



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

tanguardia

Experiencia integral que ayuda a empoderar a las
niñas pertenecientes a lared Sename

Francisca Brito
Profesor Guía: Luis Andueza.

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñadora.
Julio, 2021 - Santiago, Chile.

GRACIAS

Quiero agradecer a mis amigos del colegio y familia por todo el apoyo durante estos cinco años de carrera. En especial a mi hermana Florencia que, cuando pasé por Arte y decidí rendirme con entrar a Diseño en la Católica, me dijo que fuera fuerte, que viera las cosas que me gustan y que según ella el diseño era lo mío. Ojalá así lo sea.

A Sembrar Futuro, fundación que me abrió las puertas y un poco los ojos en todo lo que implican las residencias Sename.

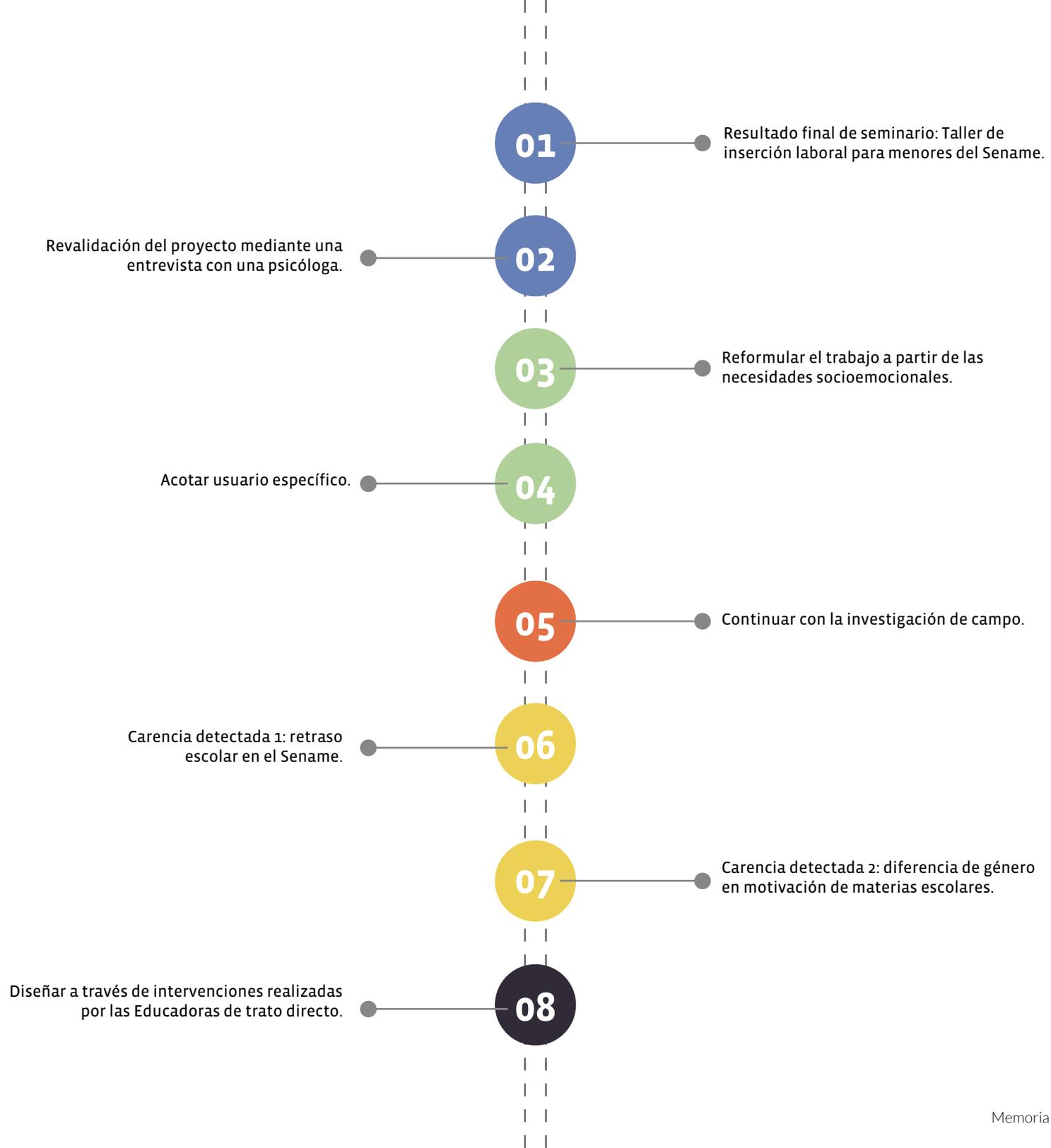
Gracias a Luis por su flexibilidad, disposición y ánimos en los momentos en que para mí todo se veía negro.

También quiero destacar a mi primera amiga que tuve en taller uno, mi querida Rosario González, quien fue un pilar importante para poder ser yo misma en el principio y trayecto de la carrera.

Y, por último, agradecer a mis amigas, las que se titulan conmigo, las que taller dejó atrás y a las que se fueron de Lo Contador, todas ellas forman parte de este tremendo proceso y me las llevo en el corazón.

Índice:

2	Agradecimientos.	45	Metodología Steam.	96	03 Simón y Tomás.
4	Pivoteo.	52	Entorno.	98	Propuesta:
5	Introducción.	53	Usuarios.	99	Identidad gráfica.
8	Marco teórico:	54	Qué, porqué, para qué.	101	Elementos Tangara
9	Hogares residenciales.	55	Cáncer del proyecto.	102	- manual de instrucciones
11	Infancia en problemas.	56	Objetivos.	103	Implementación.
12	Protocolo vs realidad.	57	Ideación.	104	Canales
14	Organismos involucrados y su impacto.	61	Material didactico y		- Página web
15	Técnicas de reparación de maltrato.	63	elementos de apoyo:		- Redes sociales
16	Habilidades socioemocionales y su importancia.	68	01 Puzzles.	106	Canvas.
22	Segregación de las niñas.	74	02 Animales.	109	Modelo de negocios.
24	Formulación del proyecto:	79	03 Mandalas.	111	Proyecciones
25	Problemática.		04 Búsqueda	114	Conclusiones.
26	Oportunidad.	84	Antecedentes/Referentes.	115	Bibliografía
27	Contexto escolar.	86	Elementos.		
34	Malla curricular seleccionada.	87	Motivaciones.		
41	Metodología Casel.	88	Metodología: Doble Diamante.		
44	Arteterapia.	91	Testeos.		
		93	01 Encuesta		
		94	02 Martina, Manuela y Camila.		



Introducción

autoestima académica

equidad de género

motivación

convivencia escolar

En Chile la Ley de la Calidad de la Educación definió claros indicadores de evaluación para el Desarrollo Personal y Social en los establecimientos. Dentro de estos indicadores podemos destacar tres: primero, la autoestima académica y motivación, luego el clima de convivencia escolar y, por último, la equidad de género. Dichos indicadores se deben a que muchas veces los establecimientos centran sus energías en que sus estudiantes adquieran conocimientos y logren potenciar sus habilidades académicas dejando de lado otro tipo de procesos como el de desarrollar y usar habilidades socioemocionales.

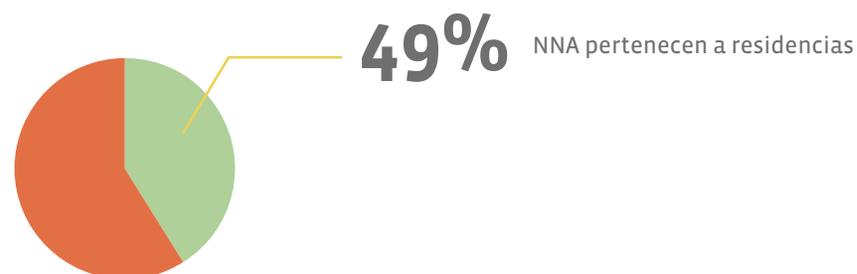
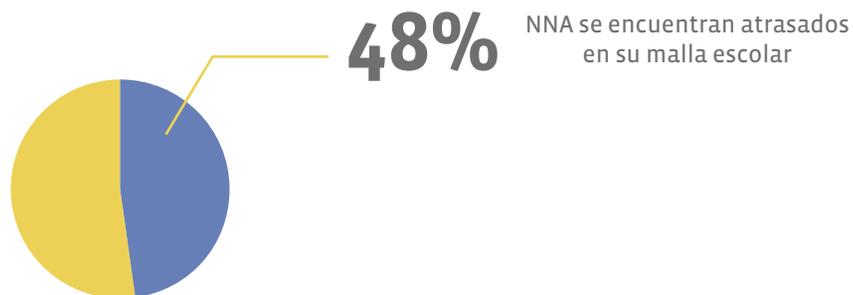
Al mencionar habilidades socioemocionales se refiere a las herramientas que permiten a las personas entender y regular sus emociones, comprender las de los demás, sentir y mostrar em-

patía por los otros, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones responsables, así como definir y alcanzar metas personales (CASEL, 2017).

Además, en el aspecto de convivencia escolar, se genera una brecha de aprendizaje entre hombres y mujeres a partir de los 13 años como lo revela la prueba PISA que muestra que los hombres obtienen mejores notas en comparación con las mujeres. Esto produce que las niñas comienzan a perder su motivación y ganas de involucrarse con materias del área matemática, ciencia y biología, entre otras. Y a largo plazo dichas diferencias de aprendizaje se manifiestan en un mayor número de hombres que estudian carreras matemáticas y científicas comparado con las mujeres. (Fullarton, 1993; Willis, 1995; Thomas, 2000).

Llevando el caso de brecha escolar a un caso más extremo, el siguiente estudio busca centrar su atención en el Servicio Nacional de Menores quien el año 2020 trabajó con 189.726 niños, niñas y adolescentes (NNA), de los cuales la gran mayoría, 180.854 pertenecen al área de Protección de Derechos. Del total pertenecen a familias de acogida un 59% y a casas residenciales un 49%. Otra característica que se destacó para la realización del proyecto es el alto porcentaje de retraso escolar que poseen los niños que pertenecen a dicha institución, llegando a casi la mitad de estos con un total de 48% de los niños, niñas y adolescentes que se encuentran atrasados en su malla escolar. Es decir, pertenecen a otro curso el cual no corresponde a su edad.

Por tanto, dichos tres componentes dan origen a este proyecto el cual tiene por objetivo generar por medio del diseño una disminución en la brecha del aprendizaje dentro de las residencias del Sename, potenciando el entendimiento de diversas materias escolares como matemática, ciencias naturales, tecnología y educación física y salud, a partir del desarrollo de cuatro instancias de juego y generando un aprendizaje integral por medio del desarrollo de diversas habilidades socioemocionales como la autoconciencia, autogestión, conciencia del otro, relaciones sociales y la comprensión del otro como una forma de fortalecer dichos pilares para el desarrollo de su vida adolescente y adulta.



*Informe observatorio de infancia, niñez y adolescencia Fundación Oportunidad.

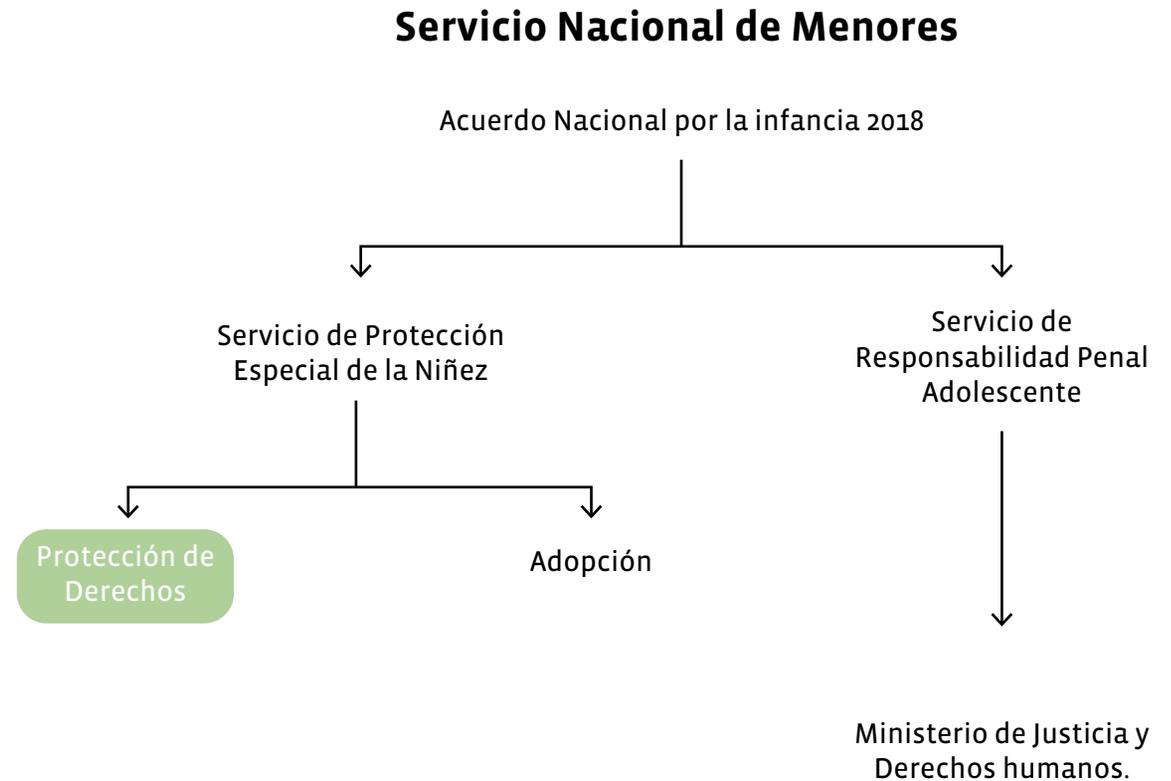
* Cuenta pública Sename 2020.

Marco Teórico

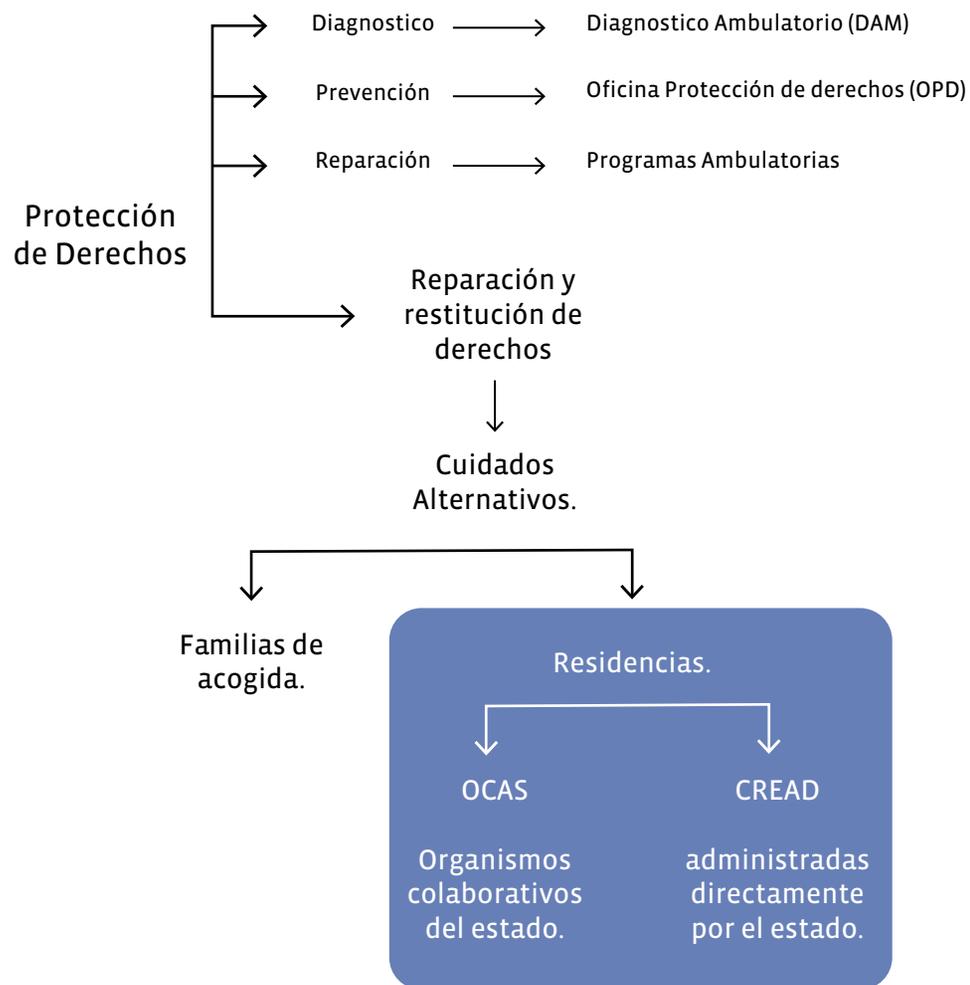
Hogares residenciales.

