08

**Hocus Pocus: Propuesta
metodológica de
innovación para el
desarrollo de proyectos
con componente social**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2021.2.9>

Laura Nathalia González
Moreno y Lina Fernanda
Torres Argüello

Tunja en los años 2016 y 2017. Este doble papel que jugó el equipo de trabajo nos permitió identificar las falencias y las necesidades internas tanto a nivel operativo como a nivel organizativo de la iniciativa. De ahí surge la idea de elaborar una caja de herramientas que apoye la visión de cambio y contribuya a construir las condiciones para el diálogo y la reflexión del emergente movimiento ciudadano.

Descripción del proyecto Hocus Pocus

Es importante aclarar que este es una investigación cualitativa de corte exploratorio descriptivo por dos razones principales. Primero, existen pocos antecedentes acerca del tema, es decir, no hay estudios similares. En adición, se busca recopilar información teórica del problema de investigación. Asimismo, se utilizó la investigación acción participativa como base para el impulso del movimiento ciudadano.

Para el desarrollo del proyecto, en primer lugar, hicimos un análisis de la manera de operar. El resultado que obtuvimos es que la comunidad posee creatividad, pero carece de un proceso metodológico o una herramienta que les permita ser agentes de cambio y de transformación en su propia ciudad. De ahí que la intención del proyecto se convirtiese en acompañar al movimiento en pasar de la observación de las problemáticas sociales a actuar en la búsqueda por la resolución de las mismas.

Laura Nathalia
González
Moreno y Lina
Fernanda
Torres Argüello

Hocus Pocus:
Propuesta
metodológica
de innovación
para el
desarrollo de
proyectos
con
componente
social

La propuesta concreta que planteó el equipo de trabajo fue una metodología basada en la propuesta del *social feeling* y el *design thinking*. A ello se le añadió la temática de la magia. En ese sentido, las fases básicas del *design thinking*, es decir, empatizar, definir, idear, prototipar y testear se traducen en los encantamientos básicos de la guía de magia Hocus Pocus que los aprendices de magia deben llevar a cabo. En este caso, los hechizos buscan construir espacios de diálogo que permitan a la comunidad a identificar las problemáticas de su territorio para luego proponer soluciones a las mismas.

Para el desarrollo de la metodología y la discusión en cada fase el equipo utilizó como referencias películas y figuras icónicas de la magia. Asimismo, para los hechizos se crearon palabras híbridas entre el español y el latín. De este modo, se mezcló el tema de la magia con la propuesta metodológica social. Las cuatro fases de Hocus Pocus se denominaron: *Alocohora*, *diffindum*, *realicus* y *rennervate*. Cada fase se compone de un conjunto de actividades concretas y se representa como un hechizo.

El valor diferenciador de nuestra propuesta metodológica es la categorización o identificación de personajes. Esta se encuentra en la actividad de *discentibus*, la cual hace parte de la primera fase, *alocohora*. Esta actividad asigna personajes según la personalidad de cada integrante del grupo, con el fin de tomar un rol o un propósito en función de la iniciativa. La actividad está basada en el eneagrama de la personalidad, que se trata de un sistema de clasificación desarrollado por el psiquiatra chileno Claudio Naranjo. Este sistema describe nueve tipos básicos de personalidad, cada uno representa un mapa de características que denotan patrones de pensamiento, sentimientos y comportamientos.

Para la parte de diseño cada una de las estructuras de la propuesta metodológica responde a una armonía estética y funcional. Esta se cultivó a través del conocimiento de diseño. Se tuvo en cuenta la importancia de la unidad de valor cromático, una clara identificación de iconos, una selección tipográfica legible y una gráfica propia de cada actividad.

En principio, vale la pena mencionar que la metodología fue diseñada para implementarse de manera presencial. Para ello, se diseñó un taller dividido en tres jornadas de cuatro horas. Sin embargo, debido a la situación pandémica, el equipo se vio obligado a rediseñar la metodología y adaptarla a la virtualidad a través de la plataforma *Genially*.

Cuando se transformó la metodología al ámbito virtual, mantuvo la esencia de Hocus Pocus, la diversión, interacción y la comodidad del usuario. Para cumplir esto, se vincularon cada uno de los espacios digitales e incluso se adjuntó en la página web el material impreso. Como parte del monitoreo y de la adaptación a lo virtual se llevaron a cabo encuestas, se elaboraron videos y se reescribieron los textos para su mayor comprensión.

Conclusiones

En síntesis, se puede decir que el uso de una temática como la magia ayuda a captar la atención del usuario y facilitar el proceso de desarrollo de la propuesta metodológica para los mismos. A lo largo del proceso de desarrollo de Hocus Pocus, se confirmó que la mayoría de personas desconocían de qué se trataba una propuesta metodológica.

Por último, se recomienda que para este tipo de herramientas se haga una primera muestra presencial, ya que esto facilita que el usuario se familiarice con la propuesta metodológica y posiblemente se obtenga un mayor alcance poblacional. Esto se debe a que Colombia y, en especial, la población tunjana no está muy familiarizados con la modalidad virtual.

Laura Nathalia
González
Moreno y Lina
Fernanda
Torres Argüello

Hocus Pocus:
Propuesta
metodológica
de innovación
para el
desarrollo de
proyectos
con
componente
social