
Resumen: Estos últimos años en la Escuela Toulouse Lautrec, nos hemos enfocado a desarrollar proyectos de alto impacto social, incorporando dos pilares que para la escuela son sumamente importantes, la creatividad y la innovación. Este trabajo, busca evidenciar la importancia y el valor que tiene desarrollar estrategias creativas y de acción para involucrar a los estudiantes en situaciones reales y cómo desde el aula, se plantean estrategias para resolver esas necesidades de su entorno. Con esto queremos implantar en nuestros estudiantes la vena sensible frente a la sociedad que les tocó vivir, que, con su talento y aprendizaje a lo largo de su vida académica, se conviertan en agentes de cambio de su localidad, ciudad, país y por qué no, el mundo.

Palabras clave: Responsabilidad social educativa - estrategias educativas - pedagogía - creatividad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 272]

^(*) Maestra en Docencia universitaria y gestión educativa. Licenciada y Bachiller en educación. Bachiller en Ciencias de la Comunicación.

Introducción

El Libro Verde de la Comisión Europea, (Noviembre, 2002), define a la Responsabilidad social como “Un reto de innovación para las empresas, una oportunidad para el desarrollo de la riqueza ética de las naciones”. (Libro verde ELI, 2002, p. 7).

A partir de este libro, se desarrollan diferentes estrategias para promover acciones que generen sensibilidad y necesidad de aportar soluciones. Por ello en el entorno educativo es necesario transmitir a través de proyectos, conocimientos y competencias para que los estudiantes puedan encontrar soluciones a los problemas sociales, económicos y medioambientales desarrollando proyectos triple balance.

La responsabilidad social a nivel de pre grado, es la capacidad que tiene la institución educativa para poner en práctica una serie de estrategias relacionadas a los valores a través de diversos procesos como la gestión, la docencia y la investigación. (Jiménez, 2008).

Como parte de las estrategias educativas que desarrollamos, los estudiantes toman un gran protagonismo de responsabilidad social, destacando el apoyo a centros educativos del estado, organizaciones sin fines de lucro y organismos de gobierno, a través de convenios que nos permitan identificar las necesidades y aplicando creatividad e innovación, resolverlos no solo con una propuesta de prototipo de solución, si no, llegar hasta el desarrollo, creación, producción e instalación de la propuesta.

Este artículo está basado en 3 experiencias de responsabilidad social a través de alianzas con organizaciones sin fines de lucro, Casa Magia, asociación de voluntarias por los niños con cáncer. Juguete pendiente, organización que busca mejorar la vida de comunidades en situación de vulnerabilidad y el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Estas 3 experiencias fueron parte de la creación de 3 grandes proyectos que, llevados al aula y de forma interdisciplinaria y colaborativa, generaron soluciones que aportaron mejorar la vida de las personas impactadas.

La gran Batalla de Casa Magia

Esta iniciativa surge en Marzo de 2020, días antes de pandemia, se desarrolló la alianza con la Organización Casa Magia cuya visión es “Qué ningún niño con cáncer se quede sin tratamiento por falta de recursos económicos”, por lo tanto uno de los objetivos principales era lograr donaciones y desde la Escuela teníamos que encontrar el camino.

Se realizó la visita de nuestros estudiantes y docentes a la organización para trabajar con los niños del albergue y de la mano con ellos dibujar y crear el videojuego ideal pensada por niños, donde trasladan y reflejan sus miedos, carencias, necesidades, anhelos, sueños, para luego a través de un Game Jam llamado La gran batalla, transformaron en 48 horas las ideas de los niños del albergue en videojuegos reales.

La intención con este proyecto, además de sensibilizar a nuestros estudiantes, crear competencias que les permitan a futuro reaccionar ante necesidades sociales y lograr donaciones para el centro, es evidenciar la importancia de la creatividad y la innovación en la solución de problemas actuales. En este caso la creación de los videojuegos tuvo como base las ideas propuestas por los niños quienes, por medio de dinámicas y talleres lúdicos, expresaron qué les gustaría jugar y cómo se imaginaban su videojuego ideal, de esta forma, las ideas se transformaron en 4 videojuegos, siendo 3 los seleccionados para el landing de donaciones.

