



EXPERIENCIA EDUCATIVA

Experiencia educativa que explora los talentos internos mediante la concientización de emociones y tangibilización del mundo interior. Su objetivo es contribuir al bienestar subjetivo interno en estudiantes de enseñanza básica.

Autor:
Francisca Aljaro Vargas

Profesor guía:
Katherine Mollenhauer

Enero 2020
Santiago, Chile

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



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

Abstract

Diversos autores como Freire (2012), Bourdieu (1997), Herrera (2014), Robinson (2010), Molina, Suárez, Villarreal, Ibarra y Calvo (2016) problematizan la educación chilena y plantean que esta es una educación que adoctrina para el mercado, midiendo habilidades académicas no inclusivas, lo que trae como resultado la desvalorización de los talentos internos.

Considerando que en el currículum actual existen escasas instancias en donde desarrollar y explorar los talentos internos, es que se propone una experiencia educativa que entregue herramientas para propiciar la exploración de estos mediante la concientización de la emociones y la tangibilización del mundo interior de los estudiantes. Todo lo anterior con el fin de contribuir a su bienestar subjetivo interno de las capacidades “conocerse a sí mismo y tener vida interior”, “experimentar placeres y emociones” y “tener y desarrollar un proyecto de vida propio”.

Agradezco a todas las mujeres maravillosas que me ayudaron a poder hacer este proyecto posible: Claudia Vargas, Pía Urzúa, Sofía Muñoz, Josefa Ballacey, Yael Berkowitz, María Jesús Peralta, Trinidad Noriega, Sofía Wilson, Antonia Perelló y Katherine Mollenhauer.

Sin ustedes habría sido imposible. Gracias por tanto.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1: <i>Inspirar</i>	6
1.1 Estándares e indicadores de calidad de la educación escolar según el MINEDUC	8
1.2 Problematicación de la educación escolar chilena y posibles salidas	
1.2.1 Paulo Freire y Pierre Bordieu	10
1.2.2 Luis Herrera	11
1.2.3 Molina, Suárez, Villarreal, Ibarra y Calvo	12
1.2.4 Ken Robinson y Fernando Mora	14
1.2.5 John Stuart Mill	15
1.2.6 Conclusiones	16
1.3 Bienestar Subjetivo como nuevo indicador de calidad de la educación	17
1.3.1 Conocerse a sí mismo y tener vida interior: Psicoplástica	21
1.3.2 Experimentar placeres y emociones: Educación emocional	23
1.4 Conclusiones	28

CAPÍTULO 2: <i>Descubrir</i>	30
2.1 Liceo Santa María de Las Condes: Contexto de investigación e implementación	32
2.2 Marco Metodológico	34
2.3 Entrevistas	
2.3.1 Estudiantes	35
2.3.2 Docentes	36
2.3.4 Conclusiones	37
2.4 Observaciones	38
2.5 Resultados:	
2.5.1 Usuarios	39
2.5.2 Mapas de viajes	41
2.5.3 Mapeo	42
2.6 Conclusiones	44
CAPÍTULO 3: <i>Idear</i>	46
.1 Formulación del proyecto	48

3.1.1	Formulación	48
3.1.2	Estado del arte	50
3.2	Propuesta conceptual	54
3.3	Co-creación	
3.3.1	Estudiantes	56
3.3.2	Docentes	58
3.3.3	Conclusiones	60
3.4	Propuesta Formal	61
3.4.1	Módulos	62
3.4.2	Plataforma digital	63
3.5	Testeo	
3.5.1	Interacción de los estudiantes con los módulos	64
3.5.2	Interacción de los estudiantes con la plataforma digital	66
3.6	Prototipo	
3.6.1	Mapa de Viaje Ideal	68
3.6.2	Puntos de Contactos	70

3.7	Conclusiones	72
CAPÍTULO 4:	Proyectar	74
4.1	Plan de Implementación	
4.1.1	Blueprint	76
4.1.2	Costos del proyecto	76
CIERRE		
	Proyecciones	78
	Conclusiones	79
BIBLIOGRAFÍA		80
ANEXOS		84



INTRODUCCIÓN

La educación escolar chilena funciona a través de un currículum que debe ser cumplido por los establecimientos de educación con el fin de ser validados por el Mineduc, la intención es que todos cumplan estándares mínimos de calidad. Sin embargo, la visión que tienen las y los chilenos sobre la calidad de la educación actual, pone en crisis esta visión, ya que según la Encuesta Nacional Bicentenario (2014), realizada por la Pontificia Universidad Católica de Chile, el 67% de la población se siente insatisfecho con la calidad de la educación primaria y el 73% con la de la secundaria.

Considerando lo anterior, es que diversos autores como Freire (2012), Bourdieu (1997), Herrera (2014), Robinson (2010), Molina, Suárez, Villarreal, Ibarra y Calvo (2016) **problematizan la educación chilena y plantean que esta es una educación que adoctrina para el mercado, midiendo habilidades académicas no inclusivas, lo que trae como resultado la desvalorización de los talentos internos**¹.

UNICEF propone el espacio escolar como un lugar en donde “se promuevan y desarrollen capacidades generales que doten a los jóvenes de herramientas para la construcción de proyectos de vida que tengan sentido para ellos, y a partir de los cuales puedan sentirse satisfechos con sus vidas y con la sociedad en que viven” (2014), es decir, que se sientan en bienestar subjetivo. Sin embargo, en la actualidad, el medio que tienen los estudiantes a la mano para desarrollar sus talentos internos dentro del ambiente estudiantil es en

horarios y situaciones extraprogramáticas (Mineduc, 2015). Esta se vuelve una problemática debido a que sin el desarrollo de estos talentos las consecuencias que se encuentran tanto a nivel personal como a nivel de la sociedad son determinantes para el bienestar subjetivo de estos actores.

Entonces, ¿Cómo se pueden desarrollar los talentos internos de los estudiantes con el fin de contribuir al bienestar subjetivo, considerando este último como un posible nuevo indicador de calidad de la educación escolar chilena? En la búsqueda de responder esta pregunta, se origina y desarrolla este proyecto de título.

Entendiendo que según la etimología, educar viene de “ex ducere” lo que significa sacar al exterior lo mejor que tiene el individuo en su interior, es que la educación es la principal fuente para llegar al desarrollo del bienestar tanto de la persona como de la sociedad. (Calderón, s.f). Comprendiendo lo anterior, el proyecto finalizó en la creación una **experiencia educativa retroalimentativa, participativa y emocional que entrega herramientas que propician la exploración de talentos internos de los estudiantes y con ello contribuye en su bienestar subjetivo, y al de la comunidad.**

Con el objetivo de crear una experiencia educativas, mediante el diseño de servicios, que logre entregar herramientas para la exploración de talentos internos de los estudiantes y con ello contribuir a su bienestar subjetivo, es que se aplicó la metodología de Diseño para innovar de Paula Wuth y Sebastian Negrete, la

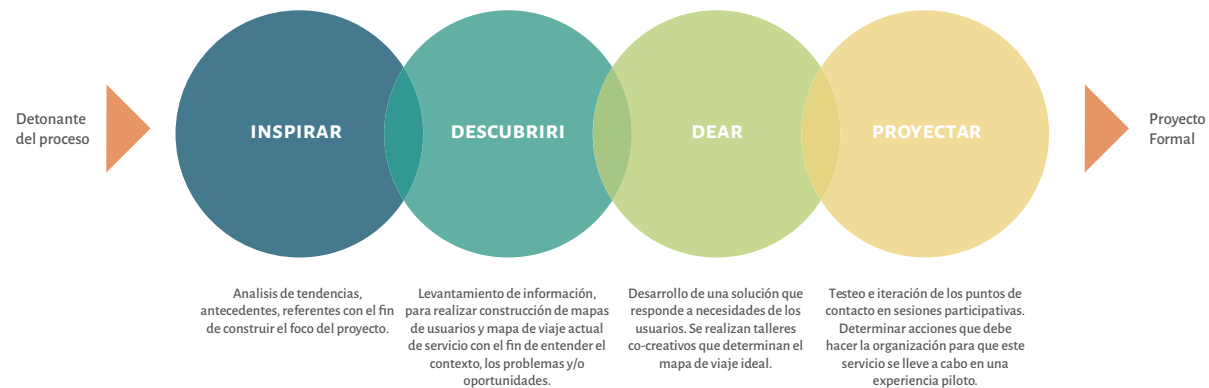
¹ “Habilidades inatas que nos hacen únicos e irrepetibles” (Capital Humanos, 2016)

cual proporciona “nuevas experiencias de servicios y productos para las personas” (2018) a partir de técnicas, instrumentos y herramientas de Diseño de Servicios, que propone “lograr una propuesta que satisfaga las necesidades reales de las personas y considere los significados –y emociones- asociados a cada momento del servicio” (Negrete, Wuth, 2018). Esta metodología se divide en 4 etapas: **inspirar, descubrir, idear y proyectar**.

Lamentablemente la cuarta etapa tuvo grandes contratiempos por la contexto social nacional vivido desde el 18 de octubre del 2019 en Chile, la cual determinó la suspensión de clases y luego la reorganización de los horarios académicos en media jornada con el fin de cumplir con lo básico del currículum. Debido a lo anterior es que cierta parte del testeo e iteración y

luego la implementación tendrá que ser desarrollada a futuro. Sin embargo, se logró llegar a una etapa lo suficientemente avanzada como para definir el proyecto y observar futuras proyecciones. Estas se sitúan en la implementación del proyecto en establecimientos educacionales que además de tener la misión de preparar a los alumnos para aprender los contenidos que exige el Mineduc, tienen interés en el bienestar de sus estudiantes y de la comunidad.

Su impacto medible serían en relación a los indicadores del bienestar subjetivo considerando un mayor conocimiento de sí mismos/as y la apertura a la exploración y comprensión de las emociones y placeres. Por otro lado se generaría un impacto en la exploración e identificación individual y colectiva de los talentos internos de los estudiantes.





CAPÍTULO 1

Inspirar

1.1

ESTÁNDARES E INDICADORES DE CALIDAD DE LA EDUCACIÓN ESCOLAR SEGÚN EL MINEDUC

Como fue mencionado anteriormente, la educación escolar chilena funciona a través de un currículum que debe ser cumplido por los establecimientos de educación con el fin de ser validados por el Mineduc. A partir del 2011 la Agencia de Calidad de la Educación es la encargada de evaluar, orientar e informar el sistema educativo, y gracias a esta evaluación es que se determina si el establecimiento es apto o no para seguir entregando el servicio de educación (Agencia de Calidad de la Educación, 2019).

Esta evaluación de calidad está medida por tres tipos de estándares e indicadores:

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES

Referentes que describen lo que los y las estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar, en las evaluaciones Simce, determinados niveles de logro de los objetivos de aprendizaje estipulados en el currículum vigente. Son evaluados mediante instrumentos estandarizados, en este caso, las pruebas Simce. Los niveles de logro son tres: adecuado, elemental e insuficiente.

ESTÁNDARES INDICATIVOS DE DESEMPEÑO

Referentes que orientan la Evaluación Indicativa de Desempeño que a su vez, entregan orientaciones a los establecimientos y sus sostenedores para mejorar los procesos de gestión institucional. Este desempeño se mide a través de 12 indicadores en donde 10 de ellos son resultados de la prueba Simce.

INDICADORES DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Entregan información sobre aspectos relacionados con el desarrollo personal y social de los estudiantes, en forma complementaria, ampliando de este modo la concepción de calidad educativa. De los 8 indicadores, 4 de ellos son evaluados a través de la prueba Simce y los otros 4 por registros de establecimiento educacional que luego son entregados al MINEDUC.

Como se puede observar la medición de la calidad de la educación chilena, funciona a través de análisis cuantitativos que buscan llegar a un puntaje ideal, tanto por parte de los estudiantes, como por parte de los establecimientos.

Si nos adentramos a la visión que tienen los chilenos de la educación básica, nos encontramos con la Encuesta Nacional Bicentenario (2014), realizada por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es aquí en donde queda en evidencia cómo el 67% de la población se siente insatisfecho con la calidad de la educación primaria y el 73% con la de la secundaria.

Por otro lado, según un estudio realizado por el Centro de investigación en estructura social de la Universidad de Chile, titulado “7 fenómenos sobre educación y desigualdad en Chile” (2011), se resalta el el 4to fenómeno: “La educación en Chile pierde su sentido formativo de ciudadanía y queda relegada a la significación de la capacitación para el mercado del trabajo”, esto debido a que en el análisis sobre la significación de la educación que se realizó, se halló una visión de la educación particularmente circunscrita a lo funcional y lo moral. La educación para los alumnos significa sólo tres cosas: capacitación laboral, educación de la vida para afrontar las dificultades de la existencia o “buena educación” en términos de modales y criterios éticos. Es a partir de esto que se plantea que “La educación vive entonces una crisis de sentido. Se la ve como inversión, como aceptación de la realidad o como asunto moral. Pero la lógica de formar e incorporar ciudadanos para la comunidad, la importancia de generar una población interesada y competente en una gran gama de destrezas y capacidades no existe.”

PROBLEMATIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN ESCOLAR CHILENA Y POSIBLES SALIDAS

1.2.1 Paulo Freire y Pierre Bourdieu

Propone que la educación que nos rige tanto en Chile como en Latinoamérica es aquella llamada Educación Bancaria, en la cual el educador es el sujeto de educación y su misión es llenar a los estudiantes con los contenidos de su conocimiento. Los estudiantes tienen un rol pasivo, siendo receptores. Además, forma agentes dóciles, ya que se ve como un peligro a una sociedad que piense auténticamente en la realidad (2012).

Según Bourdieu, este recipiente está siendo llenado por la violencia simbólica. Aquella que se basa en la selección arbitraria de contenidos culturales que se enseñan como realidad, considerando que no existe una estructura ni función universal única, real ni absoluta, genera una relación de fuerza que mantiene las desigualdades controlada por los opresores. De esta manera la educación promueve la desigualdad en el acceso al capital cultural al igual que al origen social (1997).

Como solución a esto, Freire propone la Educación para Oprimidos, la cual apunta a un “hombre nuevo” que alcanza la liberación. Esto se logra a través del proceso de conscientización de la realidad, en el cual las personas cambian su manera de ver el mundo y se sienten partícipes de él y artífices de su propia vida. Esta además se

caracteriza por ser una educación problematizadora, en donde a través de diálogo y acciones, se realizan descubrimientos y comprensión de la realidad, convirtiendo la investigación como un factor necesario y que gracias a ella se llega a la creatividad y a la transformación, derecho de todas las personas (Freire, 2012).

actualidad

EDUCACIÓN BANCARIA

problema

**ESTUDIANTES CON ROL PASIVO
Y COMO AGENTES DÓCILES A
LA VIOLENCIA SIMBÓLICA**

solución

EDUCACIÓN PARA OPRIMIDOS

1.2.2 Luis Herrera

Luis Herrera deja en evidencia cómo la educación Chilena “se ha orientado a responder a las necesidades de la sociedad y no, como varios autores vienen planteando hace décadas, a transformarla. Esto, probablemente ocurre porque el sistema de mercado y las organizaciones gubernamentales no se cuestionan las falencias de la sociedad actual, sino que buscan, indefectiblemente, subirse al carro de la globalización y el desarrollo.” (2014) Esto debido a que “la educación actual ha ido fortaleciendo tendencias de modelamiento, prácticamente conductistas, que han orientado nuestras actitudes y aprendizajes a responder a los requerimientos de la sociedad, naturalmente alineadas con el consumo y el individualismo; desarrollando la percepción de que el colegio sirve para obedecer (jerarquías, normas); y en un contexto de segregación socioeconómica empoderada desde los cimientos educativos” (2014).

Herrera expone cómo es que la declaración de la educación chilena “pareciera corresponderse con un modelo de educación que apunta a la ilustración (...) No obstante, en la práctica, durante el desarrollo real de los currículos nacionales e institucionales, prevalece una correspondencia con lineamientos de adoctrinamiento de los educandos para responder a las necesidades competitivas del mercado—que han olvidado el ser, para centrarse en el tener—y a un adormecimiento del cuestionamiento, la crítica y la reflexión.” (2014) Así mismo, menciona autores como Baudrillard, Debord y Zizek,

argumentando que “la sociedad vive en una especie de simulación de la realidad, carente de total humanismo, y que ha aceptado la irrupción de la economía neoliberal como si fuese un hecho incuestionable.”

A partir de lo anterior, cuestiona si los objetivos de la educación deben ser sólo para obtener grandes logros en PISA o el SIMCE, “ya que nada nos asegura que un niño que logra sobre 300 puntos en SIMCE realmente haya forjado un espíritu reflexivo, autónomo, solidario y creativo.” Debido a esto es que propone que las “buenas calificaciones vienen por sí solas si el tema coincide con los intereses y preocupaciones del alumno.”

Para Herrera (2014) uno de los propósitos básicos de la educación es favorecer el desarrollo integral y pleno de los educandos, de acuerdo a sus potencialidades, de manera que puedan vivir plenamente su etapa presente, y afrontar con éxito las siguientes, tanto en beneficio propio, como de la sociedad a la que pertenecen. Cómo respuesta a esto, genera una lista de señales que debe tener una educación que responda realmente a las necesidades actuales chilenas, alejándose de “responder a los lineamientos de oferta-demanda de la sociedad actual, sino que se crearían nuevas vías de desarrollo”.

actualidad

**EDUCACIÓN QUE RESPONDE
A LAS NECESIDADES
DE LA SOCIEDAD**

problema

**LA SOCIEDAD BUSCA
CONDUCTAS DE CONSUMO
E INDIVIDUALISMO**

solución

**PERMITIR QUE LAS PERSONAS
APRENDAN POR SÍ MISMAS**

**DESARROLLO DE LA CRÍTICA
Y LA AUTOCRÍTICA**

IDENTIDAD E INTEGRALIDAD

**UN CLARO PROPÓSITO DE
TRANSFORMACIÓN DE LA
SOCIEDAD**

**FORTALECIMIENTO DE LA
IMAGINACIÓN**

**AUTONOMÍA, REFLEXIÓN,
FORMACIÓN PERMANENTE**

**CUESTIONAMIENTO DE LAS
VERDADES ABSOLUTAS,
ESPECIALMENTE LAS DOCTRINAS**

TRABAJO COOPERATIVO

1.2.3 Molina, Suárez, Villarreal, Ibarra y Calvo

Molina, Suárez, Villarreal, Ibarra y Calvo (2016), citan a Bixio (2008) y Goleman (2008) para dejar en evidencia lo que ellos consideran una gran problemática de educación chilena. Goleman (2008) propone que “El gran problema es que la inteligencia académica no ofrece la menor preparación para la multitud de dificultades - o de oportunidades- a la que deberemos enfrentarnos a lo largo de nuestra vida. Nuestras escuelas y nuestra cultura, en general, siguen insistiendo en el desarrollo de las habilidades académicas en detrimento de las inteligencias emocionales, de ese conjunto de rasgos - que algunos llaman carácter- que tan decisivo resulta para nuestro destino personal.”

Sumando a esto Brixio pone sobre la mesa como es que “El aburrimiento escolar reconoce raíces mucho más profundas y complejas. En un indicador de la caída del poder instituyente de la escuela, de su desvalorización social, de la crisis por la que atraviesan los currículos escolares a la hora de intentar competir con la avasallante información que circula en redes mediáticas”(2008). Además Molina et al. (2016) exponen que “La escuela tradicional a través de los años, ha perpetuado en la práctica pedagógica el énfasis en el desarrollo cognitivo sólo desde la óptica de lo académico, dejando de lado los otros elementos subjetivos que constituyen al ser humano tales como los sentimientos y la afectividad.”

Como respuesta a lo anterior Molina et al. exponen que “la escuela debe resignificar y generar una práctica pedagógica incluyente y formadora para todos los miembros de la comunidad educativa, desde el reconocimiento del sujeto, precisa de una reorganización conceptual que rompa con el principio determinista clásico”. Esto comprendiendo la educación inclusiva desde su epistemología como el “reconocer la condición humana, el estudio de la diferencia de un ser humano al otro, esa capacidad de cada uno de movernos en mundos distintos y que nos lleva a dar respuestas distintas en relación con el otro”. (Molina et al., 2016) Es por por esto que “una escuela que reconozca al sujeto desde sus particularidades es una institución incluyente” (Molina et al., 2016)

Los autores citan a Correa, Molina, Estrada, Corredor y Silvera (2015) con el objetivo de comprobar que la educación inclusiva permite “que el proceso formativo que desarrolla en sus estudiantes interprete los intereses y motivaciones del mismo, desde sus diferencias individuales, pero teniendo en cuenta la colectividad para la significación de las experiencias en la vida cotidiana del sujeto” esto con el fin de que “entre tales peculiaridades está el talento, el cual debe concebirse no sólo como potencialidad individual, sino como oportunidad histórica social” (Molina et al., 2016)

Proponen como solución que “las instituciones educativas en sus prácticas pedagógicas asuman que el estudiante en el aula regular expresa su individualidad” y para ellos “el currículo debe responder a las necesidades e intereses del sujeto que aprende” (2016) y no imponer aquellas que las autoridades consideren importantes, sino procesos formativos multireferenciales que respondan a las reales necesidades del mismo. Es así como “pensar en una escuela inclusiva es asumir el reto del cambio, es reflexionar permanentemente sobre la realidad educativa” (Molina et al., 2016) y “pensar en la estructuración de un currículo flexible, que permita la atención a las diferentes manifestaciones de los estudiantes, la creación de la estrategia que dinamizan las aulas de clases, la formación de sus maestros, la adecuación de la infraestructura de las escuelas” (Molina et al., 2016)

Nuevamente citando a Goleman (2008), Molina et al. exponen que “la investigación científica ha demostrado que la autoconciencia, la autoconfianza en uno mismo, la empatía, la gestión más adecuada de las emociones e impulsos perturbadores, no solo mejoran la conducta del niño, sino que también inciden positivamente en su rendimiento académico”. A partir de esto es que los autores proponen que se debe trabajar la autoafirmación y autodeterminación de las potencialidades buscando el

auto-reconocimiento de las habilidades sobresalientes en una o más áreas, y lograr que el estudiante asuma la responsabilidad de aceptación de las mismas. (Molina et al., 2016)

actualidad

INTELIGENCIA ACADÉMICA

problema

**NO OFRECE PREPARACIÓN
PARA LAS DIFICULTADES Y
OPORTUNIDADES A LA QUE
NOS ENFRENTAMOS A LO
LARGO DE NUESTRA VIDA**

solución

EDUCACIÓN INCLUSIVA

1.2.4 Ken Robinson y Fernando Mora

Para Robinson, las habilidades sobresalientes son llamadas talentos. Expone que las comunidades humanas dependen de la diversidad de talentos, y no una concepción única de la capacidad. Esto entendiendo que el talento humano es tremendamente diverso y que también es pasión, si amas aquello en lo que eres bueno, el tiempo toma un curso totalmente distinto. Propone dos grupos de personas: aquellas que no disfrutan lo que hacen y pasan toda su vida acostumbrándose y sufren en vez de disfrutar, esperando que llegue el fin de semana, y aquellas que aman lo que hacen, que son las menos y que no se imaginan haciendo otra cosa. No es lo que hace, es lo que son. La principal explicación de esto es la educación actual mundial, la cual aleja a las personas de sus talentos naturales. (2006)

Expresa que de antemano “todos los niños tienen talentos tremendos que desperdiciemos sin piedad” y que debido a este trauma de la infancia es que “muchas personas talentosas, brillantes y creativas piensan que no lo son, porque aquello para lo que alguna vez fueron buenos no era valorado o incluso estigmatizado.” (Robinson, 2006)

Como solución a esto entrega la clave de comprender que “El florecimiento humano no es algo mecánico, es un proceso orgánico por lo que no se puede predecir el

resultado del desarrollo humano. Todo lo que puedes hacer como agricultor, es crear las condiciones en la que ello comenzará a florecer”. Esto debido a que “los recursos humanos son como recursos naturales, la mayoría de las veces no se encuentran en la superficie, están enterrados”, muchas veces se hace necesario “crear las circunstancias para que surjan por sí mismo”, y en esto se encuentra el rol del diseño en conjunto a la educación.

Como el fin de alcanzar esto, Mora (2013) propone la existencia del juego como una herramienta que tiene beneficios como el autoconocimiento, en donde se desarrollan límites y se conoce la diferenciación y el fomento de la curiosidad, la cual es la puerta hacia la emoción, principal puerta del aprendizaje y el desarrollo de talentos internos. La considera una técnica utilizada desde el nacimiento para alcanzar el conocimiento, por lo que si es reprimida o restringida tiene consecuencias en el conocimiento propio y del entorno. Es decir, es necesario y la base para cualquier tipo de conocimiento.

actualidad

DESPERDICIO DE TALENTOS

problema

LAS COMUNIDADES HUMANAS DEPENDEN DE LA DIVERSIDAD DE TALENTOS, Y NO UNA CONCEPCIÓN ÚNICA DE LA CAPACIDAD

solución

CREAR LAS CONDICIONES EN DONDE LOS TALENTOS PUEDAN FLORECER

1.2.5 John Stuart Mill

Mill (2005), el cual propone que los individuos están dotados de talentos geniales en su interior, en donde la educación tiene como misión fructificar a todos los individuos, todos sus talentos y capacidades de creación. (Mill, 2005) Ahora, entendiendo que educar viene de *ex ducere* lo que significa sacar al exterior lo mejor que tiene el individuo en su interior (Calderón, s.f.), es que hace incluso más sentido la visión de Mill en donde propone que “la educación es un elemento que está en nuestro interior para ser más libres”. Esta libertad individual llevada a la educación, Mill la caracteriza como aquella en la que el estudiante no puede perder su originalidad natural, su genio. La que se logra si cada individuo se hace a sí mismo desde la diversidad y la comunicación abierta con lo que los rodea y así lograra vivir en paz consigo mismo y el resto, lo que debe ser el fin de la educación (2005). Es por esto que para Mill, la educación debe ser confrontación heterogénea de opiniones, diversidad, y no adoctrinamiento, (Mill, 2005)

El objetivo de la educación, según Mill, es hacer ciudadanos libres y responsables, en donde la relevancia de la individualidad de carácter es fundamental, debido a que deja fluir talentos internos que de no ser por la libertad, serían mucho más difícil de explorar y desarrollar. concepto de ser libre de Stuart Mill, el que no es hacer lo que uno quiera, es saber lo que se hace. Se considera un

proceso racional[2] y educativo de autocontrol en donde el individuo es responsable y consciente de sus propias acciones y no es un mero emisor de respuestas ante estímulos. Se entiende a las personas como sujetos y no como objetos, es decir, personas que no dependen del otro ni buscan ser domesticados, que reflexionan sobre sí mismos, se identifican y tienen conciencia, intervienen para cambiar la sociedad y crean cultura. (2005) De esta manera el estudiante exterioriza sus talentos para ponerlos al servicio de la sociedad (Mill, 2005).

