



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

La MISIÓN de FRUBB*i**

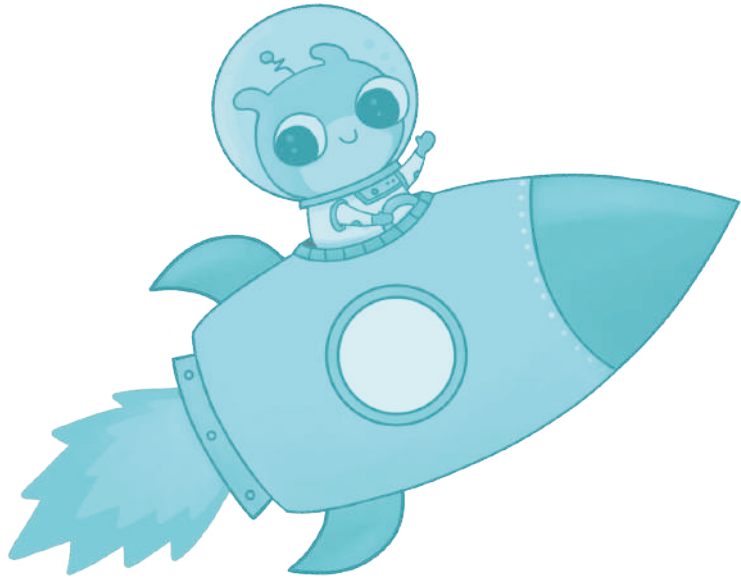
Material de registro y reforzamiento del aprendizaje
de habilidades socioemocionales

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al Título Profesional de Diseñador.

Autor: Francisca López Orellana

Profesora guía: Patricia de los Ríos

Julio 2019
Santiago, Chile



Agradecimientos

A mi mamá, por su amor y apoyo incondicional que me impulsan a levantarme y a seguir esforzándome cada día de mi vida.

Al Maxi, por su infinita paciencia y amor, por creer en mí y acompañarme siempre.

A mi profesora guía Patricia, por su apoyo y enseñanzas, por guiarme siempre con tanto cariño y buena disposición.

A la Marce, por todas las risas y su apoyo, por darme la oportunidad de trabajar con niños y conocer su maravilloso mundo.

A todas las personas que formaron parte de este proceso y que me aportaron con sus conocimientos, Natalie, Karime, Ignacia, Marcelo y Patricia.

Finalmente, agradezco a los colegios y niños que participaron en el proyecto.

Contenidos

01.

MARCO TEÓRICO

1.1 Salud mental en Chile	10
1.2 Prevención a través de la educación socioemocional	11
1.3 La educación socioemocional en el Plan de Estudios	13
1.4 Los primeros años escolares	17

02.

OPORTUNIDAD

2.1 Investigación en terreno	22
2.1.1 <i>La clase de Orientación</i>	22
2.1.2 <i>Entrevistas a apoderados</i>	24
2.1.3 <i>Entrevistas a psicólogas</i>	27
2.2 Los libros como herramientas de aprendizaje	28
2.3 Gamificación en la educación	30

03.

FORMULACIÓN

3.1 Oportunidad de diseño	34
3.2 Formulación del proyecto	36
3.3 Perfil de usuario	37
3.4 Contexto de implementación	39

04.

ANTECEDENTES Y REFERENTES

4.1 Antecedentes	42
4.1.1 <i>Análisis de estilo y gráfica infantil</i>	43
4.2 Referentes	44

05.

PROCESO DE DISEÑO

5.1 Selección de contenidos	48
5.2 Dinámica de gamificación	50
5.3 Narrativa	52
5.4 Diseño de personaje	54
5.5 Diseño del material	58
5.5.1 Testeo de personaje	60
5.5.2 Testeo de contenido nº1	64
5.5.3 Testeo de contenido nº2	66

06.

PROYECTO

6.1 Identidad gráfica	72
6.2 Producto final	75
6.3 Estructua de negocios	80
6.4 Proyecciones	82
6.5 Conclusiones	83

07.

BIBLIOGRAFÍA

08.

ANEXOS

Introducción

El problema de la salud mental en Chile adquiere mayor importancia cada día, es una situación compleja que compromete distintas áreas dentro de la vida de las personas y que afecta tanto a adultos como a jóvenes. A pesar de los esfuerzos y medidas implementadas para mejorar el acceso y calidad de los servicios públicos de salud mental, la alta prevalencia de los trastornos mentales en la población chilena no disminuye. Es por esta razón que se plantea la importancia de generar más medidas enfocadas en la prevención y no sólo en la rehabilitación.

Entre los distintos factores protectores que pueden actuar desde el área de la prevención, se encuentran las habilidades socioemocionales. Estas habilidades son abordadas dentro del Plan de Estudio establecido por el Ministerio de Educación (MINEDUC) desde Enseñanza Básica, sin embargo, tienen menor prioridad que el desarrollo cognitivo y el desempeño académico. Su desarrollo está contemplado principalmente dentro de objetivos transversales de aprendizaje y de la asignatura de Orientación, la cual tiene la menor cantidad de horas pedagógicas asignadas y muchas veces se utiliza como Consejo de Curso, disminuyendo aún más el tiempo total dedicado al trabajo de estas habilidades no cognitivas que son esenciales para el desarrollo integral de los niños.

El proyecto tiene como objetivo contribuir como una estrategia para reforzar el aprendizaje de contenidos de carácter socioemocional en el ámbito escolar, motivando a los niños a trabajar estas habilidades dentro y fuera de la sala de clases, además de promover el registro del progreso en el área. La propuesta que se presentará a lo largo de este libro, integra un interés personal por el área de la ilustración y el desarrollo de material dirigido a un público infantil.

01.

MARCO TEÓRICO

- *Salud mental en Chile*
- *Prevención a través de la educación socioemocional*
- *La educación socioemocional en el Plan de Estudios*
- *Los primeros años escolares*

1.1 La salud mental en Chile

En los últimos años, a nivel mundial se ha registrado un aumento en la prevalencia de problemas y trastornos mentales, provocando cambios importantes en la forma de entender la salud mental¹ en distintos ámbitos, como en la gestión de servicios, investigación, orientación formativa, entre otros (MINSAL, 2017). De acuerdo con el Plan Nacional de Salud Mental 2017-2025, Chile ha logrado significativos avances en la integración de políticas de salud mental, registrando mejoras en cuanto al acceso y calidad de los servicios del sector público de salud. Sin embargo, sigue existiendo una alta prevalencia de patologías psiquiátricas, las cuales constituyen el 23,2% de la carga de enfermedad total del país y se sitúan en el primer lugar de las causas de licencia médica desde el año 2008.

La importancia del tratamiento de los trastornos mentales radica en que pueden desencadenar distintos actos de violencia, trastornos alimenticios, consumo de drogas y el suicidio, siendo este último punto uno de los más relevantes, ya que Chile se posiciona en el segundo lugar de los países de la OCDE con la mayor tasa de aumento del suicidio². El Ministerio de Salud de Chile (2017) plantea que las brechas e inconsistencias de los servicios de salud mental persisten porque el problema trasciende de las mejoras de la atención y de los equipos de salud, es un problema complejo que se relaciona con un conjunto de factores personales, sociales, políticos y ambientales, por lo que además del avance en las tareas curativas y de rehabilitación es necesario trabajar en las áreas de promoción y prevención.

Salud mental en la población infanto juvenil:

En el Plan de Acción para la Salud mental 2013-2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS) define que la oportunidad más relevante en cuanto a prevención de los trastornos mentales se sitúa en los primeros años de vida, ya que el 50% de los

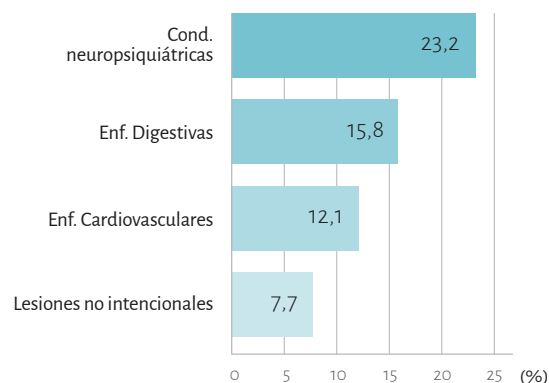


Figura 1: Principales causas de AVISA, años de vida saludable ajustados por discapacidad (MINSAL, 2011).

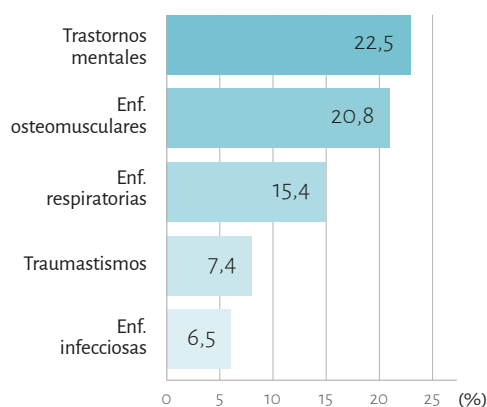


Figura 2: Principales causas de licencia médica de origen común durante el año 2017 (MINSAL, 2018).

1. **Salud mental:** Estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad (MINSAL, 2017, p31).

2. Aumento del 90% de los suicidios del país entre 1990 y 2011 (OCDE, 2014).

1.2 Prevención a través de la educación socioemocional

trastornos en adultos comienzan antes de los 14 años. Adicionalmente, respaldando la importancia de intervenir preventivamente antes de esta edad, se establece que la adolescencia es una de las etapas más vulnerables del ciclo vital, ya que se expresan todas las carencias a nivel emocional y social que fueron acumuladas en los periodos anteriores de desarrollo, además de ser la fase en donde “se produce el riesgo de adquirir la mayoría de los hábitos no saludables que tienen consecuencias negativas para la salud en las etapas posteriores de la vida, como el consumo de tabaco, alcohol, drogas...” (MINSAL, 2017, p.14). Así, el desarrollo de una buena salud mental previa a la adolescencia permitiría que esta etapa fuese menos crítica.

En Chile, casi un tercio de la población infantojuvenil ha presentado algún tipo de trastorno mental, de acuerdo al Programa de apoyo a la salud mental de Chile Crece Contigo (2017), las cifras de prevalencia de estos trastornos son de un 27,8% en niños entre los 4 y 11 años, demostrando la urgencia por intervenir en edades tempranas. En este rango etario, los trastornos que predominan son los disruptivos, como la hiperactividad y los problemas asociados a dificultades para controlar las emociones; y los trastornos afectivo-ansiosos, con una prevalencia de 20,6% y 12,7% respectivamente. Si bien estos trastornos se expresan con mayor magnitud en la adolescencia, es posible detectarlos tempranamente en la infancia a través de conductas desadaptativas que el niño manifiesta en el hogar y en la escuela.

De esta manera, además de la familia, el colegio se presenta como uno de los actores clave en cuanto a la detección y prevención de problemas de salud mental, que además conforma un contexto de desarrollo en donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo, al menos 6 a 8 horas al día según la jornada escolar establecida en el país.

Una salud mental positiva se manifiesta principalmente a través de las competencias para manejar las emociones, las relaciones sociales y el desarrollo de un concepto positivo de la propia identidad; competencias que están estrechamente ligadas con el desarrollo socioemocional.

La organización Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) define el aprendizaje socioemocional como “el proceso de adquirir habilidades para reconocer y manejar las emociones, desarrollar el cuidado y preocupación por los otros, tomar decisiones en forma responsable, establecer relaciones positivas y manejar situaciones desafiantes de manera efectiva” (como se cita en Milicic, Alcalay, Berger y Torretti, 2014, p.14).

El desarrollo emocional integra competencias tanto personales como sociales. Estas competencias pueden clasificarse de la siguiente manera:

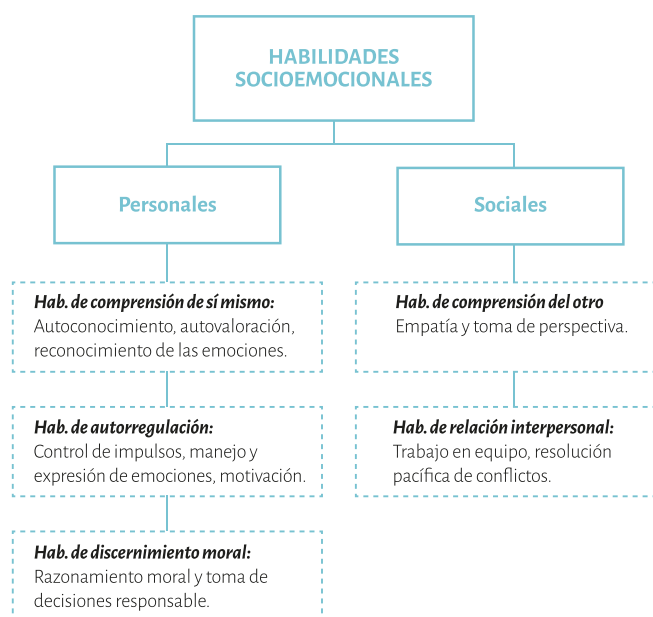


Figura 3: Clasificación de habilidades socioemocionales (Mena, Romagnoli y Valdés, 2007).

“Mejorar la convivencia requiere no sólo organizarla y establecer acuerdos, sino también formar en las habilidades socioafectivas y éticas que permiten comportarse dentro de ese marco de convivencia.”

(Mena, 2018)

El desarrollo de las habilidades socioemocionales es parte de un proceso de aprendizaje, por lo que van evolucionando a lo largo del tiempo. Al igual que la dimensión intelectual o cognitiva, la dimensión socioemocional también es educable y requiere de una estimulación continua (Mena, Romagnoli y Valdés, 2007). Es por esta razón que el colegio es un actor tan importante en la prevención de los problemas de salud mental, al ser un espacio destinado a la enseñanza en donde día a día los niños deben poner en práctica sus competencias interpersonales para interactuar con personas externas a su círculo familiar, se genera el contexto idóneo para el desarrollo de las competencias socioemocionales, factores protectores clave para una salud mental positiva.

Impacto y beneficios:

En el colegio, la formación de estas habilidades de manera intencionada permite que las interacciones sociales ocurran dentro de un contexto valórico esperado y en un ambiente de buena convivencia.

Según un análisis de distintos estudios llevado a cabo por Mena y el equipo de Valores UC (2018), la importancia de la educación en el área socioemocional dentro del contexto escolar impacta en los siguientes ámbitos:

- 1 Ciudadanía:** La preparación de estudiantes para convertirse en ciudadanos responsables, éticos, solidarios y productivos, capaces de enfrentar los sucesos y desafíos particulares de su vida dentro de una sociedad. Estas competencias influyen en el mejoramiento de la convivencia en el aula.
- 2 Ámbito profesional:** De las 16 principales competencias necesarias para hacer frente a las exigencias laborales del siglo XXI, la mitad involucra habilidades sociales y afectivas, como la capacidad de escuchar, resolución de problemas, sociabilidad, autorregulación, entre otras.
- 3 Psicología y salud mental:** Habilidades elementales para el desarrollo integral de las personas y para la prevención de conductas de riesgo como abuso de sustancias, violencia y deserción escolar.
- 4 Rendimiento académico:** Los resultados del SIMCE 2014 demostraron que el clima de convivencia escolar es el factor con mayor influencia en los resultados de aprendizaje en Lectura y Matemática. Las competencias socioemocionales influyen en la conciencia y seguridad de los estudiantes en sus propias capacidades, en su motivación por aprender, la definición de metas y el manejo del estrés.

1.3 La educación socioemocional en el Plan de Estudios

En las Bases Curriculares de Enseñanza Básica definidas por el MINEDUC, se plantea que para el desarrollo integral de los niños en la etapa escolar es necesario entregarles aprendizajes de la dimensión cognitiva y no cognitiva, refiriéndose con esta segunda dimensión a las aptitudes necesarias para promover el sentido de pertenencia, identidad, confianza y colaboración.

Los objetivos de aprendizaje de las Bases Curriculares se dividen en dos categorías:

Objetivos de Aprendizaje por curso (OA): Son objetivos que definen los aprendizajes terminales esperables para una asignatura determinada para cada año escolar.

Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT): Son aquellos que se refieren al desarrollo personal y la conducta moral y social de los estudiantes. Tienen un carácter más amplio y general, por lo que no están asociados de manera específica a una asignatura en particular.

De acuerdo con los Programas de estudio por asignatura, las habilidades socioemocionales son abordadas en ambas categorías. En primer lugar, a través de los OAT, los cuales se considera que debieran cumplirse indirectamente a través de la experiencia escolar en general, tanto dentro como fuera del aula. Estos objetivos pueden revisarse con mayor detalle en la Tabla 1 (pág. 14).

En el caso de los Objetivos de Aprendizaje por curso, el desarrollo de estas habilidades se aborda principalmente a través de la asignatura de Orientación. Las bases curriculares especifican que los contenidos de esta asignatura son de carácter transversal, sin embargo, este espacio permitiría que algunos contenidos se traten de manera específica y planificada.

A continuación se detallan los ejes de aprendizaje que aborda Orientación de 1° a 6° básico:

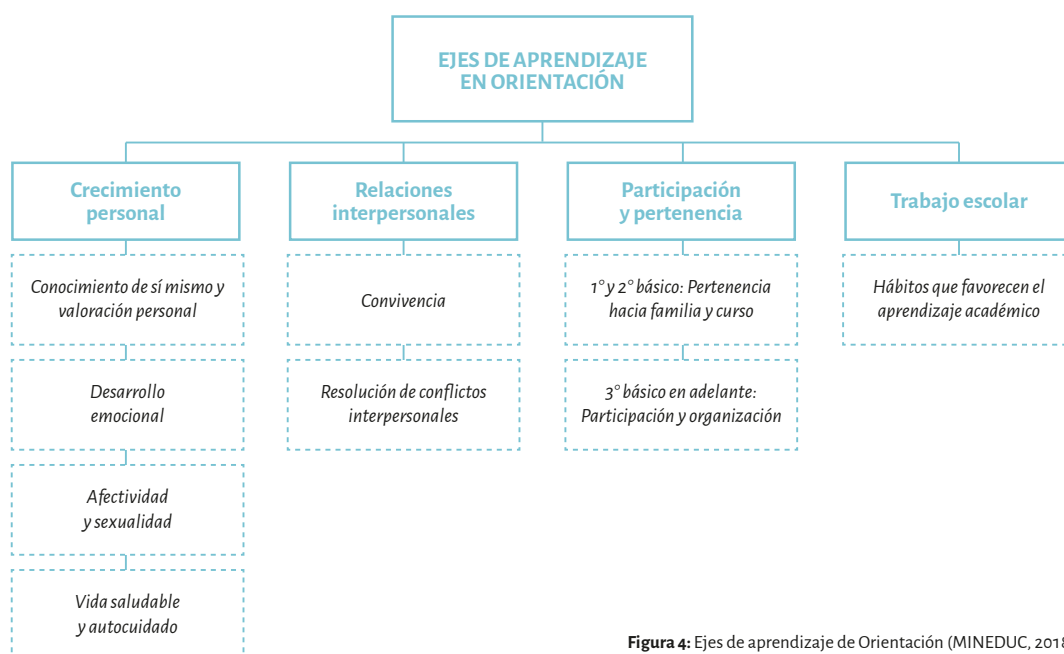


Figura 4: Ejes de aprendizaje de Orientación (MINEDUC, 2018)

Tabla 1: Selección de Objetivos de Aprendizaje Transversales de Educación Básica, que apuntan al desarrollo socioemocional (MINEDUC, 2018).

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES (OAT). ENSEÑANZA BÁSICA		
DIMENSIÓN FÍSICA	DIMENSIÓN AFECTIVA	DIMENSIÓN SOCIO-CULTURAL
<p>1. Favorecer el desarrollo físico personal y el autocuidado, en el contexto de la valoración de la vida.</p>	<p>1. Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo.</p> <p>2. Comprender la importancia que tienen las dimensiones afectivas, espiritual, ética y social para un sano desarrollo sexual.</p> <p>3. Apreciar la importancia social, afectiva y espiritual de la familia.</p>	<p>1. Valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona y actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica.</p> <p>2. Valorar el compromiso de las relaciones entre las personas y al acordar contratos.</p> <p>3. Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos de la familia.</p> <p>4. Reconocer y respetar la igualdad de derechos entre hombres y mujeres.</p>
DIMENSIÓN MORAL	PROACTIVIDAD Y TRABAJO	
<p>1. Ejercer de modo responsable grados crecientes de libertad y autonomía personal.</p> <p>2. Conocer, respetar y defender la igual de derechos de todas las personas, sin distinción.</p> <p>3. Valorar el carácter único de cada ser humano y la diversidad que se manifiesta en las personas.</p> <p>4. Reconocer y respetar la diversidad cultural.</p>	<p>1. Trabajar en equipo de manera responsable, construyendo relaciones basadas en la confianza.</p> <p>2. Comprender y valorar la aceptación de consejos y críticas.</p>	

Orientación: una asignatura poco valorada

Si bien en el Plan de Estudio y en los objetivos de aprendizaje se define la importancia del aprendizaje de competencias socioemocionales para un desarrollo integral de los niños en la etapa escolar, no sólo como principios, sino que también a nivel de contenidos, la enseñanza de esta dimensión se ve obstaculizada y ha adquirido menor relevancia que la dimensión cognitiva. Esto se debe principalmente a la constante rendición de cuentas y resultados que se les exige a los establecimientos educativos mediante las pruebas estandarizadas, de esta manera, frente a un bajo desempeño de los estudiantes se le da un mayor énfasis al mejoramiento de los resultados del área cognitiva, limitando el reforzamiento de otras áreas (CIAE, 2016).