Dentro de la red del Servicio Nacional de Menores se encuentra el “Servicio de Protección Especial de la Niñez”, como fue nombrado anteriormente. Esta entidad se encarga de velar por los derechos de los niños, niñas y adolescentes los cuales han sido previamente vulnerados. Dentro de esta existe una red de programas que ofrecen diversas opciones que busca resolver los diferentes tipos de maltratos, los cuales se abordan tanto desde los centros Sename y una red de organismos colaboradores del Estado como de fundaciones privadas y particulares. Cada uno de estos centros está enfocado en diferentes situaciones de vulneración de derechos, con diferentes características, complejidad y contextos de territorio en donde se han sido vulnerados los menores de edad.

Para lograr abarcar desde la protección con una mirada integral y de manera nacional existen más de doscientos centros llamados “residencias”, siendo estos de carácter permanente y más de novecientos proyectos ambulatorios en los cuales se busca restituir los derechos de los NNA sin sacar al menor de su hogar, sino que solo durante algunas horas del día o de la semana, generando acompañamiento y supervisión sin la



(Fuente: Elaboración propia, 2020)



necesidad de alejar al menor de su núcleo familiar.

Las residencias o comúnmente llamado “hogares” se caracterizan por ser un cuidado alternativo al que debiese tener un menor. Este es el último recurso que se utiliza a la hora de velar por la seguridad de un niño, niña o adolescente ya que lo que se busca antes de llegar a esta opción es que el menor pueda quedarse con algún familiar quien pueda brindarle comodidad para poder desarrollar su vida. El objetivo de las residencias es garantizar la reinserción familiar de los niños, niñas y adolescentes que se atienden para poder contribuir y restituir el derecho de vivir en familia, a través de la atención de un personal calificado y preparado para cuidar de los menores a su cargo. Este personal debe trabajar desde el buen trato, poseer una convivencia protectora desde el afecto positivo promoviendo tanto la identidad individual como las habilidades sociales. En un principio dicha estadía puede ser de forma transitoria, aunque muchas veces termina siendo una decisión definitiva.

Por otra parte, el Servicio Nacional de Menores incluye una línea de programas ambulatorios para menores de edad. Dichos programas buscan acompañarlos y generar un seguimiento de los casos de manera mensual, semanal e incluso diaria, dependiendo de las necesidades y contexto de cada menor.

(Fuente: Elaboración propia, 2020)

Infancia en problemas

Cuando el niño, niña o adolescente es separado radicalmente de su núcleo familiar y zona de confort se crea una problemática silenciosa donde muchas veces se puede generar la imposibilidad de desarrollar lazos de confianza, apoyo, empatía o solidaridad en este nuevo lugar donde se busca restituir sus derechos que han sido vulnerados con anterioridad. Este sistema de protección no potencia, por diversos factores, la posibilidad de reconstruir los vínculos que el menor ha perdido desde su raíz con historias de violencia, vulnerabilidad, abandono, separación u olvido.

Pero ¿A qué edad ingresa un niño o niña al Servicio Nacional de Menores?

En nuestro país según la ley son diferentes razones para poder saber con cuál de los dos padres se debería quedar un niño o niña después de una separación de estos. Sin embargo, cuando ninguno es capaz de garantizar un apoyo real para el niño o niña, esto ya sea causado debido a problemas psicológicos, violencia o consumo de drogas y dicho infante se ve expuesto a una grave vulnerabilidad de sus derechos, es derivado al Sename.

Dentro del Sename existen dos amplias vías. Por un lado, existe el “Servicio de Responsabilidad Penal Adolescente” el cual se encarga de la justicia para niños entre 14 y 17 años que han infringido la ley a cargo del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Por otro lado, existe el “Servicio de Protección Especial de la Niñez” a cargo del Ministerio de Desarrollo Social donde está nuevamente dividido entre “Adopción” y “Protección de derechos”. En ambos se encuentran niños, niñas o adolescentes los cuales han visto sus derechos vulnerados y para poder protegerlos se le redirige a algún centro del Sename, siempre y cuando no haya alternativas de protección familiar.

No existe un procedimiento tipo ya que todo NNA tiene una historia detrás personal e irrepetible, pero se comienza un seguimiento cuando existen distintos llamados de atención desde los padres, como negligencia, violencia Intrafamiliar, maltrato o víctimas de delito contra su indemnidad sexual, entre otras.



(Fundación Sembrar Futuro, 2019)

Protocolo vs realidad

En nuestro país día a día los menores que debieran ser cuidados y protegidos de maltratos de sus cuidadores, en residencias del Sename vuelven a ser víctimas de la vulneración de sus derechos. Este fue el resultado de un informe que realizó la Policía de Investigaciones (PDI) en el año 2017 en donde fueron investigados más de doscientos hogares. Donde en un 100% de centros que son administrados por el Sename y el 88% que son administrados por particulares, se presentaron 2.071 abusos de los cuales 310 pertenecen a abuso sexual.

En los mismos hogares que dependen del Sename el documento realizado por la PDI declara que se han cometido “de manera permanente y sistemática acciones que lesionan los derechos de los niños, niñas y adolescentes” y que en un 50% de las residencias a nivel nacional se han cometido abusos sexuales. Dicho informe de la policía de investigaciones se llevó a cabo debido a las 1.313 muertes en centros de Servicio Nacional de Menores entre el año 2005 y 2016. Así quedó demostrada la gravedad del asunto que afirma la violencia sistemática hacia los menores desde un recinto que debe velar por sus derechos, de igual forma que lo había declarado un informe realizado por la Organización de las Naciones Unidas en el cual se acredita que el

Estado chileno viola los derechos de los menores a los cuales debiera proteger. Dentro del informe realizado por la PDI cabe rescatar que se consideraron 240 establecimientos de un total de 241 que existen dentro de todo el territorio nacional en donde se abarcaron alrededor de 6.500 niños, niñas y adolescentes. Por lo mismo es altamente grave que se haya declarado que la violación sistemática se haya cometido en el 100% de las casas residenciales de acogida que son administradas de primera mano por el Sename, lo cual demuestra que no es una proyección ni una estimación debido a que constataron la realidad de cada centro.



Organismos involucrados y su impacto.

Dentro de la red del Sename existen ciertos organismos colaboradores denominados OCAs los cuales están compuestos por individuos jurídicos y no tienen fines de lucro dentro de la organización misma, pero sí reciben fondos desde el Estado, para potenciar el sistema público donde incluso mantienen residencias de la institución en las cuales viven niños, niñas y adolescentes complementando su financiamiento con donaciones desde privados. En el último registro público de octubre del 2020 del Sename se pueden rescatar 872 OCAs actualmente en funcionamiento de las cuales en su mayoría son organizaciones sin fines de lucro, después instituciones públicas y en su mayoría personas naturales.

La mayor parte de estas se registró el año 2003 y luego de este año se han ido integrando aproximadamente 40 nuevos organismos en promedio cada año.

Muchas organizaciones se han perfeccionado debido a la calidad de sus profesionales e infraestructura, permitiéndoles ganar más licitaciones de presupuesto gracias al nivel que han obtenido. Por otro lado, existen instituciones privadas que trabajan día a día con realidades complicadas luchando con todo su esfuerzo por la dignidad de los NNA y, aun así, tienen un presupuesto deficiente lo que les genera dificultad para crecer y así poder abarcar a un mayor número de menores vulnerables. Esta brecha que se

genera en la repartición de los recursos de las organizaciones es considerable, lo que provoca que las organizaciones grandes se vuelven más grandes aún, causando un daño colateral en las organizaciones más pequeñas, las cuales se estancan y se quedan en este círculo vicioso. Además, desde las residencias de mayor tamaño se generan deficiencias ya que pese a tener un mayor alcance no se logran las medidas necesarias de dignidad para cada individuo. Esto se debe a la carencia de la fiscalización donde no existe un respaldo o un seguimiento real de los y las integrantes de cada una de las 241 residencias del país.

(Unsplash, kychan he Wnals, 2019)



Técnicas de reparación de maltrato.

Según la Organización Mundial de la Salud, se necesita un enfoque multisensorial donde los programas sean eficaces desde el apoyo hacia los menores y mientras antes se puedan realizar dichas capacitaciones en la vida de un menor, mayores son las ventajas que estas le puede aportar el individuo, ya que desde estas se genera un desarrollo cognitivo mayor con competencias conductuales y sociales además de logros en su propia educación, volviéndose más consciente del entorno y de sí mismos.

Habilidades socioemocionales y su importancia.

En el 2012, el Sename realizó un trabajo de investigación para reencantar a los jóvenes con la educación ya que muchos de ellos cuentan con experiencias escolares negativas y son desertores del sistema formal de educación. Se pensó como necesario el uso de una metodología más lúdica y menos escolarizante, y se puso en práctica una propuesta pedagógica diferente e innovadora para con niños y sus respectivas necesidades educativas. “Se entiende al joven como un sujeto de derecho con recursos, limitaciones y potencialidades que pueden ser trabajadas a través de una metodología que integra lo cognitivo con lo afectivo, y fortalece sus habilidades personales y sociales.” (Sename, 2012)

Dentro del proyecto se visualizaron no sólo las opiniones del equipo de profesores de la Asociación Chilena Pro Naciones Unidas sino también a los distintos actores del Centro, incluyendo los jóvenes estudiantes.

Destacando aspectos importantes de la educación basada en las habilidades socioemocionales para así poder utilizarlas dentro del trabajo educativo con NNA, según las experiencias sistematizadas por el equipo de profesores de ACHNU.

(Unsplash, Charlein gracia, 2018)



1.

Crear en las capacidades de los jóvenes y crear vínculos afectivos.

“Sería fácil caracterizar a los adolescentes del Centro sólo desde sus deficiencias, como la falta de normas y de hábitos disruptivos, modos de convivencia inadecuados, baja autoestima, problemas de concentración, entre otras cosas. Pero el equipo cree que es importante romper con esta tendencia de centrarse demasiado en la “carencia” y en el “déficit” en vez de destacar sus fortalezas y potencialidades. Muchos de los jóvenes están acostumbrados a ser considerados

como los “malos”, “inútiles”, sin capacidad para aprender etc. Pero es primordial no rotularlos en forma negativa, sino entender que su conducta a veces es inadecuada y sin embargo no por esto hay que dejar de creer en sus capacidades.” (Sename, 2012). Así mismo el equipo de profesores cree que es indispensable crear un vínculo de confianza y mutuo respeto con los NNA con quienes trabajan porque es la base para cualquier proceso pedagógico.

2.

Enfrentar la desmotivación y poner límites.

Trabajar la ansiedad y la falta de interés y concentración de los niños, niñas y adolescentes es uno de los desafíos más grandes de los profesores y de los educadores de trato directo, por eso las clases motivadoras y el constante diálogo con los NNA son una de las principales herramientas, sin embargo, el mayor impedimento es que los mismos NNA sientan miedo a fracasar.

“Es que tienen muy poca tolerancia a la frustración, entonces, presentarles una guía de trabajo es presentarles un conflicto cognitivo y no se arriesgan a hacerlo. Bueno, también por la historia previa que tienen en sus colegios que son frustrantes, tienen una resistencia a abrirse y a equivocarse, de hecho, quieren siempre tener la respuesta correcta, porque equivocarse para ellos es como que uno le diga que no sirva para nada.” (Profesora del Sename, 2012)

3.

La Metodología Interaccional Integrativa en la práctica.

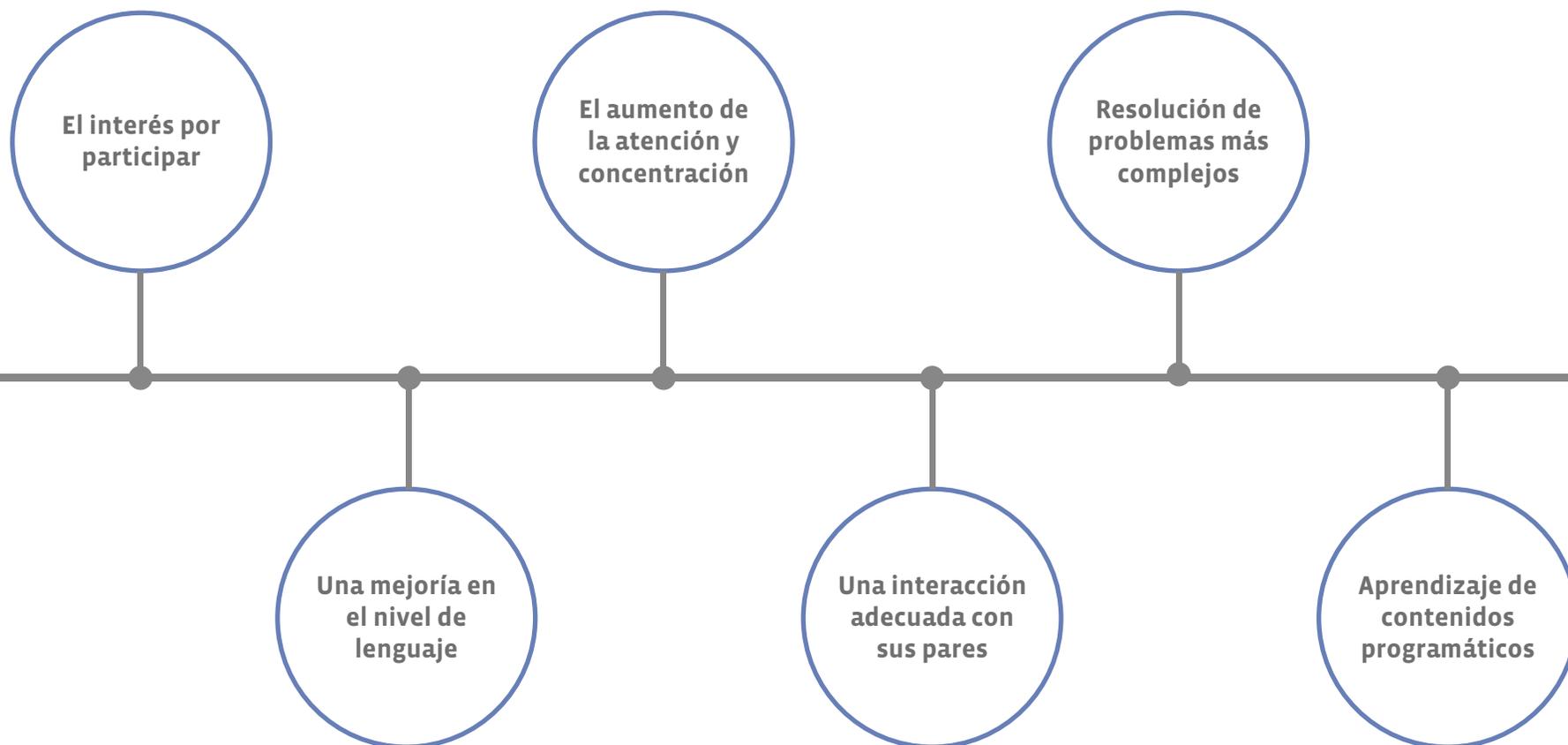
Posee una forma abierta de abordar el conocimiento, que en un principio los NNA demuestran un grado de resistencia. Se puede entender dicha respuesta debido al cambio de residencia sin embargo con el tiempo se logran establecer los límites y los NNA comprenden de manera efectiva la metodología de trabajo.