Para desarrollar la libertad, se convierte imprescindible potenciar la capacidad de elección de los individuos. Es en el elegir y desechar en donde la persona desarrolla su libertad (Mill, 2005). Es fácil someterse a la ignorancia y dejarse llevar por el poder de la opinión pública. Sin embargo, la educación nos libra de esto, saca al hombre de la esclavitud de la ignorancia y del poder de las masas que solo trae destrucción del individuo y sus talentos. Superar esto solo se consigue si la educación fomenta la libertad y para adquirirla es imprescindible la ejercitación de ella (Mill, 2005).

actualidad

**INDIVIDUOS CON
TALENTOS INTERNOS**

oportunidad

**PERSONAS COMO SUJETOS Y
NO COMO OBJETOS**

solución

**EDUCACIÓN QUE FOMENTA
LA LIBERTAD**

1.2.6 Conclusiones

En conclusión, según la bibliografía consultada, la educación de nuestro país responde a las necesidades de formación de recursos humanos para nuestro mercado. Es decir, tiene una función principalmente mercantilista, por lo que el concepto de calidad de educación se ve relacionado con una capacitación eficiente para producir diversos tipos de capital humano con capacidad para consumir y competir en la sociedad.

Sin embargo, este tipo de capital ya no es eficiente para nuestra sociedad y mucho menos para el bienestar de los individuos. Es debido a esto, que surge el apuro de replantearse el desarrollo de estos recursos para el correcto funcionamiento de la comunidad. Se plantea la necesidad del desarrollo de talentos internos, “una habilidad innata que nos identifica y nos hace únicos e irrepetibles” (Capital Humano, 2016). Estas son la principal fuente de recursos para el avance del país y de la sociedad en la que vivimos.

Como fue mencionado anteriormente, en la actualidad, el medio que tienen los estudiantes a la mano para desarrollar sus talentos internos dentro del ambiente estudiantil es en horarios y situaciones extraprogramáticas (Mineduc, 2015). Esta se vuelve una problemática compleja debido a que sin el desarrollo de estos talentos las consecuencias que se encuentran tanto a nivel personal como a nivel de la sociedad son determinantes

para el bienestar subjetivo de estos actores.

Cuando se observa lo declarado por el Mineduc (2015) en su currículum, junto con sus reformas, es que se ve la intención de desarrollar estos talentos, sin embargo, las acciones son escasas y en su mayoría, fuera del horario curricular. Esta situación genera que los niños deban invertir de sus tiempo libres en el aprendizaje de herramientas y habilidades fundamentales en el desarrollo de su vida y de la sociedad, para así alcanzar el bienestar subjetivo.

La UNESCO declara que lo esencial es “explorar todos los talentos que como tesoros, están enterrados en el fondo de cada persona”. Es debido a esto que se hace necesario “crear las circunstancias para que desde ellos surjan por sí mismo”(1996).

De esta manera surge la pregunta de investigación que nos lleva a la oportunidad de diseño ¿Cuál/Cómo es la experiencia educativa que promueve la exploración de talentos internos y con ello propicia el desarrollo del bienestar subjetivo de los estudiantes?

1.3

BIENESTAR SUBJETIVO COMO NUEVO INDICADOR DE CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Para comprender el desarrollo de esta experiencia educativa es necesario concebir el bienestar subjetivo como “el estado de las personas que tienen una evaluación positiva de sí mismas (se sienten satisfechas con sus propias vidas) y de la sociedad en que viven (se sienten satisfechas con las condiciones que la sociedad les provee para lograr sus objetivos), es decir, cuando es posible compatibilizar subjetividad y sociedad.” (UNICEF, 2014)

El Informe de Desarrollo Humano del 2012 (IDH 2012) concluyó que el camino para impulsar el bienestar subjetivo de la población es a través de la construcción de 11 capacidades que las libertades entreguen en la acción. “Proveer de estas capacidades a los sujetos es dotarlos de libertades reales para que puedan realizar aquello que efectivamente desean (...) recursos que permitan a las personas convertirse en agentes constructores de sus proyectos de vida” (UNICEF, 2014)

Estas capacidades se pueden clasificar en dos grandes grupos, aquellas que inciden en el bienestar subjetivo individual/interno (satisfacción con vida propia) y aquellas que inciden en el bienestar subjetivo con la sociedad/externo (satisfacción con condiciones de la sociedad). Sin embargo hay algunas de ellas que pueden ser clasificadas dentro de ambas categorías.



A partir de esto que UNICEF desarrolló un estudio en donde se evaluó el papel de la educación en el bienestar subjetivo para el desarrollo humano en Chile en relación a lo levantado por el IDH (2012). Aquí propone el espacio escolar como un medio en donde se deben desarrollar capacidades para el bienestar subjetivo (2014).

Para esta evaluación UNICEF, revisó cada una de las capacidades y su presencia en los sectores curriculares chilenos. Para luego, por cada asignatura se determinó la cantidad de capacidades presentes, y así jerarquizar la cantidad de aspectos abordados y la factibilidad de la implementación de estas capacidades. También, se entrevistó a los estudiantes con el fin de comprender su percepción y brecha de expectativas sobre las capacidades más relevantes para ellos y la calidad de su formación. A partir de todo esto se llegó a que las capacidades relacionadas con el bienestar subjetivo interno tienen escasas instancias de presencia dentro del currículum.

En relación a lo anterior es que se tomó en consideración el análisis exhaustivo de aquellas capacidades propias del bienestar subjetivo interno, con la intención de desarrollar esta categoría con mayor énfasis.

CANTIDAD		FACTIBILIDAD	CAPACIDADES	PRIORIDAD	CALIDAD		
X	/	↓	1	7	X		
X		↓	2	4	X	X	X
X	X	—	3	8	X		
X		↓↓	4	3	X		
X	X	X	5	9	X	X	X
X	X	↓	6	11	X		
X	X	X	7	10	X	X	
X	X	X	8	2	X	X	X
X	X	X	9	6	X		
X	X	—	10	5	X	X	
X		↓↓	11	1	X	X	X

Aquellas capacidades en estado crítico son 1º, 2º, 3º, 6º y 11º. Tomando en consideración el tiempo disponible para desarrollar este proyecto, pero con la intención de examinar todas en un futuro, es que se determina dejar para otra ocasión la capacidad 1º y 2º considerando que cada una de ellas puede llegar a ser un proyecto en sí mismo. Es así como de las capacidades que actualmente se encuentran en un contexto crítico en la educación escolar chilena, aquellas más pertinentes al desarrollo de una experiencia educativa que promueve la exploración de talentos internos, y con ello propicia el desarrollo del bienestar subjetivo interno de los estudiantes son las capacidades 3º, 6º y 11º.

Otra idea que cabe destacar, es aquello que ocurre con las capacidades, 2º, 9º y 11º, en donde queda en evidencia cómo es que la cantidad no es directamente proporcional. Esto abre la posibilidad de generar una experiencia educativa que tome en consideración este principio.

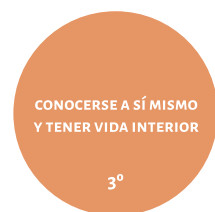
El bienestar subjetivo entiende subjetividad como “espacio y proceso en donde se construye la imagen propia,

del otro y del mundo”, esto “formado por emociones, deseos, evaluaciones y experiencias de vida”. Con el fin de desarrollarlo, es que se hace necesario comprender sus 3 etapas: **capacidades, agencia y escenario**.

Por ejemplo, imagina que las capacidades son lápices dispuestos frente a ti, cada uno de ellos son capacidades, las cuales están, instaladas ahí por la sociedad, sin embargo tu puedes elegir el que quieras. Para esto es necesario el contexto de libertad, ya que si estos lápices están agrupados de cierta manera en las que algunos no están completamente permitidos, esta no sería un camino al bienestar subjetivo. Luego elegiste tu lápiz, el que a ti te dió la gana, lograste tu meta, sin embargo si no tienes en donde agenciarse o aplicarlo para experimentar lo que planeabas o quieras hacer con él, aquello pierde el sentido. Es debido a esto que debes tener tu lápiz, que lo elegiste como y porque quisiste y además tener en donde utilizar ese lápiz de la forma en la que querías para así desarrollar y experimentar experiencias que permitan un camino al bienestar subjetivo. Solo de esta manera es posible alcanzarlo.



Considerando todo lo anterior es que surge una nueva pregunta que nos plantea un propósito más acotado: ¿Cuál/ Cómo es la experiencia educativa que promueve la exploración de talentos internos y con ello contribuye al bienestar subjetivo interno de las capacidades 3°, 6° y 11° de los estudiantes básicos?



Tener capacidad reflexiva, libertad de conciencia, intimidad e identidad del yo, autoestima, paz interior, consistencia ético-moral (actuar de acuerdo a lo que uno piensa, cree y siente), contar con una orientación trascendente filosófico-religiosa sobre fines íntimos (filosofía de vida o fe).



Poder divertirse, reír, jugar, realizar actividades recreativas, tener y disfrutar de tiempo libre, poder descansar, poder sentir y expresar emociones y afectos.



Tener libertad de elección biográfica, racionalidad práctica biográfica (capacidad de planificación), resiliencia, motivación y optimismo vital (confianza en el futuro); poder realizar actividades vitales desafiantes y significativas; alcanzar la realización personal.

Al articular estas capacidades, es que se manifiesta como “Tener y desarrollar un proyecto de vida propio” contiene a “Conocerse a sí mismo y tener vida interior” y a “Experimentar placer y emociones”, entonces, desarrollando las habilidades 3 y 6 de forma acabada, se logra llegar al desarrollo de la 11° capacidad.

1.3.1 Conocerse a sí mismo y tener vida interior Psicoplástica

Volviendo a los talentos internos, aquello que “nos identifica y nos hace únicos e irrepetibles” (Capital Humano, 2016), es que necesitamos conocernos a nosotros mismos y todo nuestro ser para así comprender y dominar nuestros talentos internos. Para esto Verónica Barraza (2013) propone dos caminos, que luego se intersectan con técnicas y recursos de la psicoplástica.

El primer camino, es la psicología analítica de Jung, para la cual “todo nuestro ser” se materializa en el self/sí mismo, “aquello más verdadero y sustancial del ser humano (...) nuestra propia esencia, nuestro natural devenir, con el que podemos vivir de acuerdo y en armonía con nosotros mismos” (Barraza, 2013). La forma de alcanzarlo es a través del proceso de individuación, el cual consiste en integrar la conciencia y el inconsciente de manera en que no son el uno y el otro, sino uno mismo.

El segundo camino es el de la neurociencia, la cual propone una lateralidad cerebral en donde nuestro cerebro está dividido en dos grandes hemisferios, el derecho y el izquierdo, “cada hemisferio tiene una manera particular de actuar frente a la llegada de información. El hemisferio derecho capta de manera más difusa y global la información, mientras que el izquierdo es más analítico y detallista” (Barraza, 2013). Esto también fue expuesto por el neurólogo Francisco Rubia quien expone que

“existe una división de trabajo respecto a funciones determinadas, de las que las más sobresalientes son: el lenguaje por una parte, localizado principalmente en el cerebro llamado por ello dominante, (...) y las funciones visoespaciales, que están localizadas principalmente en el cerebro derecho o hemisferio no dominante” (Rubia, 2002).

Sin embargo, otras partes de la ciencia han descartado el enfoque localizacionista estricto señalado anteriormente, por lo que se propone la asimetría funcional como sugerencia a grandes rasgos y con la intención de dar una idea abreviada del tema (Bisquerra, 2009). De esta manera, Bisquerra propone que en el hemisferio derecho residen las funciones artísticas, musicales, razonamiento espacial y espíritu soñador. Está más involucrado en el procesamiento de la información perceptivo-espacial. Su forma de procesar es más sintética. Es en el hemisferio derecho donde se procesa la información emocional. En el hemisferio izquierdo se localiza el lenguaje, razonamiento numérico, pensamiento analítico y espíritu pensador. Se considera que el hemisferio izquierdo es más “racional”, especializado en tratar la información de manera analítica, y está ligado a funciones lingüísticas (...) probablemente el comportamiento apropiado surge del equilibrio entre los dos hemisferios (Bisquerra, 2009).

HEMISFERIO
DERECHO



“Emocional”

HEMISFERIO
IZQUIERDO

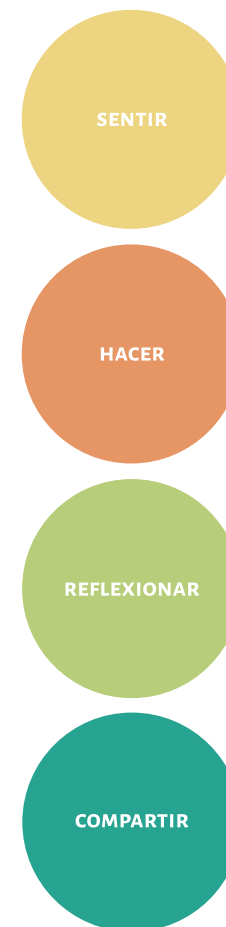


“Racional”

Considerando ambos caminos, es que se hace evidente la necesidad de unificación de opuestos, ya sea tangible o intangible para lograr el autoconocimiento de lo más genuino de nuestro ser y tener vida interior. Como fue mencionado anteriormente, en donde se intersectan estos dos caminos es en la psicoplástica: exploración y descubrimientos de las imágenes del inconsciente mediante su materialización a través de recursos plásticos, de modo que son reconocidas por la conciencia. Su objetivo es el conocimiento de nuestro mundo interno y de todo aquello que nos diferencia de los otros y nos hace únicos. (Barraza, 2013)

La psicoplástica, otorga al individuo un espacio de libertad y contención para realizar sus propias imágenes sin efectuar juicios críticos ni estéticos, sino guiándolo en sus propias observaciones y conclusiones (Barraza, 2013) este espacio es fundamental para poder alcanzar el bienestar subjetivo.

Para llegar al proceso de individuación, autoconocimiento, es decir de explorar y comprender nuestros talentos internos, la psicoplástica propone cuatro etapas; sentir, hacer, reflexionar y compartir. Atravesándolas podríamos desarrollar y explorar la 3º capacidad “Conocerse a sí mismo y tener vida interior” y junto a estas herramientas encaminarnos a la 11º capacidad “Tener y desarrollar un proyecto de vida propio”.



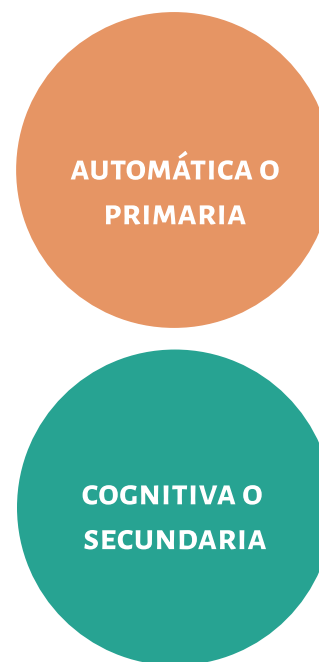
¹ "Habilidades inatas que nos hacen únicos e irrepetibles"
(Capital Humanos, 2016)

1.3.2 Experimentar placeres y emociones: Educación emocional

Desde la etimología de la palabra, la motivación está íntimamente relacionada con la emoción. Motivación proviene de la raíz latina movere, mover; igual que emoción, de ex-movere, mover hacia fuera (Bisquerra, 2009). Esto se vuelve bastante interesante al volver a recordar el educar que viene de “ex ducere” lo que significa sacar al exterior lo mejor que tiene el individuo en su interior, lo cual como se puede observar está íntimamente vinculado con la etimología de emoción.

Bisquerra propone que “para entender lo que es una emoción, lo mejor es experimentarla”(2009). Sin embargo, para una mayor comprensión, la define como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a la acción. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno. Un mismo objeto puede generar emociones diferentes en distintas personas” (2009).

Una emoción se activa a partir de un acontecimiento/ estímulo en donde su percepción puede ser consciente o inconsciente. Además, puede ser externo o interno; actual, pasado o futuro; real o imaginario. Este pasa por un mecanismo innato que valora cualquier estímulo que llega a nuestros sentidos en dos etapas (Bisquerra, 2009):.



¿Esto cómo afecta a mi supervivencia y bienestar?

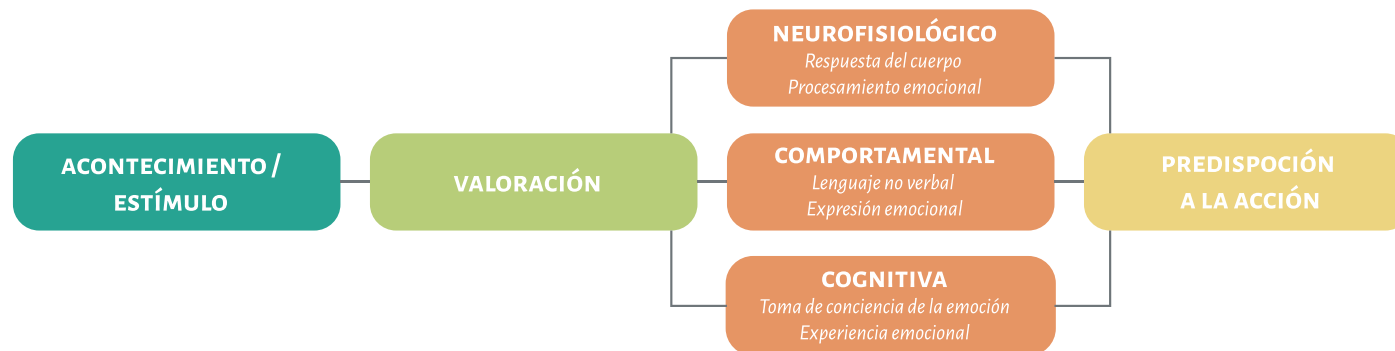
Dependiendo el grado en que se percibe el acontecimiento como positivo o negativo, lo cual producirá emociones distintas. Cuando se habla de emociones positivas es porque el acontecimiento se valora como un progreso hacia los objetivos, hacia el bienestar, por otro lado, si se habla de emociones negativas, es porque se percibe como un obstáculo, un peligro, una dificultad, una ofensa, etc.²

¿Estoy en condiciones de hacer frente a esta situación?

Si la respuesta es afirmativa, la respuesta fisiológica disminuye su intensidad y estoy en mejores condiciones de manejar la situación. En cambio, si valoro que no estoy en condiciones de hacer frente a la situación, la intensidad neurofisiológica se puede ver acentuada hasta el punto de perder el control personal. Si la emoción es muy intensa puede producir disfunciones intelectuales o trastornos emocionales (fobia, estrés, depresión).

2. Cabe mencionar que no existen algo así como emociones negativas y positivas, debido a que todas tienen una función de aprendizaje, pero por mejor entendimiento las llamaremos así según la definición que se acaba de entregar. N de A

Según la valoración que se entregue al estímulo/acontecimiento, es que se genera una respuesta emocional, la cual tiene tres componentes (Bisquerra, 2009):



Las emociones suelen impulsar hacia una forma definida de comportamiento; ya sea enfrentándonos o huyendo de las situaciones que nos producen las emociones, y es ahí, sobre cada uno de los componentes de la emoción, que nos lleva a una predisposición a la acción que se puede intervenir desde la educación emocional (Bisquerra, 2009).

Estas poseen diversas funciones; motivadoras, adaptativa, informativa (propio y a la comunidad), social, personal, en el bienestar subjetivo, en la toma de decisiones (cuando la información es incompleta, las emociones tienen un papel decisivo) y en procesos mentales (percepción, atención, memoria, razonamiento y creatividad) (Bisquerra, 2009).

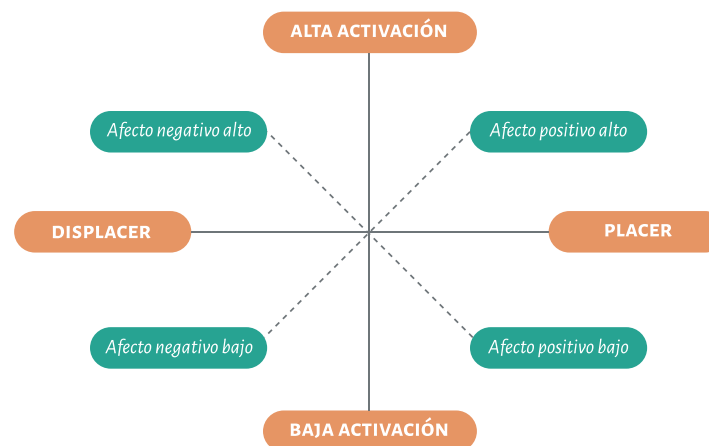
Para denominar una emoción es necesario comprenderla a partir de tres esferas (Bisquerra, 2009)

Especificidad: califica la emoción y permite asignarle un nombre que la diferencia de las demás.

Intensidad: se refiere a la fuerza con que se experimenta una emoción.

Temporalidad: es la dimensión temporal de las emociones.

Muchos investigadores como Russell, Watson, Tellegen, Larsen, Diener, etc. han hallado una estructura bidimensional en las emociones. Hay dos posibles ejes factoriales principales, que reciben distintos nombres según los autores; pero que en general pueden denominarse “activación”, con dos polos (alta y baja), y placer-displacer (Bisquerra, 2009).

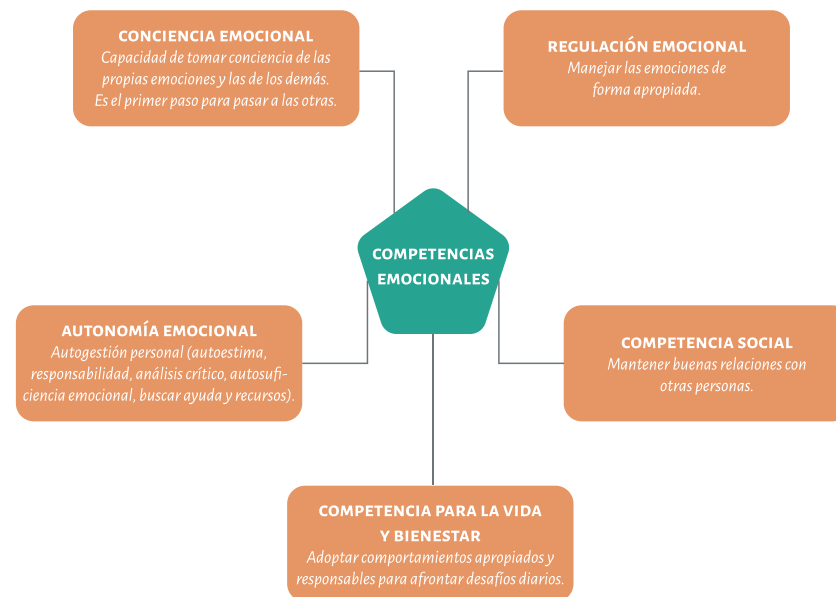


En el momento de proponer clasificaciones de emociones, cada teórico propone la suya. Pero no hay ninguna clasificación que haya sido aceptada de forma general. Sin embargo, Bisquerra presenta 23 clasificaciones de emociones propuestas por autores representativos, en donde aparecen 35 emociones diferentes. A partir de ellas, el autor realizó una selección de aquellas emociones con mayor frecuencia de aparición teniendo como resultado en los diez primeros puestos las que serán consideradas en el proyecto de diseño con la intención de ser de utilidad para la práctica educativa:

- | | | | | |
|---------|-------|-----------|----------|-----------|
| IRA | MIEDO | TRISTEZA | ASCO | SORPRESA |
| ALEGRÍA | AMOR | FELICIDAD | ANSIEDAD | VERGUENZA |

De la misma manera que en la psicoplástica, la educación emocional también propone un cerebro emocional con asimetría funcional, como sugerencia a grandes rasgos comprendiendo que el enfoque localizacionista estricto ha sido descartado por la ciencia (Bisquerra, 2009). Al considerar el hemisferio derecho como más emocional, se hace pertinente estimularlo con el fin de desarrollar la capacidad de experimentar placeres y emociones, y para esto es fundamental la aplicación tanto de la psicoplástica como de la educación emocional nuevamente.

La educación emocional es un “proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con objeto de capacitarle para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social” (Bisquerra, 2009). Esto comprendiendo competencias emocionales como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.” (Bisquerra, 2009) Estas se estructuran en cinco grandes bloques:



Bisquerra propone que las competencias emocionales son las más difíciles de adquirir de cuantas competencias se conocen. Esto debido a que un alumno durante un trimestre, puede aprender a resolver ecuaciones de segundo grado, conocer los movimientos sociales del siglo XIX, etc. Pero lo que no va a aprender es a regular totalmente sus emociones, debido a que esto requiere una insistencia a lo largo de toda la vida (2009).

Para Bisquerra la metodología para el desarrollo de las competencias emocionales y con ello el de la educación emocional debe ser eminentemente práctica (dinámica de grupos, autorreflexión, razón dialógica, juegos, etc.). La exposición teórica puede reducirse al mínimo (2009). Siguiendo con esta línea, Bandura (1977) en su teoría del aprendizaje social propone la inclusión del modelado como estrategia de intervención.

Volviendo al bienestar, no encontramos con el concepto de fluir o experiencia óptima. Este “se refiere a las ocasiones en que sentimos una especie de regocijo, un profundo sentimiento de alegría o felicidad, (...) y que se convierte en un referente de cómo nos gustaría que fuese la vida.” (Bisquerra, 2009) Este se puede ver representado por un canal de flujo (figura *), en donde se encuentran la cantidad y calidad de las competencias versus la complejidad de los retos que se presentan (Bisquerra, 2009).