Por otra parte, se ha identificado una debilidad en los materiales de enseñanza y en la formación docente. Los profesores chilenos han manifestado su percepción de “no haber recibido en su formación los elementos teóricos suficientes ni estrategias de intervención, que les permitan abordar los desafíos emocionales y conductuales que les presentan sus estudiantes” (Milicic, Alcalay, Berger y Torretti, 2014, p.15)

Retomando el contexto de la asignatura de Orientación, siendo la única asignatura destinada exclusivamente al trabajo de las competencias no cognitivas, es a la vez la asignatura con la menor

cantidad de horas pedagógicas anuales. El Plan de Estudio define que son 19 horas en total, versus las 228 horas destinadas a Matemática y las 304 horas de Lenguaje y Comunicación (MINEDUC, 2018); esto significa que a Orientación se le otorga el 1,3% del total de horas pedagógicas establecidas. En adición a esta situación, varias de las horas destinadas a Orientación son utilizadas como Consejo de curso, provocando que estas pocas horas sigan reduciéndose aún más.

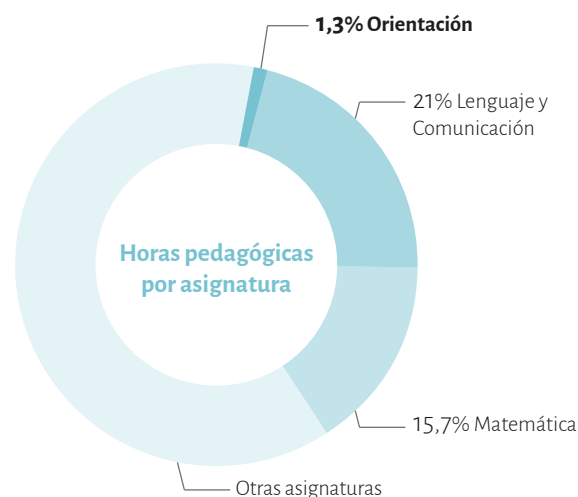


Figura 5: Horas pedagógicas anuales por asignatura (MINEDUC, 2018)

“La escuela ha sido tradicionalmente el lugar donde las sociedades forman a sus ciudadanos entregando la socialización y el bagaje cultural que se requiere para ser partícipe en la vida social (...) Sin embargo, ha sido tradicional en la cultura escolar de nuestra educación pública, que la práctica se focalice en la transmisión académica y no en la socialización “

(Milicic, 2015, p.1)

La evaluación en Orientación:

En cuanto a la evaluación dentro de la asignatura, en las Bases Curriculares se presentan ejemplos de pautas de evaluación, en donde las actividades y tareas realizadas son evaluadas mediante indicadores como “No logrado (NL)”, “Medianamente logrado (ML)” y “Logrado (L)” (ver figura 6). El MINEDUC (2013) establece que Orientación es una asignatura de evaluación formativa, por lo que se recomienda el uso de pautas de observación, autoevaluación y reflexiones grupales. Dentro de las pautas recomendadas, se plantea que deben integrarse algunos aspectos como la relación entre compañeros, con el entorno y con el curso en general.

La evaluación en esta asignatura es compleja, ya que los contenidos que se trabajan se enfocan en la formación valórica y de actitudes. Si bien los métodos de evaluación que se recomiendan entregan una retroalimentación sobre el desempeño del estudiante durante el desarrollo de una actividad en específico, no se está integrando una visualización del progreso general o total del alumno. A diferencia de las demás asignaturas que se evalúan numéricamente, el progreso en Orientación no suele aparecer en las actas de notas porque no se realiza una concentración de sus resultados.

INDICADORES DE EVALUACIÓN			
Describen algunas formas de expresar cariño por parte de profesores y compañeros (por ejemplo: brindar ayuda, corregir cuando se equivoca, compartir, invitar y acoger en juegos u otras actividades, etc.).			
Actividad			
En grupo de cuatro estudiantes, comentan las situaciones en que reciben cariño y cuidado en su colegio y las dibujan. Un representante le cuenta al curso la conversación del grupo.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
CRITERIO	NL	ML	L
Comentan sobre las situaciones en que reciben cariño en el colegio.			
Comentan sobre las situaciones en que reciben cuidado en el colegio.			
Realizan un dibujo representativo de lo conversado.			
Explican a sus compañeros lo realizado.			
NL = No logrado			
ML = Medianamente logrado			
L = Logrado			

Figura 6: Ejemplo de evaluación en Orientación (MINEDUC, 2013)

1.4 Los primeros años escolares

El inicio de la etapa escolar está comprendido dentro del período conocido como niñez media, el cual se extiende entre los 6 y 12 años. Es la etapa en donde el niño aprende más sobre el mundo exterior y donde se hace cada vez más independiente de sus padres debido a su incorporación al mundo escolar. El impacto que conlleva el ingreso a la escuela se debe a que es el primer encuentro de los niños con una representación de la sociedad, en donde interactúan con desconocidos y personas que no son parte de sus familias (Mena et al., 2007), es por ello que, tal como se mencionó anteriormente, la escuela se considera como un lugar ideal para el desarrollo y puesta en práctica de las habilidades socioemocionales.

El desarrollo cognitivo de esta etapa permite a los niños comenzar a desarrollar conceptos más complejos de sí mismos. De acuerdo con la teoría de desarrollo cognitivo de Piaget, en este periodo los niños entran a la etapa de las operaciones concretas, lo que significa que “el niño puede resolver problemas de manera lógica concentrándose en el aquí y ahora, pero no puede pensar de manera abstracta” (Papalia y Fieldman, 2012, p.30).

Dentro del rango de edad que abarca la niñez media, se define a los dos primeros años escolares como periodo de intervención clave para el proyecto, es decir, cuando los niños tienen 6 y 8 años. Esta decisión fue definida con la base de que en este rango etario los niños comenzarán a sentar los cimientos de su narrativa personal, la manera en que socializarán y el cómo enfrentarán a la vida escolar.

Durante este estadio de la niñez, se comienza a definir de manera más concreta el autoconcepto³ y posteriormente el autoestima⁴, en donde los niños empiezan a integrar rasgos específicos basados en una visión más equilibrada y realista que en las etapas anteriores del desarrollo (Papalia y Fieldman,

2012). La imagen que los niños construyen de sí mismos a esta edad está fuertemente influenciada por su relación con los demás, especialmente por lo que sus padres y profesores dicen de él. Por otra parte, al verse enfrentados a niños de su misma edad con distintas características y habilidades, dentro de un contexto en donde el desempeño académico y la productividad es fundamental, el autoconcepto y las relaciones sociales se perfilan en función de la competitividad escolar.

En esta etapa del ciclo vital se presentan dos desafíos o requerimientos para el proyecto:



DESAFÍO 1: ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS

Dificultad para comprender **lenguaje abstracto y reflexivo**. El contenido debe ser presentado de forma práctica, basado en acciones.



DESAFÍO 2: LECTURA Y ESCRITURA

Durante 1° y 2° básico los niños están **aprendiendo a leer y escribir**.

Se deben considerar los requerimientos tipográficos necesarios y priorizar las representaciones visuales.

3. Autoconcepto: Sentido de sí mismo; imagen mental descriptiva de los rasgos y capacidades propias.

4. Autoestima: Juicio que hace una persona acerca de su propia valía.

(Papalia y Fieldman, 2012).

Tabla 2: Tabla comparativa de tipos de desarrollo en la niñez media (UNICEF, 2010).

ÁMBITOS DE DESARROLLO EN LA NIÑEZ MEDIA			
	6 a 7 años 11 meses (1° y 2° básico)	8 a 10 años 11 meses (3° y 4° básico)	10 a 12 años (5° y 6° básico)
DESARROLLO MOTOR Y AUTONOMÍA	<p>Pueden comer y lavarse los dientes sin ayuda.</p> <p>Realizan movimientos finos como enhebrar agujas, dibujar figuras y letras.</p> <p>Aprendiendo a leer y escribir</p>	<p>Saben escribir bien</p> <p>Se visten y asean solos</p> <p>Saben qué alimentos son buenos para la salud</p>	
DESARROLLO FÍSICO	<p>Inicio del cambio de dentadura de leche.</p>	<p>A partir de los 9 años ocurre en las niñas el “estirón” y en los niños ocurre a los 10.</p>	<p>Se inicia de manera incipiente el funcionamiento de las glándulas sudoríparas y sebáceas.</p>
DESARROLLO SEXUAL	<p>No hay cambios físicos importantes.</p> <p>Prefiere jugar con compañeros del mismo sexo.</p>	<p>Comienza crecimiento de pechos en niñas.</p> <p>Aparecimiento discreto de caracteres sexuales secundarios como vello facial y cambios en el tono de la voz.</p> <p>Muestran mayor interés por el sexo opuesto.</p>	<p>Primera menstruación</p> <p>Comienza a aparecer el vello púbico y el axilar</p> <p>Los órganos reproductores están iniciando su funcionamiento, pero aún no han alcanzado el desarrollo y capacidad del adulto</p>
DESARROLLO COGNITIVO	<p>Percepción de la realidad comienza a ser objetiva y concreta</p> <p>Su vocabulario le permite hablar de acciones, sentimientos y describir lugares o hechos</p>	<p>El niño es capaz de razonar frente a diversas situaciones y busca explicaciones lógicas</p> <p>Comprenden lo que leen</p> <p>Opinan y expresan dudas o comentarios</p>	<p>Comienzan a considerar ideas abstractas</p> <p>Consideran distintas soluciones y pueden probar mentalmente sus hipótesis</p>
DESARROLLO PSICOSOCIAL	<p>Desarrollan sentido del sí mismo como entidad separada y activa en relación a otros.</p> <p>Distinguen lo que es bueno y malo</p> <p>Reconocen y expresan varias emociones</p>	<p>Desarrollo de la empatía, comprenden los sentimientos de otras personas</p> <p>Le importa lo que los demás opinen de él</p> <p>Le gusta pertenecer a grupos</p>	<p>Visión egocéntrica del mundo basada en el aspecto personal y críticas hacia la autoridad</p> <p>Comienza la crisis de identidad y cambios de ánimo</p> <p>Cambios de intereses provocan cambios en el grupo de amistades</p>



Texto del Estudiante
Historia, Geografía

Texto del Estudiante
**Historia, Geografía
y Ciencias Sociales**

Karina Peña González
Jocelyn Vargas Campos



Ministerio de Educación
Escuela Especial para el
Ministerio de Educación
Proyecto de implementación

SANTILLANA

ecc
el camino
de la excelencia

LIBRO DE TRABAJO
LIBRO DE TRABAJO
UNIDAD 6

MATEMÁTICA

Primer Básico

02.

OPORTUNIDAD: Material educativo

- *Investigación en terreno*

 - La clase de Orientación*

 - Entrevistas a apoderados*

 - Entrevistas a psicólogas*

- *Los libros como herramientas de aprendizaje*

- *Gamificación en la educación*

2.1 Investigación en terreno

2.1.1 LA CLASE DE ORIENTACIÓN

Para conocer cómo se enseñan los contenidos de Orientación y cómo se administra el tiempo dedicado a la asignatura, se entrevistó a tres docentes de diferentes colegios. Las entrevistas abordaron tres áreas:

- 1 Materiales o actividades implementadas en la clase
- 2 Medición del progreso y evaluaciones
- 3 Dificultades o necesidades detectadas en la asignatura

Profesoras entrevistadas:

Alicia Escobar, profesora de 1° básico.
Colegio Alberto Pérez.
Maipú.

Jessica Leiva, profesora de 2° básico.
Colegio San Juan Bautista.
Ñuñoa.

Camila Cabrera, profesora de 1° básico.
Colegio Politécnico Santa Ana.
Quinta Normal.



MATERIALES Y ACTIVIDADES

Se combina **Orientación con Tecnología**.

Para cerrar una actividad se pintan láminas o se trabaja con papel, plastilina, etc.

Analizan situaciones en donde hay conflictos de convivencia, discuten sobre la mejor solución.

Se utiliza el *libro* de SENDA, **Aprendamos a Crecer**.

Otras utilizan **planificaciones** de actividades que les entrega el **Depto. de Orientación**.



MEDICIÓN DEL PROGRESO

No se evalúa con nota, porque es una asignatura formativa.

Se hacen autoevaluaciones.

Se le informa a través de **entrevistas** a los apoderados sobre el progreso de los niños.

En un caso se evalúa el comportamiento durante la clase a través de una rúbrica de Tecnología.

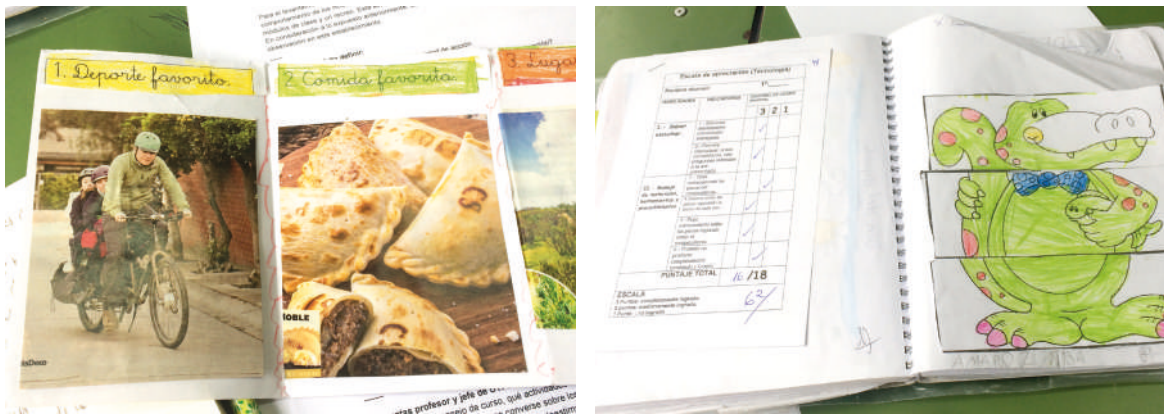


DIFICULTADES EN LA ASIGNATURA

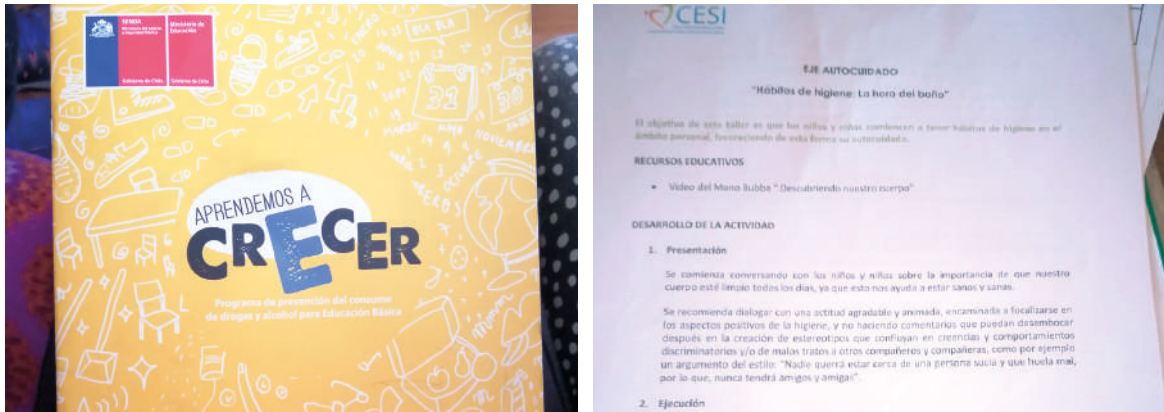
Como no se evalúa la clase, algunos niños **no participan y se distraen**.

Existe mucha burla y bullying por características físicas.

Faltan estrategias para que los padres participen más. Se identifica un **abandono de la familia** en la educación socioemocional.



Figuras 7 y 8: Ejemplos de actividades realizadas en la clase de Orientación y pauta de evaluación de Tecnología, que incluye un ítem de comportamiento.



Figuras 9 y 10: Ejemplos de material y planificación utilizado por los profesores como guía, para la clase de Orientación.

Conclusiones:

Se le da gran importancia a las actividades prácticas dentro de la asignatura, como dibujo o trabajo con papel, complementada con respuestas de carácter verbal. Por esta razón en algunos casos las profesoras decidían combinar la clase de Orientación con la de Tecnología. Este método se utiliza principalmente porque a esta edad los niños están aprendiendo a escribir y porque todavía no poseen el vocabulario suficiente para expresar contenidos del área emocional o abstracta. El dibujo les permite expresar aspectos que a través de palabras les resulta complejo de explicar.

No hay una retroalimentación constante para los niños. Los resultados de la asignatura son informados a los padres mediante entrevistas, los niños no reciben una guía sobre su desempeño más allá del "cumple" o "no cumple".

Cuando no está la "presión" que genera una evaluación, algunos niños se distraen y no cumplen con las actividades.

2.1.2 ENTREVISTAS A APODERADOS

Se entrevistó a padres de distintos colegios y comunas, para conocer su percepción sobre la educación socioemocional en la escuela. Se entrevistó a un total de 7 apoderados, con hijos que cursaban Kinder, 1°, 2° y 3° básico. Si bien el proyecto apunta a niños de 1° y 2°, se consideró relevante comprobar cómo es el trabajo previo y posterior en la asignatura de Orientación.

Temas entrevistas:

- 1 Cómo ve que le enseñan esos contenidos en la escuela.
- 2 Expectativas sobre el rol del colegio.
- 3 Cómo se informa sobre el progreso del niño.

1. Colegio San Juan Bautista
2. Liceo Manuel de Salas
3. Colegio La Fontaine

4. Colegio Villa Macul

5. Colegio Guardiamarina Ernesto Riquelme
6. Colegio Benjamín Vicuña Mackenna

7. Colegio Santa María

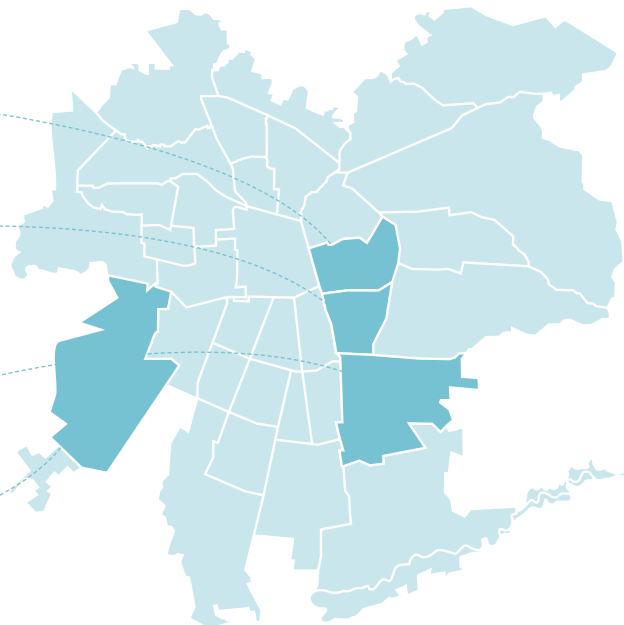


Figura 11: Distribución por comuna de los colegios a los que asistían los apoderados entrevistados.

Apoderado 1:

“Como no le ponen nota, ve esta tarea como opcional, eso creo yo (...) porque cuando le reviso el cuaderno está vacío (...) entonces no sé cómo lo trabajan”

Apoderado 2:

“La tía nos cuenta que trabaja mucho las emociones (...) ¿cómo? no sé, pero ella nos dice que eso hace. También usan un libro, El Emocionario”

Apoderado 3:

“Lo que sé que hacen ahí (en Orientación) es porque me lo cuentan en la reunión o cuando me toca la entrevista”

1

CÓMO SE LE ENSEÑA

Se utiliza el libro “El Emocionario” y el “Aprendamos a Crecer”.

En general **no saben cómo se trabaja en la asignatura**, tienen ideas vagas sobre lo que se hace de acuerdo a lo que la profesora les ha comentado.