“El hecho que nosotros le digamos “chicos, aquí no hay respuestas malas, sino respuestas distintas” los deja helados. Y ha sido una cuestión súper rica, en cuanto, por ejemplo, a la elaboración de textos creativos, nos hemos encontrado con sorpresas de literatos pero notable. Los chiquillos cuando descansan de esa autocensura, logran resultados fantásticos, pero no es fácil.” (Profesor del Sename, 2012)

Debido a estos tres puntos el marco conceptual del proyecto debe sustentarse en una propuesta pedagógica que se construye desde la

importancia de los derechos y un enfoque sociocultural en la educación como lo declaran psicólogos y pedagogos del siglo pasado. Por una parte se encuentra Lev Vygotsky quien afirma que “el aprendizaje ocurre en un contexto social, en la interacción entre el individuo y la cultura”. Por otro lado está el concepto del pedagogo Paulo Freire quien habla sobre el diálogo como la esencia del enseñar y la fe que se deposita en la persona que es capaz de aprender y cambiar. Además, se encuentra la teoría constructivista planteada por David Ausubel y César Coll que promueve la participación activa y la reflexión de los estudiantes para la construcción de aprendizajes significativos. Por último, desde el área de la biología y a partir del entendimiento del chileno y Premio Nacional de Ciencias en 1994 Humerto Maturana quien destacó la idea de las emociones como la base del aprendizaje y su importancia en la pedagogía.

El cumplimiento de los objetivos nombrados anteriormente se demostrará a través de las conductas expresadas por los mismos NNA donde el o la educadora podrá notar fácilmente como es:



Trabajando a través de una metodología pedagógica integral interactiva que:

1. Su base es el afecto.

2. Se tome en cuenta el contexto social y cultural.

3. Tomar en cuenta ritmos y estilos de aprendizajes.

4. Se logra fomentar la reflexión, el diálogo y la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

5. Adaptación de los contenidos y la metodología a las características y necesidades.

6. Potenciar las habilidades sociales y características personales positivas.

Para lograr dichos objetivos se debe trabajar en la realización de un contexto pedagógico desde un trabajo integral el cual busque abarcar cinco puntos trascendentales: lo cognitivo, lo afectivo, lo social, lo artístico y lo práctico. Para ello se puede integrar las artes y características prácticas del aprendizaje dejando detrás las enseñanzas únicamente teóricas. (Sename, 2017).

Segregación de las niñas

Desde distintas pruebas realizadas por la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) para poder generar una medición del aprendizaje se ha demostrado que las niñas suelen tener un rendimiento más bajo comparado con sus pares hombres en áreas como ciencias y matemáticas. De igual manera las niñas demuestran tener una baja percepción de autoeficiencia en las tareas del área científica y altos niveles de ansiedad cuando deben enfrentarse a tareas matemáticas a diferencia de sus pares hombres, sin embargo, son más cercanas a la realización de cuidado de otros y de aspectos cualitativos artísticos de una solución.

(Unsplash, Taylor Wilcox, 2019)



En dicho contexto, existen variadas opciones de programas con un enfoque de género que suelen priorizar el uso de las artes y las ciencias. Debido a que contar con aquellos dos enfoques tanto el artísticos y analítico genera un acercamiento de las niñas hacia las áreas científicas. A pesar que en la educación inicial, es decir, los primeros tres años de vida, no se muestra mucha diferencia en autoeficacia en ciencias y matemáticas, dicha brecha entre hombres y mujeres suele aumentar entre los 11 y los 15 años de edad, generando un papel crucial a la educación básica y media de las niñas, para que estas puedan desarrollar sus intereses y capacidades.

Pero, ¿cómo reforzar la autoeficacia? Según la Fundación Chile esta se debe reforzar mediante experiencias positivas, y una vez que se comienza a trabajar en su fortalecimiento, mayores son los desafíos que las mismas estudiantes se plantean y es aún más fuerte su compromiso con llevarlos a cabo.

Esto se puede lograr desde el uso transversal de materias, es decir lograr explicar un concepto a través del uso de otro. Lo cual genera un mayor atractivo para quienes no se identifiquen tanto en algunas materias como en otras, facilitando la conexión de los procesos de pensamiento lógico y la creatividad de los niños y niñas para poder superar dicho distanciamiento con ciertas materias en específico. Ayudando a desmentir esta distancia que se crea entre el pensamiento lógico y la creatividad como bien lo hizo Leonardo Da Vinci o el chileno Nicanor Parra.

Formulación del proyecto.

PROBLEMÁTICA

Educación en problemas

Como se menciona anteriormente un porcentaje importante de los niños, niñas y adolescentes que son parte del Servicio Nacional de Menores se encuentra al margen del sistema escolar, llegando casi a la mitad con un 48% de los NNA se encuentran con un desfase escolar, además de diferencias notables entre los cursos aprobados y los conocimientos realmente adquiridos, es decir muchos pese a haber superado ciertos cursos escolares no poseen las habilidades mínimas que se deben adquirir al terminar cada uno de estos, llegando a resultados tan negativos como el analfabetismo por desuso. Son, en su gran mayoría, desertores del sistema educacional formal debido a que su estructura organizativa, rígida y autoritaria no ha sido capaz de contenerlos, por el contrario, ha contribuido en un proceso de estigmatización, agresión o expulsión, alejándolos aún más de cualquier tipo de establecimiento educacional futuro.

Para la gran mayoría de los niños, niñas y adolescentes el asistir al colegio significa una experiencia desfavorable, ya que muchos dejaron de asistir a sus establecimientos escolares debido a la desmotivación que les surge a raíz de tener problemas de conducta y/o de aprendizaje, o también por diferentes problemas en su núcleo familiar que les obligaba en algunos casos, a trabajar y/o delinquir, para aportar monetariamente en sus casas.

Tanto los niños como las niñas desarrollan un sentimiento negativo con respecto a la idea de asistir a clases debido a la desmotivación que muchas veces les produce el contexto y entorno que les rodea. En este sentido puede comprender la desescolarización siguiendo

los planteamientos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) como “Un proceso de alejamiento y de abandono paulatino de un espacio cotidiano –como es la escuela– que implica también el abandono de ciertos ritos personales, familiares y escolares que inciden en el desarrollo de la identidad y la proyección personal de un niño o joven” (UNICEF, 2000, p. 13).

Asimismo, en este contexto se logró investigar que la deserción o el desfase escolar es resultado de un trauma que nace desde el contexto familiar y social al cual el NNA se ve expuesto y dada su naturaleza técnica el o la menor comienzan a dejar de lado tanto sus motivaciones como responsabilidades. La causa de sus incumplimientos se debe a la carencia no solo de conocimientos académicos sino también a la falta de desarrollo social y emocional.

El hecho de pertenecer a una residencia, es decir el cambio de realidad espacial y emocional para un niño suele desembocar en cambios drásticos de personalidad todavía más difíciles de manejar que los causados por su entorno familiar, debido a que el menor entra en una nueva instancia de de retraumatización a la cual se le suma el trauma del porqué ingresar a la residencia. Debido a estas dificultades nace la necesidad de lograr proveer un método que les permita aprender amablemente desde el juego y las posibilidades de diseño como una respuesta a esta inquietud.

OPORTUNIDAD

Desarrollo integral

Dentro de la institución del Servicio Nacional de Menores existe un profundo trabajo acerca del cómo potenciar la educación de los menores pertenecientes a la red, dicho trabajo se incrementó hace más de catorce años a través de un proyecto transversal. Dicho proyecto es ejecutado por la Asociación Chilena pro Naciones Unidas, en donde se trabaja para reencantar a los NNA con su educación. Debido a que muchos de estos han pasado por experiencias escolares negativas y muchas veces suelen incluso dejar de formar parte del sistema de educación formal.

Asimismo, por medio de esta investigación se reveló la necesidad de utilizar una metodología más lúdica y menos tradicional para poner en práctica una propuesta pedagógica distinta e innovadora para lograr comprender a los NNA desde sus necesidades educativas. Se logra entender a los NNA como personas que poseen recursos, limitaciones y potencialidades que pueden ser abarcados a través de un procedimiento que integre lo cognitivo con lo afectivo, y fortalezca las habilidades personales y sociales.

Logrando volver a cautivar a las niñas con el aprendizaje, elevando su autoconcepto y fortaleciendo habilidades sociales y emocionales a partir de un espacio educativo flexible desde la tolerancia y el afecto, el cual debe previamente considerar el contexto social y cultural al cual pertenecen las niñas pertenecientes a la red, y reformular los contenidos y métodos a utilizar, para poder abordar de forma más consciente las características, necesidades y distintos tiempos de aprendizaje de las niñas. En conclusión, se busca trabajar desde una propuesta educativa capaz de abarcar las necesidades sociopedagógicas que la mayoría de las niñas del Sename suelen requerir.

Sumando los distintos elementos, queda abierta la posibilidad de crear una experiencia amable y cercana a las niñas a través de la creación de una nueva actividad que les permita conocer una nueva metodología de aprendizaje y convivencia con sus compañeras facilitando la creación de nuevas instancias de trabajo en equipo y de conocimiento personal.

Contexto Escolar

Considerando las necesidades y falencias planteadas anteriormente, nace la oportunidad de diseño de crear una nueva experiencia educativa desde la recreación para niñas que viven parte o la totalidad de su tercera infancia en residencias del Servicio Nacional de Menores.

Debido a esto surge el desafío de diseño desde la siguiente pregunta ¿Cómo se podría fomentar las habilidades académicas y emocionales de los menores con el fin de generar confianza en ellos mismos? Desde la exploración individual y grupal y al mismo tiempo desde la búsqueda a la respuesta a esta pregunta se enfoca el objetivo del proyecto, donde se busca crear una experiencia análoga educativa a través del diseño de desafíos, que logre fomentar la autovalidación en menores vulnerados que se encuentran en casas de acogida.

Para el desarrollo de este proyecto se busca trabajar desde la malla curricular actual que da el gobierno de Chile para los niños y niñas desde los 7 hasta los 11 años, es decir desde segundo a quinto básico. Desde esta se deben trabajar los objetivos es decir que debe aprender las alumnas en cuestión al finalizar cada curso desde los contenidos y conceptos que se debe abordar las respectivas actividades a través de una metodología didáctica que facilite el desarrollo de las competencias individuales de cada una como las grupales desde la sociabilización.

Es importante entender los fundamentos de las Bases Curriculares 1° a 5° en Educación Básica tanto en áreas como Matemática, Ciencias Naturales e Historia, Geografía, Ciencias Sociales, Educación Física y Salud y en Tecnología.

La Ley general de Educación promulgada el 2009 contiene nuevos estándares al currículum nacional escolar, resultado de años de cuestionamiento sobre la calidad de la educación por parte de la Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza (LOCE). En específico buscan mejorar desde las siguientes bases las cuales fueron extraídas del artículo redactado por el Ministerio de Educación en agosto del 2011, llamado fundamentos y bases curriculares en educación básica.



(Unsplash, Alan Rodriguez, 2021)

1.

Nueva estructura del ciclo escolar: La nueva Ley General de Educación (Ley 20.370) establece una nueva normativa respecto de los instrumentos curriculares que deben ponerse a disposición del sistema escolar. Esta normativa se refiere, en primer lugar, a una nueva estructura del ciclo escolar, que redefine la Educación Básica y le otorga una duración de seis años. Las presentes Bases Curriculares obedecen a la necesidad de iniciar gradualmente el tránsito hacia la nueva estructura y entregar un instrumento curricular que responda a la nueva conformación del ciclo.

2.

Nuevos Objetivos Generales para la Educación Básica: La nueva estructura modifica en la ley los Objetivos Generales para esta etapa. **Estos se plantean como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permitirá a los alumnos avanzar durante el ciclo en el desarrollo de diversos aspectos, tanto en el ámbito personal y social como en el del conocimiento y la cultura.**

3.

Modificación de las categorías de prescripción curricular: las Bases Curriculares deben definir, para cada año o nivel, **Objetivos de Aprendizaje que conduzcan al logro de los objetivos generales establecidos en ella.** Los objetivos a alcanzar deben ser relevantes, actuales y coherentes con los objetivos generales. Esta opción está mejor alineada con la tendencia internacional en cuanto a la formulación curricular.

4.

Exigencia de salvaguardar el tiempo de libre disposición: La ley establece, además, que estas Bases deben asegurar una proporción equivalente al 30% del tiempo de trabajo escolar de libre disposición para los establecimientos que operen en el régimen de jornada escolar completa. De este modo, se garantiza **la libertad de los establecimientos para trabajar con programas propios y desarrollar proyectos educativos diversos si así lo prefieren.** El conjunto de Objetivos de Aprendizaje establecido para cada curso asegura a todos los estudiantes una experiencia educativa de calidad y, a la vez, evita utilizar la totalidad del tiempo escolar, según lo estipula la ley.

Por esto desde los cuatro puntos que se plantea desde el Ministerio de Educación en el año 2011 se busca abarcar en el proyecto principalmente los últimos tres, es decir:

01

● Generar nuevos objetivos específicos para la educación de las niñas, planteando las actividades como un todo, abarcando temáticas transversales desde el conocimiento de materias presentes en la malla curricular, mientras se ven enfrentadas a trabajar habilidades sociales que buscan que la alumna avance en su desarrollo cognitivo tanto individual como colectivamente.

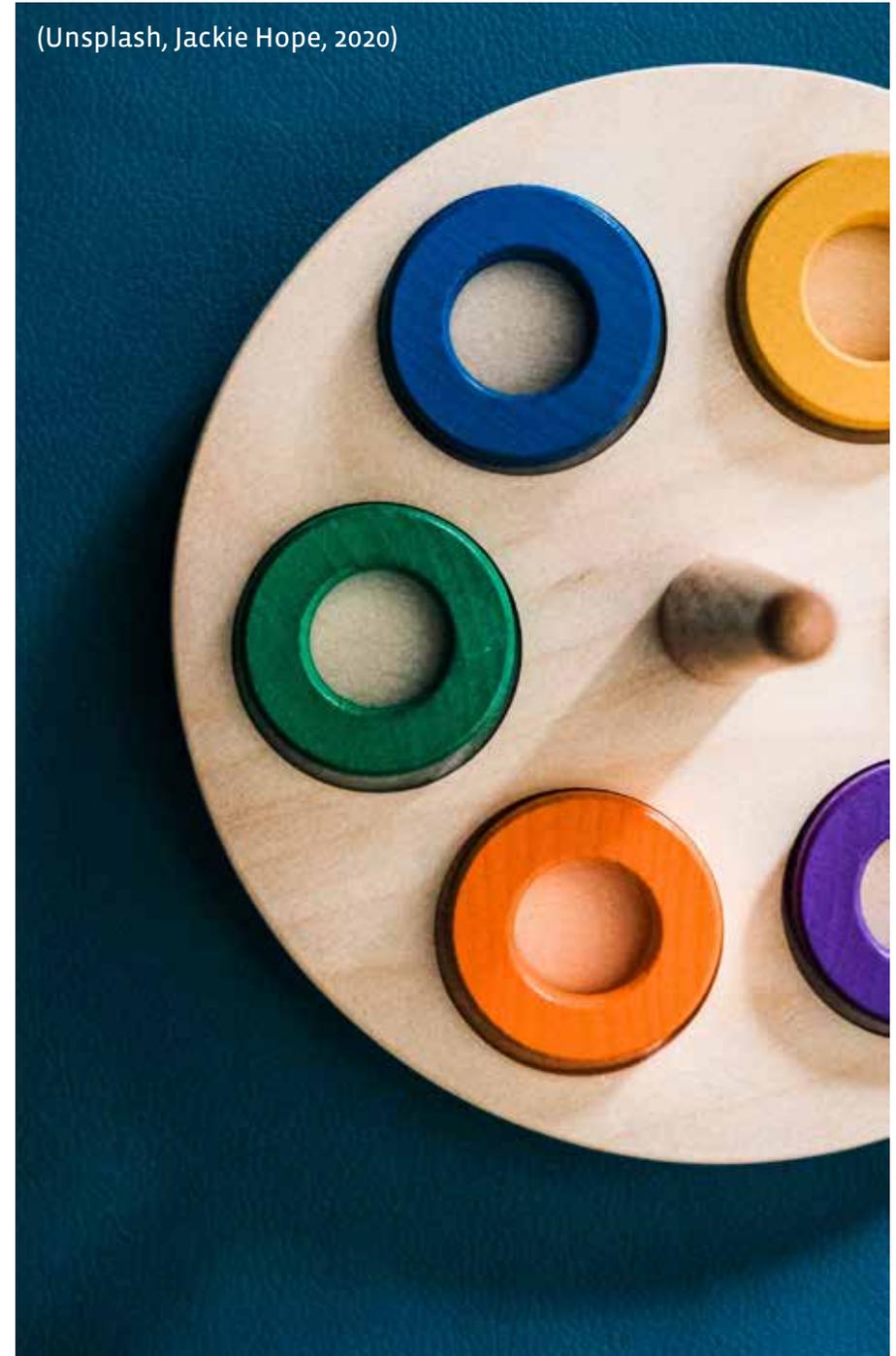
02

● Replantear los objetivos del aprendizaje desde actividades relevantes, atrayentes y coherentes donde las niñas sean capaces de generar una conversación alrededor de las actividades, que las invite a cuestionarse su entorno y la percepción que tienen de ellas mismas.