Es así como “uno de los retos de la educación actual consiste en aplicar las técnicas y estrategias oportunas para que el alumnado se sitúe en el canal de flujo. Esto no se consigue cuando se explica lo mismo para toda la clase. En cambio sí se puede lograr cuando se le da a cada miembro de la clase una actividad que está en consonancia con sus competencias.” (Bisquerra, 2009)

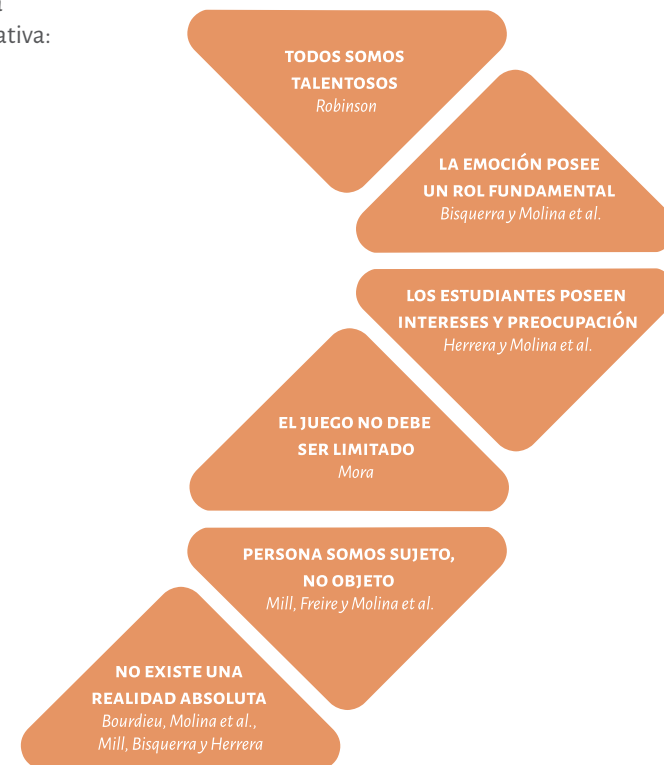
1.4 Conclusiones

La educación de nuestro país responde a una función principalmente mercantilista, la cual ya no es eficiente para nuestra sociedad y mucho menos para el bienestar de los individuos. Es debido a esto, que surge el apuro de replantearse esta función en donde aparece la necesidad del desarrollo de talentos internos. Gran variable para el avance del desarrollo del país y de la sociedad en la que vivimos, además de ser un factor principal dentro del alcance del bienestar subjetivo .

Los estudiantes de educación básica en Chile, poseen escasos espacios académicos en donde pueden explorar sus talentos internos y con ello contribuir a su bienestar subjetivo interno de las capacidades 3° “Conocerse a sí mismo y tener vida interior” 6° “Experimentar placer y emociones” y 11° “Tener y desarrollar un proyecto de vida propio”. Esto comprendiendo que al desarrollar las capacidades 3°, la cual se aborda desde la psicoplástica y 6° que se aborda desde la educación emocional, favorecen al desarrollo inminente de la capacidad 11°.

Distinguiendo lo anterior, es que se crea la pregunta que nos guía durante el desarrollo del proyecto ¿Cuál/ Cómo es la experiencia educativa que promueve la exploración de talentos internos y con ello contribuye al bienestar subjetivo interno de las capacidades 3°, 6° y 11° de los estudiantes básicos?

Al considerar la bibliografía examinada, se levantan seis puntos a tener presente para el desarrollo de la experiencia educativa:





CAPÍTULO 2

Descubrir

LICEO SANTA MARÍA DE LAS CONDES: CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN E IMPLEMENTACIÓN

Se estableció como contexto de investigación e implementación los 6° básico del Colegio Santa María de Las Condes del 2019. Este es un liceo Humanista Científico, dependiente de la Corporación Municipal de Las Condes, ubicado la calle Vía Láctea 9308, sector oriente de la comuna de Las Condes. Atiende niños y niñas de alta vulnerabilidad, impartiendo enseñanza completa desde Pre kínder a Cuarto Medio con dos cursos de 30 estudiantes por generación divididos por género. (Liceo Santa María de Las Condes, 2018)

La selección de este Colegio fue determinada debido a que es un colegio académicamente tradicional en la educación chilena, en donde lo principal es lo académico y la posibilidad de acceder a la educación superior en un futuro. Sin embargo, gracias a su carácter de inclusivo y a sus principios, considerando su lema “Creando oportunidades”, es que se vuelve un espacio adecuado a considerar como contexto de implementación. Generar el impacto de este proyecto en este lugar, predispone a que la implementación pueda ser extrapolada a otros colegios tradicionales y obtener resultados similares.

La decisión de trabajar con estudiantes de 6° básico fue tomada debido a la etapa del desarrollo evolutivo que involucra. Estos niños y niñas están conformados por edades entre 11 y 13 años, los cuales son parte de la última etapa del desarrollo infantil, la adolescencia. (Gobierno de Navarra, s.f.)

Esta involucra cambios físicos, psicológicos, psicosociales y sociales. Los cambios físicos considerados parte de la pubertad, generan impacto en nuestro ámbito psicosocial, produciendo reacciones de nuestro entorno formando diversas vivencias. Esto debido a que aquellos/as estudiantes que se escapen de la media, es decir que se desarrollen antes o después, pueden tener emociones nuevas (Gobierno de Navarra, s.f.). Estas vivencias están fuertemente relacionadas con el proceso de formación de las emociones, por lo que los nuevos estímulos que serán valorados generan respuestas neurofisiológicas, comportamental y cognitivas, y con una nueva predisposición a la acción (Bisquerra, 2009). Esta transición de etapa es fundamental en la construcción de identidad y es por eso que se vuelve tan interesante de estudiar para este proyecto.

Los cambios psicológicos se abordan desde un pensamiento formal, en donde se forma una mayor autonomía y capacidad de razonamiento riguroso generando cambios cognitivos e intelectuales que tienen como efecto la aparición del pensamiento crítico abstracto. En esta etapa se genera una interrelación de las experiencias y el conocimiento (Gobierno de Navarra, s.f.). Además se vuelve relevante la consolidación de la identidad y personalidad, generando una nueva “definición a partir de las vivencias, pensamientos, emociones y deseos, así como sus capacidades y sus preferencias en las relaciones con los demás” (Gobierno de Navarra, s.f.).

Además han de encontrar su estilo propio, su forma de ser y estar en el mundo, con ideas y acciones coherentes, que los y las definen y diferencian de los demás (Gobierno de Navarra, s.f.).

Los cambios sociales están asociados con la moral, la cual pasa de obediencia ciega a la posibilidad de poder cuestionar y llegar a un juicio moral propio. También surge una búsqueda por la autonomía en donde la flexibilidad y el diálogo se vuelven fundamental para que tomen sus propias decisiones ya que se considera que la experimentación es imprescindible para el desarrollo. Por otro lado, en esta etapa de desarrollo, las relaciones con grupos de iguales proporcionan estabilidad y seguridad desde la necesidad de compartir experiencias. (Gobierno de Navarra, s.f.).

Volviendo al colegio, a nivel de recursos materiales, este cuenta con una construcción de 5 años, 2 multicanchas, un auditorio, comedor, 2 laboratorios de computación, un laboratorio de ciencias y una biblioteca. El área de tecnología, cuenta con salas equipadas con recursos audiovisuales, computadores fijos en biblioteca, notebooks para el uso en salas y Ipads para el uso de los alumnos. Por otro lado los recursos humanos que tienen disponibles dentro de la escuela son: psicopedagogo(a), psicólogo(a), orientador(a), profesor(a) de educación especial/diferencial, profesores básicos y de asignatura, asistente social y fonoaudiólogo.

OBSERVACIÓN

*Inicio de clases**Recreos**Final de clases**Clases: 45 minutos de cada clase por curso**Matemáticas, Lenguaje, Ciencias, Historia, Arte, Música,
Educación física, Inglés, Tecnología y Orientación*

ENTREVISTA

*Profesores: 9 entrevistas presenciales**Alumnos 6ºB y alumnas 6ºA: 49 entrevistas presenciales*

RESULTADOS

*Mapas de viaje actual**Mapas de usuario**Mapeo de espacios favoritos a habitar: Por parte de los estudiantes
en contexto de libertad.³*

³ Se entiende momento de libertad los recreos, cuando llegan al establecimiento y cuando termina la jornada escolar. N de A.

2.3

ENTREVISTAS

2.3.1 Estudiantes

Con el fin de analizar el contexto y usuarios actuales de los estudiantes del Liceo Santa María de Las Condes, se utilizó la entrevista estructurada como técnica cualitativa para lograr desarrollar una experiencia educativa acorde a las necesidades.

Como resultado de la sistematización de la información se obtuvieron nueve hallazgos a tomar en consideración para el desarrollo de la experiencia educativa y sus herramientas⁴. Los y las estudiantes:

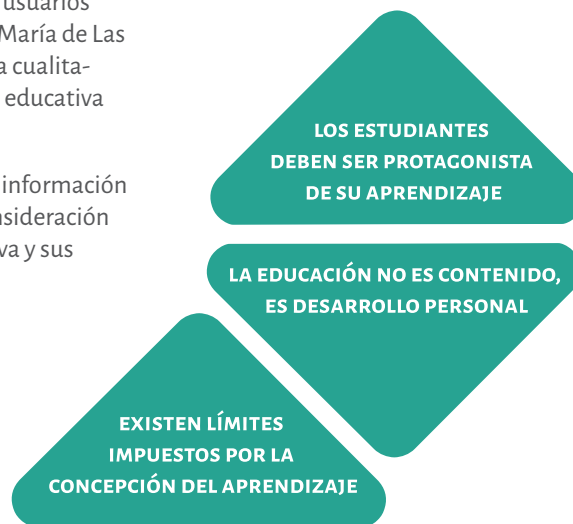


4. Para más información del proceso ver anexo n°1. N de A

2.3.2 Docentes

Se realizaron entrevistas a docentes como agentes expertos con el fin de analizar el contexto y usuarios actuales de los estudiantes del Liceo Santa María de Las Condes, se utilizó la entrevista como técnica cualitativa para lograr desarrollar una experiencia educativa acorde a las necesidades.

Como resultado de la sistematización de la información se obtuvieron tres hallazgos a tomar en consideración para el desarrollo de la experiencia educativa y sus herramientas ⁵:



5. Para más información del proceso ver anexo n°2. N de A

2.3.3 Conclusiones

Los hallazgos levantados en las entrevistas llevaron a determinar problemas y oportunidades que finalmente guiaron el proceso a los primeros siete requerimientos.

LITERATURA	ENTREVISTA PROFESORES	ENTREVISTA ESTUDIANTES	PROBLEMAS/ OPORTUNIDADES	REQUERIMIENTOS
La emoción posee un rol fundamental	Existen límites impuestos por la concepción del aprendizaje	Los medios digitales son medios de vínculo	Utilizar la tecnología como herramienta para desarrollar la exploración de talentos internos y favorecen vínculos interpersonales	Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa
No existe una realidad absoluta		Disfruto de las relaciones interpersonales	Desarrollar momentos y espacios que estimulen las relaciones interpersonales	Presencia de momentos y espacios en donde se desarrollen relaciones interpersonales
	La educación no es contenido, es desarrollo personal	Disfruto de momentos y espacios para compartir con los que quiero		
		En mis tiempos libres hago cosas fuera de mi casa (Momentos de extroversión)	Los estudiantes valoran los momentos de extroversión y los de introversión en diversas situaciones	Entregar la posibilidad de estar en extroversión o en introversión de acuerdo a las necesidades de los alumnos
	Niño como protagonista de su aprendizaje	En mis tiempos libre en mi casa hago "nada" (Momentos de introversión)		Expandir el "espacio académico" o de aprendizaje generando libertad en el accionar."
El juego no debe ser limitado		Me reprimo en mi exploración de placeres y emociones	Desconocimiento de propias emociones por parte de los estudiantes	Experiencia que nazca desde los métodos escapistas
Las persona somos sujeto, no objeto		Tengo métodos escapistas	Utilizar los métodos escapistas como motivación del accionar, considerándolos como la base de sus intereses y por donde brotan sus talentos internos.	Insentivar la identidad individual comprendiéndola dentro de un colectivo
Todos somos talentosos		Quiero sentirme único	Cada persona puede desarrollarse de manera individual dentro de un colectivo.	
Los estudiantes poseen intereses y preocupación		Quiero que me estimulen y/o entreguen oportunidades de lo que me gusta	Existe un interés por parte de los estudiantes por ser protagonistas de su aprendizaje en relación a sus intereses	Proveer oportunidades de estimulación de temas de interés de los estudiantes

2.4

OBSERVACIONES

Con el fin de analizar el contexto y usuarios actuales de los estudiantes del Liceo Santa María de Las Condes, se utilizó la observación como técnica cualitativa para lograr desarrollar una experiencia educativa acorde a las necesidades.

La observación fue hacia el entorno, los docentes, los estudiantes, la interacción entre docentes y estudiantes, interacción entre estudiantes, interacción de los estudiantes con ellos mismos y finalmente la interacción de los estudiantes con el entorno.

Como resultado de la sistematización de la información se obtuvieron seis hallazgos a tomar en consideración para el desarrollo de la experiencia educativa y sus herramientas⁶:



2.5

RESULTADOS

2.5.1 Usuarios

A partir de las entrevistas y de las observaciones es que se determinó trabajar como usuario solo a lo estudiantes, debido a que la incidencia negativa por parte de los docentes agresivos y autoritarios es perjudicial para el desarrollo de talentos internos de los estudiantes del Liceo Santa María de Las Condes, y con ello su bienestar subjetivo. Esto no descarta que en un futuro se pueda trabajar con los docentes en un nuevo proyecto que se articule con este con el fin de mejorar y perfeccionar la experiencia ⁷.

LA ESCONDIDA Desapercibidos



Soy tímida, tranquila y callada pero alegre. La clase que más me agrada es arte porque casi no hay problemas. Me gusta estar afuera de la sala, en la inspectoría porque es calentito y en el patio de la virgen cuando tengo ganas de interactuar un poco más



Me siento expuesta cuando tengo que hacer cosas frente a muchas personas. Por otro lado, me siento feliz cuando hago reír a la gente, por eso me encanta estar con mis amigas, con ellas me siento muy en confianza, creo que puedo ser 100% yo.



Paso el tiempo con mis amigas y con mi familia.

BUSCANDO A WALLY

Paseadores



Me gusta caminar y ver que está haciendo el resto mientras converso con mis amigas. Mi lugar favorito del colegio es donde le di un beso a un niño.



Cuando no me puedo ir donde mis amigas, me siento inquieta, pero me voy a la plaza a escuchar música y me relajo.



Siempre estoy moviendome y haciendo cosas, sobre todo estar fuera de mi casa.

MINECRAFT

Soñadores



Soy media loca. Siempre se me ocurren cosas que no se deberían hacer, pero lo paso bien. Mi lugar favorito en el colegio son las bancas al lado del kiosco porque puedo conversar con mis amigas, pero también me gusta el último piso, porque es más tranquilo.



Cuando vuelo dentro de mi cabeza me siento libre, puedo llegar a cualquier lado y eso me da una tranquilidad que disfruto cada vez que la tengo. También me siento muy satisfecha y agradecida conmigo misma cuando logro bajar las cosas que tengo en mi cabeza a cosas reales y tangibles



En clases me cuesta mucho poner atención porque siempre pienso en cosas soñadoras y hablo mucho, a veces incluso me digo a mí misma que me tengo que callar.

7. Para más información del proceso ver anexo n°4. N de A

ADIVINA QUIEN

Autodesconocidos



Depende con quien estoy es como soy. Mis amigas más cercanas no se porque son mis más amigas, supongo que porque las conozco desde hace tiempo.



Varias veces no quiero hacer nada en clases, me siento presionada a trabajar, pero no por eso trabajo, pero como tengo que hacerlo igual, me retan y me siento muy frustrada



Paso todo el día pegada al teléfono. Los fines de semana duermo y no hago casi nada.

LA PINTA

Jugadores



Soy alegre y optimista. Con mis amigos sabemos lo que nos molesta y lo que no, por eso me gusta jugar con ellos. Mi lugar favorito del colegio es el patio, ahí podemos jugar a lo que queramos y de clases, me gusta orientación, porque nos dejan tiempo libre.



En el patio me siento tranquilo, ahí puedo jugar sin preocuparme de nada. Por lo mismo, me siento muy impotente cuando los profesores nos dejan sin recreo, porque me siento ansioso y creo que no voy a poder tranquilizar mis energías sin ese momento del día.



En las clases estoy constantemente muy inquieto, porque necesito hacer algo más, algo más entretenido que lo que estamos haciendo. Por eso siempre trato de encontrar el momento para jugar.

LEGO

Autodidacta



Me gusta venir al colegio porque aprendo, pero no me gusta escribir. Mi lugar favorito es el patio porque podemos hacer muchas cosas y por lo mismo mi asignatura favorita es tecnología, porque aprendemos cosas que realmente nos interesan. Lo que más me gusta de todo el día son los talleres que voy después del colegio.



Cuando le enseño a un amigo algo que aprendí en alguno de mis talleres o en los videos que veo me siento muy satisfecha y realizada por poder compartir ese aprendizaje



Por lo general soluciono mis problemas sola. Estoy todo el tiempo buscando nuevas cosas que me llamen la atención para aprender.

SIMÓN DICE

Autoexigentes



Soy responsable y perseverante. Me molesta que mis compañeros le falten el respeto a los profesores, porque me llevo bien con la mayoría de ellos. Tengo varias clases favoritas y se cual quiero que sea mi futuro.



Me siento muy feliz cuando me entregan buenas notas, y orgulloso con las felicitaciones de mis profesores. En los recreos, cuando busco sentirme tranquilo voy a la biblioteca, pero cuando tengo ganas de sentirme liberado voy a la cancha.



Estudio constantemente. Cuando salgo del colegio tengo talleres, porque quiero estar aprendiendo todo el tiempo.

2.5.2 Mapas de Viaje

De las necesidades levantada de los mapas de viaje por cada usuario⁸, con la intención de que la experiencia responda a cada uno de ellos de igual manera es que se sistematizó todos los resultados en conjunto llegando cuatro hallazgos principales. Los estudiantes:



Para ver los mapas de viaje en detalle ingrese a la página que direcciona este código QR

8. Para más información del proceso ver anexo n°5. N de A

2.5.3 Mapeo de espacios favoritos a habitar

Mayoritariamente los momentos favoritos son en momentos de recreación ya que son libres de realizar lo que esté en su mente en ese momento. A partir de las entrevistas y las observaciones se determinaron 10 espacios en donde se asiste con mayor frecuencia por parte de los estudiantes en estos instantes ⁹.

9. Para ver imágenes del colegio ver anexo n°6. N de A

1. Cancha: Espacio con dos multicanchas. Posee aros de basketball. Espacio de mayor habitación por parte de los estudiantes

2. Bancas: Espacio de reunión, se utiliza como lugar de conversación. Hay 6 en disponibilidad para todo el colegio.

3. Patio de prekinder y kinder: Espacio con áreas verdes y juegos al cual no tienen libre acceso los estudiantes del colegio, sin embargo sigue siendo uno de los espacios preferidos para habitar por su multiplicidad de funciones.

4. Biblioteca (azul): Lugar de reunión de estudiantes que quieren pasar un momento de tranquilidad pero en compañía. También se juegan juegos de mesa.

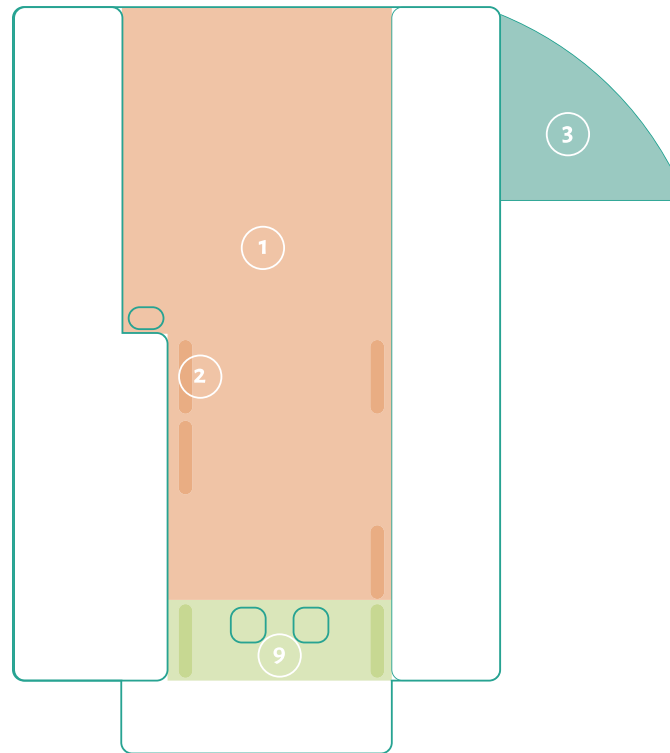
5. Fuera de sala del 6ºB (morado) Lugar de reunión de estudiantes que quieren jugar juegos más calmos como UNO entre otros, sin embargo quieren poder hacer ruido y tener la libertad necesaria si es necesario (diferencia de la biblioteca)

6. Puente: Lugar de observación activa, los estudiantes se sitúan ahí para ser parte del patio de una forma más distante y con la intención de comprender todo lo que ocurre en los momentos de recreación.

7. Cuadrado en volado: Espacio utilizado en momentos de reflexión por aquellos estudiantes que prefieren estar en contacto con lo que está pasando con el resto del colegio todo el tiempo.

8. Departamento de inspección: Es un espacio muy calmo en donde existe bastante

Extroversión Introversión Mixto



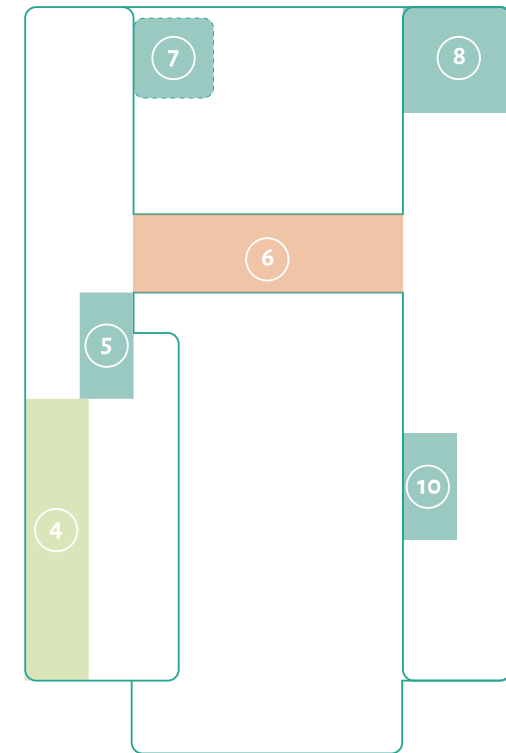
PRIMER PISO

intimidad y hay una temperatura agradable. Los usuarios asisten principalmente en momentos donde buscan refugio, protección y reflexión.

9. Patio de la virgen: este espacio es parte de la cancha, sin embargo se genera una sepa-

ración imaginaria en donde asisten aquellos usuarios que por lo general están resguardados en espacios de mayor refugio. Cuando se sienten con un rol más activo van en busca de este lugar con el fin de estar más presente y en contacto con el resto del colegio.

TERCER PISO



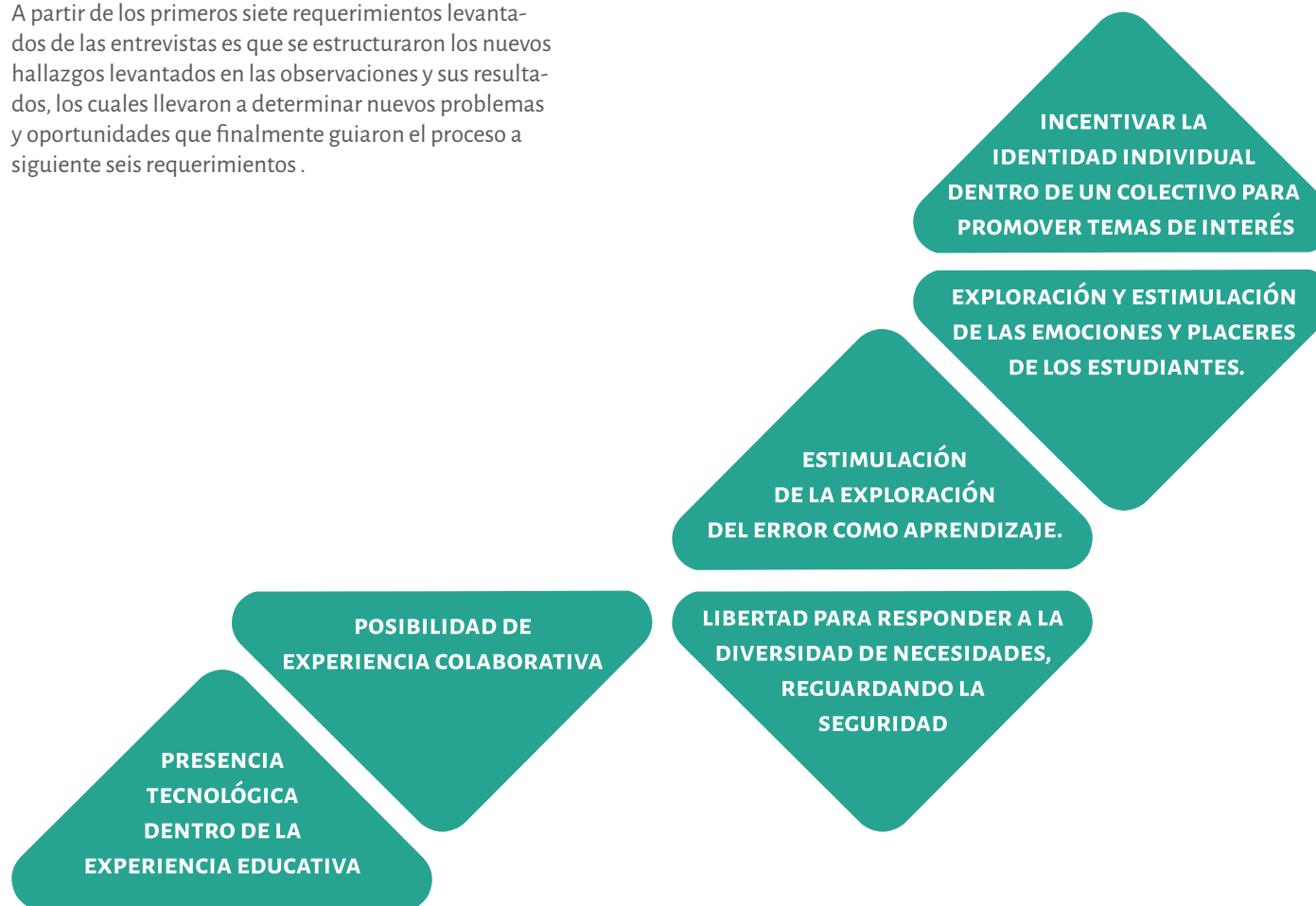
SEGUNDO PISO

10. Fuera de sala del 6ºA: Lugar de refugio, uno de los lugares favoritos de los usuarios que buscan refugiarse con su comunidad, ya que se sienten fuera de la puerta y debido al espacio que queda ahí se sienten lo suficientemente cómodos para desplegarse desde un rol pasivo en el colegio.

