), se relacionan (expresión social), se ubican en contextos (expresión natural), etc.

Los objetivos de la utilización didáctica del cómic en el aula deben responder siempre a esa necesaria lectura crítica y creativa que en la actualidad se ha de desarrollar para no ser auténticos “analfabetos icónicos” en la sociedad de la comunicación audiovisual.

Por ello se optó por la co-creación de una cartilla tipo cómic. El término co-creación, aunque proviene del mundo del mercadeo y la innovación, permite un trabajo colaborativo entre las partes creadoras, teniendo en cuenta que el producto final se ajustará a las preferencias, en este caso, de la población infantil, que es parte activa en el proceso. Para Polo,⁽¹⁰⁾

La innovación abierta requiere en cualquier caso la vinculación y el compromiso [...] con las comunidades a las que se quiere involucrar. Invertir en ese compromiso y crear vínculos emocionales y duraderos basados en relaciones honestas con las personas [...] es la mejor estrategia [...] para producir innovación. Las personas son el motor de la innovación, y poner a las personas en el centro, es la única solución posible para afrontar con éxito el siglo XXI.

Igualmente, el proceso de co-creación de cartillas implica el manejo de personajes del mundo simbólico de los niños, que les facilita la comunicación y la expresión de situaciones problemáticas que hayan experimentado. He ahí la razón para el uso de títeres y la creación de personajes que protagonicen y representen sus realidades como elementos mediadores en la manifestación de sus problemas.

El desarrollo de las dinámicas para la identificación de los problemas por los niños y la elaboración misma de la cartilla-cómic demanda la mirada de diferentes disciplinas y la participación activa de personal de apoyo. Por ello, “[...] la creación de tebeos e historietas en el aula se convierte, sin duda, en una actividad interdisciplinar, con altas dosis de motivación para los alumnos”.⁽⁹⁾

Planteado ya lo anterior, el objetivo del presente artículo se refiere a valorar los resultados del proceso de co-creación de una cartilla infantil tipo cómic entre niños de ambos sexos de la Inspección de La Virgen (Quipile, Cundinamarca) y el equipo de trabajo de la Universidad Nacional de Colombia sobre lo que ellos consideran sus principales problemas y sus posibles soluciones.

METODOLOGÍA

Se utilizó el diseño participativo, el cual “[...] garantiza que se tienen en cuenta los conocimientos, ideas y experiencias existentes [en la comunidad], y que las decisiones operativas tienen sentido”⁽¹¹⁾ para los destinatarios del producto. Tal diseño se desarrolló de una manera lúdica para identificar los problemas desde la mirada de los niños, dándoles la libertad para trazar las soluciones desde su propia perspectiva.

La participación es fundamental porque:

[...] implica diálogo, intercambio y colaboración. Esto se logra uniendo a los individuos, promoviendo su protagonismo, no sólo en la práctica transformadora, sino en el estudio y análisis de esa realidad y en la proyección de las acciones, al permitir

que se conviertan en partes activas de ella, para lograr que cada transformación sea duradera y estimular el sentido de compromiso y un marco de referencia confiable.⁽¹¹⁾

Lo participativo permite el desarrollo de sujetos activos, reflexivos y transformadores que piensan, hablan y hacen por sí mismos, esto lleva consigo la formación de valores, principios y convicciones que le permitirán desarrollar su autotransformación y proyectar alternativas encaminadas a promover la solución de problemas que afectan a la sociedad, no sólo a un nivel inmediato sino incluso a largo plazo.⁽¹²⁾

Para la realización de este trabajo se tuvo en cuenta la Resolución No. 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia,⁽¹³⁾ el Código de Infancia y Adolescencia ⁽¹⁴⁾ y la Convención sobre los Derechos del Niño.⁽¹⁵⁾ El consentimiento informado para la participación de los niños fue de carácter oral, aceptado por madres y ludotecarias de la Ludoteca de Colsubsidio de la Inspección de La Virgen.

Los criterios de inclusión fueron: participar voluntariamente, ser residentes de diferentes veredas² o del casco urbano de La Virgen, ser usuarios de la ludoteca de Colsubsidio y ser niños o niñas entre los 6 y 12 años de edad. Los de exclusión fueron: no querer participar en las actividades relacionadas con la cartilla, no tener el consentimiento de los adultos responsables, ser menor de 6 años o mayor de 12 y no ser residente de La Virgen.