En consecuencia, esta iniciativa logró más de 5000 soles de donaciones que a pesar de la coyuntura del momento (pandemia) fue un gran alcance, además de promover la participación de nuestros estudiantes frente a una problemática social importante creando soluciones con aportes creativos, tecnología e innovación.

Pijamas felices de juguete pendiente

El papel de las instituciones educativas es de asumir un rol importante en la formación integral con fines éticos y en pro del desarrollo sostenible de la sociedad, por lo tanto, es preciso desarrollar relaciones con los diferentes organismos y asociaciones que nos permitan trabajar en pro de estos proyectos que les dará solución a los problemas identificados. El proyecto Pijamas felices, parte de una necesidad del pabellón de quemados del Hospital de salud del niño quienes a través de la ONG Juguete pendiente nos buscan para encontrar una solución creativa de cómo hacer para que los niños con quemaduras tengan un tiempo mejor en el hospital a pesar de las heridas.

Como parte de la investigación que se desarrolló en el aula, se descubre que los accidentes por quemaduras tienen un fuerte componente traumático debido al alto grado de dolor que experimenta el paciente, la destrucción de tejidos o miembros, así como el cambio de la imagen corporal que desencadena en baja autoestima y que afecta también su proceso cognitivo, generando problemas de socialización a futuro.

Otro descubrimiento fue que los niños al ser pacientes con quemaduras de 2do. y 3er. Grado tienen algunas partes del cuerpo expuestas mientras cicatrizan, a su vez, otras tienen que estar cubiertas con vendas especiales para facilitar la cicatrización y mejorar la circulación en músculos y articulaciones. Esto fue uno de los puntos de partida para el inicio del proyecto, diseñar un pijama que permita el movimiento, la torsión y flexión del cuerpo y así facilitar la rehabilitación de las zonas afectadas así como la fácil colocación de la prenda por el personal médico.

Nuestros estudiantes descubrieron un material innovador llamado Qoperfina Copper, una tela con fibras de cobre que contiene propiedades anti-bacterianas, antiinflamatorias y antifúngicas que protege las heridas y evita el crecimiento de bacterias, hongos y gérmenes. El cobre cuando toma contacto con la piel, forma un quelato que es absorbido a través de la membrana de la piel y transportado por todo el cuerpo.

La propuesta de diseño de la prenda fue una bata hospitalaria en forma de trapecio, con bolsillos delanteros con diseños lúdicos tipo parche, las mangas fueron propuestas con aberturas y broches a presión que permitió la colocación de vías y curación con mayor facilidad sin necesidad de manipular tanto al paciente, mangas asimétricas con diferentes diseños y una de las mangas estampadas con impresión 3D y tintes semi ecológicos, la espalda con velcro para evitar incomodidad al usar el pijama. El material seleccionado fue percala de algodón con 3% de fibra de cobre.

Una vez terminado el proyecto con la carrera de Diseño y gestión de la moda y al ser un proyecto interdisciplinario se traslada la necesidad a la carrera de Dirección de diseño gráfico para el diseño del packaging en base a la propuesta de la bata. Los estudiantes de diseño, desarrollan la propuesta de un packaging lúdico que se transforma en una máscara que luego es intervenida por el niño que recibe el pijama, adicional a ellos, la máscara tiene unos visores que le permite ver la manga con el estampado en 3D.

Finalmente, ingresa a la carrera de Diseño de producto e innovación tecnológica para elegir el mejor material para la producción de la propuesta de packaging. Este proyecto termina siendo desarrollado entre 3 carreras profesionales, creando sinergias y compar-

tiendo aprendizajes para la solución de un problema social que impacta sobre todo en fechas específicas. La creación y donación de Pijamas felices al Pabellón de quemados del Hospital del Niño se dio en diciembre, mes en el que el número de pacientes se incrementa por el uso de pirotecnia.

Se evidenció que los elementos lúdicos tienen efectos terapéuticos en contra del dolor, el tratamiento lúdico permite que el niño recree su realidad menos amenazante y más amable y confiable.