2.6

CONCLUSIONES

A partir de los primeros siete requerimientos levantados de las entrevistas es que se estructuraron los nuevos hallazgos levantados en las observaciones y sus resultados, los cuales llevaron a determinar nuevos problemas y oportunidades que finalmente guiaron el proceso a siguiente seis requerimientos .



REQUERIMIENTOS	OBSERVACIÓN	MAPAS DE VIAJES	PROBLEMAS/ OPORTUNIDADES	REQUERIMIENTOS	ATRIBUTOS		
Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa	Buen trabajo en equipo	Medios digitales como vínculos	Utilizar la tecnología como herramienta para desarrollar la exploración de talentos internos	Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa	Desarrollativo		
Presencia de momentos y espacios en donde se desarrollen relaciones interpersonales		Libertad en la diversidad educativa Espacio Acción Necesidades	La diversidad provee un buen trabajo en equipo	La diversidad provee un buen trabajo en equipo	Possibilidad de experiencia colaborativa	Participativo	
Entregar la posibilidad de estar en extroversión o en introversión de acuerdo a las necesidades de los alumnos	Limitación del "espacio académico"				El espacio académico es muy limitado y no permite el desarrollo de las diversas necesidades	Libertad necesaria para responder a la diversidad de necesidades a través de la experiencia y sus herramientas, guardando la seguridad de los estudiantes	Diverso
Expandir el "espacio académico" o de aprendizaje generando libertad en el accionar."	Agresividad presente						La no aceptación de diversidad, lleva a situaciones de agresión por parte de los docentes y de los estudiantes
Experiencia que nazca desde los métodos escapistas	Desestimulación en la exploración	Apropiación de experiencia vividas	No hay la estimulación necesaria en la exploración para que los estudiantes puedan comprender sus emociones, placeres y talentos internos	Estimulación de la exploración como proceso de autosuperación que comprende el error como aprendizaje.	Retroalimentativo		
Insentivar la identidad individual comprendiéndola dentro de un colectivo	Métodos escapistas			Exploración y estimulación de las emociones y placeres de los estudiantes.	Participativo Emocional		
Proveer oportunidades de estimulación de temas de interés de los estudiantes	Presencia de intereses	Autosuficiencia en la personalización a partir de la memoria emocional	Los estudiantes poseen sus propios intereses, los cuales le entregan identidad individual dentro del colectivo	Incentivar la identidad individual comprendiéndola dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes	Participativo		



CAPÍTULO 3

Idear

QUÉ

Experiencia educativa retroalimentativa, participativa y emocional que entregue herramientas que propicien la exploración de talentos internos de los estudiantes.

POR QUÉ

Porque dentro del currículum chileno hay escasos espacios donde los estudiantes pueden explorar y desarrollar sus talentos internos.

PARA QUÉ

Con el fin de que cada estudiante explore su talento interno y contribuya en su bienestar subjetivo interno de las capacidades 3º, 6º y 11º, y con ello al de la comunidad.

OBJETIVO GENERAL

Crear una experiencia educativas, mediante el diseño de servicios, que logre entregar herramientas para la exploración talentos internos de los estudiantes y con ello contribuir a su bienestar subjetivo interno de las capacidades 3º, 6º y 11º.

Objetivos específicos

Analizar el contexto y usuarios actuales de los estudiantes del Liceo Santa María de Las Condes, a través de entrevista como técnica cualitativa para lograr desarrollar una experiencia educativa acorde a las necesidades.

IOV: Medir cantidad de momentos del mapa del viaje actual versus cantidad de momentos del mapa de viaje ideal que responden a las necesidades levantadas.

Crear una experiencia educativa que explore los talentos internos mediante talleres co-creativos con los estudiantes y docentes con el fin de que la solución responda fielmente a la necesidad de explorar talentos internos. - IOV: Contrastar los puntos de información levantados de los talleres co-coreativos con la experiencia resultante del proyecto y medir el porcentaje de puntos cubiertos por ella.

Crear un conjunto de herramientas, a través de prototipado, testeo e iteración, para responder a la experiencia educativa de la manera más adecuada. - IOV: Medir porcentaje de necesidades levantadas cubiertas en relación a la herramienta de exploración.

Crear y aplicar el testeo de la implementación de la experiencia educativa mediante un blueprint y una matriz de gestión del cambio con el fin de contribuir de la mejor manera al bienestar subjetivo de los alumnos. - IOV: Medir percepción de los indicadores de

Volviendo a la etapa de seminario, vale la pena recordar la caracterización de la experiencia, la cual estuvo guiada por una “metáfora de intervención” que proponía un *Parque de diversiones significativas*. Esta se sustenta por los siguientes atributos levantados en el capítulo anterior:



Antecedentes



Mobiliario Urbano Pop-Up!

Espacios públicos de juego y bienestar en el centro de Seattle. Se convirtió en un patio de recreo para la gente de todas las edades a través de ocho módulos móviles de madera reciclada que se combinan para crear un sinfín de configuraciones capaces de formar un espacio de bienestar o de juego para una docena de personas. (MN Architects. 2014) Cabe destacar cómo la disposición de herramientas de apropiación en espacios comunes incentiva la exploración, el juego y la construcción de espacios con el fin de alcanzar el bienestar.

Requerimiento al que responde: Posibilidad de experiencia colaborativa



Jeanne D'arc on Wheels

Su objetivo es motivar la creación de una cultura ciudadana proactiva que se enfoca en devolver la ciudad a sus habitantes como un espacio público emocional, plural y relacional. Consta de nueve bancas giratorias que buscan ser un mobiliario urbano experimental, componiendo el espacio público para usarlo de cualquier manera. (Enorme Studio, 2016) Resulta interesante ver cómo al abrir una puerta a la libertad, aunque sea limitada, las personas se apropian de ella con el fin experimentar su espacio y descubrir cuál se adapta mejor a sus necesidades.

Requerimientos al que responde: Libertad necesaria para responder a la diversidad de necesidades a través de la experiencia y sus herramientas, resguardando la seguridad de los estudiantes.



Mobiliario Urbano Reciclado por Oliver Schau

Oliver Schau Realiza intervenciones de mobiliario urbano reciclando distintos espacios públicos en la ciudad de Hamburgo. Toma de base estructuras propias de la ciudad y las re-adapta para el uso de sus habitantes. Para ello utiliza tubos de drenaje amarillos que tienen la firmeza y a la vez flexibilidad necesarias para adecuarse a las estructuras que lo soportan. (Schau, 2012) La apropiación de espacios estandarizados al involucrar una herramienta versátil, como lo son estos tubos, entrega una gran exploración de nuestros espacios y de nuestro mundo interior comprendiendo nuestras necesidades y adaptándonos a ellas.

Requerimientos al que responde: Libertad necesaria para responder a la diversidad de necesidades a través de la experiencia y sus herramientas, resguardando la seguridad de los estudiantes



Rigamajig

Kit de construcción a gran escala para juegos y aprendizaje prácticos que ha llegado a cientos de escuelas, parques infantiles, museos para niños y patios traseros. La colección de tablas de madera, ruedas, poleas, tuercas, pernos y cuerdas permite a los niños seguir su curiosidad natural y le brinda la oportunidad de ejercitar su creatividad a través del juego. (Holman, s.f.) Este proyecto pone en consideración que los niños son capaces de jugar con juguetes de gran tamaño y complejidad. La construcción de ideas, espacios e imaginario es necesaria para el desarrollo de talentos internos y la tangibilización de ellos contribuye al bienestar.

Requerimiento al que responde: Incentivar la identidad individual comprendido dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes, Libertad necesaria para responder a la diversidad de necesidades a través de la experiencia y sus herramientas, resguardando la seguridad de los estudiantes y Estimulación de la exploración como proceso de autosuperación que comprende el error como aprendizaje.



Microinstallations & Stair Squares

Stair Squares planeta que la gente se relaja en los pasos públicos de todos modos, ¿por qué no darles una forma cómoda de hacerlo?. A partir de aquello es que desarrollan productos especiales para los espacios urbanos que respondan a las necesidades de las personas, es decir, en este caso, apropiación de las escaleras. (Reigelman, s.f.) Cabe destacar este proyecto por su visión de comprender el espacio y descubrir cuales son sus usos y en relación a eso desarrollar productos que respondan a aquello. Sin embargo estos productos son estándares, por lo que lo que incentiva como nuevo desafío es cómo estos productos ahora además de responder a la necesidad básica, también se puede adaptar a necesidades más complejas.

Requerimientos al que responde: Incentivar la identidad individual comprendido dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes y Estimulación de la exploración como proceso de autosuperación que comprende el error como aprendizaje.



Minecraft

Juego de construcción de tipo mundo abierto, en el que el jugador puede crear y destruir distintos tipos de bloques. Por medio de un personaje -en un entorno en tres dimensiones- se pueden construir estructuras y realizar obras artísticas. (Antunes, 2013) El espacio físico no es el único en el que se puede explorar los talentos internos. Considerar el espacio digital como parte de la exploración es fundamental considerando lo cercano y cotidiano que es para los estudiantes. Además es importante considerar la posibilidad de generar estos espacios como momentos de vínculos y co-creación entre los usuarios.

Requerimientos al que responde: Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa.

Referentes



“Eat the Art” Castello's Cheese Pop-up Museum

Museo que expone pinturas de comida y al lado esta este plato de forma real. Las personas son capaz de comerlas generando una nueva experiencia más partícipe del museo y sus obras de arte. (Duval Guillaume, 2014) Es interesante comprender como una experiencia virtual, como lo sería la pintura, se puede convertir en una experiencia tangible, como lo sería el comerse el plato que se encuentra en la pintura. De esta manera, ambas experiencias se complementan para experimentar una experiencia más completa, de la cual el usuario se puede nutrir desde distintas fuentes.

Requerimientos al que responde: Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa



Geemo

Juguete flexible con las extremidades magnéticas que se agarran y se repelen entre sí de maneras impredecibles. Con él puedes construir, descubrir, crear e imaginar. (Holman, s.f.) Se vuelve relevante el análisis de este referente debido a su experiencialidad en el error como aprendizaje ya que sus extremidades magnéticas de por si mismas te van enseñando cómo es que se utilizan. También su capacidad constructiva modular y simple permite la exploración de diversas formas fácilmente.

Requerimientos al que responde: Estimulación de la exploración como proceso de autosuperación que comprende el error como aprendizaje.



Legó

Es un ladrillo con principio de enclavamiento con tubos que lo hace único y ofrece posibilidades de construcción ilimitadas. Es solo cuestión de hacer volar la imaginación y dejar que surjan ideas creativas a través del juego. (Lego.s.f) La caracterización modular del ladrillo lego es relevante para el proyecto, esto debido a que su unión universal permite que cualquier pieza sea compatible con cualquier otra y de esta manera la construcción sea de forma más exploratoria y en libertad.

Requerimientos al que responde: Incentivar la identidad individual comprendido dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes



Bloques de espuma

Ayudan a estimular las habilidades cognitivas de cada niño ya que deben planificar, coordinar, razonar espacialmente y desarrollar imágenes mentales. Están hechos de material de polipropileno, durables, suaves, resistente al agua, producto que ayuda a cuidar el medio ambiente, pueden modelar y construir las veces que quieran diferentes formas, trabajan la geometría, fácil de limpiar, soportan temperaturas hasta los 30° al aire libre. (Aldea didáctica, s.f.) La materialidad de estos bloques entrega seguridad en la usabilidad a los niños, además su capacidad apilable y constructiva. Sin embargo estos bloques no poseen anclaje, lo que produce que las construcciones no sean duraderas en el tiempo.

Requerimientos al que responde: Libertad necesaria para responder a la diversidad de necesidades a través de la experiencia y sus herramientas, resguardando la seguridad de los estudiantes



Bloques magnéticos

Juego de acrílico magnetizados con formas cuadradas y triangulares. A través de ellos se pueden construir diversas figuras con el fin de desarrollar motricidad, creatividad, imaginación y conceptos espaciales en los niños. (Aldea didáctica, s.f.) Estos bloques vienen a reemplazar los magnetics, los cuales fueron considerados perjudiciales para la salud de los niños ya que eran de fácil ingesta y producían un sinnúmero de problemas dentro del cuerpo. De esta manera se adaptaron a formas pre-establecidas, como lo son los triángulos y los cuadrados y con ellos lograron que cumplieran la misma función anterior, pero con mayor seguridad ya que su ingesta se volvió más difícil. La estandarización de formas claves para la construcción de estructuras es relevante al análisis de las herramientas a desarrollar en el proyecto con el fin de explorar los talentos internos.

Requerimientos al que responde: Incentivar la identidad individual comprendido dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes



Musical Light Swings on the Streets

Coloridos e iluminados columpios musicales, instalados en la calle de Montreal. La invitación es a simplemente tomar asiento y dejar que el sentido de asombro infantil se haga cargo. Cada columpio posee un sonido pregrabado de instrumentos musicales. La cooperación entre los columpios puede producir melodías cohesivas. (Rogers, s.f.) Como respuesta a la experimentación de estas columpios, los usuarios declararon haber vuelto a experimentar las mismas sensaciones y emociones que en su infancia o adolescencia. Además destacaron la capacidad de creación que tenía la interacción con los columpios y con los compañeros de los otros columpios, generando armonías más complejas gracias al trabajo en equipo. Esto resulta interesante de considerar y analizar para el proyecto, debido a que considera la exploración de relaciones interpersonales junto a la exploración de placeres y emociones.

Requerimientos al que responde: Exploración y estimulación de las emociones y placeres de los estudiantes y Posibilidad de experiencia colaborativa

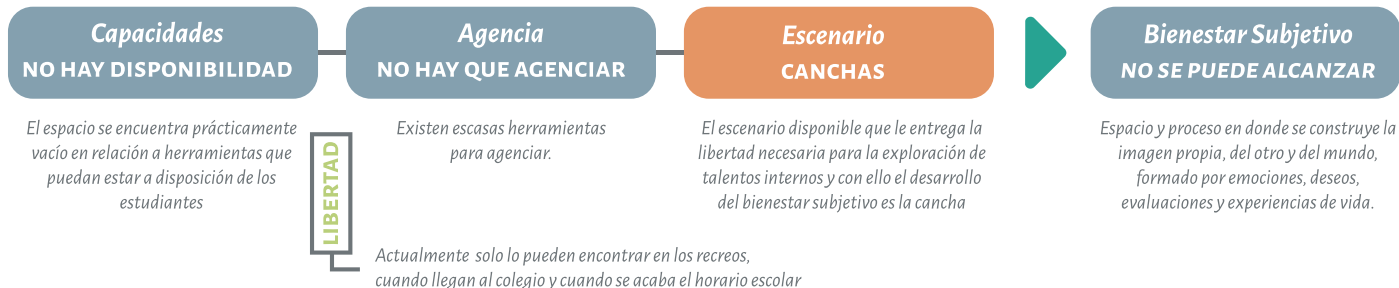
3.2

PROPUESTA CONCEPTUAL

Volviendo al bienestar subjetivo, recordando las tres etapas necesarias de atravesar para alcanzarlos, es decir, la disposición de las capacidades, en contexto de libertad, para llegar a la etapa de agencia y luego todo esto poder ejercerlo en un escenario ideal en donde aplicar estas nuevas competencias para desarrollar y experimentar el bienestar subjetivo.

Esto aplicado al contexto del Liceo Santa María de Las Condes se observa que actualmente los únicos contextos de libertad que encuentran los estudiantes en el horario escolar es en los recreos, cuando llegan al colegio y cuando se acaba el horario escolar, que varios alumnos se quedan más tiempo en el establecimiento. Durante estos horarios las salas se encuentran cerradas, por lo que su escenario es la cancha principalmente, los pasillos del colegio y la biblioteca, sin embargo en la biblioteca no pueden

encontrar la libertad necesaria para explorar de forma completa sus talentos ya que deben seguir ciertos estándares de silencio por las actividades que se desarrollan en ese lugar, y por otro lado, los pasillos por seguridad de evacuación no pueden ser entorpecidos. Por lo que en resumen, el escenario disponible que le entrega la libertad necesaria para la exploración de talentos internos y con ello el desarrollo del bienestar subjetivo es la cancha. Sin embargo, lamentablemente este espacio se encuentra prácticamente vacío en relación a herramientas que puedan estar a disposición de los estudiantes. Sólo pueden encontrar 6 bancas de las cuales pueden apropiarse, lo cual genera que la primera etapa, capacidades, y la segunda etapa, apropiación estén en gran desventaja en relación al objetivo de alcanzar el bienestar subjetivo.



Al no estar las condiciones se vuelve difícil alcanzar el desarrollo de personas autónomas y proactivas

Desde este punto es que la oportunidad de diseño surge desde la construcción de capacidades, traducido a herramientas, que en libertad, es decir en el recreo, al llegar al colegio y al terminar el horario escolar, puedan ser apropiadas por los estudiantes en el escenario de la cancha. Para esto es necesario tener en consideración los requerimientos levantados anteriormente con el fin de crear una experiencia educativa, mediante el diseño de servicios, que logre entregar herramientas para la exploración talentos internos de los estudiantes y con ello contribuir a su bienestar subjetivo junto a sus atributos.



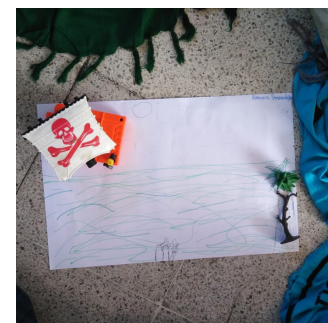
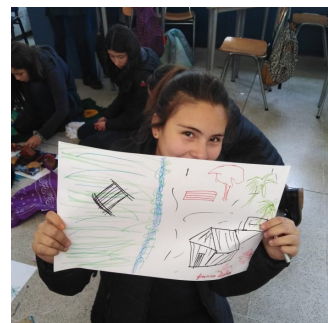
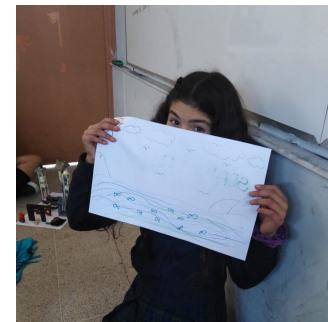
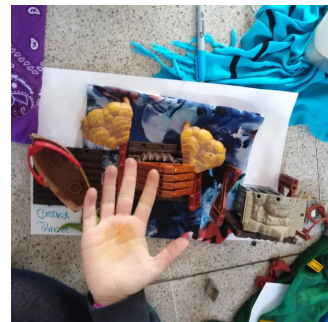
Por otro lado, tomando en cuenta que las capacidades del bienestar subjetivo interno a tomar en consideración en este proyecto son “Conocerse a sí mismo y tener vida interior” y “Experimentar placeres y emociones” y con ello responder a “Tener y desarrollar un proyecto de vida propio”, es que se estimó pertinente para el desarrollo de la experiencia educativa considerar herramientas de la educación emocional y de la psicológica para la exploración de talentos internos.

3.3.1 Estudiantes

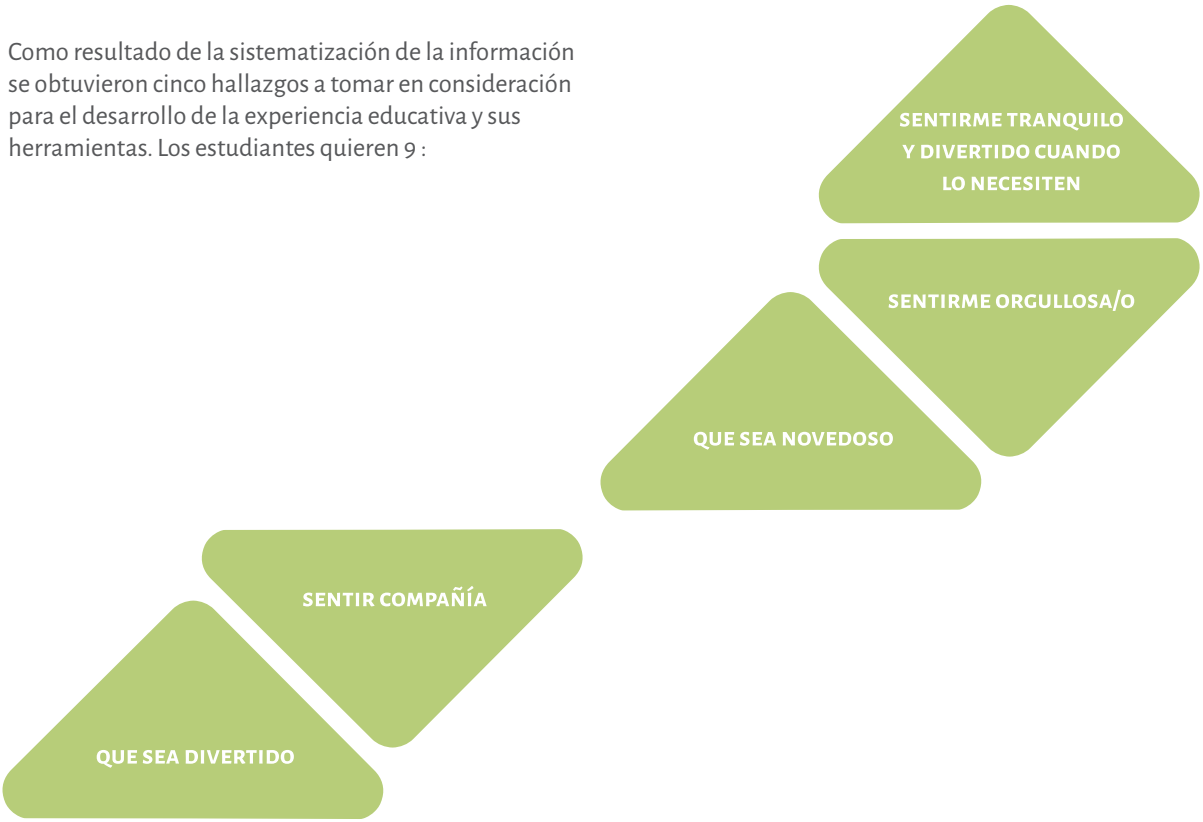
Con la intención de crear una experiencia educativa en donde la solución responda fielmente a la necesidad de explorar talentos internos y con ello contribuir en su bienestar subjetivo interno de las capacidades 3º, 6º y 11º es que se desarrollaron talleres co-creativos con los estudiantes.

Comprendiendo, a partir de la información levantada¹⁰, que lo que había que desarrollar eran las capacidades para apropiarse en el contexto de libertad y en el escenario de la cancha, siendo este un lienzo en blanco, es que se decidieron usar las etapas y principios de la psicoplástica para levantar el tono que debe tener la experiencia y junto a ello cuáles son las características que deben tener las herramientas que les permitan desarrollarse.