03

● Basándonos en la libertad de los establecimientos educacionales y residenciales de poder realizar programas propios, con la opción de trabajar proyectos desde las mismas instituciones.

(Unsplash, Jackie Hope, 2020)



La idea es orientar las actividades y desafíos hacia una educación más integral de las alumnas, tanto en las dimensiones intelectual, afectiva, cognitiva, social, cultural, moral y espiritual, abarcando las siguientes temáticas extraídas del Currículo Nacional donde se pueden encontrar diversos recursos para aprender y enseñar, según materia y año escolar. En base a estas se seleccionaron tres unidades de Matemáticas, tres unidades de Ciencias Naturales, una unidad de Tecnología, una unidad de Artes Visuales y dos unidades de Educación Física y Salud.

Todas las unidades seleccionadas fueron extraídas desde el curso de segundo básico hasta el de quinto básico con la idea de ser desarrolladas en grupos donde las niñas puedan tener tanto diferentes edades como diferentes conocimientos y se logre trabajar la comunicación entre estas, como se destaca en la educación Montessori donde la propuesta principal habla de que el trabajo del guía, en este caso la Educadora de trato directo con las niñas de las residencias se complementa con la relación que existe entre las niñas y los materiales donde la presencia de compañeras que tengan distintas edades promueve no solo la vida social de estas sino que también es un factor determinante según la Educación Montessori.

“El mayor perfeccionamiento de los niños se produce a través de las experiencias sociales”

(María Montessori ,1949).



(Unsplash, Note Thanun, 2020)

Además, se busca generar grupos “verticales” es decir de distintos cursos bajo el criterio de las sub etapas de desarrollo que propuso María Montessori debido a que los niños de distintas edades si poseen intereses y necesidades comunes lo cual está inspirado en la realidad familiar de los niños desde sus familias con sus hermanos, primos o familiares. Determinados grupos abordaron once unidades curriculares desde segundo a quinto básico con las siguientes materias.

Malla Curricular académica seleccionada:

(Unsplash, Annie Spratt, 2019)



Matemáticas

01

Reconocimiento de las figuras geométricas. (Tercero básico).

02

Conocer los números hasta el 1.000 (Segundo básico).

03

Los números decimales (Cuarto básico).

Tecnología

01

Elaborar diseños de objetos.
(Tercero básico)





(Unsplash, Joseph Guerrero, 2021)

Ciencias Naturales

01

Órganos internos del cuerpo humano.
(Segundo básico).

02

El sistema solar
(Tercero básico).

03

Características de los seres vivos.
(Segundo básico).

Educación física y salud

01

Juegos colectivo.
(Tercero básico).

02

Deportes individuales y colectivos
(Quinto básico).



(Unsplash, Alyssa Ledesma, 2019)



(Unsplash, Tylor Heery, 2021)

Artes Visuales

01

Materiales y herramientas .
(Segundo básico)

02

Uso de color y forma.
(Primero básico)

(Unsplash, Jess Bailey, 2017)



Existen distintos proyectos y herramientas en la educación los cuales sirven para generar un análisis base y así lograr inspirar este proceso. Dentro de los cuales se presentan diversas ideas desde el cómo educar a los niños y niñas, lo que demuestra de cierta forma cómo queda un poco obsoleta la educación tradicional, la cual está presente en la mayoría de los establecimientos de nuestro país. Desde este tipo de educación existe la función del profesor que es explicar las ideas, materias y conocimientos con un enfoque centralizado en la memoria del alumno para su aprendizaje, centrándose en la calificación del resultado final. Además la relación del alumno con el profesor es autoritaria y se fundamenta desde el estudiante como receptor de información todo esto en una sala donde se refuerza la individualidad sin fomentar la creatividad . Debido a que el profesor se transforma en la única fuente de información para la clase, al cual se debe obedecer e imitar. Este tipo de pedagogía constructivista posee un desarrollo de pensamiento propio deficiente y una baja independencia intelectual. (Botello, 2019)

Collaborative for
Academic
Social and
Emotional
Learning

Metodología Casel

Se busca trabajar desde la educación social y emocional, como lo hace la metodología Casel (es un acrónimo y significa Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning o Colaboración para el aprendizaje académico, social y emocional).

Desde esta metodología de enseñanza se busca mejorar la capacidad de los estudiantes para integrar sus habilidades, actitud y comportamientos con la finalidad de enfrentarse con éxito a las tareas y retos diarios. Así, el formato educacional, académico, social y emocional Casel está pensado para ser implementado tanto en colegios, clases, casa y extenderse por los distintos barrios. La idea es ayudar a los niños mediante Casel a relacionarse con los demás, ser empáticos, trabajar en equipo y dar lo mejor de ellos mismos, académicamente y en sus vidas.

El marco bajo el cual trabaja Casel se basa en cinco competencias claves de aprendizaje social y emocional. Competencias que ayudan a las personas a desenvolverse de una manera más efectiva a través de estas habilidades socioemocionales:

*Colaboración para el aprendizaje académico, social y emocional.

Autoconciencia:

Habilidad que permite reconocer nuestras propias emociones, pensamientos y valores y conectarlos con nuestros comportamientos y acciones. Tener la capacidad de reconocer las propias fortalezas y debilidades, fundadas en la confianza, optimismo y mentalidad de crecimiento.

Autogestión:

Habilidad que permite regular satisfactoriamente nuestras propias emociones, pensamiento y comportamientos en diferentes situaciones. Se desarrolla el manejo del estrés, control de impulsos y la automotivación, ésta última ligada a la capacidad para establecer y trabajar metas, ya sean personales o académicas.

Conciencia del otro:

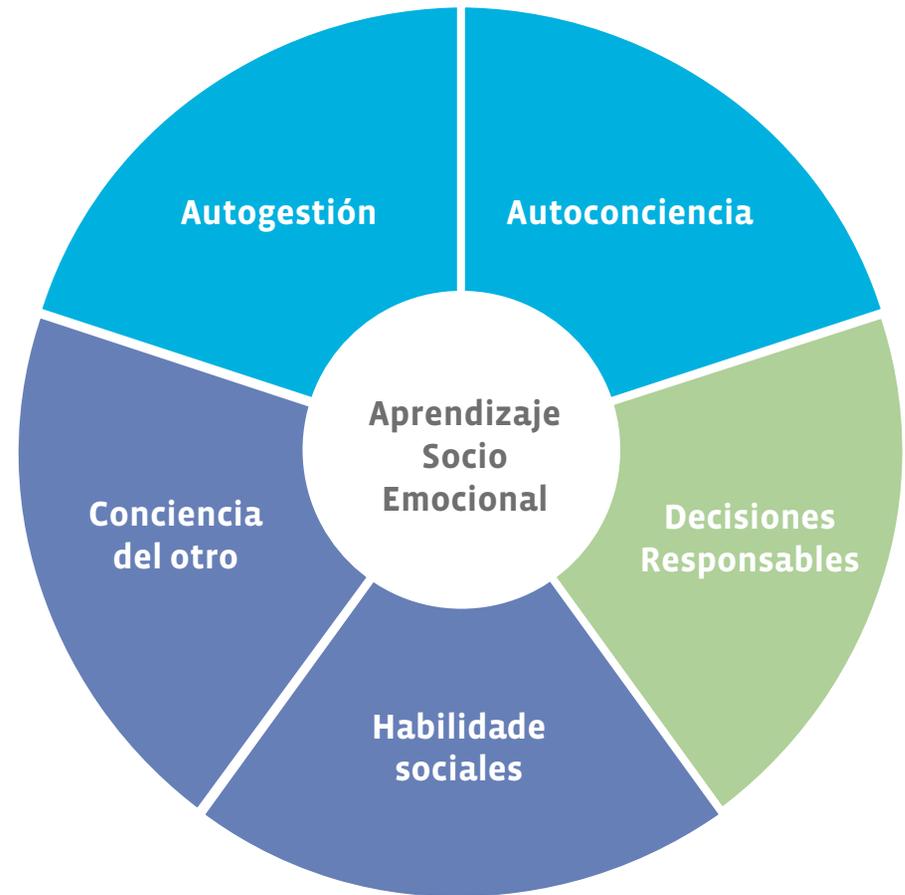
Capacidad de tomar perspectiva y empatizar con otros. Entender y reconocer normas sociales y éticas de comportamientos. Reconocer los recursos y apoyos que provienen de la familia, el colegio y la comunidad.

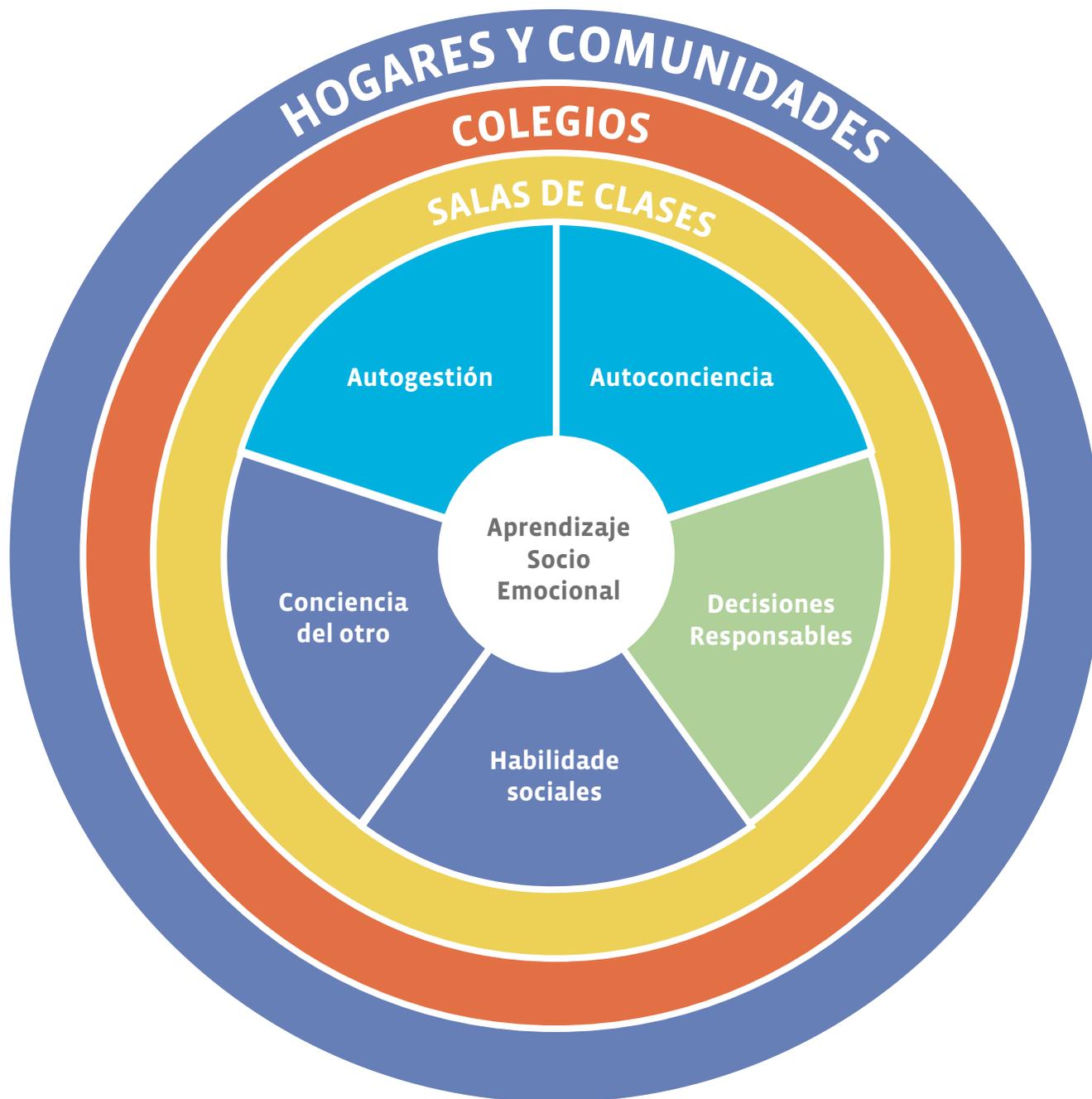
Relaciones sociales:

Capacidad para establecer y mantener en el tiempo relaciones sanas y satisfactorias basadas en la cooperación. Comunicarse de forma clara, saber escuchar, cooperar con otros, resistir la presión social inapropiada, resolver conflictos de forma constructiva y buscar y ofrecer ayuda cuando sea necesario.

Comprensión del otro:

Capacidad de tomar decisiones constructivas sobre el propio comportamiento y sobre las interacciones sociales, basadas en los estándares éticos donde se considera el autocuidado y normas sociales. Evaluación real de las consecuencias de las acciones, considerando el bienestar propio y de los demás.





“El éxito depende de su aplicación en diversos contextos. El aprendizaje debe suceder en todos los espacios de desarrollo de un estudiante; la sala de clases, la escuela, el hogar y su comunidad”
(Casel, 2017).

Arteterapia

Otro pilar importante para el proyecto es la base análoga y manual que este posee en el cual se rescataron varias cualidades del “arteterapia” el cual es un tipo de Psicoterapia que fundamenta sus bases en las artes plásticas como medio para la recuperación y optimización de la salud mental desde el bienestar tanto social como emocional. El cual utiliza firmemente el proceso creativo del arte para fomentar al paciente, tanto su bienestar mental, personal y físico. Este modelo de terapia se aplica como un formato de expresión interna desde el cual los pacientes logran comunicar lo que sienten, reduciendo el estrés para poder superar gradualmente sus dificultades emocionales. Debido a que el arte realiza finalmente un rol de mediador y fuente de comunicación, debido a que el artista, el NNA en cuestión se transforma en artista y a través de su creación logra transmitir no sólo emociones sino también mensajes desde los cuales debemos ser capaces de reflexionar.



S cience
T echnology
E ngineering
A rt
M athematics

Metodología STEAM

Las bases del proyecto se fundamentan desde la psicología positiva y el sistema de educación STEAM como interdisciplinariedad. Uno de los mecanismos innovadores utilizados en el trabajo de aprendizaje escolar. Se denomina así debido a sus siglas en inglés que es el acrónimo de los términos science, technology, engineering, arts and mathematics (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas).

La aproximación a los contenidos Steam puede ser interdisciplinaria o integrada. Algunos países han trabajado la integración de dos o tres disciplinas. Ej: ciencias y matemáticas o ciencia y tecnología.

Comprendiendo a las matemáticas como el lenguaje de la ciencia, cada vez más educadores en disciplinas STEAM recurren a la interdisciplinariedad para apoyar a nuestros estudiantes, ayudándolos a fortalecer su aprendizaje cruzando diferentes asignaturas y situando el conocimiento de contenidos en el contexto mayor. El principal propósito del trabajo conjunto de estas disciplinas es reflejar la relación que existe entre sus diferentes aplicaciones del mundo real, en el ejercicio cotidiano de las profesiones y oficios STEAM, para ayudar a los estudiantes a una comprensión holística de los fenómenos que los rodean. Esto se fortalece con el uso de metodologías para el aprendizaje activo, experimental o por proyectos, donde las disciplinas se mezclan. (CORFO, 2017).

(Unsplash, Alan Rodriguez, 2021)

Ciencias Naturales

En su conjunto materias como biología, química, física, geografía y astronomía abordan una amplia gama de fenómenos naturales, como los que ocurren en los seres vivos y en sus diferentes formas de interactuar. El aprendizaje de estos permite desarrollar una visión integral y holística de la naturaleza, y por otro lado comprender e interpretar los constantes procesos de transformación del medio natural, ya sea para contemplarlos como para actuar responsablemente sobre este.