Innova tu mercado PNUD

Debido a los cambios y el uso incrementado de la tecnología, en la actualidad se ha vuelto indispensable impulsar estrategias de comunicación que promuevan cambios culturales en el sistema de los mercados de abasto a nivel nacional y así acelerar su transición a modelos de negocios competitivos, inclusivos y sostenibles. En este sector, los retos para el desarrollo han sido ampliamente estudiados. Según la Red Nacional de FabLabs, el sistema tradicional de mercados de abasto en Perú experimenta una brecha tecnológica de 80 años con respecto al promedio en la región latinoamericana. Esto, a su vez, se traduce en una serie de ineficiencias operativas que reducen sus ingresos y oportunidades de desarrollo. Esto se debe, en parte, a las complejas estructuras de gobernanza a través de la cual operan los mercados, que incluye a micro propietarios, arrendatarios, otros mercados competidores, gobiernos locales, entre otros, que dificulta la consolidación de acuerdos y la inversión estratégica para mejoras operativas y en infraestructura.

En este escenario, la aparición de tecnologías digitales abre una ventana de oportunidad para acelerar estos cambios, con un menor riesgo financiero en la transición de los modelos y con una mayor capacidad de agencia por parte de los individuos, más allá de las estructuras de gobernanza. Esto es particularmente relevante en el contexto de recuperación a la pandemia de la COVID-19, que ha impactado gravemente las economías de los 300,000 trabajadores de mercados de abasto a nivel nacional. No obstante, para lograrlo, es necesario derribar barreras de desconfianza entre los/as comerciantes y las herramientas tecnológicas, de tal manera que puedan descubrir los diversos valores agregados en su modelo de negocios; y entre las empresas digitales y los mercados como un sector meta, dado que existe una percepción de este público como “muy tradicional” o complejo para garantizar retornos a su inversión.

El proyecto se implementa en 5 mercados de Lima metropolitana, extendiendo este año hacia una de las provincias de Perú, el trabajo desarrollado se hizo dentro del aula de manera interdisciplinaria, entre las carreras de Diseño, Animación Digital y Marketing. Fueron cuatro proyectos desarrollados por equipos de docentes y estudiantes de Toulouse Lautrec, que fueron parte de la primera fase de Innova tu Mercado, iniciativa que buscó acelerar la transformación digital de los mercados de abasto de nuestro país para contrarrestar los efectos de la pandemia.

El proceso de desarrollo inició con el diseño y desarrollo de un *Landing Page*: “Innova tu mercado” una página web que centraliza la información sobre la iniciativa y permite visibilizar los mercados que han atravesado su proceso de transformación digital, una plataforma que desarrolla soluciones innovadoras y de fortalecimiento de capacidades que permiten acelerar la transición de los mercados tradicionales hacia modelos más inclusivos, sostenibles y resilientes.

“Mis caseros están cambiando”, fue el proceso de diseño y creación de afiches y tótems para ser ubicados en espacios claves dentro del mercado, esta intervención permitió conocer las necesidades de los consumidores y las nuevas formas de compra para la interacción con los comerciantes. De forma paralela con la carrera de animación digital, se creó “Mi puesto 4.0”, una serie de videos animados que permitió visibilizar el trabajo cotidiano en el mercado y el aprendizaje de herramientas digitales, desde los aspectos más básicos y necesarios hasta los más complejos. Esto permitió que los comerciantes puedan acceder a billeteras digitales y reducir el uso de dinero en efectivo.

Finalmente, se implementó un mural que fue instalado en el interior del mercado, demostrando las fortalezas de la comunidad comercial para superar la pandemia a través del uso de las herramientas digitales.

Este proyecto, tuvo resultados inmediatos, pues los comerciantes beneficiados por la iniciativa incrementaron sus ingresos en más del 50% desde su inserción en ITM. Más del 80% de beneficiarios entre los 35 y 60 años indicaron que a través del programa, sus habilidades digitales mejoraron. Por otra parte Toulouse Lautrec, obtuvo el Reconocimiento Nacional de buenas prácticas de Voluntariado 2021 (RENAVOL) organizado por el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables de Perú por el proyecto.