¹⁰. Para más información ver anexo n°7. N de A



Como resultado de la sistematización de la información se obtuvieron cinco hallazgos a tomar en consideración para el desarrollo de la experiencia educativa y sus herramientas. Los estudiantes quieren 9 :



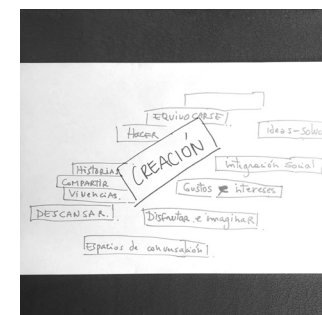
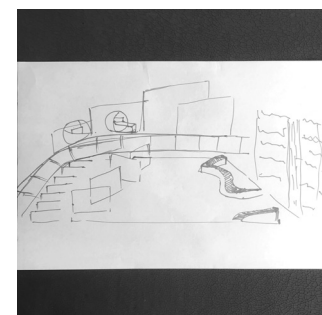
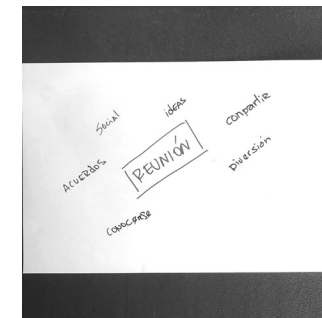
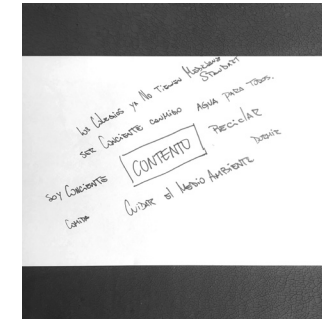
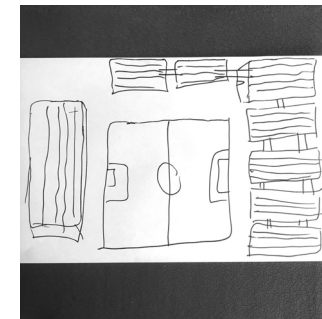
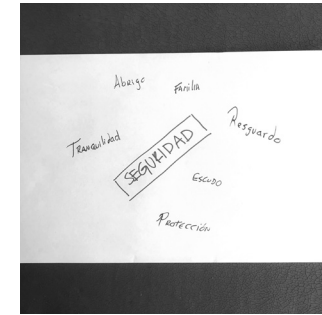
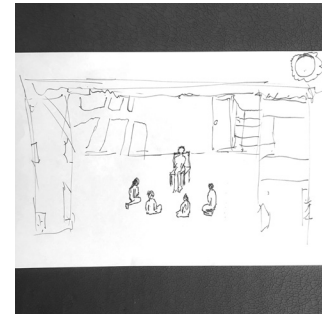
8. Para ver imágenes del colegio ver anexo nº6. N de A

3.3.2 Docentes

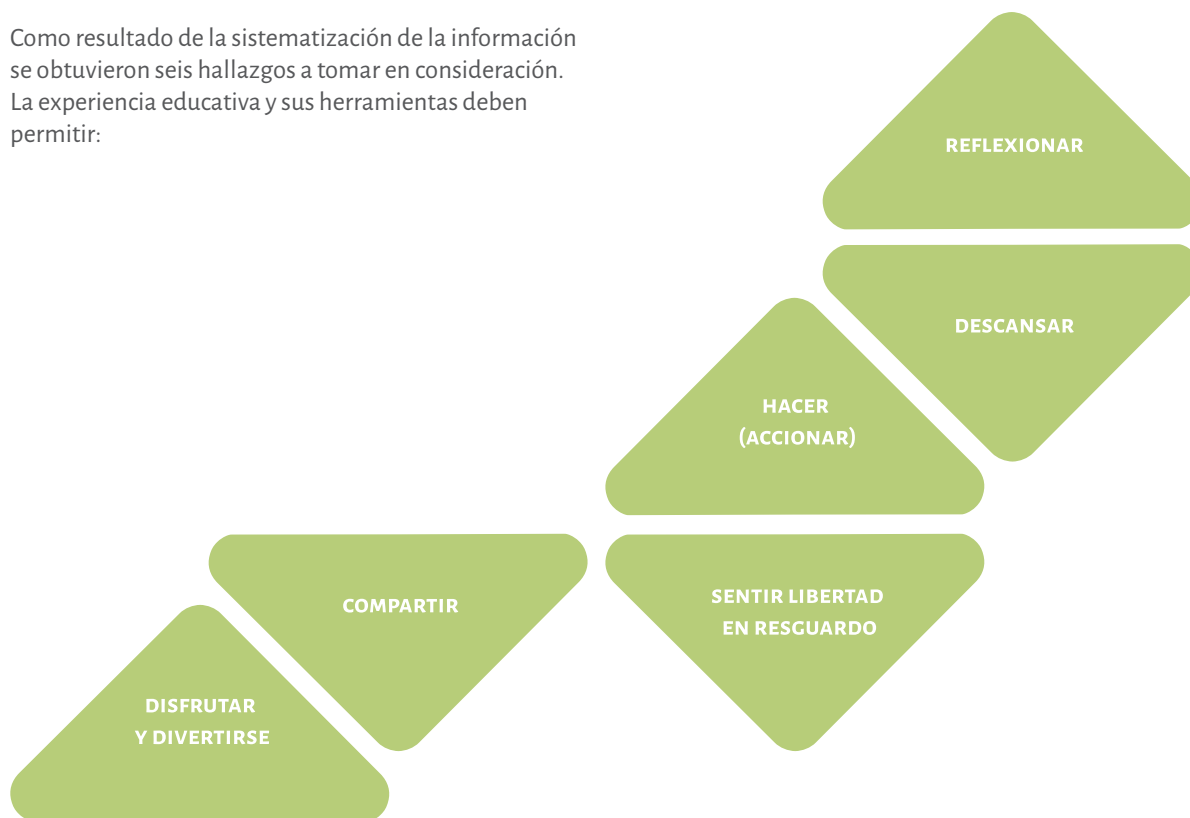
Como fue mencionado anteriormente, los docentes en este proyecto son considerados como expertos, por lo que la cocreación con ellos responde a esta mirada. Debido a que el objetivo es desarrollar una experiencia educativa en donde la solución responda fielmente a la necesidad de explorar talentos internos y con ello contribuir en su bienestar subjetivo interno de las capacidades 3º, 6º y 11º es que se desarrollaron talleres co-creativos con una selección de docentes. Esta selección se realizó según el levantamiento de información, en donde se citó a aquellos profesores que en parte promueven la exploración de talentos internos y con ello contribuyen el bienestar subjetivo interno de los estudiantes, es decir: tecnología, arte, música y educación física¹¹.

Específicamente, lo que se quiso levantar en esta sesión, fue su visión de la educación de aquí al futuro y cuál sería el foco principal de ella, para finalmente traducir esta información a la experiencia y al desarrollo de las herramientas para la creación de espacios.

11. Para más información ver anexo n°8. N de A



Como resultado de la sistematización de la información se obtuvieron seis hallazgos a tomar en consideración. La experiencia educativa y sus herramientas deben permitir:



3.3.3 Conclusiones

A partir de los primeros seis requerimientos levantados en el capítulo anterior se estructuraron los nuevos hallazgos levantados de los talleres de co-creación y sus resultados, los cuales llevaron a determinar nuevos problemas y oportunidades que finalmente guiaron el proceso a siguiente seis requerimientos para el desarrollo y tangibilización de la experiencia y herramientas de exploración de talentos internos ¹².

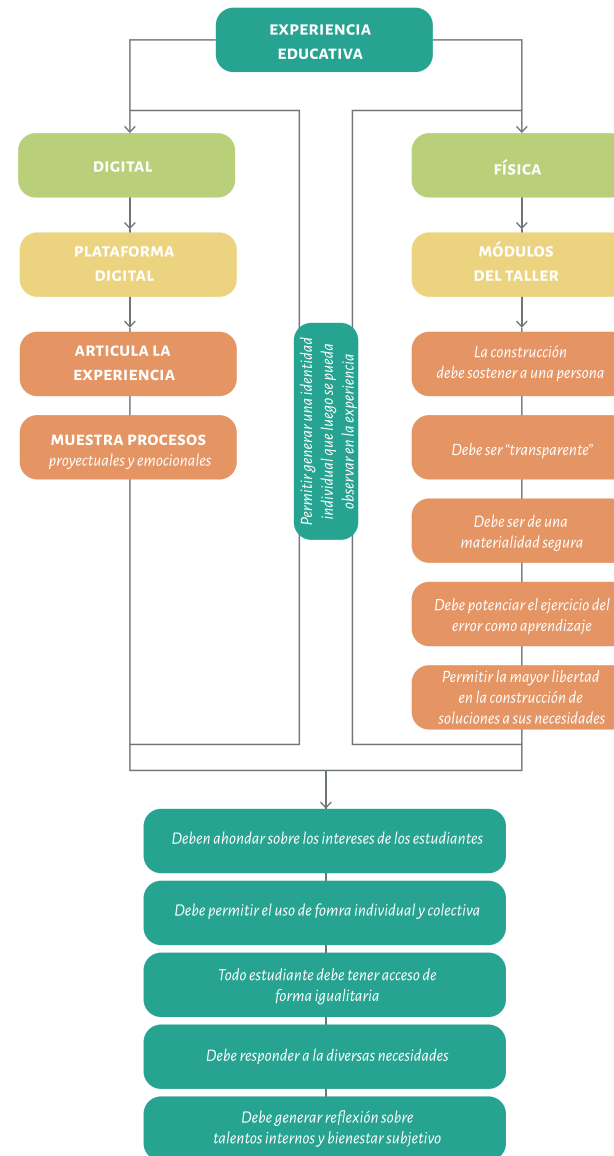
ATRIBUTOS	CO-CREACIÓN ESTUDIANTES	CO-CREACIÓN DOCENTES	PROBLEMAS/ OPORTUNIDADES	REQUERIMIENTOS	TANGIBILIZACIÓN
Desarrollativo	Quiero que sea divertido	Disfrutar (divertirse)	Utilizar la tecnología como herramienta de disfrute para desarrollar la exploración de talentos internos	Presencia tecnológica dentro de la experiencia educativa	Plataforma digital que articula la experiencia en la exploración de talentos internos y con ello en el BS-I
Participativo	Quiero sentir compañía	Compartir	La diversidad en una experiencia colaborativa, proporciona placer en los estudiantes	Posibilidad de experiencia colaborativa (igualitaria en jerarquía)	Todo estudiante tiene acceso de forma igualitaria a la plataforma, de forma individual o colaborativa
Diverso Seguro	Quiero que sea novedoso	Libertad en resguardo	Entregar novedad a partir de la disposición de la libertad de acción, sin embargo esta debe ser en resguardando la seguridad de los estudiantes	Experiencia y herramientas en libertad de acción, resguardando la seguridad de los estudiantes	Módulos que permitan la mayor libertad en la construcción de soluciones. - "transparente": estructuras no puedan ser 100% cerradas y así prevenir la construcción de posibles espacios de agresividad. - La materialidad segura para que no se vuelva en una herramienta de agresión - La construcción de los módulos debe sostener a una persona" Los módulos deben proponer el ejercicio del error como parte del proceso de aprendizaje, y como proceso de autosuperación Los módulos y la plataforma deben permitir la construcción de espacios según los propios intereses de los estudiantes
Retroalimentativo	Quiero sentirme orgullosa/o	Disfrutar (divertirse)	No hay la estimulación necesaria en la exploración para que los estudiantes puedan comprender sus emociones, placeres y talentos internos	Estimulación de la exploración como proceso de autosuperación que comprende el error como aprendizaje.	La plataforma digital debe mostrar los procesos proyectuales y con ello el emocional de los estudiantes
Participativo Emocional	Quiero sentirme tranquilo y divertido cuando lo necesite	Hacer Descansar		Exploración y estimulación de las emociones y placeres de los estudiantes.	La plataforma digital y la experiencia física basada en los módulos se deben articular para responder a de diversas maneras a las necesidades de los estudiantes.
Participativo	Quiero sentirme orgullosa/o	Reflexionar	Los estudiantes poseen sus propios intereses, los cuales le entregan identidad individual dentro del colectivo	Incentivar la identidad individual comprendiéndola dentro de un colectivo con el fin de promover temas de interés de los estudiantes	La plataforma digital debe permitir generar una identidad que luego se vea representada en la experiencia física y viceversa La experiencia física y la plataforma digital debe generar reflexión sobre los talentos internos y el bienestar subjetivo La plataforma digital y la experiencia física debe ahondar sobre los intereses de los estudiantes.

12. Para ver tabla completa ver anexo n°9. N de A

3.4

PROPUESTA FORMAL

A partir de los requerimientos finales levantados es que se generó la tangibilización de la experiencia y de las herramientas de la siguiente manera:



3.4.1 Módulos

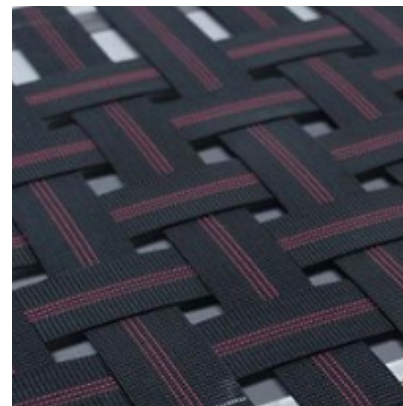
Se trazaron diversas figuras geométricas con las cuales se intentó la construcción de diversas figuras bidimensionales con el fin de comprender cuáles eran aquellas que permitían mayor libertad de construcción. A partir de esto es que se llegó al triángulo.

Comprendiendo que en la experiencia física la construcción es tridimensional, se cortaron en laser triángulos equiláteros y triángulos rectángulos con los cuales se intentó la construcción de diversas figuras que serían potencialmente construidas por los usuarios. A partir de esto es que se determinó que el triángulo rectángulo respondía como el más completo y que entregaba mayor libertad en la construcción de espacios y/o formas, por lo que este sería el módulo a desarrollar y testear con los usuarios.

Para la construcción construcción de los módulos hay dos temas que son fundamentales, los cuales serán testeados en una segunda ocasión:

Transparencia: El módulo debe generar la visibilidad necesaria para que si se construyen estructuras cerradas igual exista visibilidad. Esto con el fin de prevenir cualquier abuso físico o psicológico entre estudiantes. Para esto es que se hizo una busquedas de referentes y antecedentes los cuales llevaron al primer acercamiento de la solución. (foto)

Construcción debe sostener a una persona: Tanto el anclaje como la materialidad debe ser lo suficientemente sostenible como para soportar a una persona que quiera sentarse encima. Para esto se han revisado diversos referentes y antecedentes que finalizaron en un anclaje estriado, el cual será explicado más adelante.



Textura "transparente"

3.4.2 Plataforma digital

La plataforma debe entregar diversas utilidades, las cuales fueron desarrolladas de forma de mock up para luego ser testeadas y rediseñadas. Estas son:

- Mostrar procesos proyectuales y emocionales.
- Articular la experiencia física y digital.
- La construcción de módulos digitales debe responder a diversas necesidades.
- La construcción de módulos digitales debe responder a diversos intereses.
- Debe generar una identidad individual.
- Debe generar una reflexión sobre talentos internos y bienestar subjetivo interno, es decir de experimentar placeres y emociones, conocerse a sí mismo y tener vida interior, además de tener y desarrollar un proyecto de vida propio.

3.5

TESTEOS

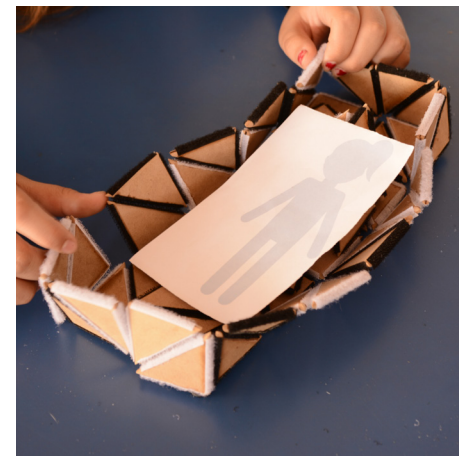
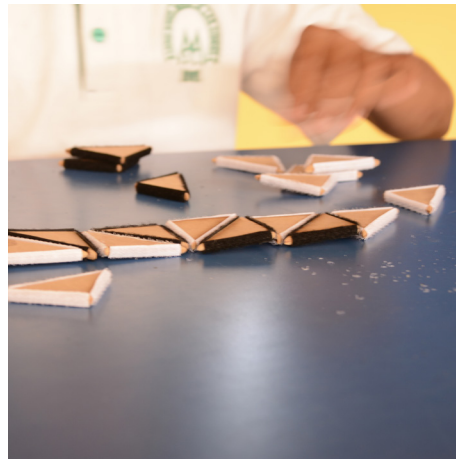
Con el fin de crear un conjunto de herramientas que responda a la experiencia educativa de la manera más adecuada, es que se realizaron dos testeos e iteración.

3.5.1 Interacción de los estudiantes con los módulos

El testeo fue en conjunto a los usuarios del 6ºA y 6ºB, en relación a los módulos de construcción. Se desarrollaron mock up con macho y hembra a partir de velcro, esto con el fin de observar el comportamiento e interacción en menor escala de los usuarios con este punto de contacto y entre ellos.

Los puntos a testear a través de la interacción en estos mock up fueron los siguientes que tuvieron como resultado:

PUNTOS A TESTEAR	RESULTADO	REDISEÑO
COMPORTAMIENTO EN COMUNIDAD	Los usuarios automáticamente comenzaron a trabajar de forma individual, sin considerar que tenían la posibilidad de trabajar con el de al lado, sin embargo, en el momento que yo, como guía del taller, les planteé como desafío la creación de un proyecto como equipo, no lo pensaron dos veces y comenzaron inmediatamente en un proyecto colaborativo.	La experiencia educativa debe plantear desafíos de creación de proyectos en comunidad con el fin de desarrollar la capacidad 6º, la cual está ligada a "Tener relaciones significativas con los demás".
QUE TODO ESTUDIANTE TENGA ACCESO DE FORMA IGUALITARIA	En un principio solo se dispusieron los módulos libremente en el centro de la mesa en donde se encontraban, inmediatamente comenzaron a tomarlos y aquellos que fueron más rápidos comenzaron a acaparar mayor cantidad de módulos dejando al resto con pocos ejemplares para una mayor exploración.	La experiencia se debe democratizar los módulos como recursos, en donde considere una cantidad máxima que se pueda solicitar por estudiante con el fin de que todos aquellos que quieran ser parte de la experiencia puedan hacer de igual manera.
CARACTERÍSTICA DE POTENCIAR EL ERROR DEL MACHO Y HEMBRA PARA FINALMENTE CONSEGUIR UNA SOLUCIÓN	Al momento en el que se dispusieron los módulos al centro de la mesa automáticamente los estudiantes comenzaron a tomarlos e intentaron unirlos, cuando se dieron cuenta que habían algunos que no unían, lo dejaban a un lado y tomaban uno nuevo para continuar con la construcción.	Ok
CARACTERÍSTICA DEL TRIÁNGULO RECTÁNGULO COMO FIGURA QUE PERMITE UNA AMPLIA LIBERTAD EN CONSTRUCCIÓN	Cada estudiante construye algo distinto, y por lo que se observó durante la exploración de los módulos la figura del triángulo rectángulo es capaz de responder a las diversas necesidades y figuras de construcción.	Ok
POSIBILIDAD DE CONSTRUIR ESPACIOS O FORMAS DE SU INTERÉS	Gracias a la forma de los módulos, es que cada estudiante fue capaz de construir según su propio interés lo que estaba en su imaginación. Algunos fueron por algo funcional, otros por algo fantasioso y otros por algo que permitía el juego.	Ok
TAMAÑO DE LOS MÓDULOS: LOS CUALES FUERON DESARROLLADOS PARA ESTAR LO MÁS CERCANO A ALCANZAR ESTÁNDARES ERGONÓMICOS	Por lo general los estudiantes realizaban estructuras que respondían a necesidades o a satisfacer placeres, dejando en evidencia parte de su mundo interior. Por ejemplo camas, piscinas, representaciones de scooter eléctricos, fuertes medievales para jugar en los recreos con sus amigos, etc. Además cuando terminaban su construcción narraban el cómo lo iban a habitar dejando en evidencia su emoción.	Ok
QUE PERMITA GENERAR DE ALGUNA MANERA UNA IDENTIDAD INDIVIDUAL	A medida que los estudiantes iban construyendo, el resto de los compañeros y compañeras comentaban sobre lo evidente y representativo que era esa construcción con respecto a su autor, a lo que los desarrolladores respondían con mayor energía a seguir construyendo, si la habían terminado a habitarla, con una sonrisa o agradecimiento.	Ok



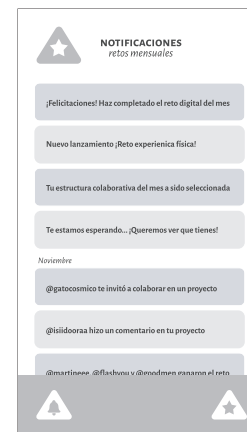
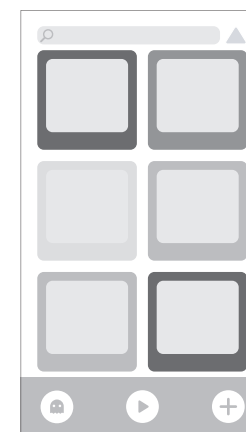
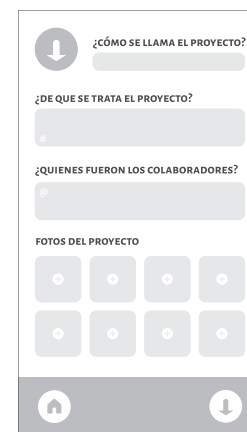
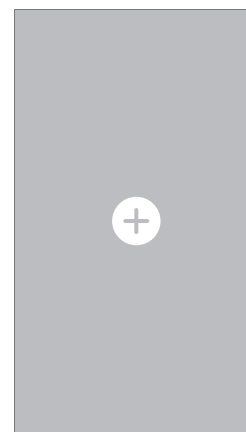
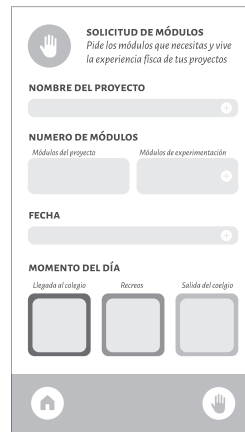
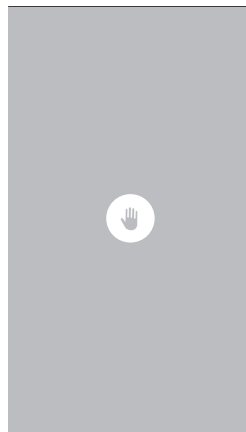
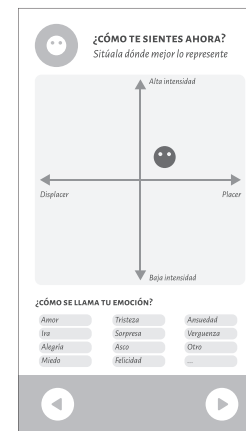
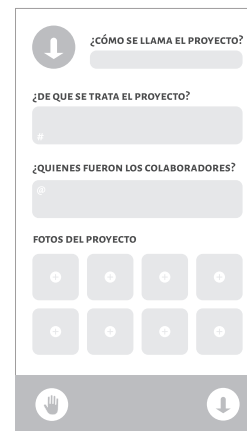
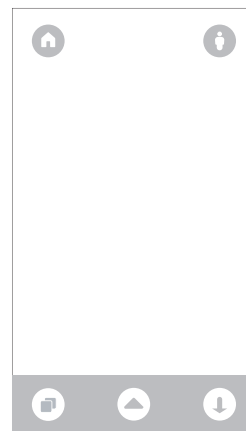
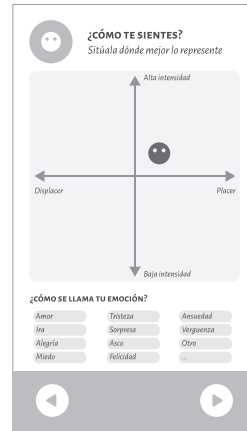
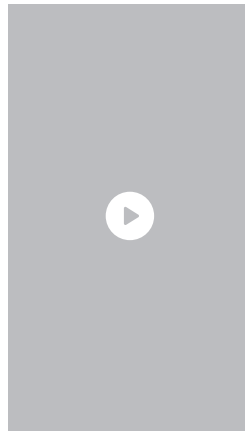
Testeo interacción de los estudiantes con los módulos

3.5.2 Interacción de los estudiantes con la plataforma digital: WebApp

El testeo en relación la interfaz de la plataforma digital en conjunto a los usuarios. Se desarrollaron mock up de la aplicación, esto con el fin de observar el comportamiento e interacción de los usuarios con este punto de contacto. Además se testeo la aplicación de color en la plataforma digital y la selección de la paleta de colores.

Los puntos a testear a través de la interacción en estos mock up fueron los siguientes, que tuvieron como resultado:

PUNTOS A TESTEAR	RESULTADO	REDISEÑO
ICONOGRAFÍA	1 Los iconos de crear proyecto físico y digital se confunden. 2 El icono de guardar no queda claro. 3 El icono de solicitud parece una advertencia de detener. 4. Las notificaciones no son necesarias de diferenciar, tal vez como en instagram, se puede diferenciar en la notificación de pantalla instantánea (como instagram), pero no en la de especificidad... 5 No queda claro que hay que seleccionar el momento del día en la solicitud	1 Las iconografías se pueden unir y luego hacer la distinción. 2 Cambiar por uno más distintivo (sugerencia usuarios). 3 Cambiar por uno más distintivo (sugerencia usuarios). 4 Poner todas las notificaciones juntas, y diferenciar en la pantalla instantánea. 5 Que las casillas parecan de selección
SELECCIÓN Y MEDICIÓN DE LAS EMOCIONES	En ambos casos la interacción fue muy instintiva. Y si generan un cambio en la emoción luego de realizar el ejercicio creativo. También se apropiaron de la pantalla rayandola sin problemas e incluso agregando nuevas emociones.	Ok
CATEGORIZACIÓN DE LOS PROYECTO	La palabra híbrido no era conocida, por lo que no sabían que se podían encontrar ahí.	Cambiar por mixto
POSIBILIDAD DE CONSTRUIR ESPACIOS O FORMAS DE SU INTERÉS Y SEGÚN SUS NECESIDADES	Las construcciones tuvieron que ver son la representación de la emoción o con la solución de una necesidad para su estadía en el colegio.	Ok
QUE TODOS LOS ESTUDIANTES SE SIENTAN LIBRES PERO EN RESGUARDO DENTRO DE LA PLATAFORMA	La hipótesis de que nadie sabe ni cuantas personas te quieren ni cuantos sigues, pero tu como usuario si puedes saber quienes te siguen y además puedes eliminar seguidores de así quererlo. Les pareció muy acorde a sus necesidades	Ok
QUE GENERE REFLEXIÓN SOBRE LOS TALENTOS INTERNOS, MUNDO INTERIOR, PLACERES O EMOCIONES	Los estudiantes tomaban muy en serio la selección, medición y nombramiento de sus emociones. Además que veían la posibilidad de hacer variadas cosas dentro de la aplicación que hablara de ellos mismos y su comunidad.	Ok
QUE LA PLATAFORMA ENTREGUE LA POSIBILIDAD DE GENERAR UNA IDENTIDAD INDIVIDUAL	Los estudiantes inmediatamente preguntaban si podían ponerse cualquier nombre o tenía que ser el cordial. Al momento en el que se les daba esa atribución, automáticamente cambiaba su disposición a la actividad y se volvían incluso más activos.	Ok
QUE LA PLATAFORMA INCENTIVE EL TRABAJO COLABORATIVO	Los estudiante declaran que si les gustaría generar trabajos colaborativos, además de los que harían de forma individual. No eliminaban ninguna de las dos opciones. Además les llamaba la atención la posibilidad de desarrollar los retos mensuales con amigas y amigos. Les agrada que se puedan comentar los proyectos	Ok
MOSTRAR PROCESOS PROYECTUALES Y EMOCIONALES	Los estudiantes no querían que fueran públicos todos sus proyectos, ya que de ser así no los guardarían todos. Sin embargo, tener almacenado los proyectos tanto digitales como físicos les parecía interesante. También la posibilidad de esconder, o cambiar la visualización de cómo se ve el proceso de sus emociones les agrada.	Agregar la posibilidad de hacer público o privado cualquier publicación que se suba a la webapp
ARTICULAR LA EXPERIENCIA FÍSICA Y DIGITAL	A los usuarios les agradó la forma en la que toda la experiencia se junta en la plataforma, además de poder hacer pedido de módulos, de ver todos los proyectos juntos y de que te notifiquen sobre diversas situaciones que pasan tanto a nivel digital como físicas. Que fuera solo una plataforma digital y no una aplicación no les gustó debido a que es extraño que en el celular utilicen una plataforma web.	Ok, pero que sea una webapp
GUARDADO DE PROYECTOS	Consideras que no hay que agregarle ni quitarle casillas de información, sin embargo agregarían dentro de las mismas dos cosas. uno, es que cuando agregas una foto, también te de la posibilidad de ir a internet y agregar una foto de internet como referente. Dos, que la casilla de descripción proponga ciertas preguntas que te guíen.	Ok
SUGERENCIAS	Poner opción de configuración para daltónicos.	Que se pueda cambiar los colores a configuración daltónica.