Un apoderado comenta una dinámica relevante que realizan en el Liceo Manuel de Salas: Trabajan con una narrativa llamada “**Los amigos de la granja**”, que cuenta sobre distintas situaciones frente a las cuales los niños opinan. Los personajes son verduras, cada una con una personalidad única. La narrativa apela al humor y los niños la valoran.

2

EXPECTATIVAS ROL DEL COLEGIO

Para los padres el **rol principal** del colegio es de **detección** de problemas de conducta o convivencia.

De acuerdo a sus experiencias a nivel curso, identifican que el trabajo del colegio en el área de convivencia es más reactivo que preventivo.

Algunos padres se mostraban molestos frente a el **manejo de las situaciones conflictivas** por parte de los profesores. Se enteraban del problema mediante el niño y no por parte del profesor.

3

INFORMACIÓN SOBRE EL PROGRESO

Reciben información sobre el comportamiento de manera general en las **reuniones**.

La información sobre el progreso o comportamiento personal de sus hijos la reciben mediante las **entrevistas semestrales**.

Se menciona también la **revisión de los cuadernos** como una acción importante para informarse sobre qué están haciendo sus hijos, sin embargo, varios niños dejaban sus cuadernos en el colegio o varios se encontraban casi vacíos.

Charla para padres, Penta UC

Se asistió a una charla informativa para apoderados impartida por el equipo de Penta UC, en el Campus San Joaquín. El objetivo de la charla consistió en resolver las principales dudas de los padres respecto al proceso de aprendizaje y crecimiento de sus hijos.

La charla fue dirigida por 2 psicólogas del programa, las cuales abordaron temáticas como las necesidades de los niños durante ciertas etapas del ciclo vital, la importancia de distintas dimensiones de desarrollo, como la cognitiva, socioafectiva, recreación y hábitos/rutinas.

Al terminar la exposición, se dio a los padres la posibilidad de comentar algunas de sus inquietudes y cómo creían ellos que podían aportar con el desarrollo de cada una de las dimensiones expuestas, mediante la aplicación “Menti”, de manera que las respuestas pudieran proyectarse en la pantalla. Los comentarios que más se repitieron fueron los siguientes:

Confianza, escuchar y apoyo.

Mejorar la comunicación

Generar más instancias de conversación en familia

Cómo reforzar positivamente el autoestima

Cómo motivarlos a cumplir con sus tareas

Cómo apoyarlos en el colegio



Figura 12 Fotografía de la charla informativa para apoderados dirigida por Penta UC.



Figuras 13 y 14: Elementos usados por una de las psicólogas para su terapia con niños. Dinámica de la caja de arena y literatura infantil.

2.1.3 ENTREVISTAS A PSICÓLOGAS

Se entrevistó a dos psicólogas del programa Penta UC, con el objetivo de conocer las herramientas que utilizaban para trabajar el área socioemocional con niños y comprobar de qué manera se recomienda desde su disciplina abordar esta temática en los primeros años escolares.

Las psicólogas entrevistadas fueron Ignacia Azócar y Karime Castillo, ambas coordinadoras estudiantiles del programa.

1 **Materiales usados:**

Con niños pequeños se utiliza principalmente literatura infantil, libros con poco texto y muy llamativos. Al tener poco texto se facilita el diálogo con el niño durante la lectura.

La segunda herramienta que más utilizan es el dibujo y la dinámica de la caja de arena. En ambos el niño se expresa mediante elementos visuales e ilustrativos.

2 **Planteamiento de los contenidos:**

Es muy útil hablarle al niño desde la fantasía, darle la oportunidad de que se conecte con la imaginación y su inconsciente, ya que a esta edad no suelen expresarse mucho verbalmente. Cuando se les habla de manera directa y literal, tienden a bloquearse porque no saben cómo expresarse bien aún.

Ignacia A.:

“Ocupo harto el dibujo con los niños (...) mientras el niño dibuja les vas haciendo preguntas que te permiten ir indagando sobre cómo se siente el niño”

Karime C.:

“La creatividad ayuda a la regulación de las emociones; esto como de dibuja, imagina, como que hace a los niños conectarse mucho con su inconsciente (...) te conectas con aspectos que no se logran de manera verbal.”

2.2

Los libros como herramientas de aprendizaje

Para el desarrollo del proyecto se identifica como una oportunidad la realización de un producto en formato de libro, debido a que es una herramienta que se usa comúnmente en el contexto escolar y que puede utilizarse fácilmente dentro de la sala de clases. Es un material con el que los niños y docentes se sienten familiarizados.

A continuación se definirán dos tipos de textos destinados a un público infantil, pero que son utilizados con fines y contextos diferentes. Ambos formatos de libro presentan características de interés para el proyecto.

Los textos escolares:

“Es un objeto esencial de la cultura de la escuela tradicional (...), no es sólo un elemento material del utillaje de los maestros y escolares, sino la representación de todo un modo de concebir y practicar la enseñanza” (Escolano, 2009, p.170).

Los textos escolares son materiales que han sido diseñados y producidos particularmente para su uso como herramienta de enseñanza dentro de la escuela, su contenido y forma textual está adecuada a la retórica escolar, “apta para ser memorizada y reproducida de forma mecánica por las sucesivas generaciones infantiles”. (Escolano, 2009, p.170).

Este tipo de texto responde a un propósito de guía para los docentes, ya que ofrecen una selección y organización secuencial de contenidos para cada asignatura, contenidos que están adaptados en cuanto a vocabulario y complejidad según el nivel o curso al que está dirigido. De esta manera, los libros de texto escolar están desarrollados de tal manera que cumplan con los objetivos de aprendizaje y programas curriculares establecidos.

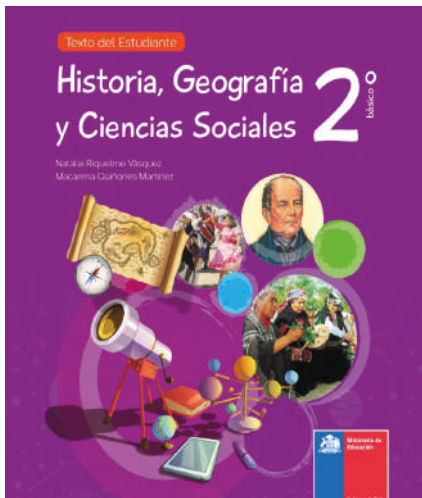
Según Negrin (2009) y Escolano (2009) estos textos ejercen cuatro funciones principales:

- 1 **Función de soporte curricular:** constituye un soporte de los contenidos educativos, de competencias y conocimientos que un grupo social estima necesario transmitir a las nuevas generaciones.
- 2 **Función instrumental:** Presenta métodos de aprendizaje, ejercicios y actividades que apuntan a facilitar la memorización de los conocimientos.
- 3 **Función ideológica y cultural:** Representa la lengua, cultura y valores de una mentalidad dominante, de una determinada época.
- 4 **Función documental:** Son espacios de memoria de los métodos de enseñanza utilizados por docentes y escolares. Muestra los procedimientos y recursos que el maestro y el escolar siguieron para trabajar los contenidos.

De este formato de libro se destacan los siguientes elementos para el proyecto:

Organización de los contenidos de acuerdo a las Bases Curriculares

Su función documental o de registro de los aprendizajes



Figuras 15 y 16: A la izquierda, portada de texto escolar. A la derecha, portada de libro ilustrado para niños. A través de las imágenes puede apreciarse la evidente diferencia de gráfica utilizada.

Literatura infantil

Si bien los textos del ámbito literario pueden ser utilizados con fines académicos en el contexto escolar, el desarrollo de éstos no está pensado en base a una funcionalidad práctica, sino que están enfocados en su funcionalidad estética (Barra, Mendive y Ow, 2018).

Estos libros se caracterizan por su atractivo visual, por sus características simbólicas y materiales diseñadas para un público infantil, con el objetivo de generar placer o goce por la estética de su contenido. La predominancia de las imágenes e ilustraciones coloridas a lo largo de sus páginas busca promover en los niños el gusto por la lectura, al igual que el lenguaje utilizado y la narrativa generalmente contextualizada en mundos ficticios o situaciones fantásticas, pero que aún así presentan similitudes con el mundo real.

Los niños del rango etario al que apunta el proyecto (6 a 8 años), son reconocidos como grandes conversadores a los que les encanta que les lean. Están aprendiendo a leer y a escribir y de acuerdo a su visión, el mundo de la fantasía y el mundo real son próximos

Los libros recomendados para esta edad tienen la doble función de distraer y enseñar. Abordan relatos cortos fantásticos, humorísticos y de aventuras cotidianas; juegos de palabras que los desafían; libros sobre fenómenos naturales, el universo, costumbres de los animales (insectos, dinosaurios);

historia y; en particular, piratas, caballeros, castillos, libros sobre manualidades o cómo hacer cosas (Lluch, 2010).

De este formato de libro se destacan los siguientes elementos para el proyecto:

Gráfica y estética desarrollada de acuerdo al imaginario de los niños

Trama fantástica que invita al niño a usar su imaginación

Se establece que el proyecto debe acercar ambos mundos presentados, el de los textos escolares con el de la literatura infantil, en donde el contenido responda a un fin académico y que a la vez responda a la necesidad, gustos e imaginario de los niños.

2.3 Gamificación en la educación

Definición:

“La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

(Kapp, 2012)

Según lo que se plantea en la definición, uno de los principales objetivos de la gamificación es fomentar la motivación de un usuario para que participe en la experiencia gamificada, para así poder condicionar o modificar sus acciones y conductas. Además, integra a la estética como un elemento clave de los juegos, que cumple una función de gancho para atraer al jugador. (Teixes, 2014).

Entre las principales necesidades detectadas en la enseñanza de los contenidos de Orientación, se encuentra el reducido tiempo destinado a la asignatura y la falta de retroalimentación del progreso general de los niños en el aprendizaje de los contenidos, tal como se especificó anteriormente (revisar páginas 15 y 16). A través de los principios y elementos de los sistemas gamificados, se identifica su gran potencial para abordar estas necesidades.

Autores como McGonigal plantean que hay cuatro características básicas que sustentan una dinámica de juego (como se cita en Teixes, 2014). Estas se definen a continuación:

- 1 Objetivo:** Resultado que se consigue por participar en el juego, determina la motivación del jugador.
- 2 Normas:** Determinan limitaciones con el fin de promover el uso de capacidades creativas y pensamiento estratégico.
- 3 Feedback:** Un juego informa a los jugadores qué tan cerca o lejos están de cumplir su objetivo.
- 4 Participación voluntaria:** Garantiza que la experiencia es deseada por el jugador.



Figura 17: Ejemplo de aplicación educativa que utiliza indicadores de progreso basados características de los juegos. (Duolingo, <https://es.duolingo.com>).

“Aprendices, estudiantes y empleados recuerdan las historias de forma más efectiva que una lista de políticas y procedimientos al azar”

(Kapp, 2012)

Feedback: Visualización del progreso

El feedback en el juego permite visualizar el progreso mediante distintos sistemas de puntos y medallas que a la vez dan al jugador la sensación de que es recompensado por realizar una acción. Estos sistemas de recompensas suelen estar acompañados de un mapa general del juego en donde los jugadores pueden identificar sus logros conseguidos y los que les faltan. En la figura 17 se muestra un ejemplo de sistema gamificado en donde se utilizan algunos indicadores visuales de progreso.

Objetivo del juego: Dinámica y narrativa

Para la definición del objetivo del juego y su dinámica, se suele integrar una narrativa. Este elemento es una parte esencial de la gamificación, ya que

proporciona relevancia y significado a la experiencia, además de definir un contexto que guía la acción y aplicación de tareas.

Entre los elementos que guían la conformación de la narrativa se encuentran:

- **Personajes**
- **Trama**
- **Tensión**
- **Resolución**

Considerando los puntos expuestos, las necesidades detectadas en la asignatura de Orientación podrían abordarse de la siguiente manera:

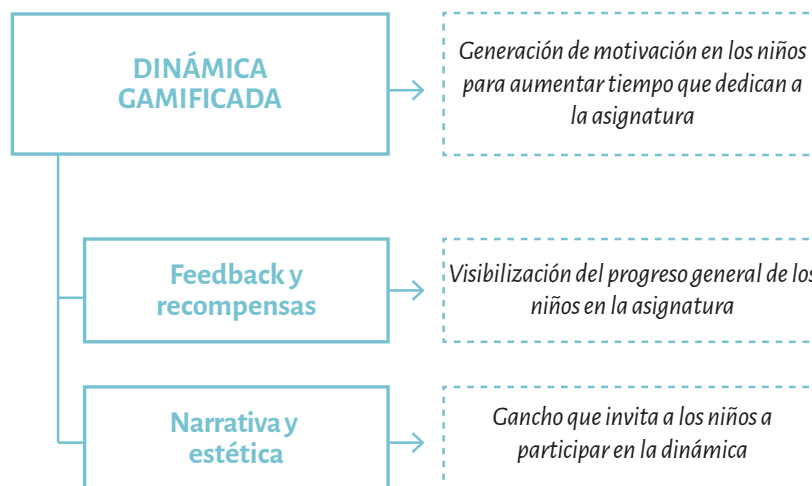


Figura 18: Elementos destacados para construir la dinámica de gamificación.



03.

FORMULACIÓN

- *Oportunidad de diseño*
- *Formulación del proyecto*
- *Perfil de usuario*
- *Contexto de implementación*

3.1 Oportunidad de diseño

A pesar de que en las Bases Curriculares se declara la importancia de las habilidades blandas como parte integral del desarrollo de los niños, el tiempo asignado al trabajo de éstas es mínimo, provocando que esta dimensión de aprendizaje pase a un segundo plano y que la asignatura de Orientación sea poco valorada. La complejidad de la evaluación de los contenidos de formación valórica ha significado la inexistencia de herramientas que registren o concentren la totalidad de los progresos en el área.

Por otra parte, los apoderados han declarado la poca motivación de los niños por desarrollar en sus cuadernos tareas de la asignatura, generando que sus cuadernos estén vacíos o incompletos, dificultando el registro de los contenidos vistos. Además, no reciben de manera regular la información sobre el progreso de los niños en el área.

De esta manera, se identifica como oportunidad para el proyecto crear un producto que genere interés y motivación en los niños para trabajar en la asignatura, mediante la integración de una dinámica gamificada y una gráfica acorde al imaginario visual de los niños. Esto permitiría que los niños estén dispuestos a trabajar los contenidos dentro y fuera de la clase, aumentando así el tiempo dedicado a la asignatura. Se reconoce además la necesidad de un material en donde se registre el progreso en el área, que sirva como medio de información para los padres y profesores para la detección de dificultades o fortalezas de los niños en el aprendizaje de contenidos y que a la vez sea un elemento que motive a los niños a seguir mejorando.

En cuanto al formato seleccionado para la realización del material, si bien una dinámica y elementos de gamificación podrían ser aplicados mediante una herramienta digital, se optó por desarrollar un material físico en formato de libro. Esta decisión se basa en las siguientes ideas:

- 1 Durante el rango etario definido, los niños recién están comenzando a familiarizarse con los medios digitales, por lo que requieren de mayor supervisión y apoyo en su uso. Los libros, en cambio, son un material de apoyo clásicamente utilizado en el contexto escolar, hay una mayor familiaridad con el formato.
- 2 El contenido a trabajar de carácter emocional y valórico debe ser respondido de forma libre, creativa y expresiva. La experiencia táctil o sensorial del papel facilita esta dinámica.
- 3 El formato de libro puede ser personalizado, hay menos limitaciones para salirse de los márgenes, hacer anotaciones, pintar o rayar secciones que no se contemplaba que fuesen editadas. La importancia que se le da a esta interacción se debe a que los niños pequeños suelen realizar esta acción, para ellos los márgenes y formatos estructurados no tienen la misma relevancia que le otorgaría un adulto. Para un niño todo espacio disponible representa un lienzo que puede ser intervenido y personalizado.

Mapa de actores:

Los actores relevantes para el desarrollo emocional de los niños se dividieron en dos planos, en el educativo y en el privado. Para el proyecto se decide trabajar en el área educativa, destacando el papel que juega el **profesor y el curso**, sin embargo, también se incluye a **los padres**, por su importante rol de acompañamiento y seguimiento en este proceso.

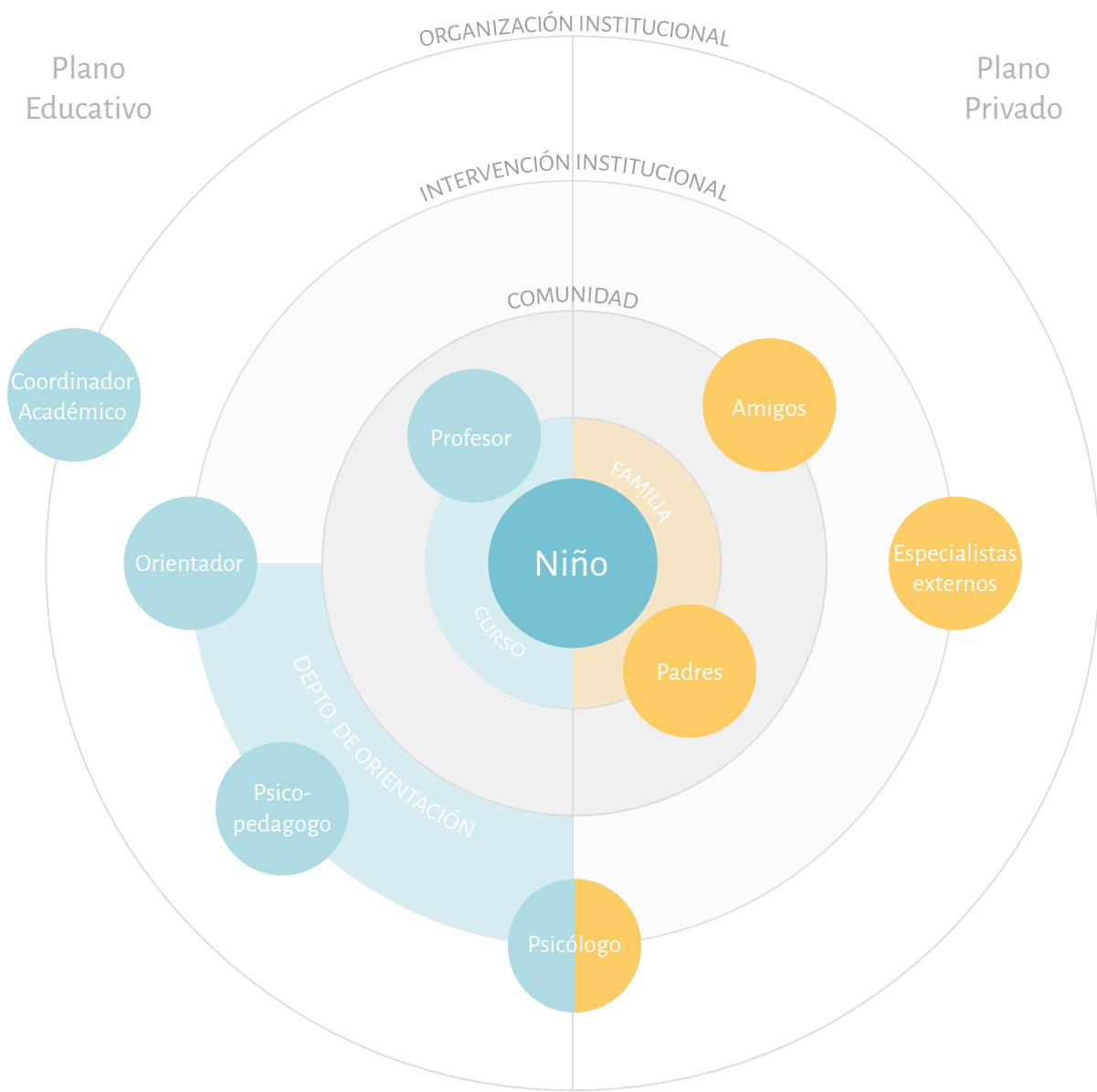


Figura 19: Mapa de actores relevantes para el proyecto.

3.2

Formulación del proyecto

¿Qué?

Material de registro y reforzamiento del aprendizaje socioemocional para niños de 1° y 2° básico, que mediante una dinámica de gamificación busca aumentar el interés y tiempo dedicado a la asignatura de Orientación.

¿Por qué?

En el Plan de Estudios de enseñanza básica se plantea la relevancia del desarrollo socioemocional como parte integral del proceso de formación de los niños, sin embargo, no se cuenta con las herramientas necesarias para fomentar ni registrar el progreso de estos aprendizajes.

¿Para qué?

Para potenciar el aprendizaje socioemocional en el contexto escolar y evidenciar el progreso en el área, integrando los objetivos académicos con los intereses e imaginario visual de los niños.