Tecnología

Busca que los estudiantes comprendan la relación del ser humano con el mundo artificial. Esta comprensión implica reconocer que, a través de la tecnología, la humanidad ha intentado satisfacer sus necesidades y deseos, y solucionar sus problemas en numerosas dimensiones.

En este marco, se busca que los alumnos observen en su entorno los objetos y la tecnología que los rodea, y que vean en ellos el resultado de un largo proceso que involucra la creatividad humana, la perseverancia, el rigor, el pensamiento científico y las habilidades prácticas. Se persigue que los estudiantes valoren la tecnología no solo como una forma de mejorar su calidad de vida, sino también como un proceso íntimamente ligado al ingenio, emprendimiento y habilidad humana, y que ellos también puedan realizar.

(Unsplash, Kevin Jarett, 2018)

(Unsplash, Sigmund, 2020)

Artes Visuales

La educación en artes visuales se centra, por una parte, en el conocimiento y apreciación de distintas manifestaciones artísticas, tanto del pasado como del presente y, por otra, en el desarrollo de la capacidad creativa

Matemáticas

Aprender matemáticas ayuda a comprender la realidad y proporcionar herramientas necesarias para desenvolverse en la vida cotidiana, entre estas se encuentran la selección de estrategias para resolver problemas, el análisis de la información proveniente de diversas fuentes, la capacidad de generalizar situaciones y de evaluar la validez de resultados, y el cálculo. Todo esto contribuye al desarrollo de un pensamiento lógico, ordenado, crítico y autónomo y de actitudes como la precisión, la rigurosidad, la perseverancia y la confianza en sí mismo, las cuales se valoran no solo en la matemática sino también en todos los aspectos de la vida.

El STEAM tiene como objetivo fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad, la innovación, la investigación desde el trabajo en equipo y un óptimo liderazgo, desde la formación práctica en la que los estudiantes realizan tareas desde la experimentación.

Además de abarcar los siguientes puntos:

Trabajo en Equipo

Es importante dejar en claro de que se trata el trabajo, dando instrucciones precisas con el tiempo adecuado para luego evaluar los resultados desde como los mismos estudiantes usan sus habilidades para completar la actividad en grupo, más allá de calificar si se realizó o no. Por ejemplo, realizar una rúbrica donde cada uno explique qué hizo para contribuir al grupo y cómo participó desde sus habilidades.

Creatividad

Donde se involucren las áreas de STEAM, además de la investigación y exploración desde un contenido que logre motivar a los estudiantes a conocer más del tema y llegar a nuevas conclusiones, desarrollando pensamiento crítico.

Contenido relevante

Uno de los factores positivos de este tipo de educación es que vincula temas que afectan a los estudiantes en su día a día, enfocados en problemas del mundo real.

Errores en aprendizaje

Hablando en forma positiva del fracaso para demostrarle a los estudiantes que es parte clave del aprendizaje final, permitiendo el ensayo y error.

Aprendizaje Práctico

Involucrar y fomentar las habilidades de los estudiantes mediante la realización de actividades de carácter práctico.

Herramientas a mano

Aterrizar las actividades a la realidad y contexto en donde se llevarán a cabo.

Entorno

El proyecto se encuentra inserto en el contexto de las residencias SENAME, en donde se encuentran diferentes tipos de niños, niñas y adolescentes debido a un sin fin de causas de ingresos y tipos de programas de protección de la infancia. En el Sename se atendieron 189.726 niños el año 2020 sin embargo más de la mitad de estos (84.900) corresponden a la tercera infancia y que han ingresado a residencias, familias de acogida y programas ambulatorios, por orden de los tribunales de familia.



Primer Usuario

El proyecto se encuentra inserto en el contexto de las residencias SENAME, en donde se encuentran diferentes tipos de niños, niñas y adolescentes debido a un sin fin de causas de ingresos y tipos de programas de protección de la infancia. En el Sename se atendieron 189.726 niños el año 2020 sin embargo más de la mitad de estos (84.900) corresponden a la tercera infancia y que han ingresado a residencias, familias de acogida y programas ambulatorios, por orden de los tribunales de familia.

Segundo Usuario

Corresponde a los y las Educadoras de trato directo que existen en las residencias del Servicio nacional de menores, debido a que la aparición de nuevas personas que quieran implementar cualquier tipo de actividad con las niñas puede tener repercusiones negativas en ellas generando nuevos traumas de abandono sumados a los que ya puedan tener. Por eso se busca disminuir la aparición de nuevas caras que pueden ser momentáneas en sus vidas. Además de tomar en cuenta el nivel de cercanía, manejo y formación que tienen las y los educadores.

Qué

Diseño de una experiencia que ayude a empoderar a las niñas pertenecientes a la red SENAME a confiar en sus conocimientos, utilizando la metodología Steam y Casel a través de recursos socioemocionales que le faciliten un desarrollo personal integral.

Por qué

Las niñas ingresadas al Sename poseen miedo al abandono como consecuencia a un trauma vivido el cual se ve reflejado en su falta de habilidades sociales a la hora de relacionarse ya que por el miedo de volver a ser abandonadas se cierran a crear nuevos vínculos.

Para qué

Fortalecer la falta de habilidades socioemocionales a través de experiencias positivas las cuales empoderen a las niñas para que sean capaces de plantearse mayores desafíos debido a la estimulación del aprendizaje. Reduciendo así los niveles de percepción sobre sus limitaciones en materias escolares y sociales.

Carácter del proyecto

El objetivo de este proyecto es generar un kit de desafíos que busca disminuir la brecha educacional en la institución del Sename y de género en la tercera infancia, por medio del uso transversal de metodologías como Steam y Casel para lograr vincular la educación académica con la socioemocional.

Por otro lado, tiene como objetivo generar una instancia de trabajo a partir del desarrollo de las habilidades socioemocionales. Es así como se quiere lograr diseñar una experiencia a través de productos que: por un lado, logren ser atractivos para las niñas y, por otro, sean elementos de enseñanza integral en su educación.

Objetivo General

Empoderar y ayudar a las niñas con sus habilidades socioemocionales y académicas de manera conjunta entre Steam y Casel para reforzar el aprendizaje de materias escolares en las cuales las niñas podrían presentar cierta dificultad. A partir de la realización de actividades didácticas, donde además sean capaces de explorar su creatividad a través del uso de colores y formas, compartir sobre su entorno e identificar cualidades propias a partir de la reflexión personal.

Objetivos específicos

IOV:

01

Reforzar los vínculos, entre las menores y las educadoras de trato directo, como la comunicación y convivencia a partir de actividades que les permitan dialogar, desde la escucha activa y el respeto mutuo.

01

Realizar entrevistas con las Educadoras de trato directo de las residencias para saber si las actividades tuvieron repercusiones en las niñas.

02

Fomentar el autoconocimiento desde la estimulación de las habilidades de cada niña a partir de refuerzos positivos en la toma de sus propias experiencias.

02

Conocer mediante una encuesta el nivel de comodidad percibido por las niñas.

03

Perder el miedo que tienen las menores a socializar durante nuevas actividades. Disminuyendo los niveles de frustración a través del reconocimiento del potencial de cada niña.

03

Realizar una entrevista a la persona testeada luego haber sido parte del procedimiento.

04

Reforzar el conocimiento matemático y científico para disminuir la brecha de conocimientos entre niñas y niños de la misma edad para lograr aumentar la confianza en cada niña.

04

Verificar mediante la realización de las actividades si aprendieron.

Ideación

Co-Creación a partir de entrevistas realizadas a tres psicólogas, una trabajadora social y dos profesoras de enseñanza básica.

Una vez definido a que se quería llegar con la propuesta de diseño fue necesario trabajar bajo el respaldo de especialistas en diversas áreas desde Educación, Psicología infantil y Trabajo social, la idea fue no pasar a llevar ninguna de las distintas áreas para lograr desarrollar valores íntegros en las niñas del Sename. Se realizaron distintas entrevistas y brainstorming con cada una de las especialistas, desde las cuales se puede rescatar lo siguiente.

Psicólogas Infanto Juvenil

En primer lugar, desde la psicología infantil es necesario destacar que los niños y niñas necesitan el término de permanencia, es decir la necesidad de tener cierta seguridad sobre lo que va a pasar después, lo contrario a la incertidumbre, lo cual les ayuda a comprender mejor su entorno y saber qué esperar de este.

Además, pensando en que son niños y niñas que han sido institucionalizados desde muy pequeños, que viven en residencias debido a que han sido vulnerados y probablemente desde que son muy chicos no han tenido un espacio de permanencia es decir han tenido un entorno inseguro y violento que los ha vulnerado donde no saben qué esperar. Debido a que probablemente han tenido padres o cuidadores ambivalentes y negligentes. Por esto son niños que generalmente no tienen “control” de su entorno ya que no se lo han dado, lo cual genera vacíos en sus relaciones y vínculos afectivos. Los cuales son muy importantes ya que uno desde pequeño depende de otra persona desde la cual se desarrolla el apego. Si el vínculo de un menor con su cuidador no es seguro esto genera repercusiones en la formación personal desde el cómo reaccionar con tu entorno a cómo te relacionas con los otros de una manera insegura.

Por lo tanto, hay que ser sumamente cuidadoso con las intervenciones que se realizan en las residencias del Sename ya que la llegada de nuevas personas terminan desorganizando un poco la convivencia y es muy probable que se llegue a crear cierto vínculo con los niños, niñas y adolescentes por un tiempo corto, donde van a ser bien tratados, entretenidos y lo van a pasar muy bien y posiblemente se da el espacio para tener conversaciones profundas, lo cual visto superficialmente puede parecer positivo. Sin embargo, esa relación o ese vínculo que se crea no va a seguir trabajándose ni desarrollándose mucho más allá de pequeñas instancias lo cual para los niños resulta ser muy peligroso en el sentido de que es otro vínculo

que se termina vulnerando. Entonces el hecho de que aparezcan nuevas personas en la vida de los menores las cuales no van a formar vínculos perdurables les genera nuevos sentimientos de vulnerabilidad. Ya que son niños y niñas que llegan al Sename porque sus derechos han sido incumplidos y generalmente tienen todos sus vínculos muy rotos, entonces que otra persona nueva llegue y lo vuelva a romper es volver a violentar nuevamente a los NNA.

Por lo tanto, es mejor que las educadoras de trato directo desarrollen actividades infrecuentes desde capacitaciones para que estas sepan cómo llevarlas a cabo a través de guías sumamente explícitas para que las puedan entender. Investigación en María Ayuda, focus group. Por Daniela San Martín, psicóloga infanto juvenil UC.

Desde el desarrollo manual y creativo se conversó con otra psicóloga infantojuvenil para lograr detectar las necesidades que se componen de los aprendizajes esenciales para el desarrollo personal y la socialización la cual destacó que “Apropiarse de sus cosas, el hecho de sentir que pueden crear con sus manos es algo que se trabaja mucho con los niños del Sename porque los empodera en su rol identitario y porque, en general, son niños que pocas veces se les ha entregado esa confianza hacia sí mismos y ronda mucho el tema de la inseguridad y de la baja autoestima. También se debe dar importancia al juego como método de desarrollo emocional cognitivo como motriz, es algo transversal muy necesario que suele ser invisibilizado.” Laura Inostroza, psicóloga infantojuvenil UC.

Debido a esto se decidió realizar una actividad lúdica en la cual las niñas trabajen en afirmar su personalidad, desarrollen su imaginación y enriquezcan sus vínculos y relaciones sociales. El estudio y la observación del juego en los niños corresponde a un valioso medio para conocer la psicología de los NNA y su evolución.

En segundo lugar, se realizaron entrevistas a distintas pedagogas: Francisca Ihnen, profesora de Educación General Básica, y Camila Costa, profesora de Educación Física y Recreación. Con ellas se llegó a conclusiones reforzadas por el escrito de Bianchi en el 2013 el cual afirma que “La realización de trabajos prácticos es una modalidad dentro de la estrategia de los docentes que se implementa para promover el compromiso de los alumnos a realizar las actividades necesarias que implica el proceso de aprendizaje. Son estrategias didácticas tales como las preguntas, simulación y juego. Se considera dentro del método de proyectos que permite acercar el ambiente académico a la realidad por medio de la realización de un trabajo que se convierte en un incentivo para aprender”.

Francisca aportó que “Se puede evidenciar una diferencia cuando un alumno aprende de una clase expositiva con el uso de material concreto. Cuando se aprende haciendo, se adquiere un aprendizaje mucho más enriquecedor y significativo, pues el niño aprende desde su experiencia. Cuando un alumno vive el contenido objetivo, crea su propia simbología para este, interiorizando lo que se quiere aprender, casi de manera inconsciente. Además, el simple hecho de aprender con material concreto, donde el alumno puede experimentar, genera un estímulo más grande, despertando el interés y curiosidad por parte del alumno, sea el tema de interés del alumno o no.” (Ihnen, entrevista personal, 2020)

Camila Costa, profesora titulada de la Universidad Mayor actualmente docente del Instituto Municipal Railef ubicado en la comuna de Pichilemu, afirma que desde su experiencia “el trabajo práctico es muy importante para desarrollar la creatividad, estimular la motricidad para que los niños y niñas pongan en evidencia todo el aprendizaje que han podido recaudar, también es muy importante para estimular la imaginación, llevando a lo concreto lo que está en

sus cerebros. Estos ejercicios, aunque sean actividades iguales para todos, dejan ver que cada niño las desarrolla de una manera distinta”. (Costa, entrevista personal, 2020).

Es decir que el juego en los niños y niñas se puede ver como una forma de generar aprendizaje para la vida en general. Estos se pueden usar para incentivar el desarrollo de la imaginación además de ser una herramienta para trabajar las emociones negativas. Estamos hablando de un agente clave el cual se puede usar para aprender, asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias en niños y niñas, es decir es un instrumento sustancial para su educación.

Por último, era necesario conocer y saber un poco más sobre el contexto de la vida diaria de los niños, niñas y adolescentes que pertenecen a la red del Sename. Para eso se llegó a conversar con Isidora Rozas, trabajadora social de la Universidad Católica que actualmente trabaja en una residencia en la comuna de La Pintana. A partir de dicha instancia se rescataron los siguientes aspectos relevantes para considerar a la hora de interactuar con los menores de la red.

Ya trabajar con personas es complejo porque las personas somos complejas y con niños, niñas y adolescentes aumenta la complejidad, además de que sean NNA en sistema residencial aumenta aún más la complejidad porque hay que recordar que si llegaron al sistema residencial es porque sufrieron vulneraciones graves de derecho y eso cada uno a su manera, cada uno ha sufrido vulneraciones que implican que tuvieron una vida sumamente compleja, entonces si las personas son complejas aquí en las residencias aumenta la complejidad donde cada uno tiene sus problemáticas y antecedentes personales. Entonces cuando uno ya los conoce puede tener un mejor manejo sobre todas esas cosas, es más difícil por mucho que uno pueda advertir ciertas reacciones puntuales es muy difícil que pueda predecir cómo va a reaccionar el niño frente a diversas situaciones.

Existe una gran diferencia que hace alguien que tiene un vínculo con los NNS, ya sea un profesional de la residencia, educadoras de trato directo a cuando viene alguien externo a hacerlo y es por esto mismo, el vínculo hace que la dinámica funcione de manera muy distinta. Incluso entre turnos, entre el de día de una semana al turno de día de la semana siguiente hay una gran diferencia, todos los NNA cambian sus comportamientos porque se comportan también respecto a quien es la persona que está a cargo con el vínculo que tengan, las normas, si bien hay cosas que son transversales de la residencia igual varía

mucho por la persona que está a cargo y su relación con los NNA, lo cual es inevitable. Entonces entre los turnos y las distintas personas de la residencia ya hay diferencias conductuales de los menores y cuando viene alguien externo es aún mayor y como no existe un vínculo ya que es una persona desconocida, primero aumenta la ansiedad social y segundo la parte de del mal comportamiento, se regulan mal emocionalmente es un fenómeno parecido a cuando llegaba un profesor reemplazante en el colegio, uno siempre se portaba peor.