Al finalizar el testeo de la plataforma digital, el cual fue desarrollado en escala de grises para no interferir el objetivo de observar el comportamiento de los usuarios con la interfaz de la webapp, es que se dispusieron diversas paletas de colores previamente seleccionadas que poseen el tono del proyecto. La elegida por lo usuarios mayor cantidad de veces fue la siguiente:



3.6

PROTOTIPOS

3.6.1 Mapa de Viaje Ideal

La experiencia se vive de manera digital y física. Si tiene una preparación digital previa cambia levemente en los pasos a seguir, sin embargo en experiencialidad si hay diferencias.



Mapa de viaje con predominancia digital en detalle.

- Experiencia física
- Experiencia digital
- No determinado por la experiencia diseñada

Viaje ideal con predominancia digital



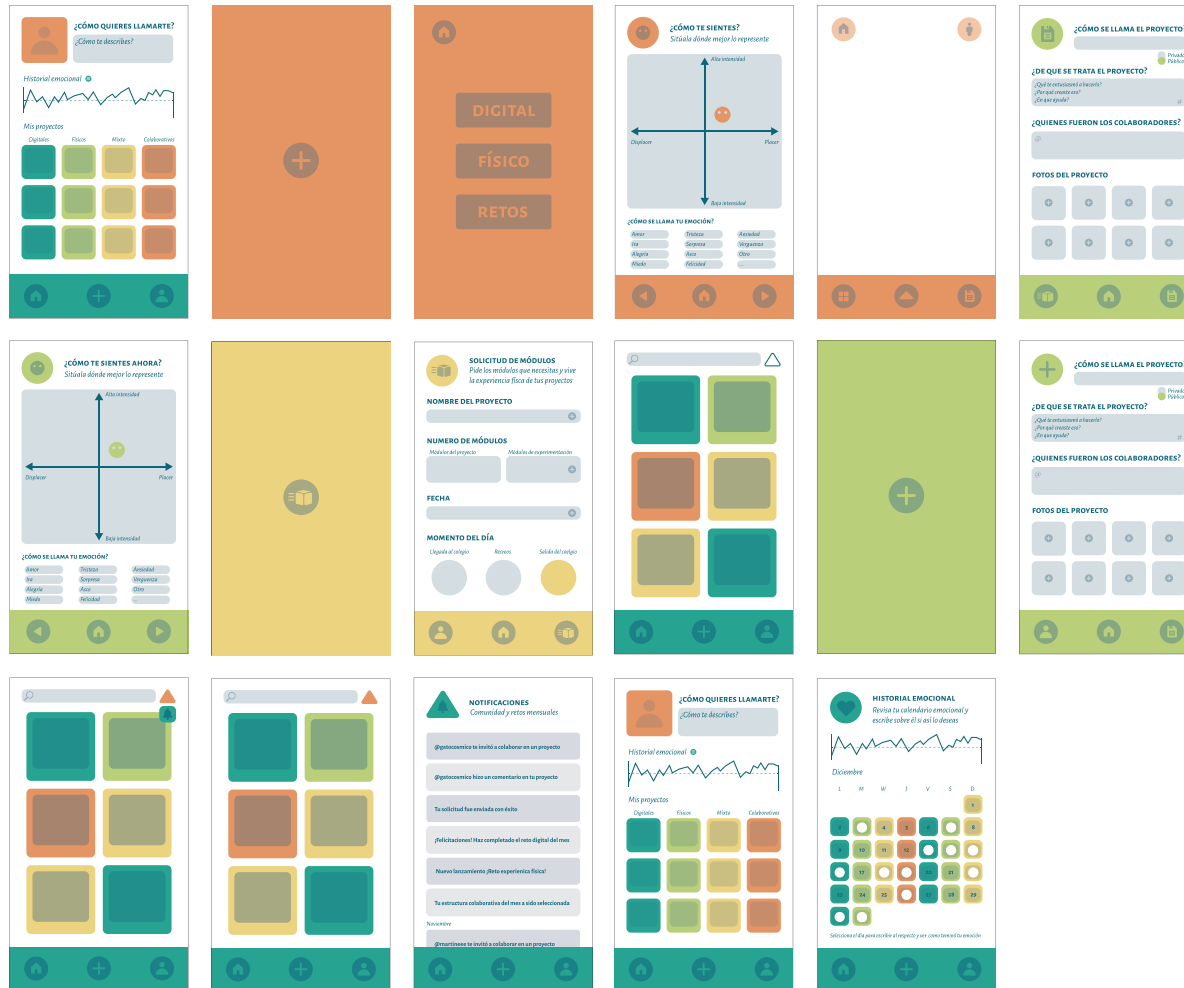
Viaje ideal con predominancia física



Mapa de viaje con predominancia digital en detalle.

3.6.2 Puntos de Contactos

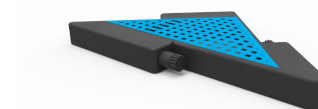
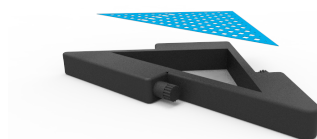
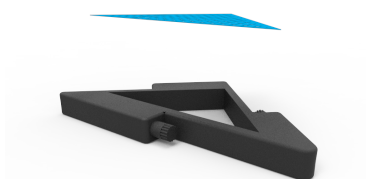
Webapp: Mi Taller



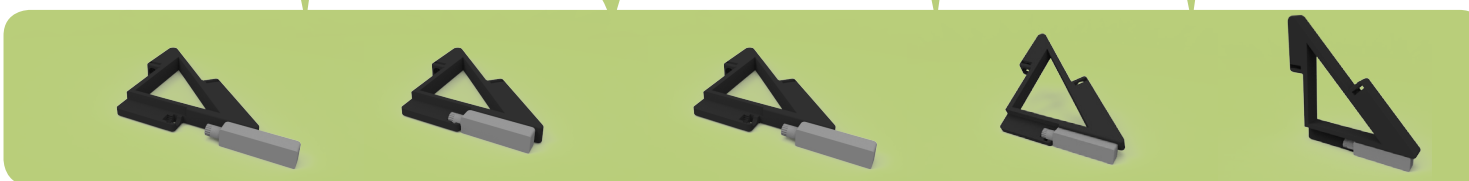
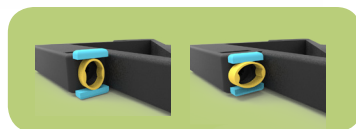
Módulos



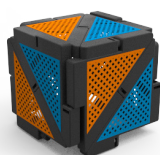
La base de los módulos está pensada para realizarse con plástico reciclado a partir de moldes. Uno de macho y otro de hembra.



Se puede cambiar la tela a diversos colores según necesidades e intereses. Esta, debido a su patrón responde al requerimiento de transparencia.



A través de la circunferencia de goma con el boton es que se bloquea o desbloquea el acople de los módulos para poder separarlos o mantenerlos unidos.



La experiencia, y junto a ella, los puntos de contacto, responden a los requerimientos de diseño, de manera que al atravesar la experiencia educativa se lograría el desarrollo de talentos internos y con ello se contribuiría al bienestar subjetivo.

La experiencia considera las etapas principales de la psicoplástica: sentir, hacer, reflexionar y compartir, además de principios de la educación emocional en donde se implementa, de forma directa, el primer paso para alcanzar un buen entendimiento de nuestra emocionalidad: la conciencia emocional. Esto genera que la experiencia sea rica en autoexploración, lo que contribuye de manera fundamental al objetivo del proyecto.

Además, se respondió a la propuesta conceptual. La cual involucra el diseño de los módulos y de la webapp como herramientas que están dispuestas en capacidades por la sociedad educacional. Los y las estudiantes pueden apropiarse y agenciar de ellas en contexto de libertad, es decir en los recreos, cuando llegan al colegio y cuando termina el horario académico. Todo esto pueden desarrollarlo gracias a la disposición del escenario de la cancha, generando así agentes proactivos y autónomos en su propia vida.

Debido al contexto social chileno, transcurrido durante el proceso, es que el proyecto se vio paralizado en esta etapa. Se comprende que aún queda por desarrollar los

puntos de contacto y testeos de estos mismos con el fin de que respondan de la mejor manera a las necesidades de los usuarios. Sin embargo, con la aproximación realizada ya se puede concluir y comprobar una suficiente cantidad de requerimientos como para comprender hacia dónde se dirige la experiencia educativa que desarrolla los talentos internos y con ello contribuye al bienestar de las personas.

Los principales puntos a testear en Marzo, cuando los estudiantes se vuelvan a encontrar en el contexto académico, son la sostenibilidad del mecanismo de los módulos, su materialidad y la interacción de los usuarios con el tamaño real. Comprendido estos puntos se iniciaría la etapa de implementación.



CAPÍTULO 4

proyectar

4.1

PLAN DE IMPLEMENTACIÓN

A pesar de que no se puede asegurar que la implementación será de esta manera, debido a la falta de desarrollo del proyecto por causas de contexto social nacional, de igual manera se intentó hacer una aproximación de cuales serían los puntos fundamentales dentro de la implementación de la experiencia educativa.

4.1.1 Blueprint



Experiencia principalmente digital



Experiencia principalmente física

4.1.2 Costos del proyecto

Debido a que el proyecto no se encuentra en su etapa final no se puede saber cuanto es el valor real del proyecto. Entendiendo que en el contexto de la educación, los recursos son limitados, la manera en que parece más posible de financiar es a través de un fondo concursable.

Fondos Concursables:

Existen distintos fondos formales que ayudan al desarrollo de la educación en general en Chile. Dentro de los que podrian ser utilizados se encuentran:

Fondo para Iniciativas Escolares FIE

Es un fondo concursable dirigido a establecimientos de la Educación Media Técnico Profesional, de provincias con altos promedios en el Índice de Vulnerabilidad Escolar. Su objetivo es financiar proyectos que respondan a las necesidades identificadas por las propias comunidades escolares para mejorar la calidad de la educación (Fundación Luksic, 2020).

Fundación Luksic ofrece acompañamiento a los equipos de los liceos que participan en el proceso de implementación de las iniciativas, con el fin de fortalecer sus competencias para la gestión de proyectos. (Fundación Luksic, 2020)

Para dar oportunidad a distintos lugares del país,

el FIE revisa periódicamente las zonas geográficas de acción y define los ciclos para su implementación. Actualmente, el FIE se encuentra cerrando los proyectos adjudicados en el Ciclo 2017-2019. En paralelo estamos trabajando en la Difusión del Ciclo 2020-2021.

Fondo Huella de CORFO

Apoyo a emprendimientos innovadores que busquen resolver problemas sociales y/o ambientales, y con un modelo de negocio viable y sostenible en el tiempo, su crecimiento y fortalecimiento. Para ello y aprovechando la metodología desarrollada por Start Up Chile que involucra acompañamiento, apoyo, formación y conexiones para desarrollar integralmente su empresa. (CORFO, 2019)

Fondo Innovacion convivencia escolar

Fondo concursable, que forma parte del programa por la calidad de la educación Chile Aprende Más, busca potenciar ideas innovadoras en temáticas de convivencia escolar y está dirigido a todos los establecimientos que tengan Educación Básica y/o Media y que reciban alguna subvención del Estado. El propósito es que sean las propias comunidades escolares las que postulen sus propuestas, en un proceso liderado por el Encargado de Convivencia Escolar de cada escuela. (Ministerio de educación, 2019)

Fondo escuelas abiertas

Fondo concursable a nivel nacional que busca incentivar los espacios de encuentro protegido al interior de los establecimientos educacionales del país. Se enmarca dentro del plan Elige Vivir Sin Drogas y busca entregar una alternativa atractiva y pertinente a los jóvenes en su tiempo libre, aprovechando los espacios en las escuelas para la realización de actividades recreativas, formativas o deportivas en horarios fuera de la jornada normal de clases. (Ministerio de Educación, 2019)



CIERRE

Proyecciones del proyecto

Este proyecto tiene múltiples proyecciones, tanto en el ámbito estrictamente académico, vale decir, colegios, jardines infantiles y ¿por qué no pensar en universidades?; como también dentro del hogar, o de una consulta terapéutica (psicólogo, terapia ocupacional, psicopedagoga, medicina complementaria).

En primera instancia, las proyecciones son en relación al mundo educacional, en donde podría ser implementado en cualquier establecimiento que tenga interés por el bienestar de sus estudiantes. En segundo lugar, este proyecto tiene proyección en la posibilidad de que los establecimientos educacionales ya no se contruyan de manera estandarizada ni limitada, sino que sean espacios libres y abiertos en donde cada estudiante contruya su espacio de aprendizaje según se necesite.

Entonces, podría ser utilizado en la educación preescolar, básica y secundaria como una experiencia educativa. También como un espacio en que los estudiantes podrían integrar al aprendizaje de los contenidos de las asignaturas. Un ejemplo de esto podría ser el aprendizaje de geometría en los conceptos de área, perímetro, volumen; en lenguaje se podría utilizar por ejemplo, construyendo diferentes módulos para identificar los componentes de una oración, en ciencias para crear un ecosistema etc.

Puede también presentarse como un juego familiar, en forma lúdica o como un termómetro en relación al nivel

de bienestar en que está cada uno de los integrantes. Esta podría ser una forma de estar conectados y de encontrarse en un objetivo común en los momentos de esparcimiento familiar.

Al estimular el área sensorial y vincular las emociones a ella, siendo esta una herramienta de autoexploración y de saber que situaciones resultan ser más beneficiosas o autogratificantes, entonces, podría también ser un apoyo para los profesionales que necesitan tener un instrumento adicional, además de una forma de estrechar relaciones con aquellos individuos que no se les da fácil el expresarse de manera verbal. Otro uso proyectable sería para ser manipulados por pacientes que tienen estadías prolongadas en centros de salud y que no tienen restricciones de movilidad, un posible escenario serían los pacientes hospitalizados en unidades de psiquiatría.

Conclusiones

La educación ha sido un tema de interés personal durante muchos años. El haber tenido esta instancia para sumergirme y dedicarle tanto tiempo a buscar verdaderas problemáticas, y con ello encontrar el camino a una de las soluciones, fue más que enriquecedor. Este tema, cuestionado por mucho tiempo en mi cabeza, por fin encontró y diseñó un camino a seguir.

Este camino, el cual atraviesa la exploración de talentos internos con el fin de contribuir al bienestar subjetivo, se volvió, a través del proyecto, en un principio fundamental para una nueva propuesta educativa. Naturalmente este proyecto llevó a la inmersión de las emociones, las cuales, bajo mi punto de vista sustentado en bibliografía, tienen un rol fundamental en la sociedad. Sin embargo, este ha sido desarrollado de manera escasa durante varios años en Chile.

La educación se vuelve interesante al comprenderla como un escenario de libertad que permite el autoconocimiento, ya que a través de ello, las capacidades que podemos desarrollar para enfrentar los diversos desafíos de la vida, se transforman en herramientas fundamentales para contribuir en el bienestar subjetivo de una persona y de la sociedad.

Bajo esta premisa es que se vuelve fundamental el desarrollo e implementación de esta experiencia educativa en establecimientos escolares, sin dejar de lado la posibilidad de implementarlo en otros entornos.

Durante el proceso, las y los usuarios fueron partícipe del diseño de esta experiencia mediante instancias co-creativas, las cuales fueron esenciales para responder a través de herramientas digitales (webapp) y físicas (módulos) a sus intereses y necesidades.

Lamentablemente, debido al contexto social chileno transcurrido durante el proceso, no se pudo llegar a la implementación del proyecto, sin embargo, debido a las diversas instancias de congregación con los estudiantes de 6to básico del Liceo Santa María de Las Condes del año 2019, y junto a ello el levantamiento de información, fue posible generar una experiencia educativa con una amplia gama de momentos retroalimentativos, desarrollativos, diversos, seguros, participativos y emocionales. Siendo estos, los atributos principales de la experiencia, que generan un quiebre de los estándares e indicadores de calidad en la educación.



BIBLIOGRAFÍA

Agencia de Calidad de la Educación. (2019). Nosotros. En Quienes somos. Recuperado de: <https://www.agenciaeducacion.cl/nosotros/quienes-somos/>

Aldea didáctica (s.f.) Bloques de espuma. Recuperado de https://aldeadidactica.cl/products/bloques-de-construccion-y-encaje-de-espuma-58-piezas?_pos=1&_sid=4fea83eef&_ss=r

Aldea didáctica (s.f.) Bloques Magnéticos Imanes Acrílicos. Recuperado de <https://aldeadidactica.cl/products/bloques-magneticos-acrilicos-28-46-66-piezas>

Antunes, M (2013). Construyendo Bloques de Sandbox y Juegos de Mundo Abierto: Eve, GTA y Minecraft. Recuperado de <https://gamedevelopment.tutsplus.com/es/articulos/building-blocks-of-sandbox-and-open-world-games-eve-gta-minecraft--gamedev-3016>

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Barraza, V. (2013). Psicoplástica: Un camino simbólico. Ediciones UC.

Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. Editorial Síntesis.

Bourdieu, P. (1997). Capital Cultural, escuela y espacio social. Coyoacán, Mexico: Siglo XXI.

Calderón, G. (s.f.) Etimología de Educar. En Educar. Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?educar>

Capital Humano. (2016). Gestión del talento. En Claves para identificar el talento interno y potenciarlo. Recuperado de <http://www.capitalhumano.com.co/Gesti%C3%B3n%20del%20talento/claves-para-identificar-el-talento-interno-y-potenciarlo-5596>

CORFO. (2019). Huella. Recuperado de: <https://www.corfo.cl/sites/cpp/convocatorias/huella>

Duval Guillaume (2014). Castello eat the art. Recuperado de https://www.adsofttheworld.com/media/ambient/castello_eat_the_art

Enorme Studio. (2016). Jeanne D'arc on Wheels. Recuperado de: <https://enormestudio.es/jeannedarc>

Freire, P. (2012). Pedagogía del Oprimido. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

Fundación Luksic . (2020) Fondo para Iniciativas Escolares FIE. Recuperado de : <https://www.fundacionluksic.cl/fondo-para-iniciativas-escolares/>

Gobierno de Navarra. (s.f.). Escuelas de familia moderna. Bloque 11: Etapas del desarrollo evolutivo. Modelo de Desarrollo Moderna Económico de Navarra. Recuperado de: [https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/bloque+ii+etapas+desarrollo+evolutivo+\(7-10+A%C3%91OS\).pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfal-4bacc1816d23](https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/bloque+ii+etapas+desarrollo+evolutivo+(7-10+A%C3%91OS).pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfal-4bacc1816d23)

Herrera, L. (2018). Reflexión sobre los propósitos de la sociedad y la educación actual. Foro Educativo, (23).

Holman, C (s.f.) Rigamajig. Recuperado de <https://casholman.com/rigamajig>

Holman, C (s.f.) Geemo. Recuperado de <https://casholman.com/projects#/geemo/>

Lego (s.f.) Recuperado de <https://www.lego.com/es-ar/aboutus/lego-group/the-lego-group-history/>

LMN Architects. (2014). Intervención Urbana: Mobiliario Urbano Pop-Up! Espacios públicos de juego y bienestar. Recuperado en https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/756656/instalacion-urbana-mobiliario-urbano-pop-up-espacios-publicos-de-juego-y-bien-estar/544c61dce58eceb8100038f?next_project=no

Mayol, A., Araya, J., Azócar, C., Azócar, C. (2011). 7 Fenómenos sobre educación y desigualdad en Chile. Centro de investigación de estructura social. Universidad de Chile. Recuperado de: <http://educacion2020.cl/sites/default/files/desigualdad-y-educacion-informecies-u-de-chile.pdf>

Mill, J. (2005) Sobre la Libertad. Editorial Edaf.

MINEDUC. (2014). Estándares Indicativos de Desempeño para los Establecimientos Educativos y sus Sostenedores. Recuperado de: https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-70793_estandar.pdf

MINEDUC. (2014). Otros Indicadores de Calidad Educativa. Recuperado de: https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-90384_archivo_01.pdf

MINEDUC. (2015). Cuenta Pública 2015. En La Reforma Educativa está en marcha. Recuperado de <http://sitios.mineduc.cl/Cuenta%20P/files/assets/common/downloads/Cuenta%20P.pdf>

MINEDUC. (2017). Estándares de Aprendizaje Matemática 6° básico. Recuperado de: https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-70933_estandar.pdf

Ministerio de Educación. (2019) Fondos escuelas abiertas. Recuperado de: <https://www.ayudamineduc.cl/ficha/fondo-escuelas-abiertas>

Ministerio de educación. (2019) Convivencia escolar. Recuperado de: <http://convivenciaescolar.mineduc.cl/innovaconvivencia/>

Molina, M., Suárez, D., Villareal, J., Ibarra, A., Calvo, C. (2016). Escuela inclusiva y subjetividad, categorías para el desarrollo del talento en niños y niñas. Revista La-sallista de investigación. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695/69549127011>

Mora, F. (2013). Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama. Madrid, España: Alianza Editorial.

Negrete, S. Wuth, P. (2018) Metodología Diseño para Innovar. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/0B_30G9424S_a0E4alcoSWNOYWZqYldxNzQy-SUITa1k5Qotz/view?usp=sharing

ONU. (2012). Desarrollo humano en Chile 2012.. Bie-

nestar subjetivo: el desafío de repensar el desarrollo. Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo. Recuperado de: https://www.academia.edu/9115517/Bienestar_Subjetivo_El_Desaf%C3%ADo_de_Repensar_el_Desarrollo

Pontificia Universidad Católica de Chile. (2014). Encuesta Nacional Bicentenario, Universidad Católica – Adimark.. Recuperado de: <https://politicaspUBLICAS.uc.cl/wp-content/uploads/2015/02/resultados-encuesta-bicentenario-2014.pdf>

Reigelman, M (s.f.) Stair Squares. Recuperado de https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&sxsrf=ACYBGNQE1hA1NRfrsZ8fHj_CPKg_u9snWw:1579268610384&q=Micro+Installations+y+Stair+Squares&spell=1&sa=X&ved=2ahUKewi-KnpuE4ornAhUiA9QKHTuyBFQQBSgAegQICxAq&biw=1280&bih=642

Robinson, K. (Expositor). (2006). Do schools kill creativity? [Online]. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity#t-118394

Robinson, K (Expositor). (2010). Bring on the learning revolution [Online]. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolu-

tion#t-168188

Rubia, F. (2000). El cerebro nos engaña. Colección: Tanto por Saber. Recuperado de: https://www.academia.edu/11996225/El_cerebro_nos_enga%C3%B1a_-_Francisco_J._Rubia

SA, Rogers. (s.f.) Musical Light Swings on the Streets. recuperado por <https://weburbanist.com/2013/10/09/the-city-is-a-playground-15-interactive-installations/3/>

Schau, O. (2012) Mobiliario Urbano Reciclado. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-144273/mobiliario-urbano-reciclado-por-oliver-schau>

UNESCO. (1996). La educación encierra un tesoro. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF

UNICEF. (2014). El papel de la educación en la formación del bienestar subjetivo para el desarrollo humano. Una revisión al caso chileno. Recuperado de: <http://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2014/10/Libro-informe-desarrolloprod-10619p.pdf>



ANEXOS

1

ENTREVISTAS ESTUDIANTES

Se realizaron 49 entrevistas a estructuradas a partir de las tres capacidades del bienestar subjetivo interno a evaluar y desarrollar.

En primera instancia se hizo una diferenciación entre las alumnas del 6ºA y los alumnos del 6ºB, sin embargo a partir de la sistematización posterior de la información es que se llegó a la conclusión de que ambos usuarios poseen los mismos insights, por lo que se tomó la decisión de analizarlos en conjunto.

Por otro lado, surgió en el transcurso de las primeras entrevistas la clara relación entre la capacidad 6º “Experimentar placeres y emociones” con la 7º “Tener vínculos significativos con los demás”, es a partir de esto que desde que se determinó esta conexión se decidió generar preguntas dirigidas a esta capacidad.

La entrevista fue estructurada de la siguiente manera:

Conocerse a sí mismo y tener vida interior

- ¿Cómo te dicen tus amigos y en tu familia? ¿Cómo te gusta que te digan?
- ¿Cómo te definirías como persona?
- ¿Qué cosas te gustan hacer?
- ¿Cuales son tus actividades favoritas dentro del colegio?
- ¿Cuál es tu clase favorita?
- ¿Te gusta venir al colegio?

Experimentar placer y emociones

- ¿Con qué profesor es con el que más te gusta pasar tiempo o ir a sus clases? ¿Por qué?
- ¿Con qué profesor no te gusta pasar tiempo o ir a sus clases? ¿Por qué?
- ¿Cuál es tu lugar favorito dentro del colegio?
- ¿Cuál es tu lugar favorito afuera del colegio?
- Si pudieras sacarle o ponerle algo al colegio ¿Qué te gustaría cambiar?

Tener y desarrollar un proyecto de vida propio

- ¿Que haces cuando sales del colegio?
- ¿Qué cosas te gusta hacer cuando sales del colegio?
- Los fines de semana ¿Qué cosas haces?
- ¿Qué es lo que más te gusta aprender?
- Si tuvieras la posibilidad de elegir tomar cualquier taller que exista en cualquier parte del mundo ¿Que taller te gustaría tomar?

Poseer vínculos significativos con los demás.

- ¿Cómo dirías que son tus profesores?
- ¿Cómo dirías que son tus compañeros?
- ¿Quienes son tus mejores amigos? ¿Por qué?
- ¿Que tipo de actitudes de tus compañeros te molesta?
- ¿Por qué?

La primera etapa de la sistematización fue agrupar las diversas frases que obtuve como respuesta de las preguntas de cada capacidad. Con eso se llegó a la siguiente selección.