Objetivo general:

Ofrecer un material de carácter educativo que promueva el reforzamiento de las habilidades socioemocionales y que permita evidenciar el progreso general de los niños en la asignatura de Orientación.

Objetivos específicos:

- 1** Proporcionar a los docentes una herramienta que les permita fomentar el aprendizaje de habilidades socioemocionales dentro del aula en 1° y 2° básico.
IOV: Evaluar usabilidad e integración del material en las dinámicas de la sala de clases.
- 2** Desarrollar un material educativo que incorpore una gráfica y estilo narrativo acorde a los gustos e intereses de los niños.
IOV: Medir el uso y cantidad de logros registrados.
- 3** Crear un medio de información que facilite a los niños, padres y docentes la visualización del progreso en orientación.
IOV: Evaluar la comprensión de la información e indicadores visuales de progreso.

3.3 Perfil de usuario

Niños: Rol activo

El proyecto está dirigido a niños entre los 6 y 8 años, que cursan 1° y 2° básico. Durante este rango etario, los niños aún están aprendiendo a leer y a escribir. Además, al encontrarse en la etapa de operaciones concretas según la teoría de Piaget tienen dificultad para comprender contenidos abstractos y demasiado reflexivos.

Es por esta razón que la mayoría de las actividades que realizan en la escuela integran el dibujo o la utilización de otros materiales, para que a través de elementos visuales expresen aspectos que no son capaces de comunicar verbalmente.

Estos niños disfrutan de la fantasía y el humor, ya sea en la literatura, videojuegos o series. En la figura 20 se presenta un moodboard de sus intereses e imaginario visual.

Profesores: Rol de guía/mediador

Profesores con jefatura de curso en 1° o 2° básico, que dirigen la clase de Orientación. Son usuarios que deben cumplir con una planificación y resultados establecidos por el colegio y el Plan de Estudios, por lo que necesitan guías y materiales adecuados a los objetivos de aprendizaje que se exigen. Le otorgan gran importancia a la planificación previa de las actividades y clases, para la optimización del tiempo disponible.

Apoderados: Actor clave, rol de acompañamiento

Si bien no utilizan el material de manera directa, se destacan como actor clave en el seguimiento y apoyo en el proceso de aprendizaje. Muestran interés por acompañar a sus hijos y estar al tanto de sus progresos.



Imágenes representativas de los usuarios. Fotografías disponibles en:
www.cornunat.cl / www.matte.cl / www.supereduc.cl

El *imaginario visual* de los niños entre 6 y 8 años está conformado por colores fuertes y brillantes, videojuegos de acción, películas y series protagonizadas por personajes fantásticos, estilos de

dibujo variados (unos simples y otros más realistas). Se identifica una aceptación tanto en hombres como mujeres por criaturas tiernas y también por el componente de humor.



Figura 20: Moodboard de gustos e intereses de niños entre 6 y 8 años. Elaboración basada en entrevistas a niños.

3.4 Contexto de implementación

El uso del material se contextualiza en el ámbito escolar, específicamente en la asignatura de Orientación. El proyecto se integra en el currículo escolar establecido por el MINEDUC, para así facilitar su aplicación dentro de las clases y su uso por parte de los profesores. Se plantea también que pueda utilizarse en el hogar para invitar a la familia a formar parte del proceso de aprendizaje generando instancias de conversación sobre los contenidos que se están trabajando.

Según la información expuesta anteriormente, Orientación es la asignatura con menos cantidad de horas pedagógicas asignadas, es por esto que el proyecto apunta a generar también un material que facilite su uso tanto dentro como fuera de la clase, para que de esta manera, al poder avanzar en la casa o durante el tiempo libre se aumente el tiempo que se dedique a la asignatura.

El proyecto está dirigido a cualquier tipo de establecimiento educacional en donde se curse 1° y 2° básico y se realice la clase de Orientación como tal.



Fotografía representativa de los usuarios y contexto. Disponible en www.integradoschile.cl

Conociendo las emociones



rabiosa no me gusta
la rabiosa por que me
me dejaron jugar.

04.

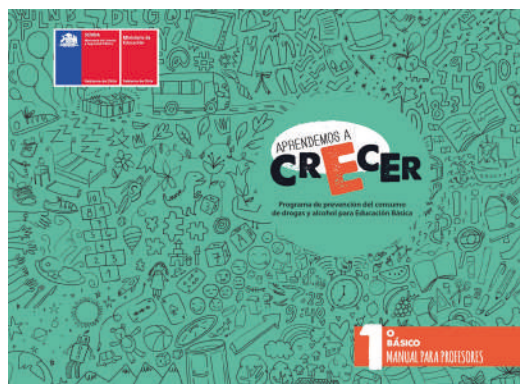
ANTECEDENTES Y REFERENTES

- *Antecedentes*

Análisis de estilo y gráfica infantil

- *Referentes*

4.1 Antecedentes



Aprendemos a Crecer:

Programa de prevención del consumo de tabaco, alcohol y otras drogas, dirigido a estudiantes que cursan entre 1° y 6° básico. Incluye un cuadernillo para el docente y otro de trabajo para el estudiante. Es el antecedente más cercano, su público objetivo incluye al definido en el proyecto y está desarrollado para ser **utilizado en las clases de Orientación, de forma individual**, como un material de complemento. Se centra en el objetivo académico y es el único material de Orientación repartido por el Estado.



Programa BASE

(Bienestar y Aprendizaje Socioemocional)

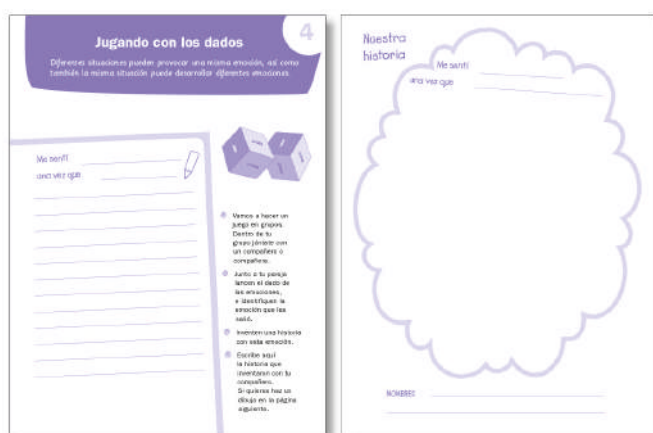
Proyecto de desarrollo socioemocional dirigido a estudiantes de 3° y 4° básico. Propone actividades para trabajar en clases de Orientación mediante un cuadernillo, que requieren un dominio del proceso lector y la escritura. Su principal aporte es que **aborda todo el currículo de la asignatura** mediante variadas **actividades individuales y grupales**.



Wayna:

Herramienta pedagógica para mejorar la convivencia en comunidades escolares a través de una metodología lúdico-participativa. Si bien no responde al formato de libro propuesto en el proyecto, se considera un antecedente porque trabaja la misma temática y se inserta en su mismo contexto. Está dirigido a adolescentes, sin embargo, se rescata la **implementación de una dinámica lúdica** en un material de aprendizaje, además su **gráfica es acorde al imaginario del usuario**.

4.1.1 ANÁLISIS DE ESTILO Y GRÁFICA INFANTIL



Se propone que el proyecto sea abordado en formato libro, por la facilidad de uso e integración dentro de la sala en el contexto escolar y porque tanto profesores como niños están familiarizados con su uso.

Los antecedentes más cercanos que se encontraron y que se utilizan en Chile, son el libro de SENDA, Aprendemos a Crecer y el Programa BASE. Ambos son libros que proponen distintas actividades para trabajar contenidos de carácter socioemocional en el contexto escolar e incluyen un cuadernillo para responder las actividades.

Si bien cumplen con la función de ser un material que registra cómo cada niño responde las actividades, ninguno aborda la medición del progreso, no proponen la interacción de que las respuestas sean revisadas para aportar como una herramienta de detección de fortalezas y debilidades.

Por otra parte, si observamos la gráfica y estilo “infantil” propuesto a través de sus ilustraciones, podemos ver que no responden al imaginario visual de los niños relacionado con la fantasía, aventura o humor, sino que responden al imaginario que tienen los adultos sobre lo que consideran infantil, es decir, ilustraciones con trazos irregulares de niños pequeños, que tratan de verse similares a los dibujos que realizan los mismos niños. Los contextos que muestran son comunes y cotidianos, por lo que tampoco conforman algo llamativo que los niños deseen ver o en donde puedan imaginar y querer descubrir más sobre las situaciones que se muestran.

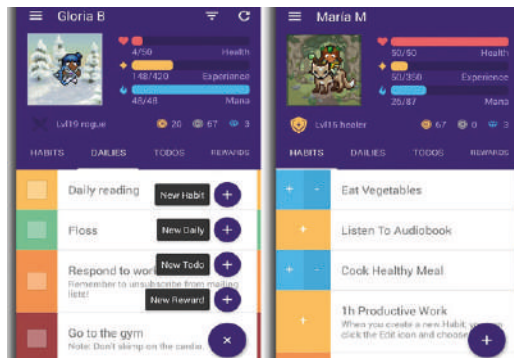
De esta manera, al no existir la instancia en que se evalúa si el niño contestó o no, sumado a la gráfica y estilo poco llamativo del material, la motivación que se genera en el niño para utilizar el material es mínima.

4.2 Referentes



Pequeños detectives de monstruos:

Juego de rol para niños a partir de los 3 años. Los niños asumen un rol de detectives y su misión es buscar pistas por una casa u otro lugar, para descubrir a un monstruo que está causando problemas. Se destaca su narrativa, que invita a los niños a participar mediante la **adquisición de un rol imaginario**. Permite un **acercamiento del contexto fantástico a la realidad** de sus propias casas.



Habitica:

Aplicación web de superación personal con mecanismos de juego, para ayudar al jugador a realizar un seguimiento y mantenerse motivado para lograr sus objetivos. Las recompensas se logran mediante el mantenimiento de los objetivos de la vida real, en forma de hábitos. Se rescata la idea de que cada jugador se **propone sus propias metas y las cumple a su manera**, por lo que **no existe una forma incorrecta de llevar a cabo las tareas** o desafíos.



Álbum de láminas:

Publicaciones de colección que vienen con espacios vacíos y numerados en los que se pegan láminas, para así descubrir y completar su contenido. Se destaca como una forma de visualizar el progreso y desbloquear contenidos de forma análoga, en donde se puede reconocer fácilmente lo que ya hay y lo que falta por conseguir. También se destaca la dinámica que genera, de ir descubriendo poco a poco un contenido oculto.

Referentes estéticos:

A continuación se presentan diferentes referentes gráficos y estéticos (por su contenido, lenguaje y narrativa). En su mayoría corresponden a libros ilustrados, de literatura infantil.



Figura 21: Aquí estamos. Autor: Oliver Jeffers.



Figura 22: 50 ideas para ser feliz. Autor: Vanessa King.



Figura 23: El niño terrícola. Autor: Esteban Cabezas



Figura 24: Cómic de Hora de Aventura. Autor: BOOM! Studios.

MOTIVACIÓN DEL PERSONAJE

META

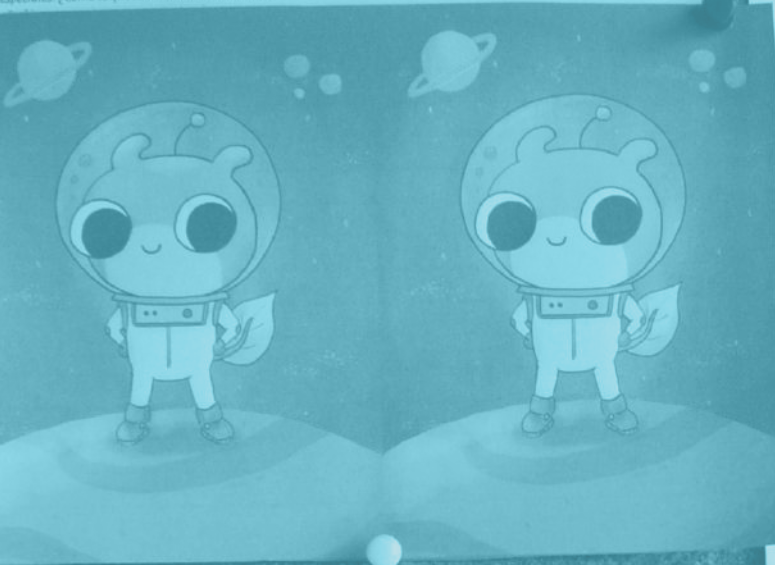
Viaja por el universo para descubrir cómo mejorar su mundo. Al llegar a la Tierra le llama la atención cómo los humanos se relacionan entre sí, cómo expresan sus gustos y sus gestos.

Reunir los conocimientos necesarios para mejorar su mundo y ayudar a los habitantes de su planeta.

Para ello, necesita la ayuda de los niños. Ellos le mostrarán cómo **adaptarse** a la vida en la Tierra y **aprenderán en conjunto** sobre la importancia de su mundo interior, las emociones y las relaciones sociales.

Quiere aprender a expresarse como los humanos y descubrir la importancia del lenguaje emocional.

Se pregunta: *¿Por qué los niños de la Tierra son tan especiales? ¿Cómo es que comunican sus emociones?*



Handwritten notes and sketches on a piece of paper:

- Top right: "habilidades + Corazón, personalidad + habilidades"
- Middle right: "gustos = actividades favoritas"
- Center: Two sketches of alien characters in space suits, labeled "3300 y 3300p".
- Below sketches: Three circular icons with a star, a moon, and a crescent moon, labeled "10", "M. interior", and "Nuestro mundo".
- Right side: A collection of small icons representing various concepts like a house, a person, a star, a heart, and a gear.
- Bottom right: A section titled "INSTRUCCIONES" with three numbered points:
 - Este libro contiene una serie de ~~ejercicios~~ misiones/desafíos divididos en 3 apt.
 - Cada vez que completes una misión obtendrá un token para completar el emprendimiento de su pop up.
 - Cuando completes las misiones obtendrá un modelo de misión.
- Bottom left: "¡Al completar libro de la Tierra! obtendrás un libro especial de no se sabe cuántas páginas!"
- Bottom center: "¡me pegan en la p... en el cuerpo de papá!"

MOTIVACIÓN					
La llamada de la aventura	El rechazo de la llamada	El encuentro			
El héroe se enfrenta a un problema, desafío o aventura, que establece las reglas del juego y define el objetivo del héroe : hacerse con un tesoro, obtener venganza o enmendar las cosas, alcanzar un sueño, enfrentarse y superar un reto o cambiar una vida.	Llegado a este punto el héroe se muestra reacio a cruzar el umbral de la aventura, por miedo y terror a lo desconocido. Se hace necesaria una ayuda o influencia externa.	La función del mentor para que se entre obtiene provisión necesaria para ver aventuras.			
OBJETO MÍTICO					
Frodo trata de darle el anillo a Gandalf, para huir del peligro que involucra tenerlo.	Frodo trata de darle el anillo a Gandalf, para huir del peligro que involucra tenerlo.	Figura representada por Gandalf, quién lo guía en su travesía.	Frodo y compañía se encuentran con los Nazgûls de camino a Bree.		En Bree, los protagonistas conocen a Aragorn, quien los ayudará a llegar a Rivendell (lugar seguro en donde encontrarán más aliados). En el camino, se encuentran con una serie de enemigos.
DESTINO					MISIONES DE RESCATE
El protagonista se convierte en un héroe al salvar a muchos Pokémon atrapados en mazmorras. Su misión es ayudar a los Pokémon atrapados y descubrir por qué se ha convertido en Pokémon. Debe aprender a adaptarse a este nuevo mundo.		Durante todo el juego es acompañado por un amigo Pokémon, quién lo guía y le enseña sobre este nuevo mundo al que se enfrenta.			El juego consiste en explorar distintas mazmorras y rescatar a los Pokémon que se encuentran atrapados. Por cada rescate se recibe una recompensa y el equipo de rescatistas sube de rango.
DESCUBRIR ORIGEN DESTINO					RECOLECTAR HERRAMIENTAS
Las fieras salvajes encuentran a Kubo y su madre lo envía lejos para protegerlo. Debe encontrar la armadura mágica de su padre, lo único que puede protegerlo del Rey Lura.		Figura representada por Simio, el amuleto que cobró vida y que es la reencarnación de su madre.	Kubo comienza el viaje de búsqueda con Simio.		Kubo, junto al Escarabajo y Simio recolecta las piezas de la armadura en el Salón de los Humos, el Jardín de los Copos y en su Aldea. En cada lugar se encuentra presente un enemigo.
TESORO					LÓGICA
El creador del OASIS muere y reta a los jugadores a encontrar su tesoro escondido, mediante la resolución de 3 acertijos.					Los jugadores, además de su conocimiento sobre la cultura pop de los años 80. De esta manera, solo los reales fanáticos pueden acceder al premio.
SUEÑO, ASPIRACIÓN					ACEPTACIÓN
Po Gu logra entrar con la ayuda de fuegos artificiales y ome en medio del escenario, donde por error lo eligen como el Guerrero Dragón. Esto implicará que deba prepararse para aprender kung fu y enfrentarse a Tai Lung, el antagonista.		Maestro Shifu. A pesar de que representa al mentor, muchas veces duda de las habilidades del protagonista.	Po trata de aprender kung fu y de integrarse a los Cinco Furiosos.		Las principales pruebas de Po son enfrentar el rechazo de sus compañeros, la poca fe de su maestro y el entrenamiento.
ACCIDENTE					LEALTAD ADAPTAR
Oh! envía por accidente su dirección a todo el universo, desatando el caos porque sus enemigos podrían encontrar a los Boovs (de quienes han escapado siempre). Oh! debe arreglar su error y ayudar a Tip a encontrar a su madre.	Por miedo a que lo encuentren, Oh trata de huir dividiéndose de su plan con Tip.	Si bien ve a Tip como una igual, como una amiga, a través de ella aprende el significado de la amistad y los valores.	Junto a Tip viajan en un auto volador a París para cumplir su misión.		En el camino se encuentran con los Boovs que tratan de capturar a Oh y una serie de problemas que pondrán a duda la confianza de cada uno en el otro.

05.

PROCESO DE DISEÑO

- *Selección de contenidos*
- *Dinámica de gamificación*
- *Narrativa*
- *Diseño de personaje*
- *Diseño del material*

Testeo de personaje

Testeo de contenido nº1

Testeo de contenido nº2

5.1

Selección de contenidos

Patricia G.:

“Orientación es como para conocerte a ti mismo, pero ¿para qué? ¿para que no me abusen?, es para vivir con otros y ese es el desafío...”

Ya que el proyecto se inserta en la clase de orientación, debe cumplir con los contenidos y objetivos de aprendizaje establecidos en las bases curriculares. En esta asignatura hay 8 OA, divididos en dos unidades y tres de ellos están considerados para ser abordados en ambas unidades por igual. En la tabla 3 se detallan los OA para 1° y 2° básico.

Considerando que el proyecto es un material de complemento y reforzamiento, se presentó la duda de qué contenidos tenían mayor prioridad para ser reforzados. Por esta razón se realizó una entrevista a Patricia Guerrero, Psicóloga y Doctora en Sociología, académica de la facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ella actualmente trabaja con distintos proyectos dentro de las aulas, con temáticas como ciudadanía y prevención del suicidio. Se le consultó por su visión como experta en el trabajo de habilidades socioafectivas dentro del aula.

Las principales necesidades que la experta identificaba en la asignatura y sus bases curriculares son las siguientes:

- 1 Orientación **suele centrarse mucho en el trabajo personal**, es necesario que los contenidos se propongan de manera más explícita en función de la socialización.
- 2 Uno de los principales elementos de prevención del suicidio y problemas de salud mental, es **trabajar** con los niños **la idea de que pertenecen a un lugar y a una sociedad**, que tienen un futuro y un rol importante en el mundo.

De esta manera, los contenidos fueron estructurados como se muestra en la figura 25, considerando los objetivos de aprendizaje por unidad de orientación, pero en un orden diferente según la recomendación de la experta.