Por otro lado, sobre las diferencias de género los NNA en general tienen una larga data de institucionalización muchos llevan su vida entera en la residencia lo cual impacta en muchas cosas, una de ellas es que viven en una burbuja de la sociedad real lo que trae muchas consecuencias negativas pero algo que entre comillas podría ser positivo es que no están tan impregnados con esta diferencia de género, al menos en mi residencia. Muchas veces la gente que viene de afuera son quienes instauran en los menores las diferencias de género. Por ejemplo, una educadora le puede decir a una niña “no esa polera no es para ti, es de hombre, sácatela y ponte esta que es rosada” y en un principio la niña no va a entender, quizás solo le haga caso porque lo tiene que hacer, pero no está esa norma tan innata que está afuera en la sociedad.



tangarda

Aprendizaje integral

(Fuente: Elaboración propia, 2021)

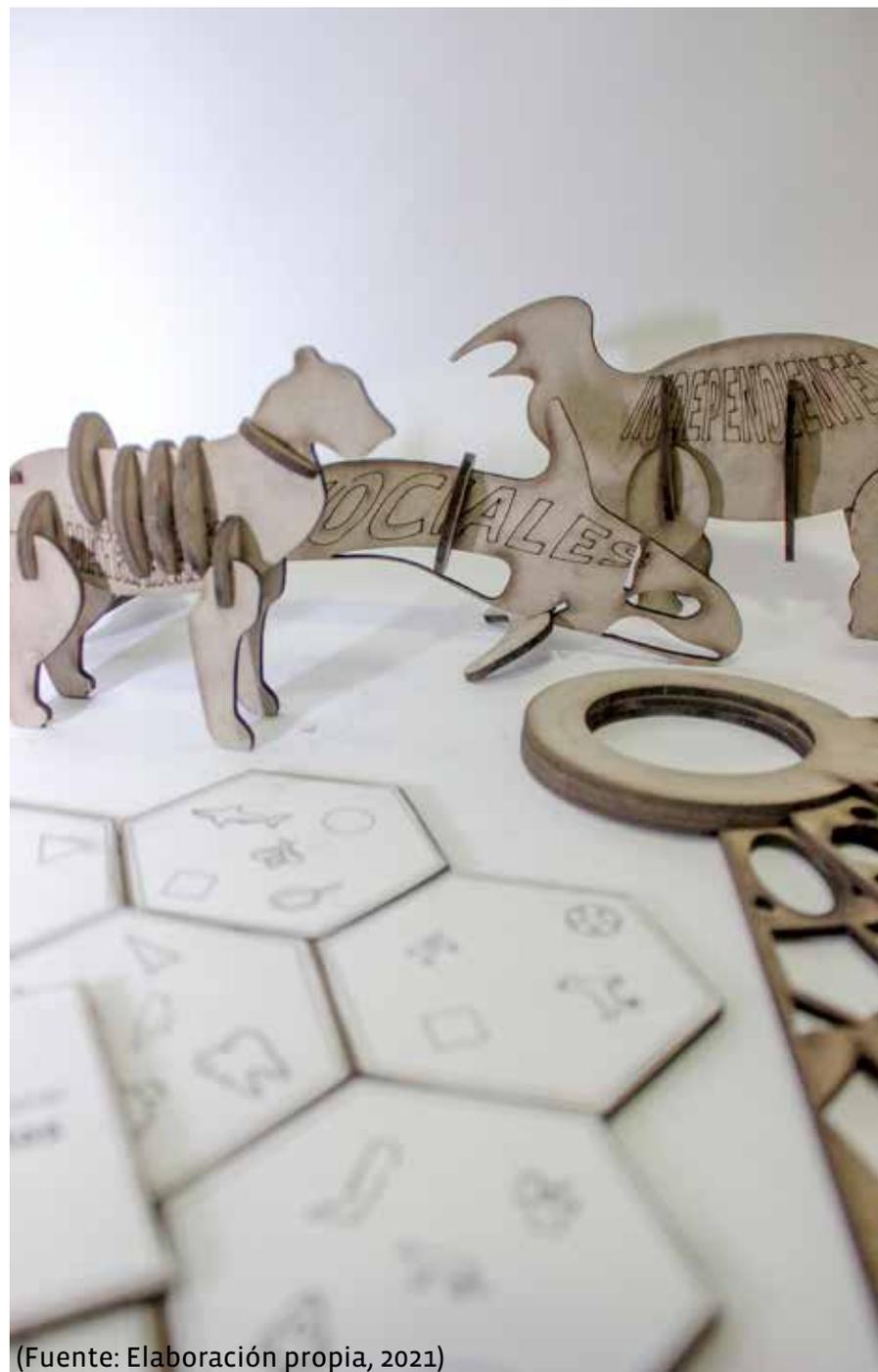
Tangara

Las cuatro diferentes actividades presentes buscan proporcionar oportunidades de desarrollo intelectual y cognitivo a las alumnas a través de Tangara el cual se presenta desde las Artes plásticas, para poder generar un gancho directo con las niñas a través de diversas actividades. Ya que según Montserrat Bellido en el libro Infancia y Educar comentan que el arte es un proceso que trabaja la creatividad de las niñas y niños desde el diseño, el uso de las formas, y el uso de diversas técnicas. Aprendiendo que existen múltiples formas de resolver los diferentes desafíos que se presentan. Practicando procesos creativos aprenden que no existe una forma correcta o incorrecta de crear ya que el proceso artístico ayuda a los niños y niñas a desarrollar su autoconfianza e imaginación desde la experimentación tanto propia como grupal.

Además, en Tangara se encuentran presente diversos contenidos que generan una relación de la niña tanto con su entorno como con las Matemáticas, Ciencias naturales, Tecnología, y con Educación física y salud. Dentro de esta gran caja, la cual busca generar asombro, el contenido en su interior incluye diversas actividades que se puedan realizar tanto en grupo de cuatro niñas como de forma individual.

Las cuatro actividades que contiene Tangara son:

**Puzzle
Animales
Mandalas
Búsqueda**



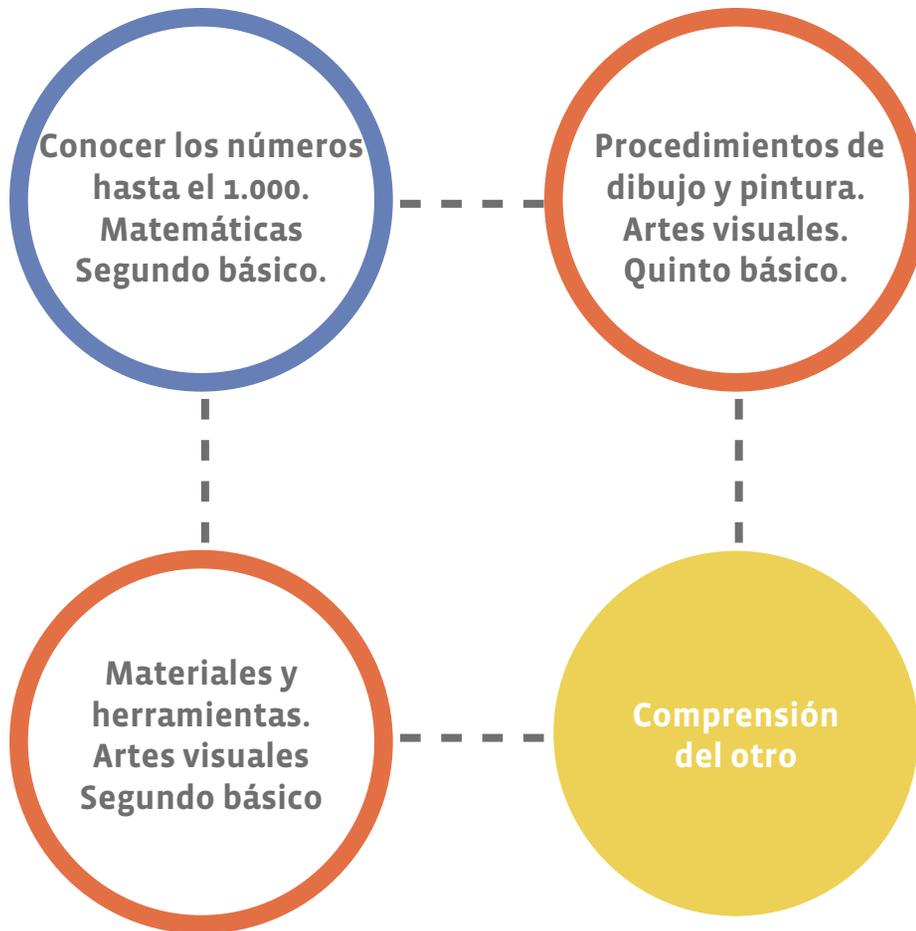
(Fuente: Elaboración propia, 2021)

01 PUZZLE



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Contenido escolar y emocional a trabajar en esta actividad:



Propósito:

La actividad busca introducir a las alumnas a la asignatura de Artes Visuales, donde se busca que las niñas progresen en el desarrollo de sus habilidades de creación, por medio de la realización de una pieza creativa basados en temas cotidianos y de las emociones, pero de manera más amplia, donde ellas mismas decidirán qué es lo que quieren representar y expresar en su propio puzzle, centrándose en el uso de las formas y el color, utilizando diferentes medios de expresión visual como el dibujo y la pintura. Continuando con el desarrollo de la capacidad de expresión y creatividad visual de las estudiantes trabajadas en cursos anteriores.

Además, reforzar áreas matemáticas como es el trabajo desarrollado con números contándoles, pero hasta 1.000, y leyendo números hasta 100. Los alumnos se inician en la estimación de cantidades en el ámbito numérico de 0 a 100.

Para esto, es importante que esta sea una oportunidad para que las estudiantes se familiaricen tanto con los materiales y herramientas, como con el uso indirecto de las matemáticas en actividades que no están ligadas directamente a la sala de clases.

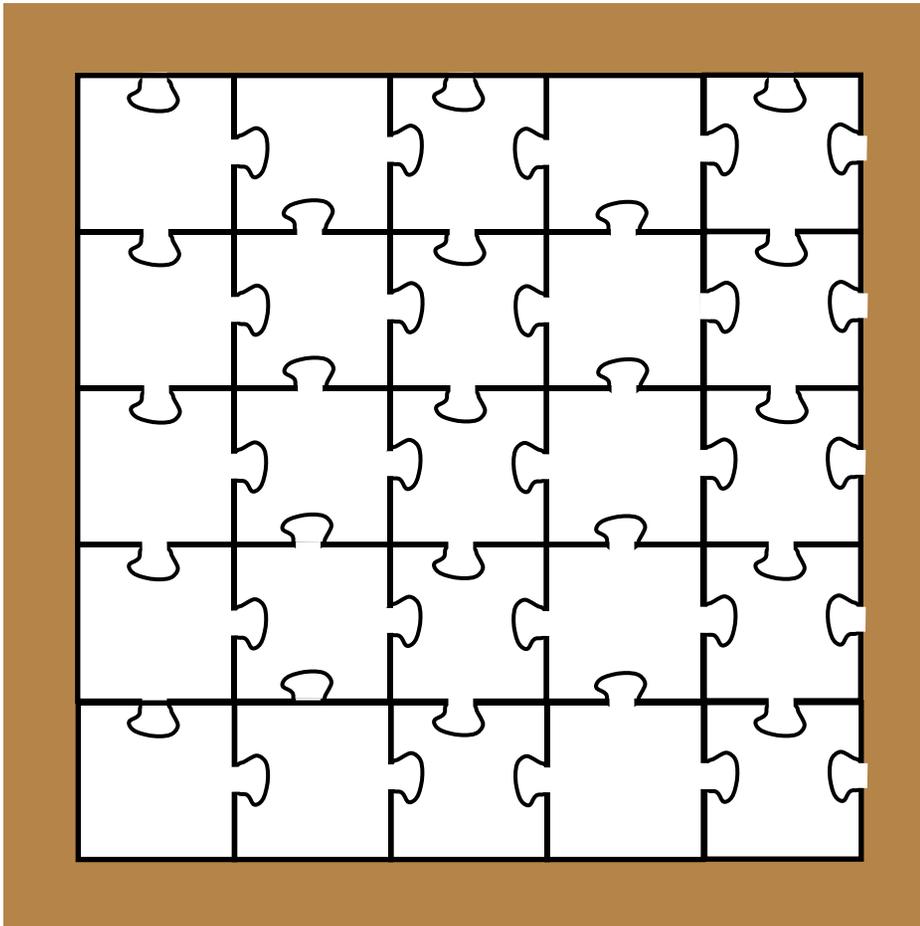
Beneficios socioemocionales

Comprensión del otro
Trabajo en equipo.
Interacción y negociación con el otro.
Buena comunicación.

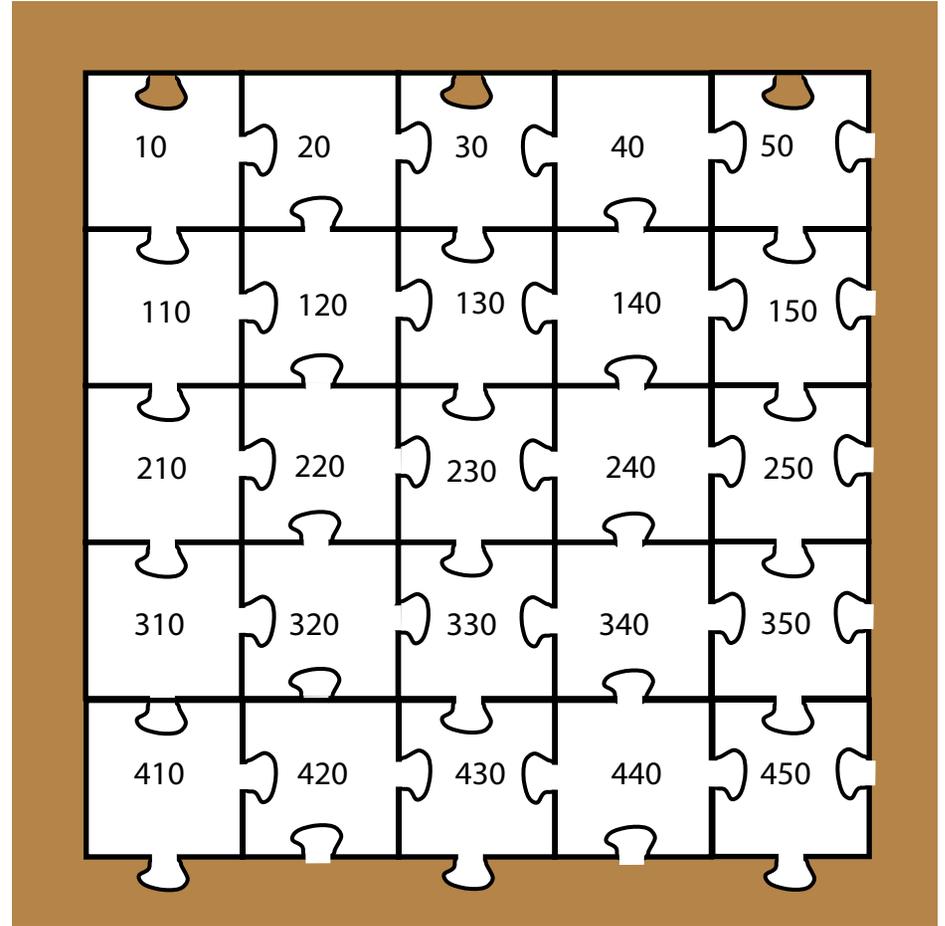
Beneficios académicos:

Las niñas en esta actividad deberán trabajar en cómo transmitir de forma clara sus ideas y emociones para poder llegar a un resultado común desde una actividad grupal. (ECA,2019). Además de reforzar el conocimiento de los números del 1 al 1000 mediante el juego.

Frontal.