El trabajo directo con los niños de ambos sexos comprendió 5 sesiones, provenientes esencialmente de la cabecera de la Inspección de La Virgen y de las veredas Galilea, San Nicolás, San Isidro y Estambul.

RESULTADOS

Cuando comenzó el presente proyecto se identificó una tendencia en los habitantes de la Inspección a afrontar los conflictos mediante violencia física, especialmente en las familias y que el rumor se constituía en un factor generador de conflictos, lo cual abona

situaciones de agresividad en la población. Así que se asumió que los niños comentarían sobre algún tipo de violencia, lo que efectivamente ocurrió.

En un principio se comenzó con una muestra de 25 niños, en el año 2014 y a lo largo del proceso se incorporaron nuevos participantes para una asistencia promedio hasta de 34 a cada encuentro en cada vereda, con lo cual se cerró la etapa experimental con un incremento notable en la participación, en el 2018. Se acumuló la cifra de 169 participantes, según la asistencia de los niños(as) a cada sesión, cuyas edades oscilaban entre los 6 y los 12 años. Con ellos se constituyó un grupo base de trabajo. Cada sesión tuvo un carácter lúdico. Con los niños(as) además de establecer los problemas sentidos y reconocer cómo manejarlos, se obtuvieron los insumos necesarios para la elaboración de las piezas gráficas educativas basadas en su creatividad. (Tabla 1)

Tabla 1. Fases del trabajo con los niños(as) en la ludoteca de La Virgen

Fase	No. de niños(as)	Actividad
1	27	Reflexión sobre el concepto de problema.
2	35	Identificación de problemas sentidos en el pueblo y los hogares. Primera lluvia de ideas sobre superhéroes, sus características y poderes.
3	32	Selección de animales superhéroes (perro y ardilla) y análisis sobre formas de solución de los conflictos.
4	30	Dibujo de los personajes elegidos.
5	45	Obra de títeres con los personajes para representar los problemas y las soluciones propuestas. Grabación de la sesión.

Fuente: Cronograma de intervención con los niños tomado del diseño inicial

De allí surgió la idea y nombre de los superhéroes:

- Tony el superperro, graduado en Medicina con poderes especiales como la superfuerza, los superoídos, el supersoplido y la supercapacidad de curación.

- Superardilla, profesora de profesión, cuyos principales poderes son el superconocimiento, los gases aturdidores, recoger la basura y apagar incendios.

Elaboraron entonces los dibujos, que sirvieron de inspiración para la confección de los títeres de los superhéroes utilizados en la obra de títeres. Ayudados por estos y otros existentes en la ludoteca, los niños hicieron representaciones que simbolizaron cada problema y su solución.

Con esas representaciones se construyó una obra de títeres que implicó el montaje de esquemas de diálogo y la elaboración de un guión para las escenas de la obra. Sus textos dieron origen a los diálogos de los títeres de las cuatro historias (problemas):

- Contaminación en la quebrada.
- Discusiones.
- La contaminación del aire.
- Las peleas familiares.

Las historias que estas generaron dieron lugar a la cartilla Las grandes aventuras de Tony y la Súper Ardilla en La Virgen (Fig 1), posteriormente representadas en capítulos de la cartilla; cada una de las actividades se articuló con el trabajo de las ludotecarias, lo cual facilitó la labor en la ludoteca.

Fuente: Foto de la Diseñadora Industrial Laura Rodríguez



Figura 1. Portada de la cartilla.

La elaboración de la cartilla-cómic determinó la concreción de un trabajo interdisciplinario en que participaron un diseñador industrial, especializado en Diseño y Desarrollo de Producto; una antropóloga, magister en Salud Pública; una Diseñadora Industrial, magister en Diseño Multimedia, quien digitalizó los dibujos de los superhéroes y plasmó los textos de las historias en formato de cómic; una diseñadora industrial que fabricó los títeres; dos ludotecarias de la Ludoteca de Colsubsidio y la asistente administrativa del proyecto, quien también participó como tallerista y camarógrafa.

Aunque por recursos (dinero y tiempo de ejecución del proyecto) la cartilla no se alcanzó a generalizar como un producto científico del proyecto, sí se entregaron 25 ejemplares al rector del colegio de La Virgen para su empleo como material de reflexión entre los/las estudiantes más pequeños/as de la institución.