Conclusiones

La responsabilidad social entendida como una acción que se encarga de ayudar a las personas o sociedades vulnerables se convierte en un tema que nos debe involucrar a todos y desde el entorno educativo existen muchas oportunidades para generar estrategias que poco a poco se vuelva parte de nuestro que hacer. Los estudiantes demuestran interés además del involucramiento hasta la ejecución del proyecto, no solo al verlo hecho realidad, también al ver la satisfacción de las personas impactadas.

El papel de las instituciones educativas como actores importantes en los procesos de desarrollo social es fundamental, pues nos vemos obligados a estrechar lazos y generar vínculos con organizaciones que se encuentran muy cerca a las necesidades sociales, de esta forma la educación se vuelve integral, no solo se enfoca en habilidades técnicas, también en valores y transformación de realidades y personas.

Era necesario introducir este tipo de proyectos en las aulas, pues permite la interdisciplinariedad además con una mayor cantidad de estudiantes involucrados en cada proyecto, la educación actualmente nos exige ser más solidarios y trabajar a favor de la comunidad y para tener resultados positivos y concretos, se deben desarrollar acciones concretas,

planificadas y sostenibles en el tiempo, de tal forma que, el 100% de estudiantes se vean beneficiados e impactados.

Bibliografía

- Aldeanueva, I., Jiménez, J. (2012). *Experiencias internacionales en materia de Responsabilidad Social Universitaria*. Visión de Futuro” Año 10, Volumen No17, No 1.
- Díez-Palomar, J., & Flecha García, R. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24 (1), 19-30.
- Domínguez, M. (2009). Responsabilidad Social Universitaria. Vol. 8, 37-67.
- ESADE (2002), LIBRO VERDE DE LA COMISIÓN EUROPEA *Fomentar un marco europeo para la responsabilidad social de las empresas*. Barcelona.
- Martínez, L. (2014). La Morales, M.L (2019) *Un estudio fenomenológico de la violencia en la vida cotidiana infantil*. Sophia. 15 (1): 83-96.
- Responsabilidad Social Corporativa en las instituciones educativas. *Madrid: Estudios sobre educación*. VOL. 27, 169-191.
- Trujillo-Losada, M. F., Hurtado-Zúñiga, M. C., & Pérez-Paredes, M. J. (2019). Fortalecimiento de los proyectos educativos de las instituciones educativas oficiales del municipio de Santiago de Cali. *Rev.investig.desarro.innov.*, 9 (2), 319-331.
- Zárate, G. (2008). *Reacciones emocionales de los niños hospitalizados con quemaduras, así como de sus familiares*. Vol. 11, n. 1, 29-38.
-

Abstract: In recent years at the Toulouse Lautrec School, we have focused on developing projects with a high social impact, incorporating two pillars that are extremely important for the school: creativity and innovation. This work seeks to demonstrate the importance and value of developing creative and action strategies to involve students in real situations and how from the classroom, strategies are proposed to solve those needs of their environment. With this we want to implant in our students the sensitive vein in front of the society that they had to live, that, with their talent and learning throughout their academic life, become agents of change in their town, city, country and why. no, the world

Keywords: Educational social responsibility - educational strategies - pedagogy - creativity

Resumo: Nos últimos anos, na Toulouse Lautrec School, focamos no desenvolvimento de projetos de alto impacto social, incorporando dois pilares extremamente importantes para a escola: criatividade e inovação. Este trabalho procura demonstrar a importância e o valor de desenvolver estratégias criativas e de ação para envolver os alunos em situações reais

e como, desde a sala de aula, são propostas estratégias para resolver essas necessidades de seu ambiente. Com isso queremos implantar em nossos alunos a veia sensível diante da sociedade que tiveram que conviver, que, com seu talento e aprendizado ao longo de sua vida acadêmica, se tornem agentes de mudança em seu município, cidade, país e por quê, o mundo

Palavras-chave: Responsabilidade social educativa - estratégias educativas - pedagogia - criatividade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