Si bien se propone un nuevo orden de los contenidos, para que progresivamente los temas vayan expandiendo el nivel de socialización, el profesor puede utilizar el material en el orden que estime conveniente.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (OA) DE ORIENTACIÓN. 1° Y 2° BÁSICO

UNIDAD 1	UNIDAD 2	OBJETIVOS PARA TODAS LAS UNIDADES
<p>OA 7 Reconocer, describir y valorar sus grupos de pertenencia (familia, curso, pares).</p> <p>OA 3 Observar, describir y valorar las expresiones de afecto, y cariño, que dan y reciben, en los ámbitos familiar, escolar y social</p> <p>OA 1 Observar, describir y valorar sus características personales, sus habilidades e intereses.</p>	<p>OA 2 Identificar emociones experimentadas por ellos y por los demás (por ejemplo, pena, rabia, miedo, alegría) y distinguir diversas formas de expresarlas.</p> <p>OA 6 Identificar conflictos que surgen entre pared y practicar formas de solucionarlos, como escuchar al otro, ponerse en su lugar, buscar un acuerdo, reconciliarse.</p>	<p>OA 5 Manifestar actitudes de solidaridad y respeto, que favorezcan la convivencia.</p> <p>OA 8 Practicar hábitos y actitudes que favorezcan el proceso de aprendizaje.</p> <p>OA 4 Identificar y practicar, en forma guiada, conductas protectoras y de autocuidado en relación a rutinas de higiene, hábitos de alimentación, resguardo del cuerpo.</p>

Tabla 3: Objetivos de Aprendizaje de Orientación, para 1° y 2° básico.

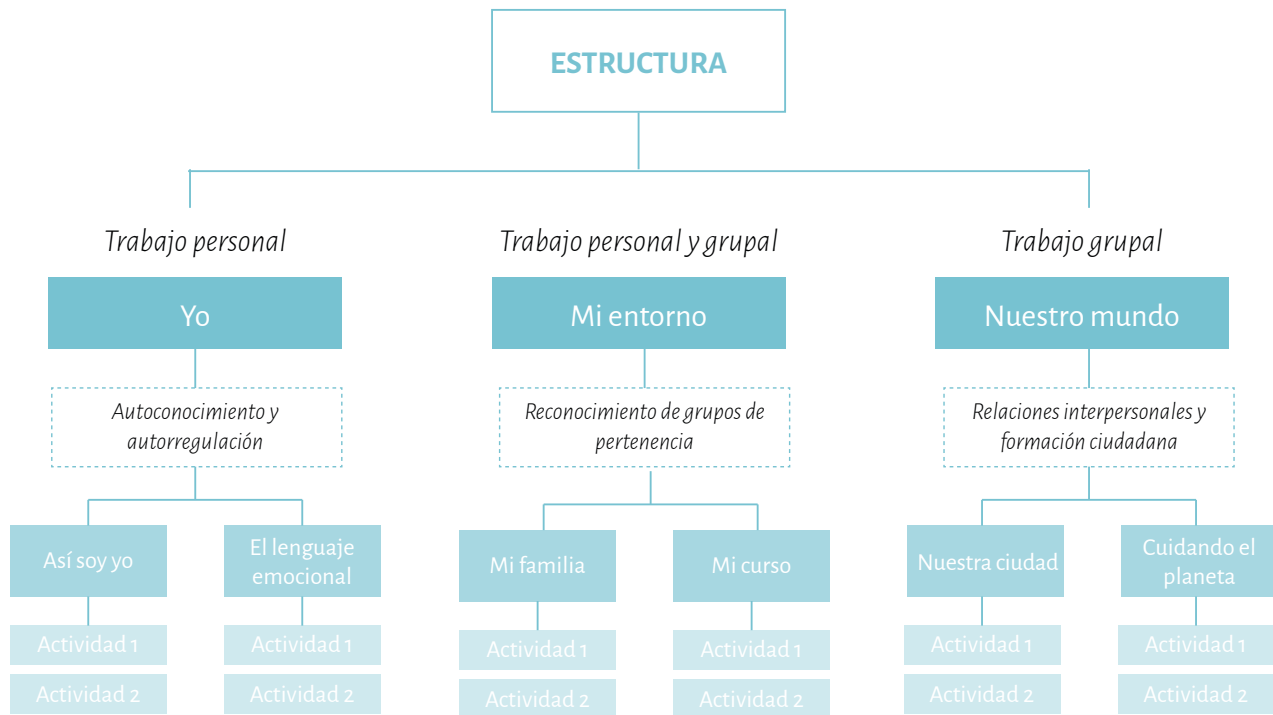


Figura 25: Estructura y organización de contenidos propuestos para el proyecto.

5.2

Dinámica de gamificación

Para la definición de la dinámica de gamificación que guía el uso del material, se identificaron tres elementos básicos que debían estar presentes:

- 1 **Logros:** a menudo están bloqueados, hasta que se lleve a cabo una acción que materialice el éxito.
- 2 **Recompensas:** tienen la finalidad de que el comportamiento se repita y de mantener el interés del jugador.
- 3 **Feedback:** permite conocer el grado de cumplimiento o progreso total.

Teniendo como base estos elementos, se procedió a definir los componentes y mecánicas que permitirían el desarrollo de la dinámica. En la figura 26 se detalla el funcionamiento de la dinámica y su aplicación en el material.

En el producto a desarrollar, la gamificación permite integrar una narrativa a elementos cotidianos, como por ejemplo las tareas escolares, que dentro del contexto de juego conformarían misiones y retos por superar. Cada vez que una tarea sea realizada, en vez de recibir una nota o calificación el niño obtendrá una pieza de un puzzle o una medalla, que le permitirán visualizar su avance y estimar cuánto más le falta por progresar.

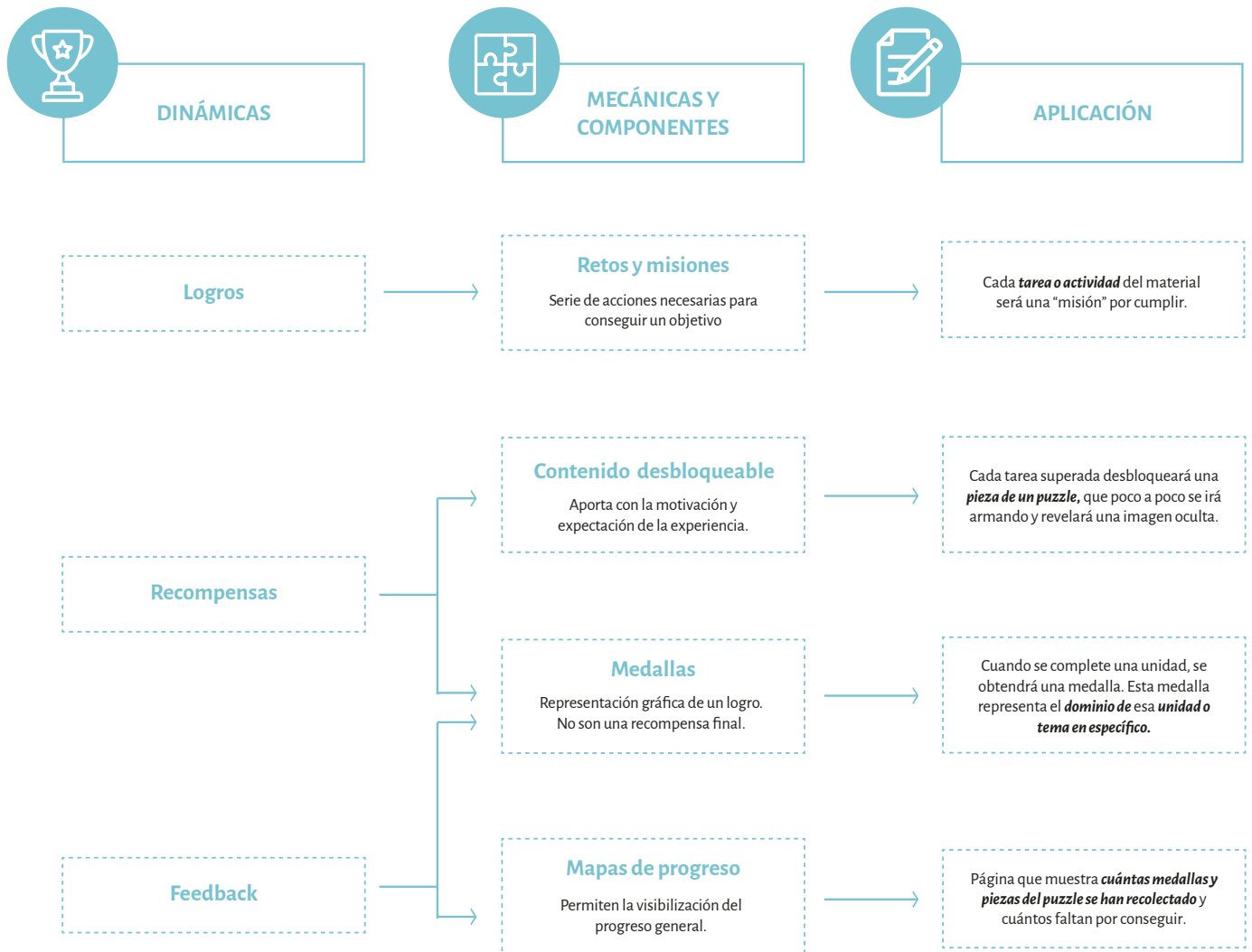


Figura 26: Elementos y mecánicas seleccionadas para construir la dinámica de gamificación.

5.3

Narrativa

Se decidió incorporar una narrativa que le otorgara sustento a la dinámica de gamificación, de esta manera, se le proporciona un contexto a las acciones e instrucciones a seguir, más allá de su fin académico y de reforzamiento de contenidos. La narrativa es un elemento que aporta a que la experiencia sea más significativa, además de entregar lineamientos básicos para el estilo y gráfica a utilizar.

De acuerdo a los intereses y gustos de los niños entre los 6 y 8 años, además de las recomendaciones de literatura infantil para este rango etario, se decidió utilizar una **narrativa fantástica**, pero que pudiese extrapolarse fácilmente al mundo real. También se definió el uso de un **personaje principal** que guíe el relato.

Como búsqueda de inspiración y guías para construir la narrativa, se analizaron distintas películas e historias de distintos géneros que estuviesen basadas en “El viaje del héroe”. Entre las películas analizadas se encontraban Kubo y la búsqueda Samurai, Kung Fu Panda, Home, Pokémon Mundo Misterioso, entre otros. En cada análisis se desglosó la historia en las distintas etapas por las que pasa el héroe, sin embargo, se puso especial atención en 4 de ellas:

- 1 **Mundo ordinario** (contexto)
- 2 **La llamada a la aventura** (motivación del personaje)
- 3 **Las pruebas, los aliados y los enemigos** (desafíos)
- 4 **El retorno con el elixir** (recompensa, resolución)

De las historias analizadas se rescataron las siguientes ideas:

Contextos

Mundo real habitado por animales humanizados o criaturas fantásticas, vida en el espacio con costumbres diferentes a las de la Tierra.

Motivaciones

Sueño o aspiración, el destino, un accidente.

Desafíos

Adaptación, misiones de rescate, recolección de herramientas.

Recompensas

Autoconocimiento, salvar a una especie, sentido de pertenencia.

Ya que el contenido a trabajar es de carácter valórico y emocional, se plantea la idea de utilizar un personaje que desconoce sobre el tema, para que así aprenda en conjunto con los niños.

Con esta idea como base, se define que el personaje no debe ser un humano. Esto permite además que el personaje se desligue de limitaciones como la raza, sexo y edad.

De las propuestas de narrativa realizadas, se eligió la opción 2, ya que la motivación del personaje se relaciona más con el contexto socioemocional y se considera que la invitación para los niños a participar y colaborar con el personaje tendrá más aceptación. Revisar figura 27 y 28.

1

MUNDO

En su mundo, su especie es conocida por ser miedosa por naturaleza. Esto ha provocado que se sientan inseguros de sí mismos, que eviten el contacto con otras especies y que no se atrevan a salir de sus aldeas.

Existe la leyenda de que un misterioso tesoro está escondido en su mundo, varios lo han buscado, sin embargo, ninguno de los aventureros ha sido de su especie. La búsqueda del tesoro implica una serie de desafíos.

RECOMPENSAS

Por cierta cantidad de desafíos se obtiene una medalla de reconocimiento por la habilidad trabajada.

Las habilidades trabajadas serán la clave para encontrar el tesoro.

Las medallas pueden tener forma de llave, grial, amuletos, etc.

MOTIVACIÓN DEL PERSONAJE

Quiere encontrar el tesoro para demostrar que todos somos valiosos, con nuestras virtudes y defectos. Busca romper el estigma que hay sobre su especie y embarcarse en una aventura para conocer sus habilidades, aprender a relacionarse con otras especies y expresar sus emociones sin miedo.

Se pregunta: *¿Qué características me representan más allá de mi naturaleza miedosa? ¿Cómo puedo ayudar a los demás y hacer nuevos amigos? ¿Cómo convivir con otras especies tan diferentes?*

**Honor, curiosidad, aventura.*



META

Superar los desafíos para encontrar el tesoro y descubrir las herramientas necesarias para ayudar a su especie.

Para ello, necesita la ayuda de los niños. Ellos lo acompañarán en su aventura de **conocimiento personal** y superarán en conjunto los desafíos y misterios que esconde el tesoro.



2

MUNDO

En su planeta se comunican telepáticamente, por lo que cada vez las interacciones entre los habitantes son más breves y escasas. Al sólo tener que pensar en algo para comunicarlo, los habitantes de su planeta comenzaron a olvidar cómo expresar sus emociones y se han vuelto menos sociables.

Un día, todos pierden la habilidad telepática y ya no pueden comunicarse.

RECOMPENSAS

Cada vez que cierran una unidad o tema, ganan una medalla de esa unidad en específico.

Las medallas tienen el objetivo de remarcar la importancia y lo especial que son estas habilidades. Para los niños y el personaje, las medallas representan un reconocimiento de sus descubrimientos.

MOTIVACIÓN DEL PERSONAJE

Viaja por el universo para descubrir cómo mejorar su mundo. Al llegar a la Tierra le llama la atención cómo los humanos se relacionan entre sí, cómo expresan sus gustos y sus gestos.

Quiere aprender a expresarse como los humanos y descubrir la importancia del lenguaje emocional.

Se pregunta: *¿Por qué los niños de la Tierra son tan especiales? ¿Cómo es que comunican sus emociones? ¿Qué hacen para hacer nuevos amigos?*

**Curiosidad, supervivencia.*



META

Reunir los conocimientos necesarios para mejorar su mundo y ayudar a los habitantes de su planeta.

Para ello, necesita la ayuda de los niños. Ellos le mostrarán **cómo adaptarse** a la vida en la Tierra y **aprenderán en conjunto** sobre la importancia de su mundo interior, las emociones y las relaciones sociales.



Figuras 27 y 28: Propuestas de narrativa.

5.4 Diseño de personaje

Una vez definida la narrativa, se procedió a diseñar el personaje. Tal como se mencionó anteriormente, el personaje no será humano, ya que al no tener limitaciones como raza, edad o capacidades físicas, permitirá que más niños puedan identificarse con él.

Se realizaron distintas exploraciones de personajes como robots, alienígenas y seres con trajes espaciales inspirados en animales.



Para poder acotar esta búsqueda, se identificaron distintos conceptos relacionados al área emocional: **Transformación, flexibilidad, adaptación.**

De esta manera, se definió que el personaje estaría inspirado en los renacuajos o familias de anfibios. Un renacuajo es un ícono de transformación, debido al proceso de metamorfosis por el que pasan a medida que se van desarrollando. El personaje vendría de un mundo acuático, considerando que el agua es un elemento que puede representar el área emocional, por su fluidez y cambios de estado. Al ser un animal que vive principalmente bajo el agua, debe poseer una cola o aletas que le permitan trasladarse y además de verse liviano.

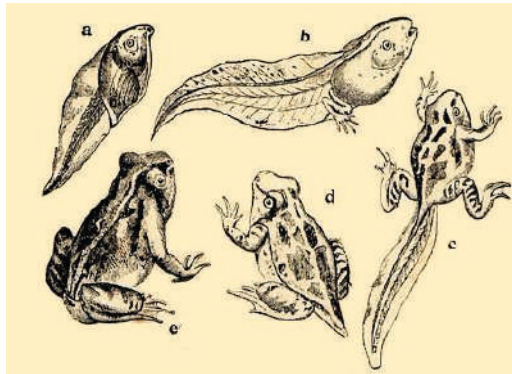



Figura 29: Proceso de metamorfosis de los renacuajos. Animales en los que se inspiró el personaje.



Para entender mejor el contexto del personaje y fortalecer la narrativa, se realizó la siguiente exploración en donde se definieron otras de sus características:



Planeta Aqualis

Antena telepática

Frubbie

Aqualianos

Familia:
En todo el planeta existe solo una progenitora, la reina. Todos los aqualianos son sus hijos y conforman una gran y única familia. Nadie tiene una relación cercana con la reina, es vista como un ser superior al cual se debe proteger y servir.

Hogares:
Cada aqualiano tiene su propia casa y viven solos. Sus casas están construidas bajo el agua, con vegetales, rocas y barro.

DESCRIPCIÓN GENERAL:
Alienígenas acuáticos similares a los renacuajos. Entre ellos varían sus colores, cantidad de ojos y forma del rostro.
Se comunican telepáticamente gracias a la antena con la que nacen. Esta forma de comunicación provoca que las relaciones sociales sean breves y poco emocionantes.
Son serios, poco expresivos e independientes, prefieren estar solos.

Protagonista:
Frubbie, un aqualiano diferente a los demás. Disfruta tener compañía y suele sonreír; es curioso y un poco torpe. Los demás aqualianos lo encuentran raro y suelen evitarlo.



Habitación:
Es el lugar favorito de Frubbie. Toda su casa es una única habitación. Le encanta coleccionar objetos que considera llamativos y los utiliza para decorar su espacio.

Comida:
Los aqualianos son herbívoros. Lo que más comen son algas en distintas preparaciones y pasteles de barro. Bajo el agua en su planeta no existe una gran variedad de alimentos.

Pasatiempos:
Frubbie pasa su tiempo libre investigando sobre otros planetas, su sueño es ser un explorador espacial. Tiene mascotas (algo poco común en los aqualianos) para sentirse acompañado y jugar juntos.

El problema:
Un día los aqualianos pierden la habilidad para comunicarse telepáticamente y todo el planeta entra en caos. Al no saber expresarse con gestos y emociones, optan por encerrarse en sus casas y evitar el contacto con los demás.
Frubbie opta por viajar en búsqueda de respuestas, quiere conocer otras formas para comunicarse y así ayudar a su planeta.

Le gusta la música, por la forma en que su cuerpo se siente y mueve al escucharla.

Las verduras y dulces de la Tierra lo sorprenderán.

Mascota

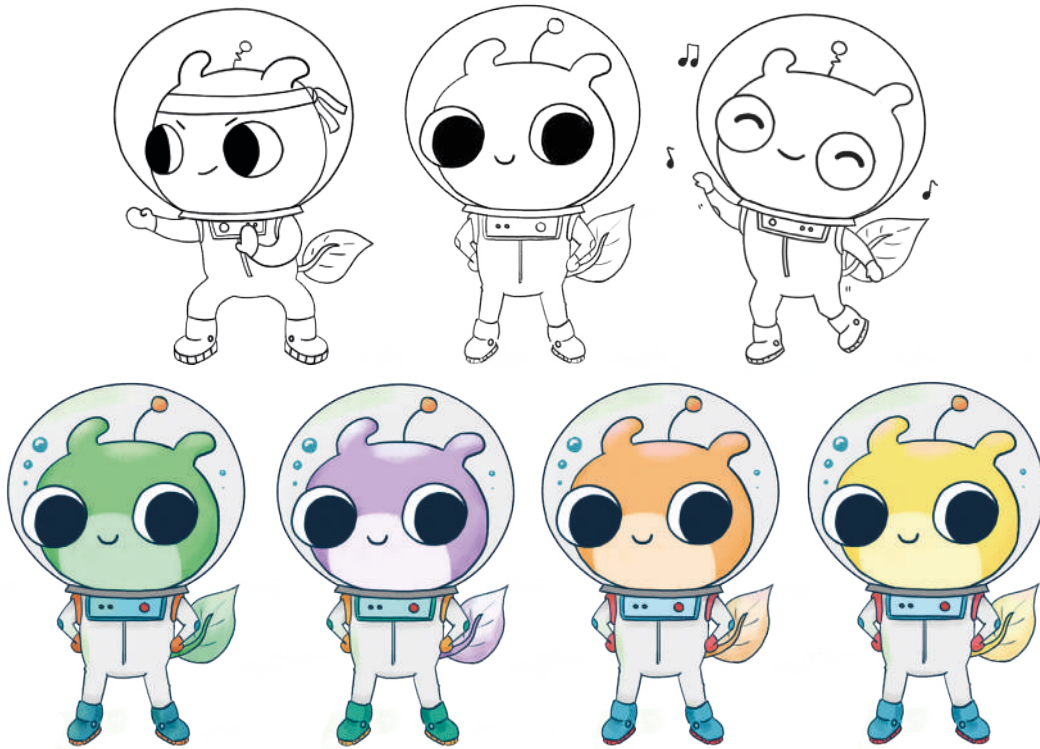


Figura 30: Diseño final del personaje, con variaciones de color.