DISCUSIÓN

La identificación de problemas y el planteamiento de soluciones con la participación de la población infantil es útil para hacer conciencia sobre los fenómenos que se presentan en la vida cotidiana, a la vez que los convoca a reflexionar de una manera crítica y constructiva.

La actividad lúdica, como herramienta o recurso de intervención y utilizada para tal identificación, se constituye en elemento fundamental para abordar a los niños e identificar sus problemas. Como Sánchez y Torres recuerdan que:

La lúdica es una herramienta que facilita la interacción, permitiéndole al niño compartir espacios para disfrutar, divertirse, aprender y socializar experiencias de su vida cotidiana, donde pueden utilizar la imaginación, fomentando su creatividad, lo cual le ayuda a mejorar de forma significativa y a explorar así sus capacidades habilidades y destrezas. ⁽¹⁶⁾

El trabajo con la población infantil requiere del manejo de dinámicas lúdicas y de empatía, reforzadas con materiales y recursos que permitan a los niños manifestar y materializar sus ideas con sinceridad e imaginación. Un ejemplo de lo anterior fue la campaña “Los Guardianes de la Salud”, que en México invitó a padres, madres y público en general a involucrarse en la salud infantil mediante historietas con 8 personajes principales: Jaguar Boy, Mariposa Girl, Quetzal Girl, Mapache Boy, Monarca Girl, Venado Boy y Monqui Girl;⁽¹⁷⁾ respecto a lo cual Alejandro Salinas Rojas, ilustrador de los comics, señaló que “[...]. para crear la comunicación destinada a los niños primero buscaron hablar como ellos y, dentro de las historias, crear momentos que son interesantes y representativos en sus vidas”.⁽¹⁷⁾ Esto último coincide con el proceso que, mediante títeres, se hizo con los niños/as en La Virgen y que permitió hablar en ellos en sus propios términos.

Por su parte, Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca comentaron sobre las prácticas lúdicas:⁽¹⁸⁾

[...] son una estrategia adecuada para que la gente identifique problemas [...], tome consciencia de ellos y perciba la necesidad de participar en las alternativas de solución. Asimismo, la gente [...] [aprecia que tales] actividades [estén] vinculadas con su realidad, [y no son] desarrolladas [...] como imposiciones externas, sino en respuesta a su contexto socioeconómico y cultural.

Asimismo, trabajar con los infantes permite explorar problemas desde su óptica y reconocer que son sujetos sociales activos y con derecho a expresar su opinión. Además, hay que tener presente, como lo dijera Vera y Zapata, que a los niños/as “[...] en muchos países no se le[s] da la debida importancia. [...]. Al final, los niños son sujetos de derecho con una creatividad e imaginación inagotable, y requieren de un espacio para que sus opiniones sean escuchadas”.⁽¹⁹⁾

Se concluye que, el diseño participativo en la fabricación de material educativo, como el de la cartilla y los títeres, es útil para desarrollar e implementar estrategias y/o plantear alternativas de solución para los problemas percibidos por los miembros de una comunidad. La co-creación que involucra este tipo de diseño también genera una identificación cultural en los niños, hombres y mujeres, a través de los personajes co-

creados. Además, como lo señalaron Morales-Urrutia et. al “la aplicación del co-diseño [...] [permite] un entorno de creación basado en el diálogo y experiencias que [...] [logra] un resultado apegado a la realidad y gustos del usuario”.⁽²⁰⁾

Por lo tanto, con el diseño participativo se logran productos adecuados para el contexto socio-cultural y económico de la población, ya que éste determina y guía al equipo profesional por la ruta apropiada no sólo para la elaboración con ellos, de dicho material sino para su adecuada apropiación y consecuente efectividad. Por su parte, Martínez y Correa⁽²¹⁾ concluyeron que:

El diseño participativo es un proceso de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos, en el cual cobran relevancia tanto la forma en que se desarrolla el proceso y las premisas de trabajo como los resultados de diseño a los que se arriba.