Conocerse a si mismo y tener vida interior	Experimentar placer y emociones	Poseer y desarrollar un proyecto de vida propio	** Contar con vínculos significativos con los demás
No me conozco bien	No me conozco bien	Aspiraciones de estilo de vida	Utilizo las relaciones como método escapista (físico y digital)
Quiero ser única/o	Me reprimo en mi exploración de placer y emociones	Aspiraciones de talentos	Valoro la comprensión en mis relaciones
Me contruyo a partir de referentes	Quiero sentirme único	Aspiraciones profesiones	Disfruto de las relaciones entretenidas
En mis tiempos libre hago cosas fuera de la casa	Los lugares poseen emociones	Aspiraciones Materiales	Valoro la confianza y el acompañamiento en mis relaciones
En mis tiempos libre en la casa hago "nada"	Disfruto de sentirme en libertad	Aspiraciones Experienciales	Los fines de semana paso el tiempo con las personas que quiero
Tengo métodos escapistas	Disfruto de moverme constantemente	Aspiraciones Familiares	Los medios digitales son medios de vínculos
Tengo tiempo a solas cuando voy y/o vuelvo del colegio	Disfruto de la música		Me gusta entender que está pasando a mi alrededor
Quiero que me estimulen/oportunidades de lo que me gusta	Disfruto de momento y espacios donde puedo compartir con quienes quiero		Me llevo bien con mis profesores y compañeros
Me gustan las cosas que se me hacen fáciles	Disfruto de las relaciones interpersonales** (Contar con vínculos significativos con los demás)		Los recreos paso el tiempo con mis amigos y amigas
	Disfruto de momentos y espacios tranquilos conmigo mismo		Desprecio el egoísmo
	Quiero variedad de oportunidades, no depender de algo		A la ida o a la vuelta del colegio me veo con alguien
	Disfruto de tangibilizar las ideas		Valoro la libertad en mis relaciones

La segunda etapa de sistematización concluyó en que entre los resultados de las capacidades se encontraban resultados similares, por lo que el análisis no debía ser diferenciado por capacidad, sino por insight en si mismo. De esta manera es que se realizó una nueva sistematización en donde se encontraron similitudes entre la información levantada con lo que se llegó a la siguiente selección:

En mis tiempos libre hago cosas fuera de la casa	Disfruto de moverme constantemente				
En mis tiempos libre en la casa hago "nada"	Los lugares poseen emociones	Disfruto de momentos y espacios tranquilos conmigo mismo	Tengo tiempo a solas cuando voy y/o vuelvo del colegio		
Disfruto de momento y espacios donde puedo compartir con quienes quiero	Los lugares poseen emociones	A la ida o a la vuelta del colegio me veo con alguien	Los recreos paso el tiempo con mis amigas	Los fines de semana paso el tiempo con las personas que quiero	
Quiero que me estimulen/oportunidades de lo que me gusta	Quiero variedad de oportunidades, no depender de algo	Disfruto de tangibilizar las ideas	Me gusta entender que está pasando a mi alrededor		
Me reprimo en mi exploración de placer y emociones	Quiero ser única/o	No me conozco bien			
Disfruto de las relaciones interpersonales** (Contar con vínculos significativos con los demás)	Desprecio el egoísmo	Valoro la confianza y el acompañamiento en mis relaciones	Me llevo bien con mis profesores y compañeros	Valoro la comprensión en mis relaciones	Disfruto de las relaciones entretenidas
Los medios digitales son medios de vínculos	Valoro la comprensión en mis relaciones	Disfruto de las relaciones entretenidas			
Tengo métodos escapistas	Utilizo las relaciones como método escapista (físico y digital)	Me gustan las cosas que se me hacen fáciles	Valoro la libertad en mis relaciones	Disfruto de sentirme en libertad	Disfruto de la música
Quiero sentirme único	No me conozco bien	Me contruyo a partir de referentes			

2

ENTREVISTAS DOCENTES

Se realizaron entrevistas a estructuradas a partir de las tres capacidades del bienestar subjetivo interno a evaluar y desarrollar.

En un principio las entrevistas fueron presenciales, sin embargo, debido a la complejidad de calzar los tiempos de los docentes por su ajetreada agenda cotidiana es que se decidió terminar las entrevistas vía streaming.

La entrevista fue estructurada de la siguiente manera:

Conocerse a sí mismo y tener vida interior

¿Cual es la forma que más te gusta que te digan los niños?

¿Cómo te describirías como persona?

¿Con qué tipo de pedagogía te identificas?

Experimentar placer y emociones

¿Que significa para tí la educación?

¿Cual es tu motivación para hacer clases?

¿Qué métodos utilizas para motivar a los estudiantes?

Tener y desarrollar un proyecto de vida propio

¿Cuál crees que es la forma en la que mejor desarrollan aprendizaje los niños?

Poseer vínculos significativos con los demás.

¿Cómo te dicen los niños?

¿Cómo describirías al grupo docente del colegio?

¿Cómo describirías a los alumnos del colegio?

¿Cómo describirías a los apoderados del colegio?

Al igual que con los estudiantes, la primera etapa de la sistematización fue agrupar las diversas frases que obtuve como respuesta de las preguntas de cada capacidad. Con eso se llegó a la siguiente selección.

Conocerse a si mismo y tener vida interior	Experimentar placer y emociones	Poseer y desarrollar un proyecto de vida propio	** Contar con vínculos significativos con los demás
La educación en una herramienta de cambio	Importancia del sentirse capaz por parte de los niños	Héroe para los niños	Fuera de la sala de clases la relación es más cercana con los alumnos.
La educación no es contenido, es desarrollo personal	Emociones negativas también son relevantes	Salvador del mundo	Nos colaboramos entre los profesores
La educación debe estimular que cada niño descubra y aplique su mejor forma de desarrollar aprendizaje	La motivación está dentro de ellos mismos (importancia de estimularla)	Dejar una huella	Existe una línea entre nosotros y los niños
Los niños tienen el incentivo de aprender dinámicamente	Las emociones relacionadas al amor son consideradas relevantes	Ser feliz con mi relación con los niños	Somos de muy buena calidad los profesores
Los niños tienen dificultades en encontrar oportunidades en su entorno cercano	Es necesario considerar el nivel energético de los alumnos.		Los niños me muestran cuando hago bien mi pega
Los niños como protagonistas de su aprendizaje	Cuidado con los límites impuestos para el aprendizaje		

Luego en segunda etapa de sistematización se concluyó que entre los resultados de las capacidades se encontraron resultados similares, por lo que el análisis no debía ser diferenciado por capacidad, sino por insight en sí mismo. De esta manera es que se realizó una nueva sistematización en donde se encontraron similitudes entre la información levantada con lo que se llegó a la siguiente selección:

Los niños como protagonistas de su aprendizaje	Es necesario considerar el nivel enérgico de los alumnos.	Nos colaboramos entre los profesores	Importancia del sentirse capaz por parte de los niños	Somos de muy buena calidad los profesores	Los niños me muestran cuando hago bien mi pega			
La educación no es contenido, es desarrollo personal	Emociones negativas también son relevantes	Las emociones relacionadas al amor son consideradas relevantes	La motivación está dentro de ellos mismos (importancia de estimularla)	La educación en una herramienta de cambio	La educación debe estimular que cada niño descubra y aplique su mejor forma de desarrollar aprendizaje			
Cuidado con los límites impuestos para el aprendizaje	Existe una línea entre nosotros y los niños	Los niños tienen el incentivo de aprender dinámicamente	Los niños tienen dificultades en encontrar oportunidades en su entorno cercano	Héroe para los niños	Salvador del mundo	Ser feliz con mi relación con los niños	Fuera de la sala de clases la relación es más cercana con los alumnos.	Dejar una huella

3

OBSERVACIONES

Se realizó observación medianamente estructurada por el AEIOU (Actividades, Entorno, Interacciones, Objetos y Usuarios), sin embargo a medida que se fue desarrollando la observación fue necesario desestructurarla para poder lograr una mayor profundidad de análisis.

La observación se realizó 45 minutos de cada clase por curso, es decir; matemática, lenguaje, ciencia, historia, arte, música, educación física, inglés, tecnología y orientación (20 horas pedagógicas), además recreos, inicios de día escolares y finales de días escolares.

Luego de tener los resultados, la primera etapa de sistematización se realizó una agrupación por materia, sin embargo a partir de la información concluida se determinó no hacer esta diferenciación debido a la similitud y la frecuencia de los temas a abordar. Es a partir de esto que se llegó a la selección de seis grandes temas a tener en consideración, de los cuales cada uno tiene subtemas:

Agresividad

Alumno		Profesores	
Física	Psicológica	Física	Psicológica
Las niñas se pegan constantemente	Niños se callan de forma agresiva "Callense perros"	Profesora le grita y reta porque no se toman de las manos y marcan el paso, a sí que baila con ellos tocandolos bruscamente para que lo hagan como ella quiere.	"Si quieren molestar se van a arte o a otra sala"
Niño le hace una sancadilla al otro mientras camina	Dicen garabaras en inglés Se molestan por se peruanas o bolivianas "Te agarro a balazos" Se molestan con que el papá las abandonó "Callense perros" niño a sus compañeros "Que miray" Le dice niño a niño		"Zio your mouth" "Zip it" Le grita a los niños constantemente y agresivamente "Trinidad ¿Por qué eres tan odiosa? Profesora a alumna "Ustedes saben que yo me desquito después, no jueguen conmigo" Profesor "Cortala, me estas desesperando ya" Profesor a niño "No seas mentiroso" Profesor a niño "Tía me duele la cabeza" " a mi también" le responde la profesora

Interés

Anhelos comprensión del entorno	Cocreación de la clase	Iniciativa propia	En libertad se "portan mejor"	Vínculos significativos
<p>Las niñas me preguntan muchas cosas</p> <p>Profesora le explica porque es necesario lijar el trabajo</p>	<p>Los niños eligieron la canción a interpretar</p>	<p>Una niña sale a la pizarra y entre todas completan la tabla</p> <p>Varias niñas quieren pasar</p> <p>Niño iba a botar papel al basurero y se devolvió al reciclaje</p> <p>Niño se motiva y comenta que tiene botellas en la casa que puede traer para acá</p> <p>Los niños se meten feliz dentro de los basureros</p> <p>Cuesta mucho que vuelvan a sentarse, están muy motivados</p>	<p>Hablan mientras trabajan, pero de mander tranquila en arte</p> <p>No es el mismo nivel de ruido cuando se "desordenan" en clases</p> <p>Profesor le quita celular a una niña, ella lo deja de escuchar y empieza a mirar al infinito</p>	<p>Unas parejas se cochan las manos</p> <p>Niñas se desordenan y van a hablar con compañeros que no les tocó</p> <p>Las niñas se miran y se ríen, otras se empiezan a cambiar de puesto</p> <p>"Es un baile, nadie se va a casar por un baile" Profesor cuando pone a las parejas</p> <p>Niña abraza a compañero, los patéa y les saca de dedo garabatero</p> <p>Niña me regala dibujo que estaba haciendo</p>

Buen trabajo en equipo

Comprensión de lo que significa "grupo"	Vínculos significativos	Constante estimulación
<p>Separan la basura en las cajas que corresponden por grupo</p>	<p>Un compañero hace chiste y se le olvida el problema y empieza a reirse</p> <p>Entre los mismos compañeros "retan" a los que no ordenan</p> <p>Se "callan" entre ellas mismas</p> <p>Hay mucha conversación dentro del curso</p>	<p>Todos se organizan en la percisión. suena muy bien</p> <p>Los niños reparten los materiales de trabajo</p> <p>Los niños se sientan en grupos por toda la sala</p> <p>Hacer una infografía en parejas</p> <p>Profesora comenta que se evaluará el trabajo respetuoso con el compañero</p>

Limitación del "espacio" académico

Psicológico	Temporal	Físico	Conductual	Distinción entre hombres y mujeres	
				Físico	Conductual
"Están haciendo cosas que antes no hacían y eso me preocupa"	Cada niño va en distinto nivel de trabajo, a profesora de arte no los apura.	Mesas dispuestas en grupos de trabajo	Los obligan a sentarse cada vez que se paran		
"Todo es más importante para ustedes que lo que pasa acá adelante"	Las niñas esperan en fila, pero después de un rato se empiezan a desorganizar	La clase está en la televisión, pero todas las mesas miran a la pizarra	Le preguntan dos alumnos si pueden ir al baño, la profesora les dice que no	Mujeres y hombres sentados por separado	Cuando se juntan comienzan a interactuar
Shhhhhh Constantemente	Los niñas estan dispersos por cualquier lado	Sala mucho más ordenada (puestos) que la de los niños	Paran por un rato, pero siguen las mujeres	Hombres y mujeres se sientan separados	Solo algunos hombres se acercan a las mujeres
La profesora los imita cuando se portan mal	El profesor está sentado hablando con algunos	Haciendo relieves en gredo o arcilla, limitación de materiales y dimensiones	Profesor le toma la pelota y les dice que sino paran se las quitará	Hombres y mujeres separados	Las mujeres se paran después de ñps hombres ne ed física porque tienen distintos profesores
Las niñas no se organizan rápidamente en grupo a si que amenaza con que ella, la profesora lo va a armar	40 min de clases y todavía no parten	Se dividen en 2 grupos	Niña pide ir al baño y le dice que cuando vuelva su amiga puede ir		En música hay una gran distinción entre las actividades que realizan los hombres y las mujeres
"Pasando y pasando" le dice profesora de lenguaje a alumno para prestarle un lapiz	1 hora después la mayoría está bailando		Niño pone música, profesora le quita el celular y apaga la música en arte		Los hombres están muy motivados en música
Un alumno no quería entrar, cuando entra la profesora le dice que cambie la actitud porque si no le van a salir arrugan	Los niños que ya saben el baile los mandan a la sala		Niña quiere el lazer del profesor, el les dice que cuando terminen la actividad		
"Si, pero tu poleron está todo manchado" Cuando un niño le prengua a la profesora de arte si su trabajo está bien	Cuando no saben que responder en matemática no hablan		Niñas quieren hacer mascararas en arte, la profesora les dice "quizas si se portan bien"		
La profesora le dice cosas lindas de los trabajos a las niñas	"Mi meste está explotando" por la materia nueva		Pedir permiso para ir al baño		
El profesor le pide ser maduros y responsables porque van a trabajar con basura			Todas se paran a saludar antes de partir a la clase		
			Cuando el profesor los reta estan todos callados, pero no todo escuancdo		
			Cuando el profesor se sienta, los niños empiezan a "Portarse mal"		
			Profesora les pide que se saquen los gorros		
			Profesora manda a cambiarse de ropa porque no todos se cambiaron de ed física		
			Todos los niños se paran para saludar al profesor		

Métodos escapistas

Música	Comer	Tecnología	Oportunidades	Tangibilizar ideas	Iteracción física	Interacción no física	Asimilación a su realidad e interés
Niños hacen sonidos con la tapa del lápiz	Comen constantemente distintas cosas	Miran los celulares	Apropiación: disposición de oportunidades para desarrollar talentos	Juegan con la greda haciendo microfones, pájaros, etc	Niños en el suelo jugando a pelear mientras otros bailan	Mientras bailan molestan a los de al lado	Profesor explica que es reducir y todas empiezan a dar ejemplos
Cuando no está la música las niñas cantan mientras la profesora grita		Juegan con los celulares	Una niña está haciendo máscara porque la habían echado de clases y se fue a terminar su trabajo	Las niñas juegan con los materiales haciendo distintas cosas a las exigidas por el curso	Juegan a que pelean	Niñas silvan para niñas que van pasando por arriba	"Por piñera" dice niña cuando profesor menciona un problema económico
Cuando parte la música las niñas cantan mientras la profesora grita			¿Podemos hacer el cuadrado para el otro lado?	hace figuras con alambre que estaba en su estuche mientras está en clases	Se agarran rollos entre ellas como juego	Niños juegan desde la distancia	¿Acá es las condas hay alguna cárcel?
Cuando parte la música las mujeres empiezan a bailar al tiro aun que no sea su turno			Usan la identificación de cintillo en vez de collar	Juegan con los lápices haciendo construcción	Niño e hace masaje a un compañero, lo retan porque no es la actividad	Niños se hacen caras chistosas entre ellos	Hablan de cuando sus papás han estado en la cárcel/detenudos, todo empezó por anual
Cuando ponen la música todas bailan			No querían hacer shakira así que pudieron elegir a otro cantante	Dibujan en la mesa	Niño se mueve por la sala bailando	Niños conversan	Se molestan entre niños con que algunos son pololos
			Niño feliz en el piano: "No he estado en arte, quiero probar"	Niño raya su libro	Vario se pasean sin trabajar	Niños juegan con lápices a tirarse pelotas de papeles	La profesora pregunta cuanto puesta la greda para comprarle a la niña que no puede traer, la mayoría de ellos niños lo saben
			Se sientan en la batería a penas entran a la sala	Niña dibuja toda clase y corta sus dibujos	Niño camina con el cuaderno en la cabeza	Los niños se paran para decirse secretos	Profesora le dice a niña que bote lo que come "Ah sipo, botemos la plata, ¿usted me lo va a pagar?"
			Se sienta en el pieano a penas entra a la sala	Niños dibujan juegan con tijeras y pegamento	Pararse a otar cosas al basurero	Niños juegan a que pelean	"No reciclamos porque somos flojos"
			Quiero ser único	Niños rayan portadas de libros	Niño corre por la sala buscando un estuche que le prestó a un amigo	Una niña va donde otra oara que le haga un tatuaje	Niño toma rol de couch y repite todo lo que dice la profesora
			Profesora pregunta riendose quien es bebesito_24K	Niño empieza a jugar con papel	Todas las niñas se empiezan a pasar	Hacen como que pelean y se quieren matar	Hay botellas de ron y hacen como si se las tomaran
		Niño muy tímido "Toco el piano, soy muy bueno" me muestra lo que sabe tocar		Niños parados mientras suena audio y deberían estar respondiendo		Cantan "Audifono a luca, audifono a mil"	
		El profesor los llama por el rol de la banda		Caja de jugo en la boca vacía mientras escribe			
		Multiplicidad de opciones de exploración		Movimientos de las piernas de distintas formas toda la clase			
		La encargada de leer no quiere a si que la profesora no la obliga, que lea otra		Juega con su boca y regla en las manos al mismo tiempo			
		A un alumno se le olvido traer las imágenes y empezó a dibujarlas		Balanceo en la silla toda la clase			
		Cuando no se quieren tomar de las manos se toman de los codos					
		Los niños juegan con las distintas opciones del piano					

Desestimulación de la exploración

Refuerzos negativos que anulan capacidades llevando a la desestimulación de la exploración

Anulación de exploración de talentos	No estimulación = "portarse mal"	Apuntar aquellos disntintos despectivamente	Refuerzos negativos en el aprendizaje	Estándares de aprendizaje
El profesor le quita a dos alumnas un instrumento	Hay vario niños haciendo nada, el profesor no las incentiva a buscar un instrumento	Niño sentado en la mesa del profesor	A medida que va completando los ejercicios los va retando	Profesora hace que los niños anoten el objetivo de la clase y el título
Las niñas se enojan y devuelven las baquetas a su lugar	Cuando terminan la actividad empiezan a hablar fuerte	"Siempre son las mismas personas las que se ponen a tontear"	"Cuando ustedes vuelvan la proxima clase no van a saber nada"	Solo anotan lcuando ella dice que lo hagan, les dicta.
La profesora le bota dibujos a alumnos porque no están trabajando.	Los niños que no hacen ed física se quedan en el celular o duermen en las bancas	Exposición por parte del profesor de quienes faltan que entreguen el trabajo	"Yo se que están llegando a la edad del pavo, pero no las puede superar."	Un niña levanta la mano y le dice; "Dejamen explicar primero"
	Después de mucho rato la profesora da un trabajo a las que no trajeron los materiales	Profesor fue a buscar a la inspectora y se llevó a tres niñas	"¿y esto era tan difícil de hacer?" ¿Que oasa si para un niño es realmente difícil?	Profesor dicta actividad que tienen que hacer
	Mas de una alumna no trajo materiales para trabajar en clases	Las niñas se fueron y el curso está mucho más tranquilo	Fueron a buscar basura por todo el colegio, costó que volvieran a la actividad	Cuando dicta casi nadie anota, Todos conversan
	Una alumna esta taimada, solo mira y conversa con sus compañeras	Al niño que entra, lo vuelven a retar porque estaba conversando y solo vuelve a salir de la sala.	Con ustedes cuenta que levanten la mano	Cada una tiene que leer un párrafo, Cuando les toca la mayoría no tiene idea donde van
	Niños pelean en el suelo porque están en "nada"	Su compañero alega porque entró, dice que antes estaba bien	Niño que va a botas papel, la prfesora lo mira fijamente para que termine	Profesora muestra u video, al principio todos piras, después de un rato empiezan a desordenarse.
	Niños empiezan a pegarse con los pañuelos porque estan "en nada"	Profesora cambió a niño de meso porque hablaba mucho	Me voy a enojar y voy a hacer una prueba	Copiar en la pizarra
	Niño terminó y empezó a tirar greda por la sala	Profesor amenaza a niñas que hecharon de lenguaje con que "las están esperando"	Se acusan de distintas cosas	Preguntas a coro
	Niñas en nada en música se pegas	"Para el show" le dice la profesora a una niña	Se acusan de que el otro fue el que empezó	hacen preguntas a coro
	La mitas de las niñas participa de la clase y la otra mitas murmura	La profesora cuando una alumna no entiende sigue repitiendo lo mismo	Niño acusa a su compañero de "broma"	Caudno alguien habla los otros hablan encima
	Por lo general no entienden cuando la profe habla inglés	La profesora les hace leer y corrige encima mientran leen.	El profesor los acusa con otro profesor	Preguntas a coro
	Como no entienden no escuchan a la profesora		Se acusan cuando no se respetan y se dicen malditos.	Profesora anota en la pizarra los requerimientos de la infografía
			Profesora le avisa a un grupo de alumnos que si siguen hablando los va a echar	
			Profesora grita constantemente	
			Shhhhh constante x2	
			Profesora le pregunta a los niños quien les enseñó el baile porque no se lo saben bien -	

4

SIMÓN DICE (8,2%) **Autoexigente**

Pienso

Me considero optimista, responsable y perseverante. En ocasiones soy obsesivo. Al igual que a mi, a mi mejor amigo le va muy bien en el colegio y demuestra que se las puede todas, confía en mí y nos ayudamos mutuamente.

En general me caen bien mis compañeros, pero a veces se ponen a molestar, es como si se creyeran más importante que es resto. Otra cosa que me molesta mucho es que le falten el respeto a los profesores.

Me llevo bien con la mayoría de los profesores, me tienen mucho cariño. En general son simpáticos y estrictos, a veces son pesados, pero es porque nosotros nos portamos mal.

Mi lugar favorito es mi casa y me encanta leer. Tengo varias clases favoritas, pero la que más me gusta es matemática porque es en la que mejor me va, además que me gustaría estudiar ingeniería en informática. Así voy tener plata para que cuando mis papás ya no estén en este mundo y así hacerme cargo de mi hermano.

Siento

Me siento muy feliz cuando me va bien en el colegio. Este año partí con puras notas sobre 6,5 y me sentía muy satisfecho con mis resultados. Por lo mismo es que me

siento agredido con una profesora que no me apoya y me dice que me porto mal cuando yo nunca he tenido una anotación negativa.

Por otro lado cuando recibo felicitaciones de mis profesores me siento muy orgulloso, porque sé que eso me lo he ganado con mis buenos rendimientos y comportamientos en el colegio.

Dependiendo del recreo, en ocasiones busco sentirme tranquilo, ahí me voy a la biblioteca porque nadie me molesta. Otras veces busco sentirme liberado y ahí me gusta estar en el patio.

Los sábados después de Penta me siento muy cansado, cuando llego a mi casa siento que no tengo energías para nada más y me gustaría poder seguir jugando.

Hago

Me despierto, me visto y repaso lo que estudié el día anterior porque mi mamá dice que en la mañana la mente está vacía. Después mi mamá me viene a dejar en auto al colegio.

Mis anotaciones por parte de los profesores son siempre positivas, porque siempre estoy atento en clases y participando en lo que sea necesario. En los recreos juego y converso con mis amigos en el patio o en la biblioteca, dependiendo de cómo me sienta.

Cuando salgo del colegio tengo talleres porque me gusta estar siempre aprendiendo. Después de los talleres

me voy solo a mi casa. Cuando llego leo, veo tele y si tengo que estudiar, estudio por tiempos.

Los viernes siempre comemos comida chatarra con mi familia, los sábados voy a Penta, un programa para niños con talentos de la PUC en donde tu puedes elegir los cursos, y los domingos, voy al parque, al cine, o comer algo, pero prefiero quedarme en mi casa descansando.

MINECRAFT (16,3%) **Soñadores**

Pienso

Creo que soy movidiza, chistosa y media loca. Siempre se me ocurren cosas que no se deberían hacer, pero lo paso bien. Me gusta estar con mis amigas, son chistosas, confío en ellas y además son raras igual que yo.

Mis compañeras me caen bien porque hacen cosas chistosas y así el día es más entretenido. El problema es que hablan siempre a sus espaldas. Yo creo que hay muchas que son amigas falsas que se juntan por interés.

En general me caen bien casi todos los profes, pero no elegiría a ninguno porque igual a veces me caen mal. Son raros, medios bipolares, a veces son buena onda y te entiende, pero al momento de estar en clases se ponen pesado.

Mi lugar favorito dentro del colegio son las bancas al lado de kiosco porque ahí converso con mis amigas y

nos reímos todo el día, pero también me gusta el cuadrado que está en el último piso porque es más tranquilo. Me gusta mucho fantasilandia porque puedo hacer lo que quiera, pero mi lugar favorito de Chile es la playa Cartagena, siempre que voy me imagino que estoy en diferentes playas de diferentes países.

De las actividades del colegio me gusta educación física porque tengo tiempo para hablar con mis compañeras. También me gusta lenguaje porque me va bien y no me tienen que estar enseñando. Pero la que más disfruto es arte porque me da libertad.

Si pudiera elegir un taller elegiría uno que sea de contarnos cosas y tener como un recreo pero en una clase. También me gustaría tomar un taller de agricultura, de construcción con ideas claras que después se puedan hacer. Pero si tiene que ser dentro del colegio elegiría reforzamiento de matemática porque pienso que soy tonta cuando no puedo hacer los ejercicios en clases.