Figura 31: Diseño final del personaje. Pruebas con fondo.

5.5 Diseño de material

Actividades y gráfica:

Una vez definidos los elementos de gamificación a utilizar, el contexto, narrativa y personaje, se diseñaron los primeros acercamientos del contenido del libro/material.

Se inició este proceso con el diseño del formato de las actividades y hojas de respuesta. Antes de comenzar, se replantearon los requerimientos de las actividades:

- 1 Debe proporcionar un **espacio para que** los niños **expresen libremente su respuesta**, en el formato que ellos estimen conveniente, debido a su poco vocabulario emocional.
- 2 Es importante **apelar a la imaginación y creatividad**, ya que mediante estas técnicas los niños logran conectarse con su inconsciente, facilitando la expresión de sus emociones en las respuestas.

Considerando los requerimientos, se definieron los elementos básicos que debían formar parte de la estructura de las actividades.

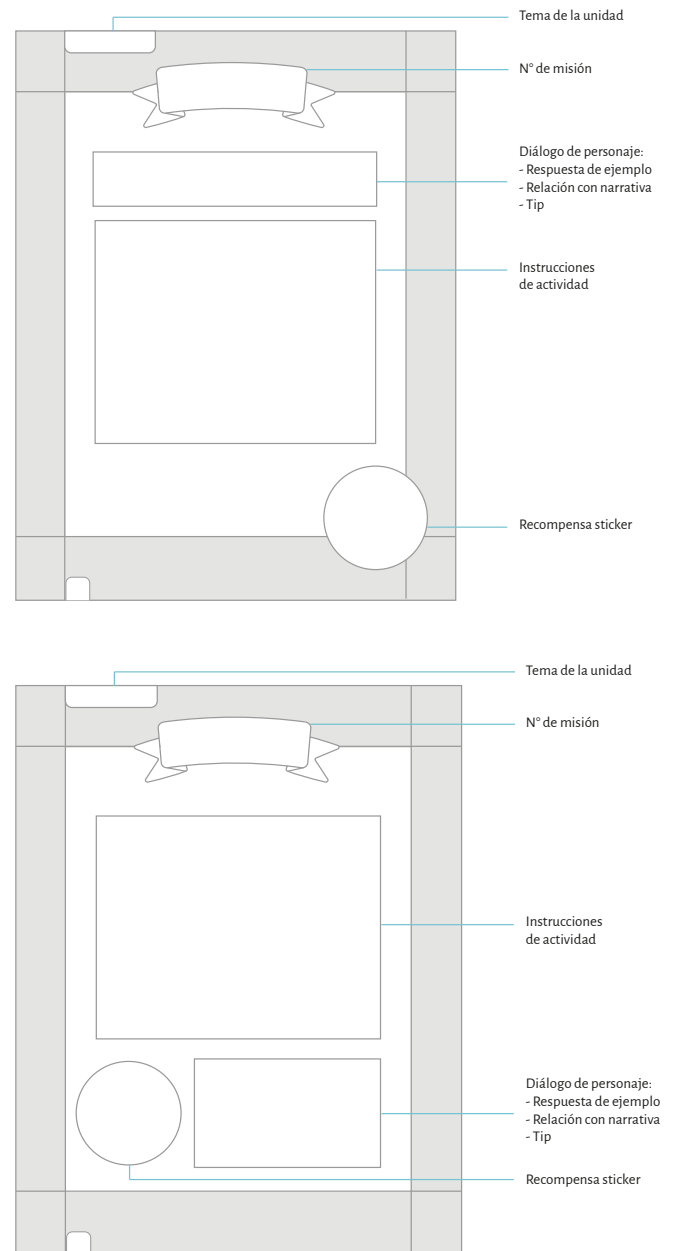
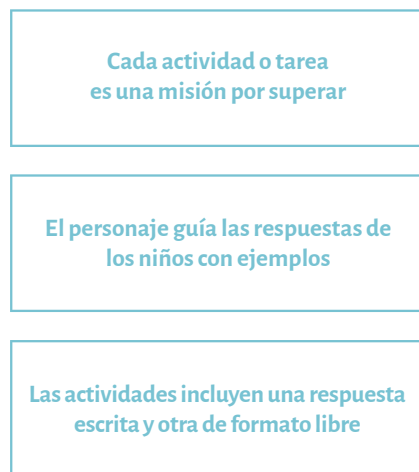


Figura 32: Primeros acercamientos a la estructura de las actividades del libro.

Se realizaron tres pruebas diferentes de estructura con la aplicación de gráfica. Con la tercera versión se procedió a testear.



↳ Primer acercamiento a gráfica del material.



↳ Segunda versión: se cambia estructura y se agrega numeración en las instrucciones.



↳ Tercera versión: Cambio de tipografía y se agrega una versión lineal del personaje para colorear.

Figura 33: Pruebas de la estructura con la incorporación de la gráfica.

5.5.1 TESTEO DE PERSONAJE

Se realizó un testeo para evaluar la aceptación del personaje y el interés que generaba su narrativa. La actividad se realizó de manera grupal.



Colegio San Juan Bautista



40 alumnos 2° básico



25 minutos.

Materiales:

- Imágenes del personaje y variaciones de color
- Hojas de preguntas (2)
- Planificación y resumen de narrativa.



Observen las imágenes y respondan:

- 1 ¿De qué colores les gusta más el personaje?
- 2 ¿Qué nombre le pondrían?
a. Frubbi b. Upo c. Blub

Otro: _____
- 3 ¿Cómo creen que es su personalidad?

Si este pequeño extraterrestre viniera a conocer nuestro planeta:

- 1 ¿Qué le preguntarían?
- 2 ¿Qué sería lo primero que le enseñarían sobre nuestro planeta?
- 3 ¿Qué le contarían sobre ustedes?

Para comenzar el testeo, se le explicó al curso que iban a conocer a un personaje muy especial, creado especialmente para acompañar algunas de sus clases de Orientación. Para que el personaje fuese aún más único, necesitaba que entre todos decidieran y comentaran algunas cosas sobre él.

Se leyó el siguiente texto para contextualizar: *“Este pequeño extraterrestre proviene de un planeta muy lejano, en donde todos sus habitantes viven bajo el agua. Estos seres tienen una característica muy especial... ¡Pueden comunicarse telepáticamente! ¿Sabes lo que eso significa? Significa que se comunican leyendo sus mentes, sin la necesidad de hablar.*

¿Se imaginan cómo sería una conversación silenciosa? ¿O cómo sería una fiesta de cumpleaños en donde nadie habla ni ríe?

Un día, todos en su planeta perdieron su habilidad para comunicarse telepáticamente, ya no podían leer las mentes de los demás. Al tratar de hablar con los demás se dieron cuenta de que no sabían expresar sus emociones ni cómo hacer nuevos amigos.

Como ya nadie en el planeta se entendía, comenzaron a sentirse muy solos y tristes... Hasta que un día al pequeño extraterrestre se le ocurrió una genial idea: Viajar al planeta Tierra en busca de ayuda”.

Las preguntas sobre el personaje y su mundo buscaban identificar qué aspectos consideran importantes los niños de su día a día, para incluir en la narrativa del personaje. Las preguntas fueron planteadas en 3 niveles:

- 1 Mundo del personaje**
¿Qué le preguntarías?
- 2 Nuestro mundo**
¿Qué le enseñarías sobre nuestro planeta?
- 3 Ámbito personal**
¿Qué le contarías sobre ti?





Figura 34: Uno de los niños con los que se testeó personalizando una foto del personaje. En la imagen se ve que agregó elementos como resortes en sus botas, una espada, "ondas telepáticas" y naves de otros extraterrestres.

Testeo con niños:

Ya que el Colegio San Juan Baustita es de niñas, se realizaron testeos de manera particular con tres niños visitándolos en sus casas. Si bien la diferencia de proporciones entre niñas y niños con los que se testeó es amplia, los comentarios realizados por los niños otorgaron una guía importante para comprobar su aceptación del personaje.

Resultados:

Se detecta una aceptación general del personaje, si bien su aspecto tierno podría ser asociado a un público femenino, los niños sentían afinidad con el contexto espacial. Sobre la personalidad del personaje, las respuestas más repetidas fueron: **amable, amistoso y lindo**.

Hubo un empate entre los colores verde y morado. De acuerdo a algunos comentarios de los niños, asociaban el color morado a un personaje femenino, por ende, las niñas mostraban una mayor tendencia a elegir ese color.

Sobre las preguntas para complementar la narrativa, las interrogantes que más se repetían estaban relacionadas con averiguar cómo es el lugar de donde proviene el personaje y sus costumbres.

Finalmente, los aspectos que más destacaban los niños sobre su contexto diario eran las costumbres chilenas (como que acá celebramos fiestas patrias), lugares de recreación y las formas de comunicarnos (como enseñarle a leer y escribir). Este último punto fue muy relevante ya que significó que trataban de integrar la narrativa y necesidad del personaje que se les comentó al inicio del testeo.



Figura 35: Resultado de la votación por la preferencia de color del personaje.

Considerando las votaciones de niñas y niños por la preferencia de color, se decidió que el personaje fuera de color verde. Si bien hubo un empate con el color morado, ningún niño votó por ese color (preferían el verde y el amarillo).

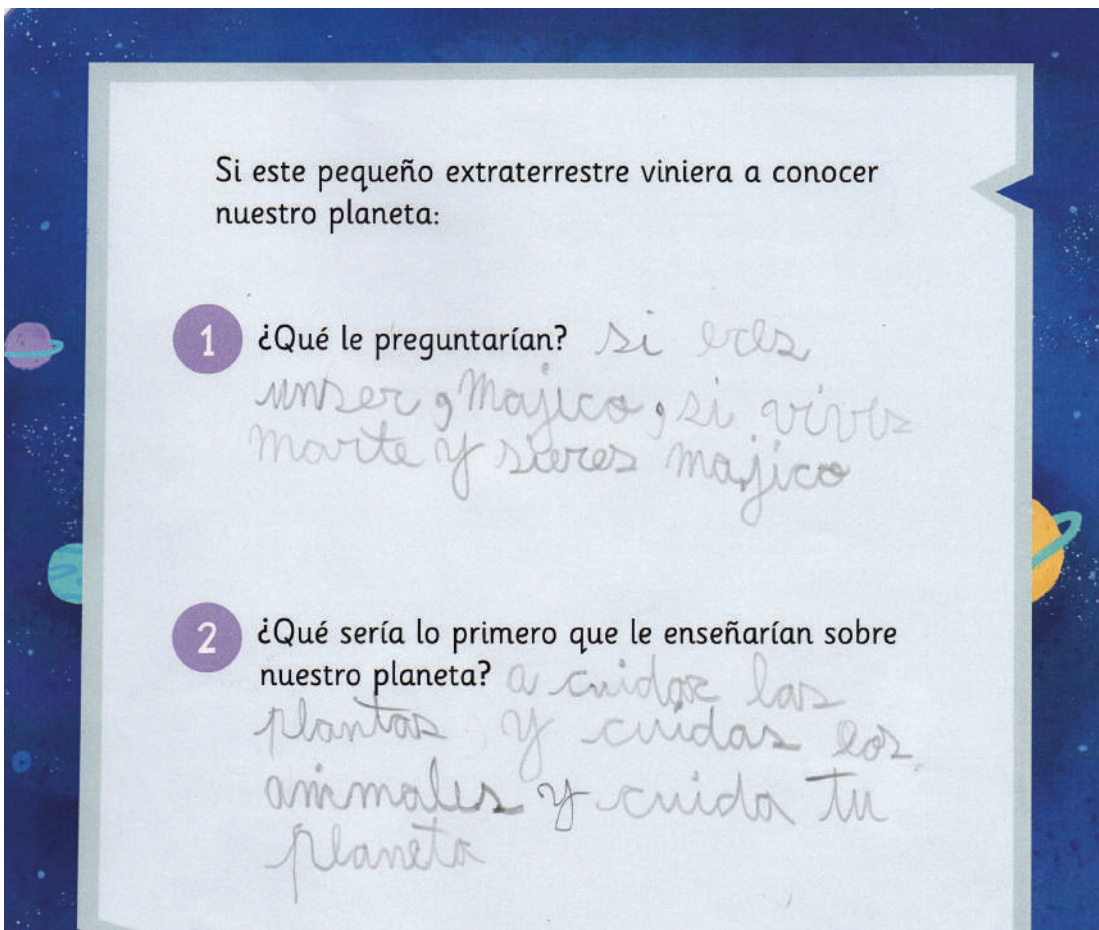


Figura 36: Respuestas de algunos niños en la actividad grupal, sobre aceptación del personaje y su narrativa.

5.5.2 TESTEO DE CONTENIDO N°1

Se realizó un testeo para evaluar la interacción y entendimiento del planteamiento de las actividades y de su estructura.



Materiales:

- Hoja de actividad. Tema: La familia.
- Hoja en blanco para responder.
- Sticker de recompensa.

Mi Familia

★ MISIÓN 1 ★

INSTRUCCIONES:

1 ¡Imagina que vas a viajar al espacio con tu familia!

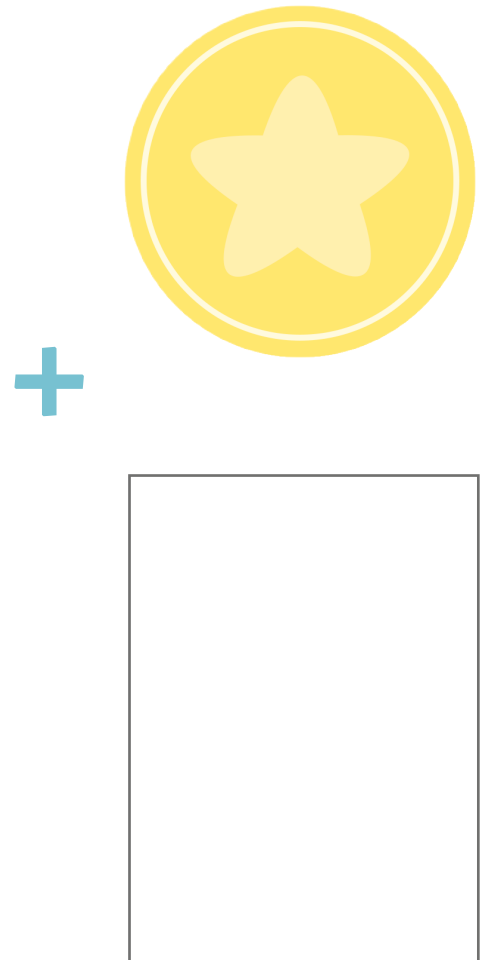
2 Luego responde las preguntas en la siguiente página. Puedes dibujar, escribir, pegar recortes, ¡Todo lo que tú quieras!

¿A quiénes llevarías contigo? ¿Por qué?
¿Cómo sería su nave espacial?

¡Yo llevaría a todas mis mascotas!
porque siempre me acompañan y
tengo que cuidarlas

Pega aquí
tu premio

1



Resultados: (Detalle en Tabla 4, pág. 68 y 69)

Se identifican dificultades para comprender el formato de una hoja de instrucciones y otra separada para responder. Varios niños preguntaban para qué era la hoja en blanco y otros respondieron en la hoja de instrucciones a pesar de que no había espacio para ello.

También hubo confusión con la numeración de las instrucciones. Algunos niños pensaron que cada número indicaba una pregunta para responder y no un paso a seguir.

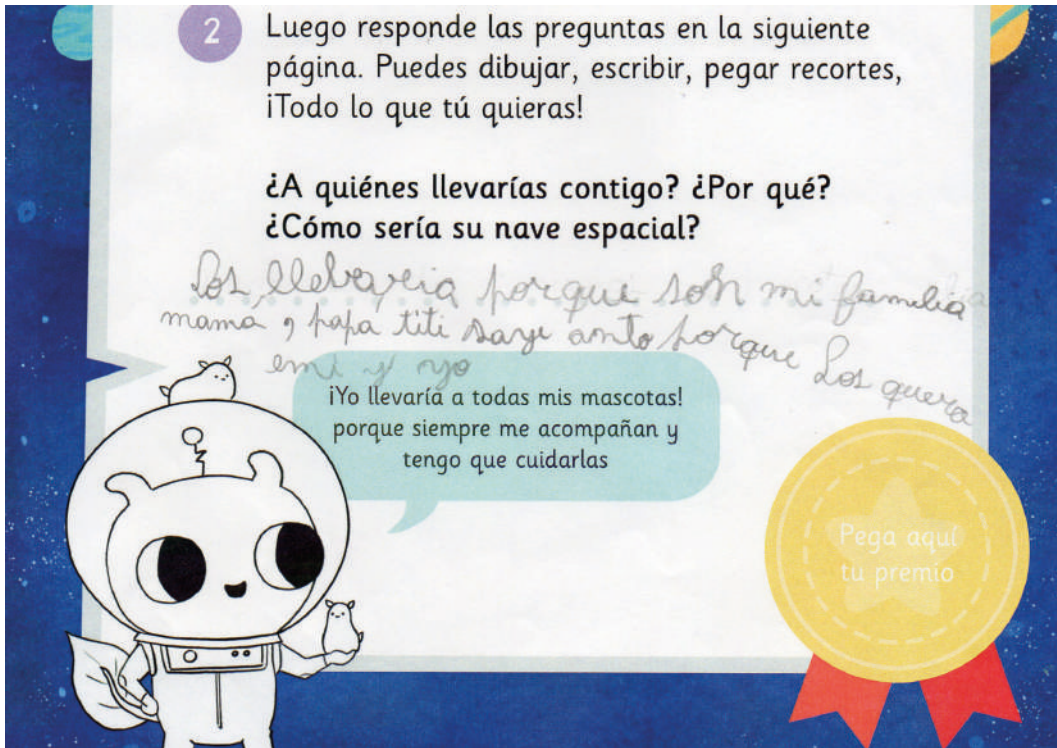


Figura 37: Ejemplo de cómo respondieron algunos niños en la hoja de instrucciones.

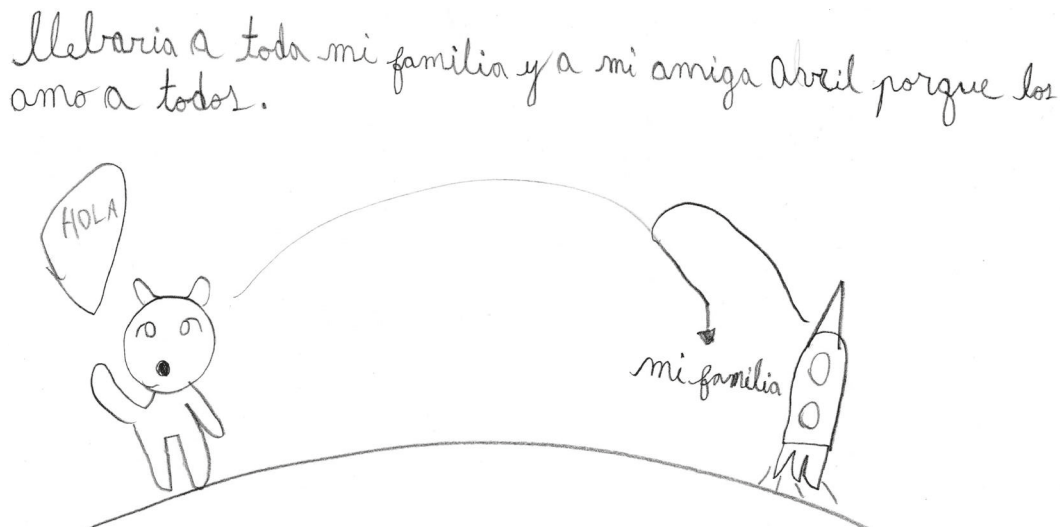


Figura 38: Ejemplo de respuesta en donde se entendió el uso de la página en blanco. Se destaca esta respuesta porque integró al personaje saludando a su familia que viajará al espacio.

5.5.3 TESTEO DE CONTENIDO N°2

Se realizó un segundo testeo aplicando mejoras de acuerdo a los resultados del testeo n° 1.
(Revisar resultados en la Tabla 4, pág. 68 y 69)



Colegio San Juan Bautista



43 alumnos 2° básico



25 minutos

Materiales:

- Hojas de actividad (2). Tema: Así soy yo
- Sticker de recompensa.



Unidad 1

★ MISIÓN 1 ★

¡Vas a crear tu propio planeta! Para comenzar responde estas preguntas que te ayudarán a ordenar tus ideas:

1 ¿Qué cosas se encontrarían en tu planeta?
(piensa en tus cosas favoritas, como comida, animales, juguetes, lugares...)

2 ¿Qué actividades te gustaría realizar ahí?

En mi planeta encontrarían muchas frutas, aves y parques. Ahí me gustaría jugar o bailar todo el día.

1

Así soy yo

★ Dibuja cómo sería tu planeta y todas tus cosas favoritas que encontrarías ahí.