Es importante resaltar que el uso de la cartilla, en conjunto con los títeres, ayuda a reflexionar con los niños en el colegio de La Virgen sobre las realidades detectadas, lo cual potencia una educación crítica sobre ellas. En ese sentido, cabe agregar que

El uso de títeres, en el proceso de aprendizaje, incorpora el cuerpo, los sentidos, las emociones, la imaginación y la fantasía, aumentando las conexiones mentales que facilitan la fijación del conocimiento, es decir, el aprendizaje profundo, y con ello, logran provocar un cambio en la conducta. Las posibilidades del uso de títeres en la educación son ilimitadas [...].⁽²²⁾

Debe tenerse en cuenta también que los relatos de los niños son confiables en investigación, como lo afirmaron Dockett y Perry,⁽²³⁾ son narradores competentes y efectivos de sus propias experiencias. Hecho que coincide con lo constatado durante el proceso de la intervención en la comunidad, pues los problemas relatados por los niños concuerdan también con algunos de los mencionados por adolescentes y adultos de La Virgen; ejemplo de ello lo es la contaminación del agua, señalada como problema sentido por los diferentes grupos de edades de la población.

Cuestión importante la anterior, pues como lo identificó Barraza,⁽²⁴⁾ en su estudio sobre percepciones del ambiente de los niños a través de dibujos, los problemas ambientales

afectan el modo en que ellos perciben la vida y se preocupan por el mundo. Igualmente, Farokhi y Hashemi,⁽²⁵⁾ aseveran en un artículo sobre el análisis de dibujos de niños, que estos pueden proveer información valiosa sobre el desarrollo de sus percepciones de los niños sobre su ambiente.

Es importante señalar que la información (problemas sentidos) resultado del trabajo con los títeres y concretada en la cartilla, equivalió a hacer un pequeño diagnóstico con la población infantil de La Virgen. Asimismo, hay que tener en cuenta que

Los títeres dan paso a que la representación de roles por parte de los niños sea más fácil y atractiva, les permite explorar nuevas situaciones, ser empáticos, y adaptarse a nuevos ambientes. Además, logran improvisar y hablar sobre sus propias experiencias con mayor seguridad.⁽²⁶⁾

Se recomienda para el trabajo de campo de cualquier proyecto de investigación, organizar las actividades teniendo en cuenta las fechas y hechos importantes en la zona de trabajo, para así no arriesgar el éxito de lo planeado por falta de asistencia, o continuidad de los participantes y del personal de apoyo.

En definitiva, experiencias como la de La Virgen pueden ser contextualizadas a comunidades con características similares y la cartilla se puede constituir en una herramienta útil para maestros de primaria para ser empleada en el proceso de formación de la concientización en el alumno.

Agradecimientos

A todos los niños y niñas de La Virgen que participaron en las dinámicas y actividades que dieron origen a la cartilla; a las ludotecarias de Colsubsidio Ruth Camargo y Yeimi Abogado, a la diseñadora industrial Laura Rodríguez por plasmar en la cartilla los superhéroes creados por los niños(as), a Lilibeth Vasco por la elaboración de los títeres, al rector del colegio Álvaro Hartmann por su apoyo e interés en el proyecto, así como a la antropóloga Lina Moreno y a la socióloga Natalia Gómez por su trabajo de campo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Universidad Nacional de Colombia. Extensión UN. Sistema de Investigación UN (SIUN) [Internet]. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia; 2018 [citado el 31/3/2018]. Disponible en: <http://extension.unal.edu.co/acerca-de/objeto-y-principios/>
2. Corvera N. Participación ciudadana de los niños como sujetos de derechos. Pers y Soc [Internet]. 2011 [citado 26/8/2019];XXV(2): 73-99. Disponible en: http://www.sename.cl/wsename/otros/participacion_2013/Documentos_bibliograficos/nuevos/Participaci%C3%B3n%20ciudadana%20de%20los%20ni%C3%B1os%20como%20sujetos%20de%20derechos.pdf
3. Arnillas G, Paucar N. Monitoreo y Evaluación de Participación Infantil [Internet]. Lima, Perú: Programa Editorial DINA; 2006 [citado 26/8/2019]. Disponible en: https://resourcecentre.savethechildren.net/node/1408/pdf/1362_0.pdf
4. Díaz MP, Reyes P, Ramírez N. Propuesta Proyecto de Extensión “Participación comunitaria y calidad de vida: ejercicio de empoderamiento en una población campesina de Cundinamarca”. Inspección de La Virgen, Municipio de Quipile (Cundinamarca), Colombia: Universidad Nacional de Colombia; 2013.
5. Einarsdóttir J. Research with children : methodological and ethical challenges. European Early Childhood Education Research Journal [Internet]. 2007 [cited 31/8/2018];15(2): 197-211. Available from: <https://doi.org/10.1080/13502930701321477>
6. Muñoz D.(Coordinador). Participar también es cosa de niños. Valencia, España: UNICEF y SAVE THE CHILDREN; 2003 [Internet] [citado 31/8/2018]. Disponible en:

<https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/guiaparticipacionvalencia.pdf>

7. Díaz MP, Reyes P, Ramírez NA, Cueva MO, García EG. Actividades lúdicas: una experiencia educativa para el control de las geohelmintiasis. Paraninfo Digit [Internet]. 2009 [citado 9/9/2018]; 7. Disponible en: <http://www.index-f.com/para/n7/025p.php>
8. Castillo N, Heredia R, Reyes P, Díaz MP, Moncada L, López C, Suárez R. XXI Congreso Latinoamericano de Parasitología FLAP. Programa Científico. En: FLAP. Ministerio de Salud Pública - Instituto Nacional de Investigación en Salud Pública, editores. Monitoreo del efecto de la educación lúdica para el control de las geohelmintiasis en una comunidad rural de Colombia; 2013. Guayaquil, Ecuador: FLAP [Internet]. 2013 [citado 10/9/2018]: 31. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/170547943/Programa-FLAP-2013#fullscreen=1>
9. Guzmán M. El cómic como recurso didáctico. Rev española Pedagog Magna [Internet]. 2011 [citado 11/9/2018];10:122-31. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/277801>
10. Polo F. Cómo vincular las comunidades de co-creación y la innovación abierta [Internet]. Reporte Digital. 2013 [citado 7/6/2018];. Disponible en: <https://reportedigital.com/transformacion-digital/como-vincular-comunidades-co-creacion-innovacion-abierta/>
11. Groupe Urgence, réhabilitation, développement (Groupe URD) (editor). Manual de la participación para los actores humanitarios: cómo mejorar la implicación de las poblaciones afectadas por la crisis en la respuesta humanitaria. [Internet]. 2009 [citado 11/9/2018];. Disponible en: https://books.google.com.cu/books/about/Manual_de_la_participaci%C3%B3n_para_los_act.html?id=LLTPngEACAAJ
12. Brizuela Z, Saéz A, Jústiz M. Metodología para la Educación Comunitaria. Hum

- Med [Internet]. 2015 [citado 28/3/2018];15(1):107-27. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v15n1/hmc071115.pdf>
13. Ministerio de Salud de Colombia. Resolución 8430 de 1993 - 1 Vol. 1993, octubre 4 de 1993 [Internet]. 1993 [citado 10/2/2018]:1- 12. Disponible en: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
14. Congreso de Colombia. Ley No. 1098. Código de Infancia y Adolescencia. Bogotá, Colombia: Diario Oficial de Colombia [Internet]. 2006 [citado 11/2/2018]. Disponible en: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2006/4609.pdf>
15. UNICEF. Convención sobre los Derechos del Niño. Resolución 44/25 del 20 de noviembre de 1989 [Internet]. Ecuador: UNICEF/ECU; 1990 [citado 11/2/2018]. Disponible en: <https://www.unicef.org/ecuador/informes/convenci%C3%B3n-sobre-los-derechos-del-ni%C3%B1o-0>
16. Sánchez AM, Torres MC. La lúdica como elemento de intervención pedagógica en la disminución de la agresividad en niños. Fundación Universitaria Los Libertadores [Internet]. Bogotá, Colombia; 2017 [citado 20/12/2019]. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1173/sanchezadriana2017.pdf?sequence=2>
17. BIENESTARALDÍA [Internet]. México: WordPress; c 2016-7 [actualizado 27/04/2018; citado 21/12/2019]. Enseñarán a niños hábitos saludables a través de cómics; aprox. 4 pantallas. Disponible en: <http://bienestaraldia.com/2018/04/27/ensenaran-ninos-habitos-saludables-traves-comics/>
18. Ramírez NA, Díaz MP, Reyes P, Cueva MO. Educación lúdica : una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. Rev Med [Internet]. 2011 [citado

11/9/2018];19(1):23-36. Disponible en:

<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/rmed/article/view/1225/955>