Trasera.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Desarrollo

- 1.** Comenzamos desde la observación a través de pinturas y objetos artesanales del entorno artístico a partir de vanguardias artísticas como fauvismo, expresionismo y art nouveau.
- 2.** Se les invita a las niñas a desarrollar su propia vanguardia artística, deben ponerse de acuerdo y tener cosas en común para esto pueden buscar desde diferentes obras pictóricas y establecer un tipo de patrón desde sus expresiones, colores y formas.
- 3.** A las niñas se les entrega un puzzle enmarcado en una base de 2cm a cada una de unos x cm por x cm, el cual contiene 25 piezas cuadradas y representa un lienzo en blanco en el cual las niñas deberán expresarse casi libremente, siguiendo un par de instrucciones.
- 4.** Es muy importante que a la hora de dibujar las niñas deben respetar ciertas fronteras que tiene cada uno de sus puzzles, estas determinan el lugar donde debe partir y terminar el dibujo, deben ellas decidir tanto la técnica como el contenido.
- 5.** Deberán comunicarse entre ellas para ponerse de acuerdo en cómo van a abordar dichas fronteras que cada una tiene en su respectivo puzzles, las cuales se encargan de delimitar cada dibujo y a su vez de unificar los cuatro.
- 6.** Una vez terminado sus dibujos las niñas deben juntarse y comentar qué fue lo que hicieron, que les gusto, que les habría gustado que quedara de otra forma, etc.
- 7.** Luego tendrán que desarmar su puzzle y darlo vuelta para ver el reverso de este, donde se pueden dar cuenta que cada uno de sus puzzles tenía un color diferente por el reverso y además las fichas de todas poseen un número que va de 10 en 10.
- 8.** Ahora entre las cuatro niñas deberán armar este nuevo puzzle en conjunto, que pese a pintar de forma individual forma un nuevo dibujo en donde estos cuatro dibujos individuales pasan a interactuar entre sí y a formar una nueva propuesta artística.
- 9.** Para poder armar el puzzle las niñas se pueden ir ayudando del número que tiene cada ficha en la parte de atrás el cual va de 10 en 10 hasta llegar al 1.000 de esta forma las niñas repasan de forma indirecta el orden de los números.
- 10.** Para finalizar es necesario hablar entre todas de como quedo todo junto, el resultado final y como se desarrollaron artísticamente como grupo y pasaron de ser artistas individuales a un colectivo de artistas.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

02 ANIMALES



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Contenido escolar y emocional a trabajar en esta actividad:



Propósito:

El fin de la unidad es que las niñas desarrollen interés por comprender el mundo que las rodea. A través de la experiencia concreta del reconocimiento de cualidades y características de diversos animales de la naturaleza que al igual que ellas poseen realidades diferentes de su entorno por el hecho de ser hembras.

Las alumnas serán invitadas a una aventura, que consiste en conocer las características de algunos seres vivos. Deberán conversar y compartir sobre las cualidades y debilidades de cada animal que se les mostrará. De esta forma se busca que las niñas descubran diferencias y semejanzas respecto a ellas mismas, y que logren identificarse de alguna forma con alguno de los animales propuestos, no necesariamente al 100% pero si conectar ciertas características que pueden ser similares.

Para lograr estos propósitos se espera que las niñas desarrollen las habilidades de observar, de participar y de comunicar sus ideas. Las que se complementan con la habilidad de seguir instrucciones y el armado del material entregado.

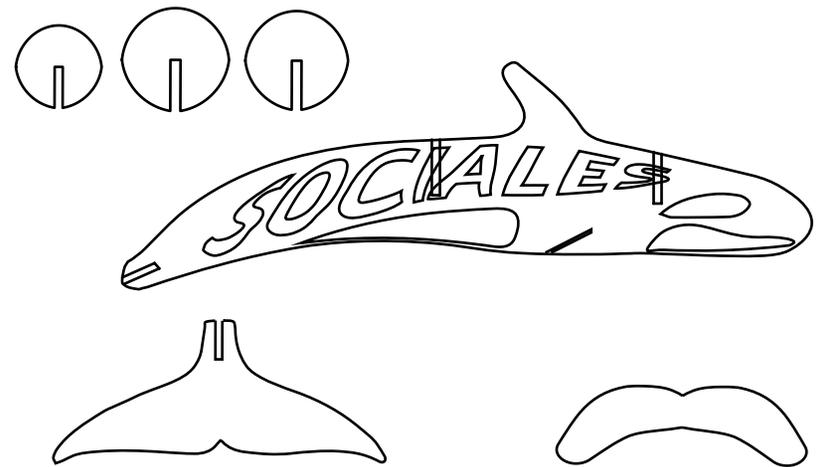
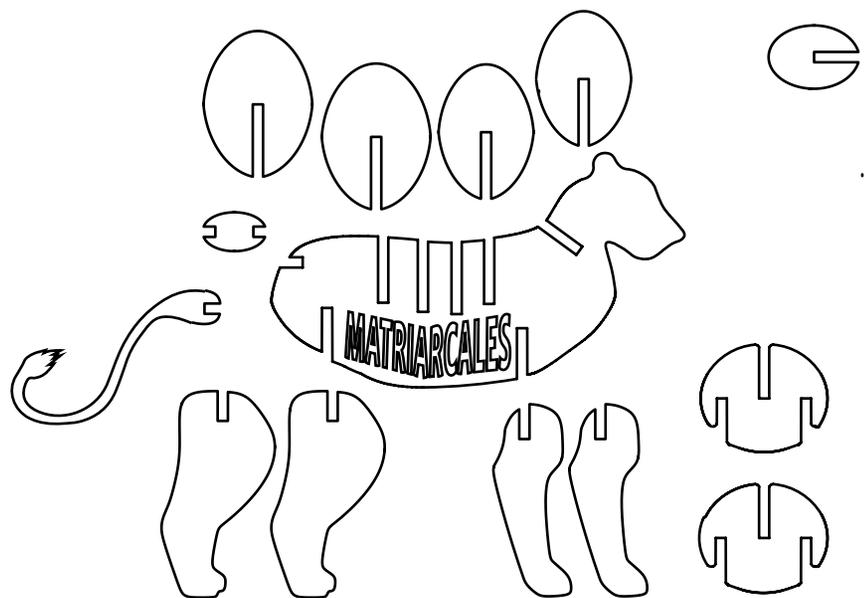
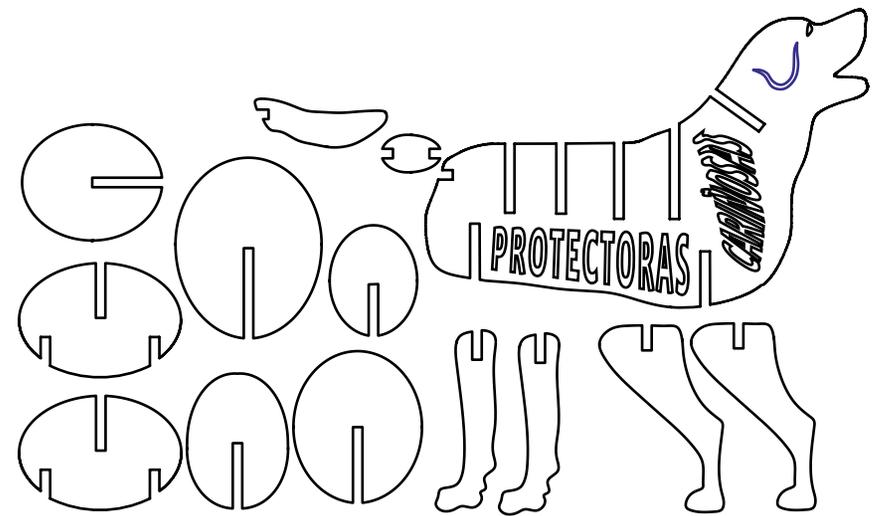
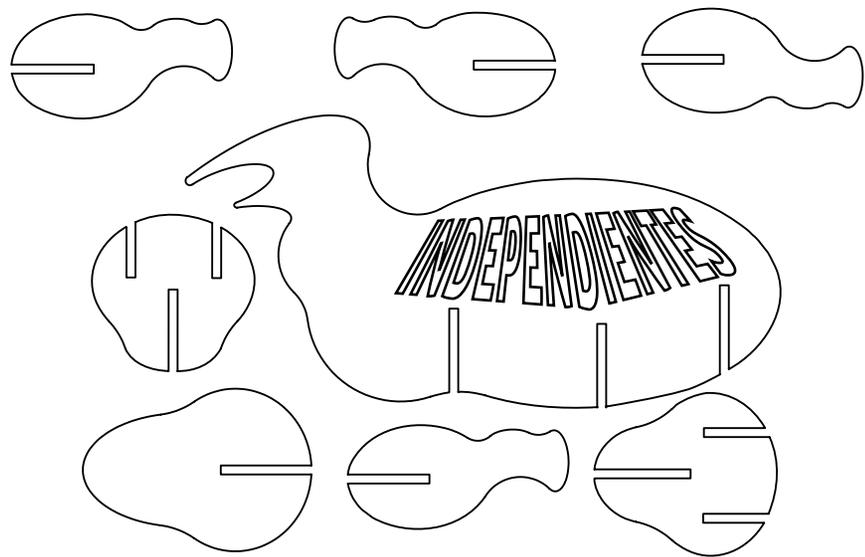
Beneficios socioemocionales:

Potencian la autoestima.
Estimular la habilidad espacial.

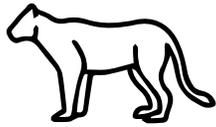
Beneficios académicos:

Curiosidad e imaginación.

Se debe potenciar la curiosidad de las niñas impulsando su interés a través de proyectos como este desde la interacción tanto con el objeto como con sus compañeras, fomentando su imaginación desde la libertad. (ECA,2019). Además del reconocimiento de diferentes animales de la naturaleza con los cuales pueden lograr identificarse.



(Fuente: Elaboración propia a partir de JaafuDesign, 2021)



Leonas.

En promedio, una manada tiene 13 hembras. Ellas mantienen una sociedad matriarcal y dividen sus tareas de manera comunitaria, cuidando en conjunto a las crías. Además, son excelentes cazadoras. Son las leonas quienes acechan y matan a las presas y no el temido "rey de la selva".

La manada se mantiene por hembras del mismo linaje, a lo largo de varias generaciones, mientras que el león reproductor viene desde afuera y puede ser sustituido por otro más fuerte. Las leonas son perfectamente capaces de enfrentar y ahuyentar a un macho indeseado. No vas a querer cruzarte en su camino.



Caninas.

Se caracterizan por ser madres entregadas, protectoras y cariñosas con sus cachorros con quienes establecen vínculos hasta los cuatro meses y finalmente todos los cachorros se independizan de la madre llegado el momento, aproximadamente a los dos meses de nacidos.

Además evitan que sus crías se alejen y se muestran agresivas con otros perros, incluso con personas extrañas, con el fin de proteger a sus cachorros de cualquier peligro que ponga en riesgo su vida.



Orcas.

A pesar de su injusta fama de "ballenas asesinas", las orcas también mantienen fuertes lazos sociales y familiares. Están entre los pocos animales que pasan la vida entera junto a sus madres, aún después de tener sus propias crías. Así las cosas, un grupo de orcas suele estar formado por varias familias. Lideradas por la hembra mayor (la matriarca), esas orcas cazan y cuidan a sus crías juntas.



Rinocerontas.

Se caracterizan por ser independientes, además les gusta revolcarse y cuando encuentran un charco, les encanta cubrirse de barro para protegerse del sol y repeler a los mosquitos.

Suelen dar a luz cada dos años. Tienen un solo hijo o hija del cual se preocupan y destinan la mayor parte de su tiempo y este no se independiza de su madre hasta que tiene cerca de tres años.

Desarrollo

1. En una primera instancia a las niñas se les mostrara los distintos tipos de animales que existen en la naturaleza y como las hembras se diferencian de los machos de ciertas formas, desmintiendo mitos como que el León es el rey de la selva, contando datos curiosos sobre las abejas y hablando de la importancia de los roles femeninos tanto en el mundo animal como en nuestra vida cotidiana.
2. Luego se generará una conversación con las niñas en las cuales estas intentan identificarse con las cualidades de ciertos animales y al mismo tiempo entenderán sus debilidades que quizás reflejen las propias, se busca generar una conversación.
3. Se busca empoderar a las niñas, dejando en claro que no todas tienen que ser leonas salvajes sino que también está bien ser una águila sigilosa la cual tiene otras cualidades como ser un ave protectora que se encarga del cuidado de sus hijos y de tener un nido acogedor para vivir.
4. Se les hará entrega a las niñas del material didáctico con la información adicional y correspondiente de cada animal que ellas eligieron, de no calzar se buscará llegar a un acuerdo con respecto a los animales.
5. Mientras las niñas van armando los animales también pueden ir leyendo en las piezas de cada animal palabras claves como “abeja reina”, “sociales”, “matriarca” palabras que buscan resumir la información entregada adicionalmente.

6. El material entregado le queda a cada niña para su uso personal como un recordatorio de las cosas nuevas que aprendieron y con lo que ellas mismas se identificaron del animal que escogieron.
7. A modo de cierre se reúne a las niñas en un círculo, cada una con su animal para que muestren como les quedo, lo que aprendieron y lo que mas les gusto.

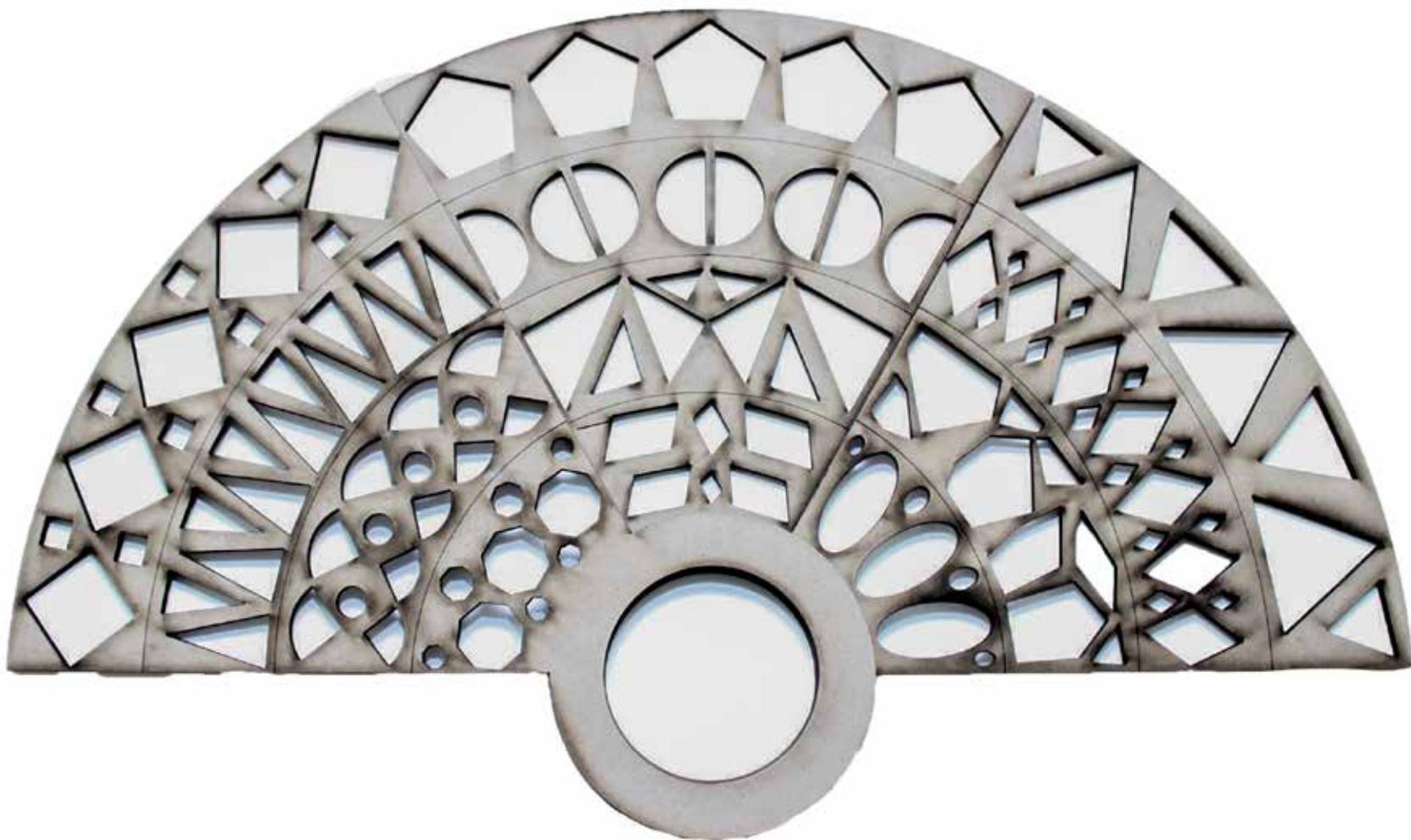


(Fuente: Elaboración propia, 2021)