Yo 2

Resultados:

El nuevo formato implementado, en donde debajo de cada pregunta hay un espacio para responder, funcionó y evitó las confusiones del testeo anterior. Al terminar la actividad, varias niñas preguntan si realizarán otra y si pueden obtener más stickers.

Estos comentarios dan a entender que disfrutaron realizar este tipo de actividad y que falta mejorar el cierre de ésta.



Figura 39: Fotografía tomada una vez terminado al testeo. Pueden observarse dos stickers repartidos en la actividad, uno lo lleva una niña en su pecho y el otro se encuentra pegado en un estuche.

RESULTADOS DE TESTEO N° 1 Y N° 2

Área	Testeo actividad 1	Mejora / Iteración	Testeo actividad 2	Conclusiones
Funcionalidad	Numeración de instrucciones: Al enumerar cada paso a seguir de las instrucciones, algunos niños lo interpretan como una pregunta a responder. Se genera confusión entre el enunciado y las preguntas.	Se reduce el enunciado de introducción y se enumeran las preguntas.	Numeración de preguntas: Todo el curso logra diferenciar cada elemento.	Al otorgar mayor jerarquía a las preguntas los niños comprenden de mejor manera las instrucciones.
	Formato (hoja de preguntas y respuestas por separado): Niños responden debajo del enunciado a pesar de que no hay espacio suficiente. No se entiende la conexión entre la hoja de preguntas y la de respuestas. No responden todas las preguntas.	Se deja un espacio para responder inmediatamente después de cada pregunta.	Formato (preguntas y espacio de respuesta continuo): Todos los niños logran responder todas las preguntas en el espacio indicado.	Los niños están acostumbrados a responder inmediatamente debajo de cada pregunta. El formato de hojas separadas resulta confuso.
	Instrucción general: No resulta intuitivo para los niños el formato para responder cada pregunta (escrito o dibujado). Responden de manera breve. Algunos dibujan líneas guía para escribir.	Se incorporan líneas para diferenciar las respuestas escritas y para guiar la longitud esperada de la respuesta.	Instrucción por pregunta: Se obtienen respuestas más completas y en el formato solicitado. La mayor parte del curso completa las 3 líneas de respuesta.	Es necesario incluir una instrucción que guíe el formato de cada respuesta y que haga más evidente la longitud esperada para cada una.
	Recompensa: Niños muestran interés en obtener la recompensa. La mayoría pega el sticker en el lugar indicado de la hoja de forma intuitiva.	Se mantiene el tamaño y formato circular del sticker, pero se cambia la figura y el color. Se elimina espacio de "pega aquí" en la hoja.	Recompensa: La recompensa sigue generando interés, preguntan si pueden realizar más actividades para obtener otros stickers. La mayoría lo pegó en sus cuadernos, estuches y ropa. Otros lo pegaron en la hoja.	La recompensa aporta en la motivación para realizar la actividad y se entiende su unidad con el material, sin embargo, al ser similares los stickers entre sí puede volverse repetitivo y perder valor con el tiempo.
	Personaje y narrativa: Se muestra interés por descubrir más sobre el personaje y "buscarlo en internet". Algunos dibujan al personaje en sus respuestas.	Se mantienen los elementos "figura del personaje" y "diálogo", sólo se cambian las poses y tema.	Personaje y narrativa: Algunos niños reconocen al personaje y lo dibujan nuevamente en sus respuestas como un compañero. Otros se dibujan a ellos mismos como seres espaciales.	Los niños aceptan al personaje y lo identifican como un ser amistoso/cercano.
Diseño sensorial	Elemento para colorear: La posibilidad de colorear al personaje genera interés en el material, lo intervienen espontáneamente.	Se mantiene el elemento, sólo se cambia la pose y acción del personaje.	Elemento para colorear: Nuevamente colorean espontáneamente al personaje. Lo pintan mientras se reparte el material y aparecen nuevos elementos de personalización, como cabello.	La posibilidad de personalizar un elemento genera interés en el material. Permite que cada niño se apropie de su hoja.
	Gráfica y colores: Niños muestran interés en la gráfica espacial. Cuando se les pregunta si les gusta responden que sí. A otros les llama la atención que el papel sea brillante.	Se mantiene la gráfica.	_____	Los colores y textura del material llaman la atención de los niños. Mencionan que la gráfica espacial "es de su gusto".
	Formato libre de respuesta: Algunos niños se muestran entusiasmados cuando se les confirma que pueden utilizar plumones y otros lápices de colores.	Se mantiene la hoja para responder en formato libre.	_____	Se valora la libertad para usar los materiales que quieran para expresar sus respuestas, estos materiales les permiten obtener otros acabados y texturas en sus dibujos.

Tabla 4: Resultados de testeos de contenido n°1 y n°2.

RESULTADOS DE TESTEO N° 1 Y N° 2

Área	Testeo actividad 1	Mejora / Iteración	Testeo actividad 2	Conclusiones
Implementación	<p>Introducción actividad: Durante la lectura de la narrativa, niños participan y aportan con ideas. Algunos niños relacionan sus respuestas con la narrativa (discusión grupal sobre cómo enseñarle al personaje a comunicarse).</p>	<p>No se realiza lectura previa de la historia del personaje, sólo se menciona que el objetivo de la misión que realizarán es que el personaje conozca más a cada niño.</p>	<p>Introducción actividad: No se genera conversación en torno al personaje, se responden inmediatamente las preguntas de la actividad.</p>	<p>La narrativa aporta como un elemento para contextualizar la actividad posterior y para generar un mayor cuestionamiento al responder las preguntas.</p>
	<p>Manejo de respuestas: Surgen algunas respuestas disruptivas en los niños (problemas familiares).</p>	<p>Se cambia el tema de trabajo. Tema 1: Familia, Tema 2: Gustos y pasatiempos.</p>	<p>Manejo de respuestas: Surgen nuevamente respuestas disruptivas relacionadas a la familia, a pesar de que el tema era conocimiento personal.</p>	<p>Es necesario incluir recomendaciones para el manejo de estas situaciones por parte del profesor y una sección de observaciones sobre desarrollo de la actividad.</p>
	<p>Cierre de actividad: La actividad debe terminar antes de tiempo, no se realiza cierre de actividad.</p>	<p>Se planea el cierre como una discusión general, preguntando por qué creen los niños que es importante conocer sus gustos.</p>	<p>Cierre de actividad: Al terminar la actividad y entregar las recompensas, niños preguntan si realizarán otra actividad más. No queda claro el término de la actividad.</p>	<p>El cierre de actividad debe ser más evidente, se debe considerar una reflexión más profunda o una discusión previa entre grupos para enriquecer la discusión posterior a nivel curso.</p>
	<p>Tiempo de desarrollo: Se definen tiempos para actividad, no para cada fase. Testeo personaje/narrativa: 10 minutos. Testeo actividad: 20 minutos. Al realizar la primera actividad en forma grupal, el tiempo se extendió al doble de lo planeado.</p>	<p>Se ajustan los tiempos por fase. Intro: 5 minutos. Desarrollo: 10-15 minutos. Cierre: 5 minutos. Se planea una actividad individual, para tener mayor control sobre el tiempo de desarrollo.</p>	<p>Tiempo de desarrollo: La actividad logra realizarse en los tiempos planeados, considerando sólo trabajo individual.</p>	<p>Las actividades pueden realizarse en 20-25 minutos de duración dentro de una clase. Sin embargo, para enriquecer la profundidad de las reflexiones y discusiones, el desarrollo podría ser realizado en casa para dedicar más tiempo a la introducción y conclusión en la clase.</p>
	<p>Instrucción general: No resulta intuitivo para los niños el formato para responder cada pregunta (escrito o dibujado). Responden de manera breve. Algunos dibujan líneas guía para escribir.</p>	<p>Se incorporan líneas para diferenciar las respuestas escritas y para guiar la longitud esperada de la respuesta.</p>	<p>Instrucción por pregunta: Se obtienen respuestas más completas y en el formato solicitado. La mayor parte del curso completa las 3 líneas de respuesta.</p>	<p>Es necesario incluir una instrucción que guíe el formato de cada respuesta y que haga más evidente la longitud esperada para cada una.</p>

La MISIÓN de FRUBBI★

Cuaderno de actividades para Orientación

2° Básico



06.

PROYECTO

- *Identidad gráfica*
- *Producto final*
- *Estructura de negocios*
- *Proyecciones*
- *Conclusiones*

6.1

Identidad gráfica

Naming:

Para el nombre del proyecto, se estableció que debía integrar la idea de una dinámica relacionada a los juegos o de una acción a realizar. Además, se consideró como un aspecto importante incluir el nombre del personaje, ya que así se generaría un guiño sobre la narrativa fantástica que incluye el contenido del libro. De esta manera se escogió el nombre **“La misión de Frubbi”**.

Logotipo:

Ya que el material consiste en un libro de actividades basado en los textos escolares, se optó por realizar un logo simple, para así no alejarse demasiado de su formato. Se desarrolló un logo utilizando como base la tipografía “Bakeapple”, que también fue utilizada el interior del libro y se le realizaron pequeñas modificaciones, como la estrella de la letra “i” de Frubbi.

La MISIÓN de
FRUBBI★

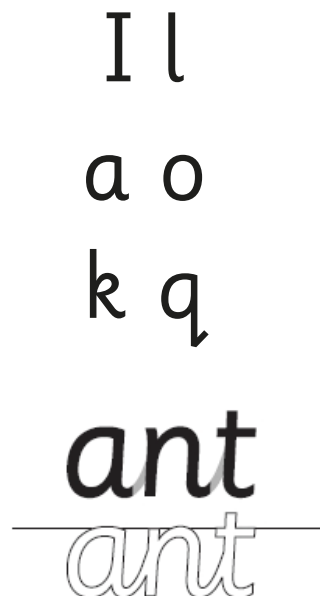


Tipografía:

Para los textos del libro se utilizaron las tipografías “Bakeapple” y “Sassoon Infant”.

La tipografía **Sassoon Infant** fue desarrollada exclusivamente para un público infantil que está en el proceso de aprender a leer y escribir. Considera aspectos claves como la diferencia entre las letras “i” en mayúscula y la “l” minúscula, la diferencia entre las letras “a” y “o” y el estilo de la letra “k” y “q”. Además, la terminación de los trazos marcan la salida hacia la letra siguiente.

La tipografía **Bakeapple** fue escogida por su carácter infantil e irregular, que aportaba otorgándole una imagen más “informal” al producto. Sólo se utilizó en las títulos de las actividades, en el texto de “Misión” y en la portada.



Bakeapple

Sassoon Infant Bold

Sassoon Infant Regular

Paleta de colores:

Los colores utilizados buscaban generar un material llamativo para los niños, que reflejara alegría y a la vez equilibrio.

Para los fondos de las páginas se eligió un color azul, representando el color del “espacio exterior”. Para los demás elementos como planetas, banderines y bloques de color se escogieron colores brillantes que contrastaran con el fondo oscuro.



C: 98 M: 83 Y: 10 K: 1



C: 28 M: 33 Y: 0 K: 0



C: 0 M: 25 Y: 70 K: 0



C: 57 M: 0 Y: 16 K: 0



C: 0 M: 72 Y: 59 K: 0

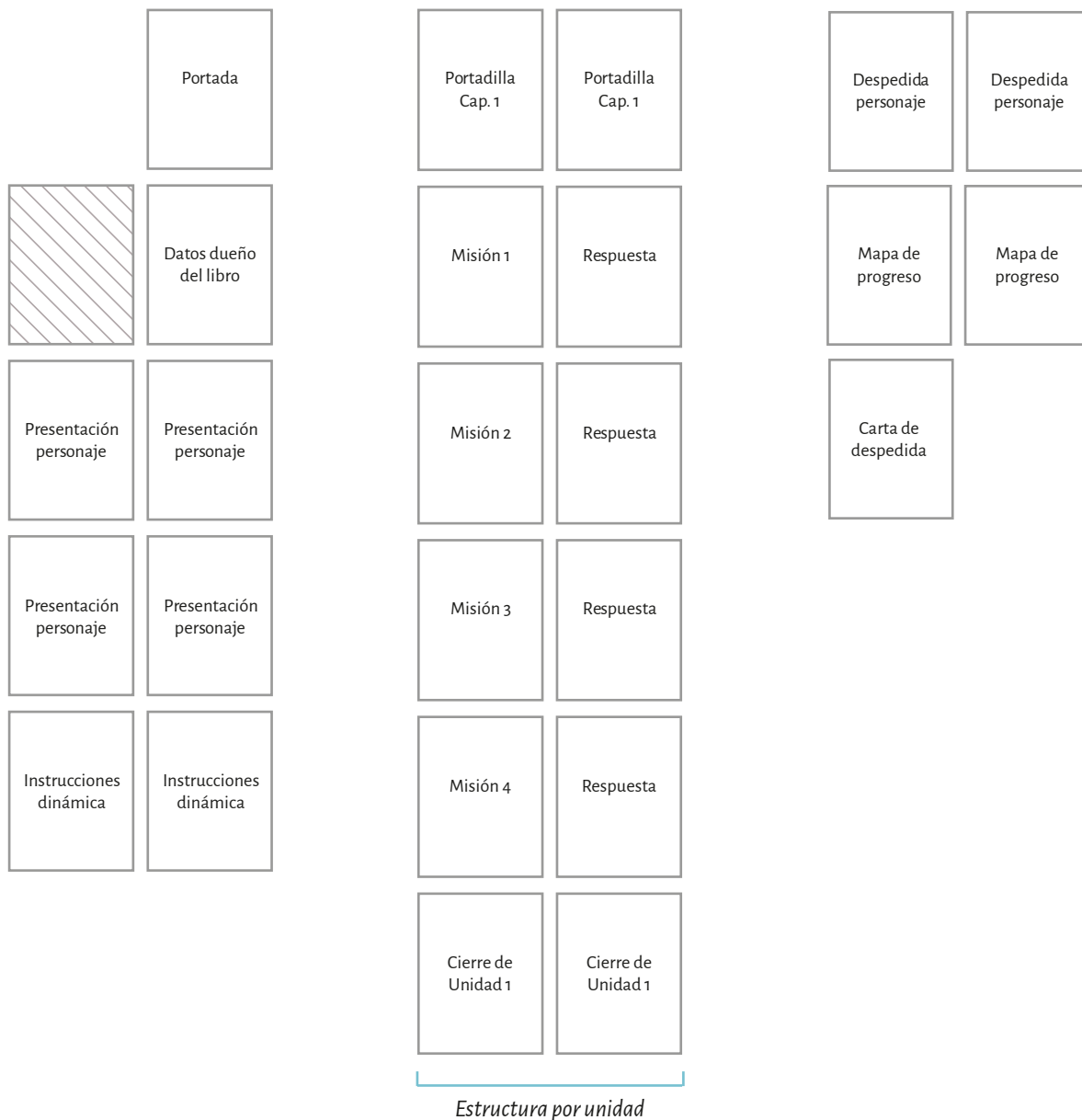
6.2

Producto final

Estructura del libro:

A continuación se muestra la estructura básica del libro, el cual está conformado por un total de 48 páginas.

En las siguientes páginas se muestran algunas páginas de ejemplo de las distintas secciones del libro.





La MISIÓN de FRUBBI

Cuaderno de actividades para Orientación

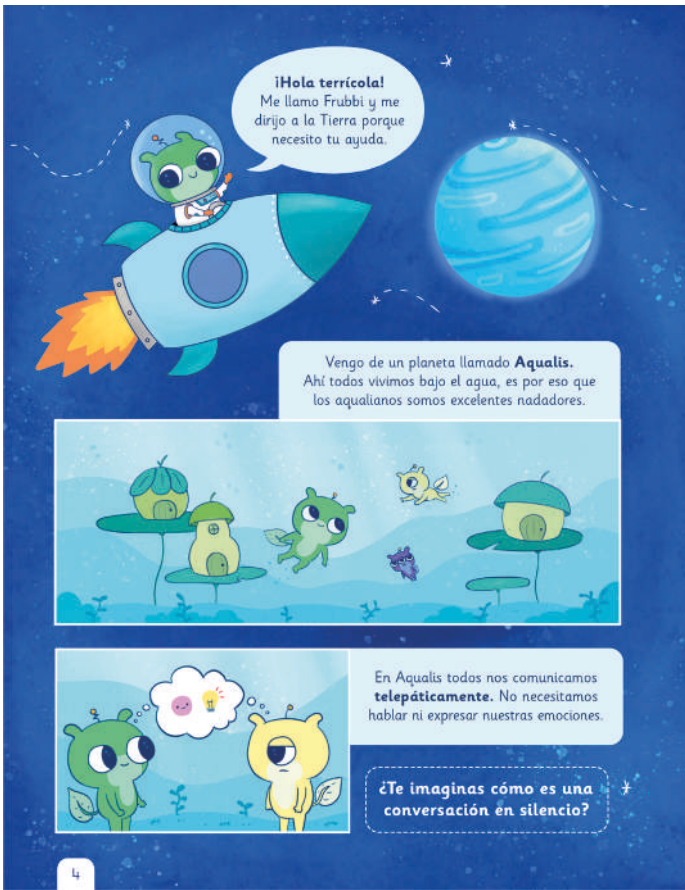
2° Básico



La MISIÓN de FRUBBI

Cuaderno de actividades para Orientación

2° Básico



¡Hola terrícola!
Me llamo Frubbi y me dirijo a la Tierra porque necesito tu ayuda.

Vengo de un planeta llamado **Aqualis**. Ahí todos vivimos bajo el agua, es por eso que los aqualianos somos excelentes nadadores.

En Aqualis todos nos comunicamos **telepáticamente**. No necesitamos hablar ni expresar nuestras emociones.

¿Te imaginas cómo es una conversación en silencio?



Un día todos en el planeta **perdimos la habilidad** para comunicarnos telepáticamente. ¡Nadie sabe por qué!

Como nadie sabía expresarse ni comunicarse de otra manera **¡Todo el planeta entró en caos!**

Después de un tiempo, ya nadie interactuaba con los demás y **nos volvimos muy solitarios...**

★ INSTRUCCIONES ★

1 Este libro contiene distintas misiones para ayudar a Frubbi. Las misiones se dividen en **3 unidades**.



Cada vez que completes una **misión** obtendrás una **pieza** para completar el **rompecabezas** misterioso (página 55).

2



8

★ INSTRUCCIONES ★

3 Cuando termines todas las misiones de una **unidad**, obtendrás una **medalla** para colocar en tu **mapa de progreso** (página 54).



Al completar todo este libro, habrás ayudado a Frubbi con su objetivo y serás reconocido como un **héroe intergaláctico**.

4

¡Acompáñame en esta aventura!



9

★ Unidad 1 ★

“Conociéndonos y expresándonos”

10

¿Qué veremos en esta unidad?

Tema n°1: Así soy yo

- ★ Mis gustos y actividades favoritas
- ★ Mis fortalezas y habilidades

Tema n°2: Las emociones

- ★ Reconociendo las emociones
- ★ Expresando cómo me siento

Al completar esta unidad obtendrás la **MEDALLA DEL AUTOCONOCIMIENTO**



11

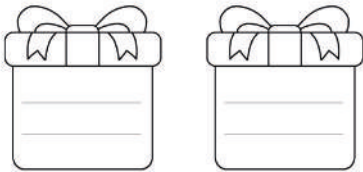
★ MISIÓN 2 ★

1 ¡Hoy serás un astronauta! Completa la silueta y luego escribe 3 características positivas tuyas.

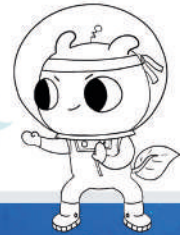


- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

2 Pídele a dos personas que escriban algo que les guste de ti, dentro de los regalos.



★ Piensa en tus habilidades o fortalezas. Luego imagina que eres un superhéroe que usa esas habilidades para ayudar a los demás.



¡Yo soy muy bueno en karate! Podría enseñarles algunas de mis grandiosas técnicas.

★ MISIÓN 5 ★

¡Imagina que vas a viajar al espacio con tu familia! Luego responde:

1 ¿A quiénes te gustaría llevar contigo?

2 ¿Por qué irías con ellos?



¡Yo llevaría a todas mis mascotas! porque siempre me acompañan y tengo que cuidarlas.

★ Dibuja a quienes viajarán contigo al espacio y la nave que los llevará.

RESUMEN UNIDAD 1

Ahora le explicarás a Frubbi lo que hemos visto en esta unidad. Responde con tus propias palabras:

1 ¿Para qué crees que sirve reconocer nuestras fortalezas y habilidades?

2 ¿Por qué crees que es importante expresar nuestras emociones?

2 ¿Qué misión te gustó más?