19. Vera Aranda N, Zapata Sánchez C. La participación de los niños en la gestión pública y el desarrollo urbano. Dossier Lima. Revista de Arquitectura de la Universidad de Lima [Internet]. 2019 [citado 2/2/2020];5:189-202. Disponible en: <http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Limaq/article/view/4534/4507>

20. Morales-Urrutia E, Ocaña JM, Santamaría Aguirre JL, Pérez-Marín D. Interfaz de usuario enfocado en el co-diseño con niños. Revista ibérica de sistemas y tecnologías de información [Internet]. 2019 [citado 2/1/2020];22(08):147-160. Disponible en:

<https://search.proquest.com/openview/0577ed14fff702e5fcaa96ef67637c3e/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

21. Martínez CF, Correa EN. Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos. Experiencia en Mendoza (Argentina). Cuadernos de Vivienda y Urbanismo [Internet]. 2015 [citado 2/2/2020] 8(15):36-55. Disponible en:

<http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.cvu8-15.dpeu>

22. Álvarez EM, Hechenleitner-Carvallo M I. Títeres: sus usos en salud y enseñanza en Enfermería. Educación Médica [Internet]. 2019 [citado 21/12/2019];20(S1):148-151. Disponible en:

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1575181318301372?token=9346E06AC68DEA8EAC8FA21BC818A886CEC434DD4CF9D2B940CB75B91807EBDB10FEC8E57C9F043E544900ED6529DE31>

23. Dockett S, Perry B, Dockett S, Perry B. Trusting children's account in research. Early Child Res [Internet]. 2008 [cited 1/3/2018];5(1):47-63. Available from:

<https://doi.org/10.1177/1476718X07072152>

24. Barraza L. Children's Drawings About the Environment. Environ Educ Res [Internet]. 1999 [cited 1/3/2018];5(1):49-66. Available from:

https://www.researchgate.net/publication/248965326_Children's_Drawings_About_the_Environment

25. Farokhi M, Hashemi M. Social and The Analysis of Children's Drawings : Social, Emotional , Physical , and Psychological aspects. Procedia – Soc Behav Sci [Internet]. 2011 [cited 1/3/2018];30:2219–24. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.433>

26. Pachano Moncayo MG, Mediavilla E. (Dir.). El uso de los títeres como estrategia metodológica para la adaptación inicial al Centro Infantil de los Niños de 2 a 3 años de edad. [tesis]. Quito; Ecuador: Universidad de Las Américas; 2016.

Notas aclaratorias

ⁱ La Inspección de Policía equivale en Colombia a "...una instancia judicial en un área que puede o no ser amenazada y que ejerce jurisdicción sobre un determinado territorio municipal, urbano o rural y que depende del departamento o del municipio. Es utilizada en la mayoría de los casos con fines electorales. Su máxima autoridad es un Inspector de Policía".

Tomado de: Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). Conceptos básicos.

[Internet]. Colombia: DANE [citado 22/12/2018]. Disponible en:

https://www.dane.gov.co/files/inf_geo/4Ge_ConceptosBasicos.pdf

ⁱⁱ En Colombia las veredas cuentan con un poblado pequeño en el que suelen convivir los campesinos(as), quienes corrientemente están dispersos en el territorio. Las veredas deberían contar con todos los servicios públicos, centros de acopio, equipos de producción, vías para el transporte y comunicación cibernética. En cada vereda existe una Junta de Acción Comunal, encargada de orientar a la comunidad, dirimir conflictos y solucionar problemas.

Tomado de: Mendoza A. Vereda: unidad de vida y producción. Geoscopia: Contenido Geográfico.

[Internet]. Colombia (2011). Sociedad Geográfica de Colombia [citado diciembre 22 de 2018].

Disponible en: <http://sogeocol.edu.co/Pildoras/nota67.htm>

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no poseen conflicto de intereses respecto a este texto.

Contribución de los autores

María del Pilar Díaz-Murillo. Concepción y el diseño de la investigación, adquisición de datos, análisis e interpretación de los mismos, redacción del documento.

Mario Orlando Cueca-González. Adquisición de datos, análisis e interpretación de los mismos, revisión crítica del contenido intelectual y la aprobación final del documento.

Carmen Elisa Castiblanco-Moreno. Adquisición de datos, análisis e interpretación de los mismos, revisión crítica del contenido intelectual y la aprobación final del documento.