Si pudiera cambiarle algo al colegio me gustaría que las clases fueran al aire libre y con más decoración porque es muy gris y da como tristeza en vez de alegrar. Cambiaría el puente al medio para que fuera como un túnel transparente decorado con flores, y finalmente me gustaría que el colegio tuviera un tobogán acuático con un castillo inflable. Que fuera como un parque de diversiones.

Siento

Quando vuelo dentro de mi cabeza me siento libre,

puedo llegar a cualquier lado y eso me da una tranquilidad que disfruto cada vez que la tengo. Lo malo es que en el colegio no se me permite estar mucho en mi cabeza porque si no, cuando vuelvo me siento perdida en la clase y me cuesta tanto poner atención que prefiero volver a volar en mi cabeza para volver a sentirme libre en vez de atrapada en la sala. Es por esto que me siento frustrada con un profesor que me reta todo el rato.

Por otro lado, me siento muy satisfecha y agradecida conmigo misma cuando logro bajar las cosas que tengo en mi cabeza a cosas reales y tangibles. Como que el poder verlas estando acá en vez de encerrarme en el mundo de mi cabeza a veces me hace sentir más viva.

Hago

En el primer recreo siempre nos juntamos con mis amigas en la banca al lado de kiosco y llevamos toda la colación, la compartimos. En el resto de los recreo me gusta caminar por el colegio, hablar, conocer a más gente.

En clases me cuesta mucho poner atención porque siempre pienso en cosas soñadoras y hablo mucho, a veces incluso me digo a mi misma que me tengo que callar.

Cuando salgo del colegio me quedo conversando con mis amigas en el after, otras veces voy a la plaza de al frente del colegio a conversar y escuchar música. Cuando juego en mi celular o play por lo general juego en modo creativo o juegos que me permiten crear.

Los fines de semana me quedo en la casa relax en el patio de mi casa o en la plaza al frente.

LA ESCONDIDA (16,3%) **Desapercibidos**

Pienso

Soy tímida, tranquila y callada pero alegre. Mis más amigos son parecidos a mí, me acompañan en todo, me apoyan y son divertidos. Cuando tengo tiempo me gusta dibujar, hacer o escuchar música, contar chistes, leer y pasar tiempo con mi familia, me agrada estar en mi casa.

Encuentro que mis compañeras gritan mucho y son muy habladoras, por lo que hacen enojar a los tíos y me molesta mucho porque después nos retan a todas. Por otro lado mis profesores en general son simpáticos, amorosos y nos ayudan.

Me gusta venir al colegio porque en la casa me aburro, además aquí veo a mis amigas. La clase que más me agrada es arte porque casi no hay problemas. Mi lugar favorito en el colegio es el patio de la virgen, porque es tranquilo y además están las palmeras, aunque también me gusta mucho la inspectoría porque también está calentito. Otro lugar que me gusta es afuera de la sala porque ahí nos podemos sentar con mis amigas a conversar sin que nadie nos moleste.

Siento

Me siento expuesta cuando tengo que hacer cosas frente a muchas personas, por eso me siento triste cuando mis compañeras no quieren trabajar conmigo o con mis amigas. Además me molesta mucho y me siento furiosa e impotente cuando los profesores me retan por cosas que hacen mis compañeras.

Me siento feliz cuando hago reír a la gente, por eso me encanta estar con mis amigas, con ellas me siento muy en confianza, creo que puedo ser 100% yo. También me siento relajada cuando escucho música y dibujo y esto lo hago principalmente en mi casa, ya que mi lugar de mayor confort es con mi familia.

Hago

En la mañana me vengo caminando sola al colegio. En mis tiempos libres hablo con mis amigas o escucho música, siempre en lugares que nos refugien.

Cuando me vuelvo a mi casa me voy con una amiga a mi casa porque vivimos cerca, pasamos a comprar un helado o agua y nos vamos un rato a la plaza. Cuando llego a mi casa me cambio, como algo, escucho música, practico guitarra y le hago videos a mis amigas. En la tarde, cuando llega mi mamá jugamos uno.

Los fines de semana paso el tiempo con mi familia, me quedo en la casa dibujando, vamos al mall, voy a la casa de mi abuela y a veces vamos al campo. Me gusta ir allá porque es piola, no hay ruido ni contaminación.

LA PINTA (24,5%) Jugadores

Pienso

Creo que soy alegre, optimista y honesto. Por lo general amigable, pero cuando me pico soy pesado. Mis más amigos son con los que juego, son inquietos, les tengo más confianza y me defienden. Sabemos que es lo que nos molesta y lo que no.

En general mis compañeros son entretenidos, me hacen reír. Pero también hay algunos que son medios pesados, que molestan mucho y que se atraen por las cosas que uno trae. Por otro lado mis profesores son buena onda, pero el que mejor me cae es el chistoso, que nos cuenta historias, hace las clases entretenidas y nos deja tiempo libre.

Mi lugar favorito del colegio es el patio, ahí podemos jugar a lo que queramos. De clases me gusta orientación, porque nos dejan tiempo libre, y educación física, porque podemos jugar a la pelota, pero es fome porque no siempre tenemos permiso. Si pudiera cambiarle algo al colegio le agregaría un patio más grande con más juegos.

Mi actividad favorita es jugar con mis amigos, por eso me gusta venir al colegio, porque estoy con ellos, y en mi casa me aburro y los extraño. Fuera del colegio me gusta jugar con mi perro, correr, ir al parque y al mall sport porque puedo hacer y probar varias cosas y actividades.

Siento

Me siento muy impotente cuando los profesores nos dejan sin recreo. Me siento ansioso y creo que no voy a poder tranquilizar mis energías sin ese momento del día. Me siento mal cuando los tíos me retan porque no puedo estar parado y me tengo que sentar, me siento incomprendido.

Por otro lado en el patio me siento tranquilo, ahí puedo jugar sin preocuparme de nada. Con mis amigos me siento entendido, entre nosotros nos comprendemos las ganas de jugar. Es por esto que me siento muy feliz cuando los profesores nos dan tiempo libre.

Hago

En la mañana mi papá me viene a dejar en auto. En las clases estoy constantemente muy inquieto, porque necesito hacer algo más, algo más entretenido que lo que estamos haciendo.

Con mis amigos nos identificamos con nombre de animales. Yo traigo cartas UNO para que juguemos con mis compañeros y otros traen la pelota para que podamos jugar fútbol en algún recreo. Cuando los profesores nos dan tiempo libre jugamos con los blaides.

Cuando salgo del colegio me quedo en la plaza de al frente jugando a la pelota o a la pinta, después me voy a mi casa, juego en el teléfono y después me voy a la plaza al frente de mi casa a jugar fútbol.

Los fines de semana me gusta jugar con mis hermanos, salimos a pasear al parque e ir a ver a mis primos o a andar en bicicleta. Por lo menos uno de los dos días del fin de semana tengo un campeonato de fútbol.

ADIVINA QUIEN (12,2%) **Autodesconocido**

Pienso

Depende con quien estoy es como soy, con mis amigos buena onda y chistosa a veces, sino callada y tranquila. En general desconfío de las personas.

Mis amigas más cercanas no se porque son mis más amigas, pero son divertidas y amables. Las conozco desde hace más tiempo y me conocen. En general no pesco a mis compañeras, aunque igual a veces estoy abierta a compartir con ellas.

En relación a los profesores me dan igual, cada uno tiene su estilo y hay que dejarlos ser como son. No se bien lo que me gusta: no tengo lugar ni actividad favorito dentro del colegio, no hay nada realmente que me gustaría aprender.

Podría decir que me gusta el arte, pero porque siempre me ha gustado. También podría decir que me gusta estar con mis amigas, por lo que me agradan las bancas porque ahí me puedo sentar con ellas. No me gusta salir, porque me da flojera. Básicamente me gusta hacer nada.

Siento

Varias veces no quiero hacer nada en clases, me siento presionada a trabajar, pero no por eso trabajo, pero como tengo que hacerlo igual, me retan y me siento muy frustrada. Además que cuando me equivoco mis compañeras son pesada y me critican y hacen que me sienta peor de lo que ya te sentía, y además hay un profesor que hace que todas se rian y burlen de nosotras cuando cometemos errores. No nos deja equivocarnos tranquilas, eso me pone muy triste y nerviosa.

Hago

Vivo lejos, a si que me vengo en micro y metro. Tengo dos amigas en el colegio y en los recreos jugamos a la pinta. Ma da risa las cosas tontas que hacen mis compañeras y no hablo con mis profesores porque no quiero.

Cuando salgo del colegio me voy a mi casa a acostarme, escucho música, hablo con mis amigas por el celular y veo instagram, en donde sigo famosos y memes adolescentes. Paso todo el día pegada al teléfono hasta la noche, cuando si todavía no llegan mis papás, cocino.

Los fines de semana duermo y no hago casi nada. Si mi mamá tiene tiempo nos lleva al cine o al mall.

LEGO (10,2%) **Autodidacta**

Pienso

Soy movediza y risueña, me rio todo el rato. Mis mejores

amigos se parecen a mi, son muy preocupados, les cuento todo y siempre me apañan.

Me molesta cuando mis compañeras empiezan a desconcentrar en clases y sobre todo cuando se ponen egoístas. Yo creo que aquí hay que compartir todo. Los profesores son muy estrictos y no tienen paciencia. Los que me agradan son los chistosos, buenos para la talla, amables y nos hacen esforzarnos hartito para salir adelante. Además si necesito algo puedo hablar con ellos.

Me gusta venir al colegio porque aprendo, pero no me gusta escribir. Mi lugar favorito es el patio porque podemos hacer muchas cosas y conocer a más personas, además ahí se hacen las actividades de los recreos largos, que para mi son las más entretenidas. De los ramos mi favorito es tecnología, porque aprendemos cosas que realmente nos interesan.

Lo que más me gusta de todo el día son los talleres que voy después del colegio. Creo que uno tiene que aprovechar las horas libres, a si que yo las utilizo en crear cosas, bailar, aprender cosas nuevas. También me gusta la plaza al frente de mi casa porque se puede hacer todas las cosas que uno quiera.

Siento

El profesor que me hace sentir comprendida es el que es buena onda y tiene paciencia para explicar.

Me siento traicionada cuando mis compañeros se ponen egoístas, porque yo siempre comparto todo, lo material

y conocimiento. Cuando le enseño a un amigo algo que aprendí en alguno de mis talleres o en los videos que veo me siento muy satisfecha y realizada por poder compartir ese aprendizaje.

Hago

Me gusta venir al colegio porque en mi casa me aburro. En los recreos estoy todo el tiempo moviéndome.

Por lo general soluciono mis problemas sola, por ejemplo en la silla del colegio me tiraba el pelo a si que le puse unos stickers.

Todos los días cuando salgo del colegio hago cosas distintas. Primero llego a mi casa y ordeno mi piezo, después salgo y voy a jugar.

Si tengo tiempo trabajo con mi papá, yo me hago mi platita. Cuando voy, siempre compro algo para que comamos y después seguimos trabajando. Los fines de semana voy a casas de amigos, inventamos cosas y hacemos bromas por teléfono a otros amigos.

Toco el piano y para la tallarinata y los actos del colegio voy a tocar. Me gusta hacerle diseño a mis cosas a si que cuando estoy aburrido busco videos en youtube de cosas para hacer.

BUSCANDO A WALLY (14,3%)

Paseadores

Pienso

Soy alegre, inquieta y a veces un poco rebelde. Mis más amigas se parecen a mi, son de confianza, leales, me apoyan y apañan en todo.

Mis compañera me caen casi todas bien, lo que me molesta es que cahuineen tanto. Los profesores que me caen bien son los que siempre me han apoyado y ayudado en todo, además nos dan tiempo libre. Los que me caen mal son los sobreprotectores.

Me gusta venir al colegio, así puedo estar con mis amigas. Me gusta caminar y ver que está haciendo el resto mientras converso con mis amigas, así es como nos creemos detectives. Me gusta educación física porque corremos y me gusta aprender divirtiendome. Mi lugar favorito del colegio es donde le di un beso a un niño. Me gusta mucho ir al mall y a caminar por el parque.

Cuando estoy en mi casa me gusta dormir o mirar el celular para no tener que compartir con mi familia. Mi papá no me deja salir. No para de presionarme, quiere elegir mis amigos y eso no me gusta. Por eso me gusta estar más en la plaza o con mis amigas que en mi casa.

Si pudiera cambiar algo del colegio, haría que pudiéramos salir en los recreos para después volver. También le sacaría la cancha y le podría pasto.

Siento

En mi familia me siento mal y triste. Es por eso que cuando estoy con mis amigas o escuchando música me siento tan bien y liberada.

Cuando no me puedo ir donde mis amigas, me siento inquieta, pero me voy a la plaza a escuchar música y hacer nada un rato antes de irme a mi casa y ahí me relajo y tranquilizo.

En el colegio, cuando me paseo conversando y descubro algo me siento como un detective, muy inteligente y feliz de acercarme cada vez más a mi objetivo de la vida, ser de la PDI.

Hago

Me vengo caminando al colegio. En los recreos camino mucho por el colegio en busca de los niños que le gustan a mis amigas y a mi.

Mi padrino viene a buscar a mis hermano al colegio en la tarde, pero yo me quedo acá con mis amigas. Nos quedamos un rato en la plaza conversando y después nos vamos a su casa. Si no me puedo ir a su casa, igual voy a la plaza y después me voy a mi casa. Pero cuando llego duermo mucho y si despierto hablo con mis amigos por el whatsapp mientras escucho música.

Los fines de semana trato siempre de irme donde mi hermana, pero si no se puede salgo con mis amigas al mall o a la plaza. Pero como mi papá es sobreprotector y no siempre me deja, cuando me tengo que quedar en mi casa, me quedo durmiendo hablando con mis amigos por el celular y viendo en instagram frases de adolescente.

5

MAPAS DE VIAJES

A partir de los problemas y oportunidades detectados en los mapas de viajes de los usuarios es que se agruparon en, primer lugar, por cuáles eran las consideraciones a tener para que la exploración de talentos internos responda a los usuarios por separado. De esta manera se llegó a lo siguiente:

Minecraft	Disfruta el sentirse único	Necesita expresar (tangibilizar) su mundo interior: - Cuando no lo logra se va dentro de su cabeza - Cuando lo logra se concentra	Tiene su propio tiempo: Más lento de lo esperado por la actual educación escolar	Disfruta de momentos de introspección	Cuando genera relaciones interpersonales son de gran conexión	Siguen instrucciones porque tienen, no porque quieren: Deben ser simples.	Baja capacidad de concentración: Cuando no es de su interés se van al mundo interior	Conocen lo que les acomoda (lo repiten) y lo que les cuesta (lo evitan).	Autosuficiente en suplir sus necesidades con el fin de estar en confort			
La escondida	Apropiación de rituales transformandolos en momentos significativos	Su comunidad es limitada y determinada. Utiliza objetos, herramientas y espacios para la colaboración	Precavido frente al futuro	Busca espacios de resguardo (refugios) en donde estar con su comunidad	Hace cosas que no quiere mientras no sea un problema para él y su comunidad	No le gusta exponerse	Distinción de espacios en relación al uso	Disfruta de momentos de introspección	Presencia de simbolismos	Cuando algo le gusta busca oportunidades para volver a él	Utiliza los medios digitales para explorar y desarrollar sus talentos internos	El observar estimula su accionar
La pinta	Vive la comunidad como un ritual: - Momentos - Lugares - Espacios	Meditación en el hacer	Cuando las cosas se le vuelven monótonamente cotidianas pierden su valor	Necesidad constante de moverse.	Observar a otros estimula su accionar.	Necesita de un espacio educativo que le permita la exploración de sus intereses en el aprendizaje en un contexto de libertad de acción	Equivocación como aprendizaje. Incentivos positivos.	Personalización como eficiencia.	Necesidad de autosuperación en el aprendizaje. No comparación con compañeros. Cada uno tiene distintas necesidades de aprendizaje.	Presencia de simbolismos	Necesidad de adaptabilidad de los espacios en relación a su uso	Que el objetivo del aprendizaje sea el proceso y no el terminarlo.
Adivina quien	Valor al concepto de comunidad	Posee memoria emocional	Desarrolla su presente para estar en comodidad en su futuro	Sí no tiene interés no participa. La insistencia le hace perder el interés.	Le gustan las cosas de fácil acceso.	Sabe lo que no quiere. Pero no conoce lo que sí quiere.						
Simón dice	Proactivo y anticipativo a su futuro	Activo en su aprendizaje	Alta capacidad de concentración	Alta selección de sus relaciones interpersonales	Determinate con lo que se propone. Futuro definido por sí mismo	Autoexigente. Se frustra cuando no alcanza sus propias expectativas.	Territorial e individualista: - Espacios - Pertenencias - Personas	Determina los espacios para usos específicos	Gran adaptabilidad a las reglas			
Lego	Se apropia de las herramientas que tiene a su alcance para crear (Se adapta con facilidad)	Administra su tiempo a su manera para llegar al resultado esperado	Disfruta de los momentos para generar valor a las relaciones interpersonales	Es capaz de seguir instrucciones de la comunidad. Pero cuando no puede se siente tonto.	Hace un esfuerzo por concentrarse. Ayuda: - Involucrarle - Interés - Nuevos estímulos	Su momento favorito del día es la autoexploración de intereses	Ansioso a la espera	Buen líder. Comprende necesidades del entorno además de las propias.	En primer lugar tiene recepción visual y luego racional.	Le gusta la customización	Utiliza métodos científicos sin darse cuenta	
Buscando a Wally	Autosuficiente con sus necesidades inmediatas	Medios digitales como desarrollo de vínculos significativos	Proactivo en buscar su confort	Problemas para caucular el tiempo	Disfruta de las relaciones interpersonales que comparten sus intereses	Cuando las instrucciones no son de su interés, necesita un constante recordatorio para terminarlas	Disfruta del observar	Simbolismos	Memoria emocional	Lugares intios cómo refugios	Naturaleza como ritual de bienestar e introspección	

En segundo lugar, con la intención de que la experiencia responda a todos los usuarios de igual manera es que se decidió sistematizar todos los resultados en conjunto para llegar a requerimientos en común. A partir de lo anterior se llegó a cuatro grandes grupos subdivididos en 4 categorías representado en lo siguiente:

Libertad en la diversidad educativa

Espacio

Adaptabilidad	Libertad de acción	Espacio educativo
Necesita de un espacio educativo que le permita la exploración de sus intereses en el aprendizaje en un contexto de libertad de acción		
Necesidad de adaptabilidad de los espacios en relación a su uso		
Cuando las cosas se le vuelven monótonamente cotidianas pierden su valor		

Acción

Autosuperación	Distintas necesidades	Error como aprendizaje
Necesidad de autosuperación en el aprendizaje. No comparación con compañeros. Cada uno tiene distintas necesidades de aprendizaje.		
Que el objetivo del aprendizaje sea el proceso y no el terminarlo.		
Autoexigente. Se frustra cuando no alcanza sus propias expectativas.		
Equivocación como aprendizaje. Incentivos positivos.		

Medios digitales como medios de vínculo

Utiliza los medios digitales para explorar y desarrollar sus talentos internos

Medios digitales como desarrollo de vínculos significativos

Necesidades

Tiempo	Comunidad	Espacio	Autoconocimiento
Baja capacidad de concentración: Cuando no es de su interés se van al mundo interior	Disfruta de las relaciones interpersonales que comparten sus intereses	Determina los espacios para usos específicos	Conocen lo que les acomoda (lo repiten) y lo que les cuesta (lo evitan).
Tiene su propio tiempo: Más lento de lo esperado por la actual educación escolar	Valor al concepto de comunidad	Busca espacios de resguardo (refugios) en donde estar con su comunidad	Sabe lo que no quiere. Pero no conoce lo que si quiere.
Administra su tiempo a su manera para llegar al resultado esperado	Vive la comunidad como un ritual: - Momentos - Lugares - Espacios	Distinción de espacios en relación al uso	
Hace un esfuerzo por concentrarse. Ayuda: - Involucrarle - Interés - Nuevos estímulos	Su comunidad es limitada y determinada. Utiliza objetos, herramientas y espacios para la colaboración	Lugares íntimos como refugios	
Ansioso a la espera	Cuando genera relaciones interpersonales son de gran conexión		
Problemas para calcular el tiempo	Disfruta de los momentos para generar valor a las relaciones interpersonales Buen líder. Comprende necesidades del entorno además de las propias. Alta selección de sus relaciones interpersonales		

Apropiación de experiencia vividas

Observación activa	Apropiación de rituales	Método científico intrínseco en los estudiantes
Disfruta del observar	Apropiación de rituales transformandolos en momentos significativos	Utiliza métodos científicos sin darse cuenta
El observar estimula su accionar	Naturaleza como ritual de bienestar e introspección	
Observar a otros estimula su accionar.	Apropiación de rituales transformandolos en momentos significativos	

Autosuficiencia en la personalización a partir de la memoria emocional

Personalización	Memoria emocional	Autosuficiencia en necesidades y confort	
Disfruta el sentirse único	En primer lugar tiene recepción viseral y luego racional.	Autosuficiente en suplir sus necesidades con el fin de estar en confort	Proactivo en buscar su confort
Le gusta la customización	Memoria emocional	Proactivo y anticipativo a su futuro	Su momento favorito del día es la autoexploración de intereses
Territorial e individualista: - Espacios - Pertenencias - Personas	Posee memoria emocional	Precavido frente al futuro	Si no tiene interés no participa. La insistencia le hace perder el interés.
Personalización como eficiencia.	Presencia de simbolizmos	Activo en su aprendizaje	Desarrolla su presente para estar en comodidad en su futuro
Necesita expresar (tangibilizar) su mundo interior: - Cuando no lo logra se va dentro de su cabeza - Cuando lo logra se concentra	Simbolismos	Cuando algo le gusta busca oportunidades para volver a él	Determinate con lo que s epropone. Futuro definido por si mismo
Se apropia de las herramientas que tiene a su alcance para crear (Se adapta con facilidad)	Presencia de simbolizmos	Autosuficiente con sus necesidades inmediatas	Siguen instrucciones porque tienen, no porque quieren: Deben ser simples.
		Cuando las intruccionen no son de su interés, necesita un constante recordatorio para terminarlas	Hace cosas que no quiere mientras no sea un problema para elle y su comunidad
		Gran adaptabilidad a las reglas	Es capáz de seguir intruccionen de la comunidad. Pero cuando no puede se siente tonte.

6

LICEO SANTA MARÍA DE LAS CONDES



7

COCREACIÓN ESTUDIANTES

El taller se desarrolló de la siguiente manera:

SENTIR

Inicio: Ejercicios de movimientos corporal con el fin de sacar a los estudiantes de la atmósfera cotidiana y posicionarnos en predisposición a una nueva experiencia

Meditación guiada: Los estudiantes se taparon los ojos y se posicionaron en distintas partes del espacio según más les acomodara. Luego se les hizo una narración que los llevaba a su lugar ideal, “un lugar en donde te sientas tranquila/o, segura/o y sea perfecto e ideal para ti”. Luego cuando ya estaban en ese lugar se les invitaba a hacer lo que más les gustaría hacer en ese lugar y para esto que pensarán en todas las cosas que necesitarán para poder hacerlas. Luego se les dejaba jugar en ese espacio para volver unos minutos después a la realidad.

HACER

Cuando despertaban se les pasaba una hoja doble carta en la cual a partir de legos y lápices tenían que mostrar cómo era ese lugar y qué cosas habían y hacían ahí.

COMPARTIR

Luego al terminar contaban y narraban al grupo que es lo que habían vivido en ese espacio. Concluían con una palabra que representara su experiencia.

REFLEXIONAR

A partir de esa palabra, desarrollaban una lluvia de

ideas de todas las cosas que significaban para ellos y ellas esas palabras.

Este taller se llevó a cabo en tres ocasiones. La primera sesión fue con 10 niñas en la sala de clases, la segunda con 6 niñas en el patio de los prekinder y la tercera con 2 niñas y 4 niños en el patio de los estudiantes de media. Lamentablemente por el tiempo académico de los niños es que no se pudo desarrollar uno sólo con ellos, sin embargo en el que se desarrolló de manera mixta se pudo observar que los resultados eran bastante similares.

Resultados importante a destacar es que de los 22 casos, solo en 2 ocasiones necesitaron de herramientas para realizar esta actividad ideal en el espacio ideal, el reto de los estudiantes su actividad ideal era la apropiación del espacio, que por lo demás eran muy diversos, respondiendo a las necesidades de cada uno mostrándose bastante ligado a un usuario en específico.

Luego de hacer un análisis y sistematización de la última etapa, en donde representaban toda la experiencia que habían vivido en la ejercicio en una sola palabra, y luego a partir de ella desplegaban una lluvia de ideas que se relacionarán al significado que ellos le entregaban a esa palabra.

8

COCREACIÓN DOCENTES

La co-creación se realizó en la sala de reuniones de la coordinadora académica del segundo ciclo, en conjunto a los docentes de tecnología, arte, música y educación física. Para esto se utilizaron las etapas y principios de la psicoplástica por lo que el taller se desarrolló de la siguiente manera:

SENTIR

Meditación guiada: Los docentes se taparon los ojos sentado alrededor de una mesa. Luego de la conexión con ellos mismos, se les hizo una narración que los llevaba 100 años al futuro, en donde ellos construyen su nave y aterrizaron en un establecimiento educacional. Este lugar lo observaban para luego acercarse a los niños y preguntarle cual es el mejor momento del día para ellos y pedirles que lo lleven, cuando llegan a ese lugar se les pregunta por qué están haciendo los niños, que herramientas utilizan, cómo las usan, cómo es y en donde está la imagen del profesor, cómo interactúa con los niños. Luego de unos minutos de recorrer este lugar se volvían a su nave para volver a la realidad.

HACER

Cuando despertaban se les pasaba una hoja doble carta en la cual a partir de legos y lápices tenían que mostrar cómo era ese lugar y qué cosas habían y hacían ahí.

COMPARTIR

Luego al terminar contaban y narraban al grupo que es lo que habían vivido en ese espacio.

Concluían con una palabra que representara su experiencia.

REFLEXIONAR

A partir de esa palabra, desarrollaban una lluvia de ideas de todas las cosas que significaban para ellos y ellas esas palabras.

9

TABLA COMPLETA DE REQUERIMEINTOS