CONSEJOS DE FRUBBI:

- ★ Todos tenemos algo único y valioso que aportar a los demás.
- ★ Cuando estés teniendo dificultades, pide ayuda. Todos cometemos errores.
- ★ Si tienes un conflicto con alguien, trata de ponerte en su lugar y pensar en cómo se siente esa persona.



Prueba realizar alguna de estas acciones para seguir mejorando día a día:

- a) Sé amable con alguien.
- b) Utiliza una de tus fortalezas para ayudar a alguien.
- c) Felicita a un amigo por alguna de sus fortalezas.

Esta semana mi compromiso es:

★ MAPA DE PROGRESO ★

Pinta el círculo del tema en el que estás trabajando.



★ ROMPECABEZAS ★

Pega los stickers en su lugar para completar el rompecabezas y descubrir el final de esta historia.

Misión 1	Misión 2	Misión 3
Misión 4	Misión 5	Misión 6
Misión 7	Misión 8	Misión 9
Misión 10	Misión 11	Misión 12

6.3

Estructura de negocios: Business Model Canvas

<p>Socios clave:</p> <p>Editorial Santillana o SM MINEDUC Psicólogos Profesores</p> <p>Proveedores:</p> <p>Imprentas</p>	<p>Actividades clave:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Testeo del producto completo durante un año escolar, para validación del producto y dinámica. 2. Realización de producto adaptado a 1° básico. 3. Presentación del producto a editorial. 	<p>Propuesta de valor:</p> <p>El proyecto propone una herramienta educativa para reforzar las habilidades socioemocionales y registrar los avances del proceso de aprendizaje, integrando un lenguaje visual atractivo para los niños y una dinámica de gamificación para aumentar su interés en la realización de las tareas y actividades.</p>	<p>Relación con clientes:</p> <p>Co-creación y retroalimentación para el mejoramiento del producto o creación de nuevo material.</p>	<p>Segmento de clientes:</p> <p>Colegios que imparten Enseñanza Básica.</p>
<p>Estructura de costos:</p> <p>Producción del material Distribución Difusión</p>	<p>Recursos clave:</p> <p>Insumos gráficos.</p> <p>Equipo de trabajo: Diseño Edición Psicología Educación</p>		<p>Canales:</p> <p>Editorial Venta directa a colegios</p>	

Costos de producción:

Especificaciones técnicas del libro:

Formato: 21,5 x 28 cm. Tamaño ext. 43 x 28 cm.

Tapas: Impresión a 4/0 colores. Cartulina Maule 300 grs, Polilaminado.

Interior: 48 páginas, Impresión a 4/4 colores, Papel bond de 90 grs.

Terminación: Hotmelt + Fresado (Pur)

200 unidades: \$1.113.000

Precio unitario: \$5.560

Se realizaron distintas cotizaciones del producto (incluidas en los anexos), considerando dos terminaciones diferentes, una con hotmelt y otra con corchetes al lomo. La segunda opción de terminación disminuía el costo en aproximadamente \$1000 por unidad.

Se consideraron sólo 200 unidades para evaluar el costo de su producción si fuese vendido de manera directa a colegios.

6.4

Proyecciones

En los inicios del proyecto se apuntaba a que el material fuese propuesto al Ministerio de Educación, para que pudiese ser repartido de manera gratuita en establecimientos Municipales y Particular Subvencionados. Sin embargo, luego de una entrevista con Angélica Brucher, Coordinadora de Textos Escolares de la Unidad de Currículum y Evaluación del MINEDUC, se informó que desde esta unidad del Ministerio no se reparte ningún material para la asignatura de Orientación.

Desde el Ministerio se plantean distintos focos para ser abordados mediante los textos y materiales escolares, estos focos se definen a través de investigaciones y resultados entregados por pruebas estandarizadas como el SIMCE. En el caso de Orientación, como no hay pruebas de este tipo que midan la situación actual o el impacto de la asignatura, no se han destinado fondos para ésta. Esta situación refuerza la necesidad de la generación de materiales de este tipo, ya que a pesar de la importancia e impacto que tiene la asignatura en el desarrollo integral de los niños, no es abordado por el Ministerio de Educación, quedando la responsabilidad en manos de los colegios, docentes y padres.

De esta manera, se planteó que el proyecto fuese presentado a una editorial, para que mediante pruebas de su funcionalidad en colegios, se generen las pruebas necesarias que respalden su impacto para ser presentado al MINEDUC.

Presentación del proyecto a Santillana

Se conversó con Marcelo Cárdenas, subdirector editorial de Santillana y académico de la Facultad de Letras de la Pontificia Universidad Católica de Chile, realizador del curso "Edición y Evaluación de Textos Escolares". Además, se asistió a las presentaciones finales del curso en la editorial, en donde los alumnos del curso presentaban proyectos de

textos escolares de distintas temáticas a una comisión conformada por Directores de Contenido y Subdirectores editoriales de Santillana.

A través de esta entrevista y de las presentaciones se identificó el posible interés de la editorial en la realización de proyectos de este tipo, identificando la necesidad de herramientas que reforzaran la clase de Orientación y el desarrollo de habilidades blandas. Por otra parte, el subdirector editorial expresó su interés por trabajar el material en su curso, para que fuese editado en conjunto con los alumnos de la Facultad de Letras y finalmente se pudiese presentar a la editorial.

6.5

Conclusiones

A través de la investigación abordada en el proyecto, se identificó el gran aporte que se puede realizar desde la disciplina del diseño en el desarrollo de materiales educativos. Mediante el análisis de antecedentes y herramientas que fomentan el desarrollo emocional, se pudo comprobar que además del trabajo realizado por las áreas de educación y psicología, es fundamental considerar el aspecto estético, visual y sensorial de las herramientas, ya que esto determinará el interés y motivación del usuario para utilizar y aprovechar todo el potencial del material.

De esta manera, el diseño cumple un rol de mediador entre la información que debe ser instruida y las necesidades o requerimientos del usuario.

Finalmente, se destaca la importancia y necesidad de abordar el problema de la salud mental y el desarrollo socioemocional de manera preventiva en Chile. Si bien los proyectos de este tipo no pueden abordar toda la complejidad de los problemas expuestos, estos aportan generando instancias de diálogo y cuestionamientos sobre el área, sobre las soluciones existentes o sobre otras maneras de aportar con ello.

Artículos
Definidos.

Artículos
Indefinidos

El

La

Los

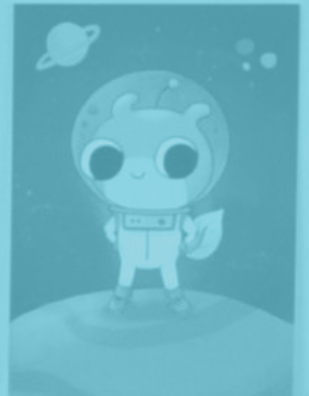
Las

Un

Una

Unos

Unas



Cuento

Poema

Textos

Artículos
Indefinidos

07.

BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía

- Barra, G., Mendive, S., & Ow, M. (2018). Selección y uso de libros para lectores iniciales. Guía para la educación parvularia. Recuperado de <http://bibliotecaescolarfuturo.uc.cl/images/2018/seleccionyusodelibrosparalectoresinicialeslibrocomprimido.pdf>
- Centro de Investigación Avanzada en Educación (CIAE). 2016. La difícil introducción de competencias para el siglo XXI en la educación chilena. Recuperado de http://www.ciae.uchile.cl/index.php?page=view_noticias&langSite=es&id=936&externo=boletin
- Chile Crece Contigo. (2017). Programa de apoyo a la salud mental infantil de niños y niñas de 5 a 9 años. Recuperado de <http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2017/11/OT-PAS-MI-VERSION-FINAL-5enero.pdf>
- Escolano, A. (2009). El manual escolar y la cultura profesional de los docentes. *Tendencias pedagógicas* 14, 169-180.
- Ferrara, J. (2012). *Playful design: Creating game experiences in everyday interfaces*. Brooklyn Rosenfeld Media.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Lluch, G. (2010). Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes: Los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas (Biblioteconomía y administración cultural). Gijón: Eds. Trea.
- Mena, I., Romagnoli, C., & Valdés, A. M. (2008). ¿Cuánto y Dónde Impacta? Desarrollo de habilidades socio emocionales y éticas en la escuela. Recuperado de <http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Documentos/Cu%3%90%3%9Dn-to-y-donde-impacta.pdf>
- Mena, M. A. (2018). ¿Por qué educar lo social, afectivo y ético en las escuelas?. Ficha VALORAS actualizada de la 1° edición año 2008. Disponible en Centro de Recursos VALORAS UC, www.valorasuc.cl
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C., & Torretti, A. (2014). Aprendizaje socioemocional: programa BASE (Bienestar y Aprendizaje Socioemocional) como estrategia de desarrollo en el contexto escolar. Santiago, Chile: Editorial Ariel.
- Ministerio de Educación de Chile. (2013). Bases Curriculares para la Educación Básica: Orientación. Recuperado de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-21317_programa.pdf
- Ministerio de Educación de Chile. (2018). Bases Curriculares para la Educación Básica. Recuperado de https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-22394_bases.pdf

- Ministerio de Salud de Chile. (2017). Plan Nacional de Salud Mental 2017-2025. Recuperado de <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2017/12/PDF-PLAN-NACIONAL-SALUD-MENTAL-2017-A-2025.-7-dic-2017.pdf>
- Negrin, M. (2009). Los manuales escolares como objeto de investigación en Educación, Lenguaje y Sociedad. La Pampa: Universidad Nacional de La Pampa.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (2014). Suicides, OECD Factbook 2014: Economic, Environmental and Social Statistics. OECD Publishing. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1787/factbook-2014-99-en>
- Papalia, D., & Feldman, R. (2012). Desarrollo Humano. Ciudad de México, México: McGraw Hill Interamericana.
- Romagnoli, C., Mena, I., Valdés, A. M. (2007). ¿Qué son las habilidades socio afectivas y éticas?. Recuperado de: <http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/docentes/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Documentos/Que-son-las-habilidades-socioafectivas-y-eticas.pdf>
- Sassoon, R., & Williams, A. (2015). Why Sassoon?. Recuperado de <http://www.sassoonfont.co.uk>
- SENDA. (2015). Aprendemos a Crecer: Programa de prevención del consumo de drogas y alcohol para Educación Básica. Santiago, Chile.
- Superintendencia de Seguridad Social. (2018). Estadísticas de licencias médicas de origen común por enfermedades mentales. Recuperado de https://www.suseso.cl/607/articles-577928_archivo_01.pdf
- Teixes, F. (2014). Gamificación. Madrid: Editorial UOC.
- UNICEF. (2015). Tiempo de Crecer: Guía para la Familia. Santiago, Chile: La mandrágora.
- Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Madrid: Ma Non Troppo.

WEB

- <https://www.curriculumnacional.cl/>
<https://habitica.com/static/home>
<http://www.detectivesdemonstruos.com>

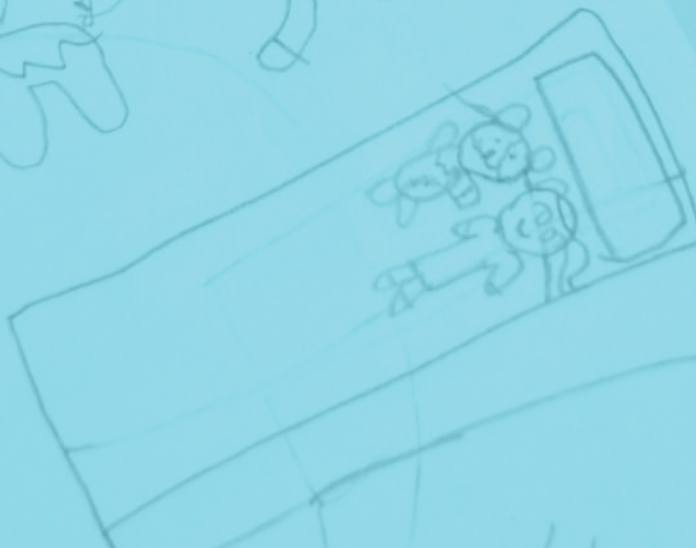


uchi

la

Así soy yo

ería tu planeta y todas tus cosas
encontrarías ahí.



08.

ANEXOS



Pautas de entrevistas

Entrevistas a padres:

1. ¿Cómo percibe que es la educación de aspectos no cognitivos (lenguaje emocional, relaciones interpersonales, etc) en el colegio de su hijo?
2. ¿De qué manera se le enseñan estos contenidos en la escuela?
3. ¿Qué expectativas tiene respecto al aprendizaje de estas habilidades en la escuela? ¿Qué espera que se le enseñe en el colegio sobre el tema y qué aspectos cree que deben trabajarse en la casa?
4. ¿El colegio le informa sobre el progreso de su hijo en el área emocional? ¿Cómo percibe este progreso?

Entrevistas a profesores:

1. ¿De qué maneras se le enseña a los niños en el colegio a trabajar temas del área socioemocional?
2. ¿Cómo vas identificando el progreso de los niños en esta área?
3. ¿El colegio te entrega alguna herramienta para enseñar estos contenidos o tú como profesor tienes que buscarlas por tu cuenta?
4. ¿Has tenido alguna dificultad para enseñar o reforzar estos contenidos?

Entrevista a Angélica Brucher, Coordinadora de Textos Escolares de la Unidad de Currículum y Evaluación del MINEDUC.

1. ¿Qué libros o herramientas reparte el MINEDUC para la asignatura de Orientación?
2. ¿Por qué no existen textos escolares destinados a esta asignatura?
3. ¿Cuáles cree que son las principales dificultades u obstáculos para la enseñanza de los contenidos de Orientación?
4. ¿Cuáles son los requerimientos para integrar materiales complementarios al catálogo de productos ofrecidos por el MINEDUC?

Entrevista Marcelo Cárdenas, Subdirector editorial de Santillana.

- ¿Cuáles son los principales criterios para evaluar el funcionamiento de un texto escolar, en cuanto a sus fortalezas y calidad?
- ¿De qué manera varían los requisitos para el desarrollo de textos escolares v/s los de los textos complementarios?
- Además de los requerimientos para el desarrollo de textos escolares establecidos por el MINEDUC en las bases de licitación de estos textos ¿Qué aspectos considera que son fundamentales para el desarrollo de este tipo de material?



Razón Social	FRANCISCA	Fecha 04/07/2019
Nombre	FRANCISCA	Presupuesto N° 264.079
Contacto		
Dirección	..	
Teléfono	..	
Mail	..	
Atendido por	Elisabeth Cabrera Morales	

De acuerdo a lo solicitado, detallo a continuación el siguiente presupuesto:

LIBROS REVISTA CARTA

LIBROS REVISTA CARTA

Tamaño Extendido : 43x28 Tamaño Cerrado : 21,5X28 CM.

TAPAS

Impresión a 4/4 colores, Papel cartulina Maule 300 grs, Polilaminado Opaco por Tiro, Corte Recto, Hotmelt + Fresado (Pur)

48 PAGINAS- 24 HOJAS

Impresión a 4/4 colores, Papel bond de 90 gramos,

Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
200 Unidades	\$5.565	\$1.113.000
100 Unidades	\$7.100	\$710.011
3 Unidades	\$52.264	\$156.791

Precios no incluyen el IVA

1. Valores no incluyen IVA
2. Las condiciones de pago son al contado contra entrega de los impresos o según como lo determine con el ejecutivo comercial
3. Los plazos de entrega se establecen de manera conjunta, y serán acordados en la medida que el cliente cumpla con el envío de originales y VºBº
4. El impreso de los trabajos requiere previa aprobación formal del cliente por medio de la orden de compra.
5. La empresa se reserva el derecho de consultar los informes comerciales con el objeto de otorgar una línea de crédito

Nombre | Elisabeth Cabrera Morales
Mail | elisabeth@larreamarcadigital.cl



264.079 V 2



PRESUPUESTO

SEÑORES _____ N° 218136-3 _____

Manuel Antonio Maira N° 1253

FECHA Stgo, 08 de Julio de 2019 _____

Providencia - Chile

ATENCIÓN Sra. Francisca López _____

Fono: 470 8600

CANTIDAD _____ ESPECIFICACIONES _____ PRECIO _____

Fax: 225 1272

Revista
Formato: 21.5 x 28 cm., ext 43 x 28 cm
En couche opaco de 300 grs impresas a 4/4 colores +
+ polilaminado
Interior: 48 págs en bond de 90 grs impresas a 4/4 colores
Terminación: costura hilo, hotmelt

100 unidades, \$ 1.010.000.- + IVA
300 unidades, \$ 1.571.000.- + IVA

GUSTAVO MARTINEZ-CONDE
OGRAMA IMPRESORES

V° B° CLIENTE FIRMA Y TIMBRE

SEGUN LEY N° 19733, SE AGREGARAN 15 IMPRESIONES DE LIBROS, PARA SER ENTREGADAS A LA BIBLIOTECA NACIONAL A NOMBRE DEL CLIENTE.
ESTE PRESUPUESTO SE CONSIDERA PRO FORMA HASTA QUE SE HAYA RECIBIDO LA TOTALIDAD DE LOS ORIGINALES.
+/- 5% DE LAS CANTIDADES SOLICITADAS SE CONSIDERA NORMAL. ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA.
ESTE PRESUPUESTO ES VALIDO POR 20 DIAS.
ESTE PRESUPUESTO INCLUYE 1 HORA DE RETOQUE DIGITAL. VALOR X HORA ADICIONAL \$35.000 + IVA.



Producciones
Graficas
Victor
Echeverria

Señor (es):
Francisca López
Atentamente

COTIZACION N° 325
Santiago / Julio / 2019

Estimados segun lo solicitado, es grato cotizarles lo siguiente:

Versión 1

Formato: carta

Tapas: tapa blanda, 300 gramos, impresa a 4/0 colores.

Interior: 48 páginas, en bond 80 o 90 gramos, impresas a 4/4 colores.

Encuadernación hotmelt.

Valor unitario \$ 5780,-

Versión 2

Formato: carta

Tapas: tapa blanda, 200 o 250 gramos, impresa a 4/0 colores.

Interior: 48 páginas, en bond 80 o 90 gramos, impresas a 4/4 colores.

Encuadernación: 2 corchetes al lomo

Valor unitario \$ 1670,-

- Tiempo de entrega maximo 7 días hábiles, una vez entregados los archivos
- Condiciones de pago 50% al inicio saldo a contra entrega.
- Despacho incluido (Sólo Área Metropolitana)
- Valores netos (sin IVA)

De ante mano muchas gracias

Victor Echeverria F

Director PGVE

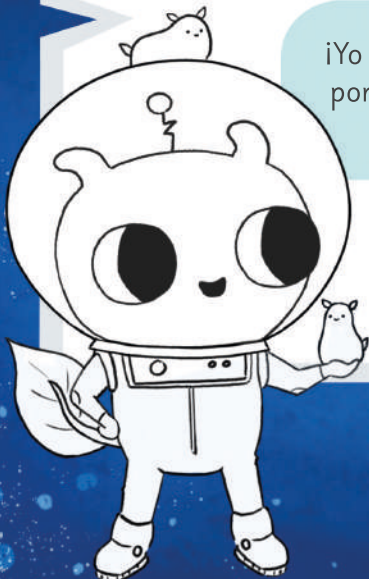
+56965195930

★ MISIÓN 1 ★

INSTRUCCIONES:

- 1 ¡Imagina que vas a viajar al espacio con tu familia!
- 2 Luego responde las preguntas en la siguiente página. Puedes dibujar, escribir, pegar recortes, ¡Todo lo que tú quieras!

¿A quiénes llevarías contigo? ¿Por qué?
¿Cómo sería su nave espacial?



★ MISIÓN 1 ★

¡Vas a crear tu propio planeta! Para comenzar responde estas preguntas que te ayudarán a ordenar tus ideas:

1 ¿Qué cosas se encontrarían en tu planeta?

(piensa en tus cosas favoritas, como comida, animales, juguetes, lugares...)

2 ¿Qué actividades te gustaría realizar ahí?



En mi planeta encontrarían muchas frutas, aves y parques. Ahí me gustaría jugar o bailar todo el día.



Dibuja cómo sería tu planeta y todas tus cosas favoritas que encontrarías ahí.

A large white rectangular area with a grey border, intended for drawing. It has a small notch on the right side and a small protrusion on the left side, resembling a speech bubble or a drawing frame.



Observen las imágenes y respondan:

1 ¿De qué colores les gusta más el personaje?

2 ¿Qué nombre le pondrían?

a. Frubbi b. Upo c. Blub

Otro: _____

3 ¿Cómo creen que es su personalidad?

Si este pequeño extraterrestre viniera a conocer nuestro planeta:

1 ¿Qué le preguntarían?

2 ¿Qué sería lo primero que le enseñarían sobre nuestro planeta?

3 ¿Qué le contarían sobre ustedes?