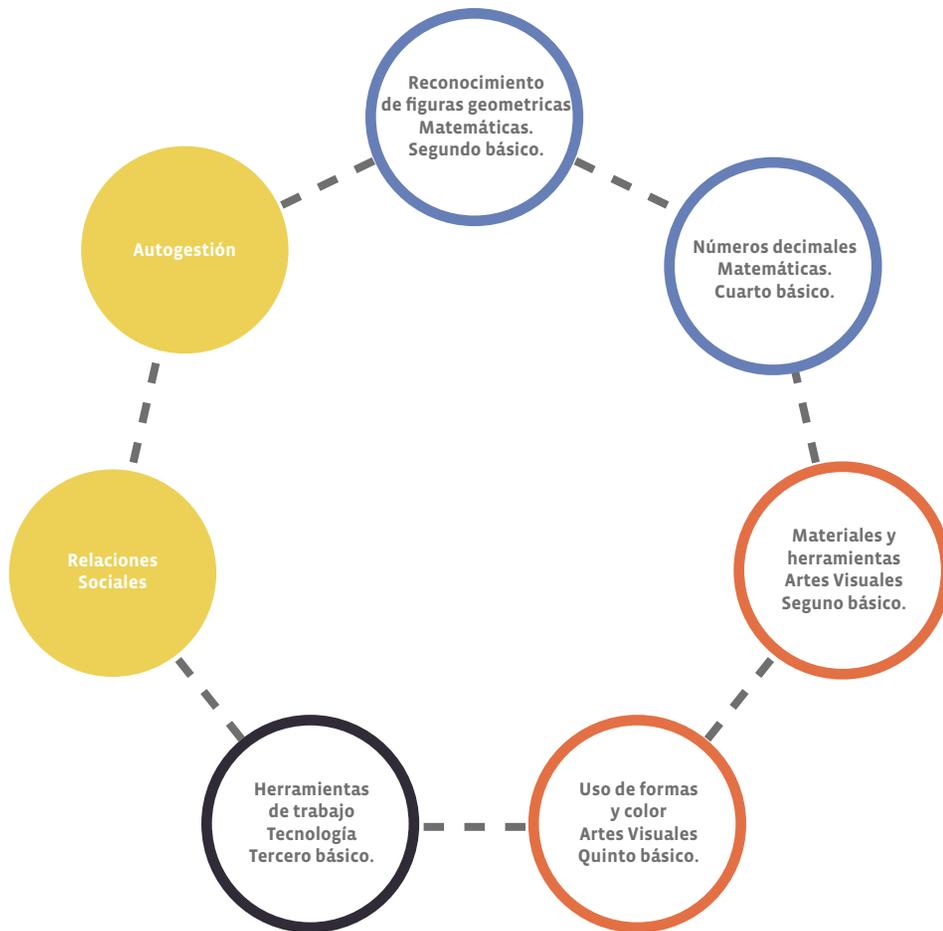
(Fuente: Elaboración propia, 2021)

03 MANDALAS



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Contenido escolar y emocional a trabajar en esta actividad:



Propósito

En esta actividad las niñas deben trabajar con fracciones y el descubrimiento de los números decimales a partir de los números mixtos, en forma pictórica y simbólica. La idea de este mándala interactivo es que logren identificar tanto fracciones, números mixtos como figuras geométricas desde sus lados, ángulos y características. Profundizando tanto en el entendimiento de las fracciones y los números decimales como en la construcción de figuras 2D, ya que estos conocimientos les permitirán desarrollar una visión geométrica de su entorno, desarrollar su imaginación y ampliar su visualización.

Además de que las estudiantes progresen en el desarrollo de sus habilidades de creación, por medio de la realización de un mandala a través del arte, centradas en el uso de las formas y el color, utilizando el material de apoyo para su expresión visual desde el dibujo y el uso de las formas geométricas.

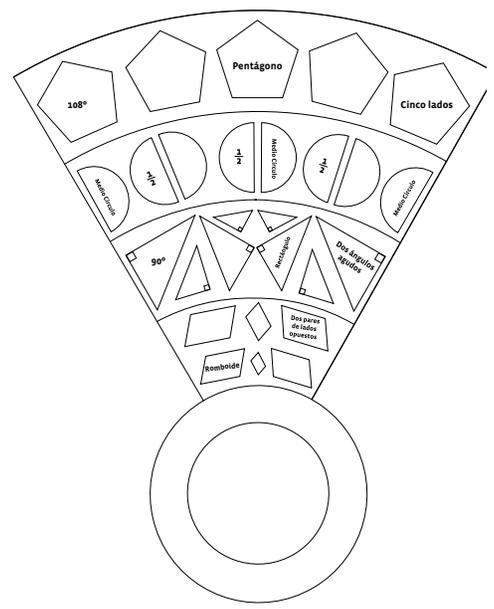
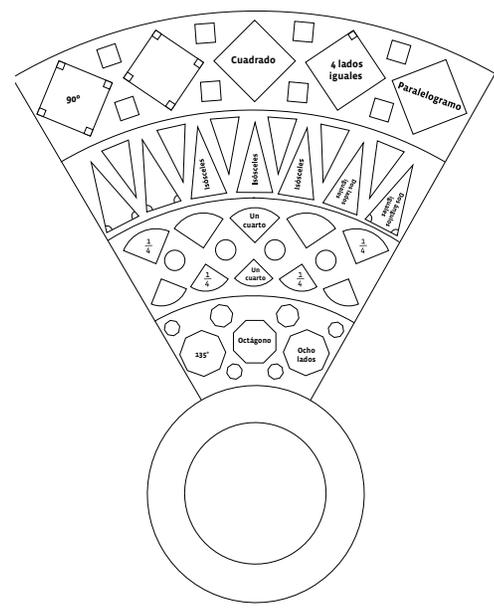
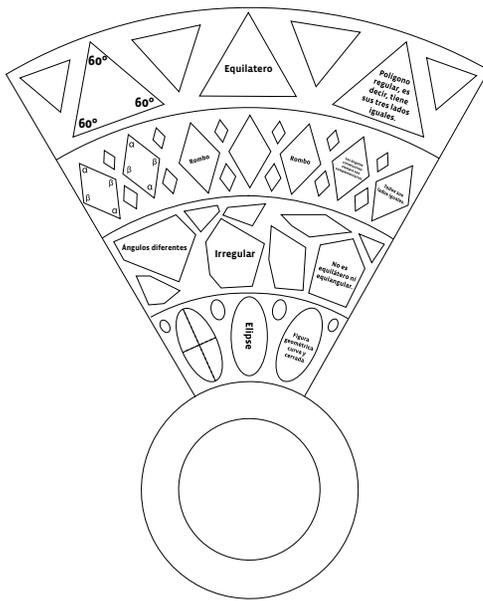
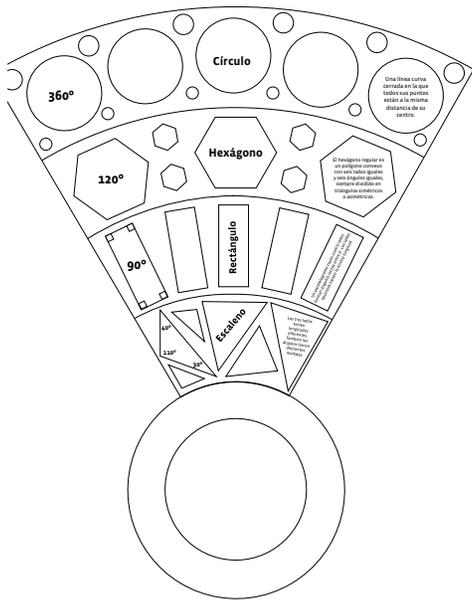
Beneficios cognitivos:

Desarrollo de la paciencia y manejo de la frustración.
Favorecen la psicomotricidad fina de los dedos.

Beneficios académicos:

Colaboración y liderazgo por influencia.

Es de suma importancia que las niñas aprendan a cooperar desde lo colectivo en vez de seguir a una única autoridad. Aprendiendo a trabajar en equipo desde sus fortalezas complementándose con las del otro. (ECA,2019).

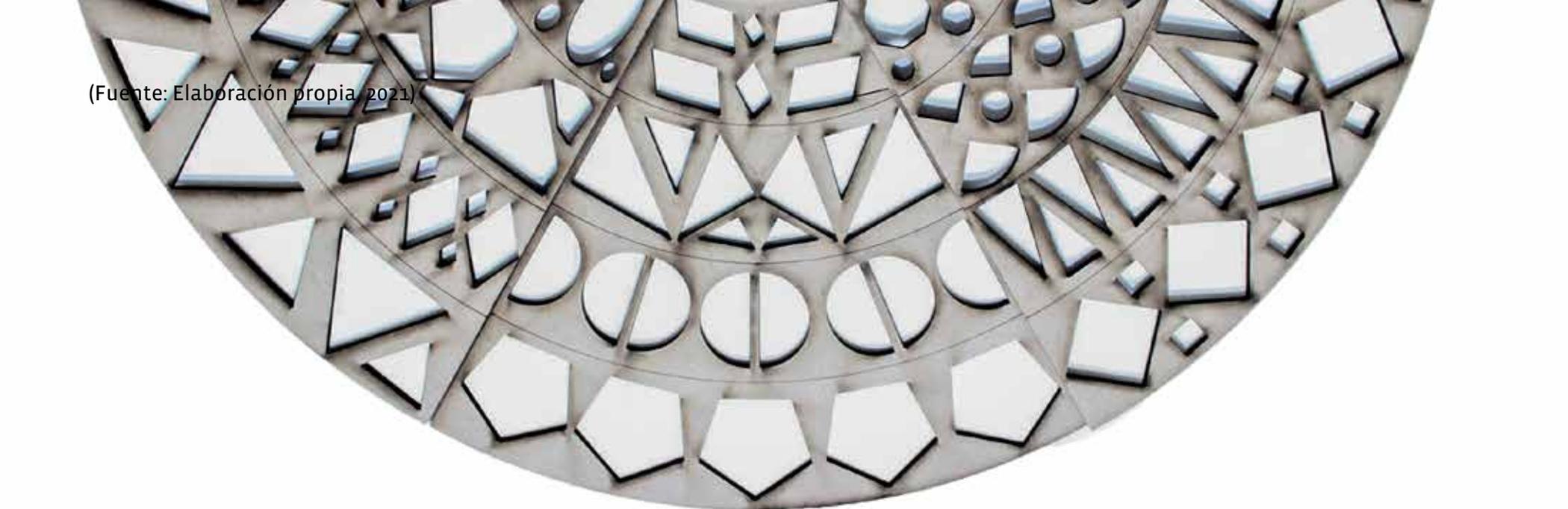


(Fuente: Elaboración propia, 2021)

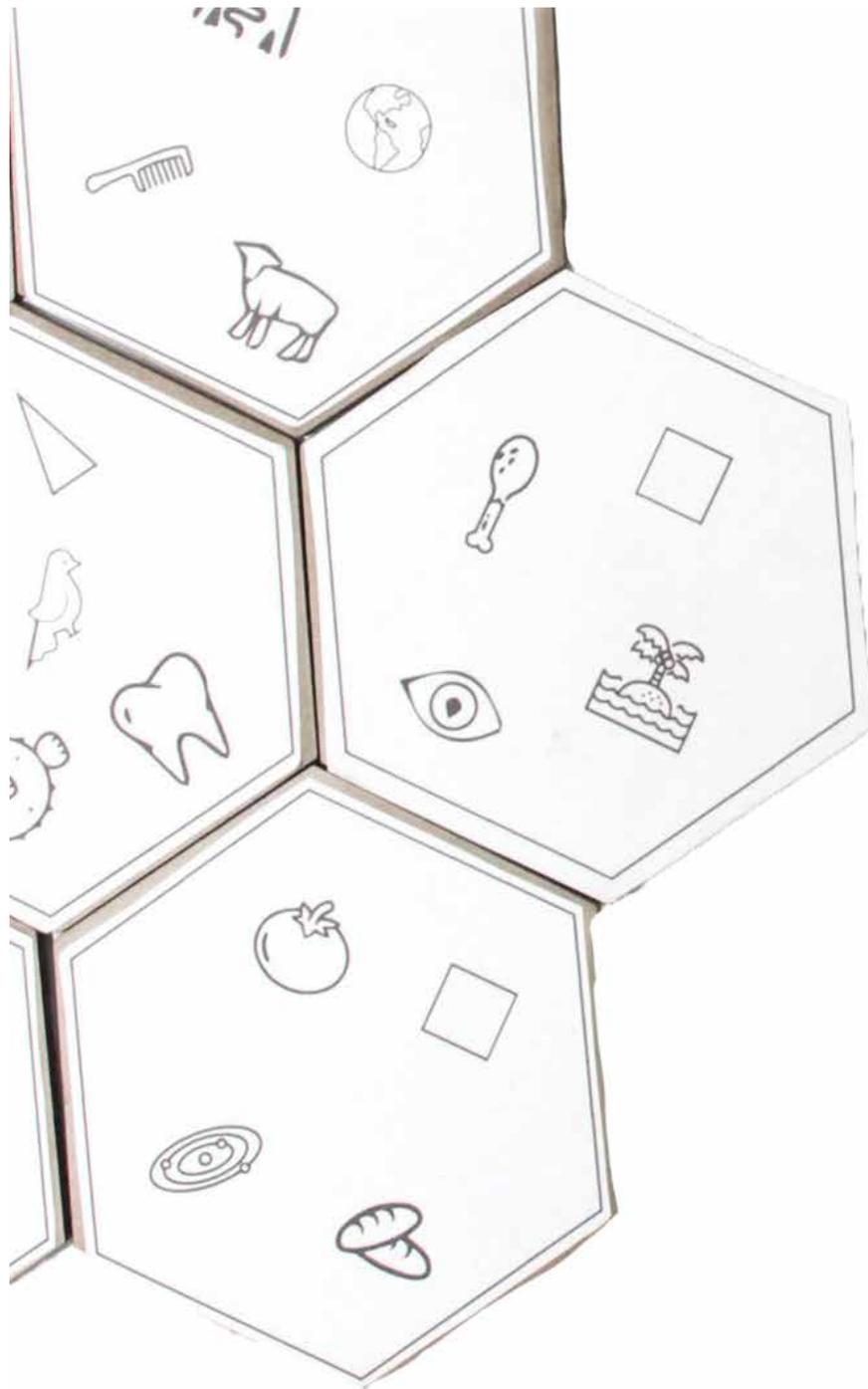
Desarrollo

- 1.** Primero las niñas se deben sentar en círculo y se les va a conversar sobre los mandalas, mostrándoles un par, contándoles que son figuras redondas que buscan generar representaciones simbólicas sobre un todo.
- 2.** Se genera una conversación previa sobre el sacado de piezas y el uso de estas en grupo es diferente a si lo hicieran por su cuenta ya que muchas veces lo que yo hago o quiero decir se transmite de una forma distinta y el otro la puede percibir diferente e incluso le puede afectar de una forma distinta a la que yo quiero, por eso es necesario ponerse de acuerdo antes de sacar todas las piezas.
- 3.** Se les entregará el material didáctico, uno para cada uno y la idea es que lo vean bien y sean capaces de analizarlo y decidir que piezas quieren sacar del prepicado para poder dibujarlas, también es necesario dejar en claro que las piezas son compartidas y combinables ya que sus niveles son compatibles (guardar las piezas sacadas).
- 4.** Luego las niñas podrán dibujar cada una su mandala, es necesario que comience por dibujar el círculo central y desde ahí vayan generando nuevas figuras a su alrededor, siempre compartiendo e intercambiando piezas para agregar nuevas formas.
- 5.** Una vez terminado cada una el traspaso de las formas llega el momento de colorear y personalizar cada uno desde la técnica que sea posible.
- 6.** Por último y si las niñas están dispuestas, las piezas que fueron extraídas en el paso dos pueden ser utilizadas para jugar al memorice de definiciones geométricas.

(Fuente: Elaboración propia, 2021)

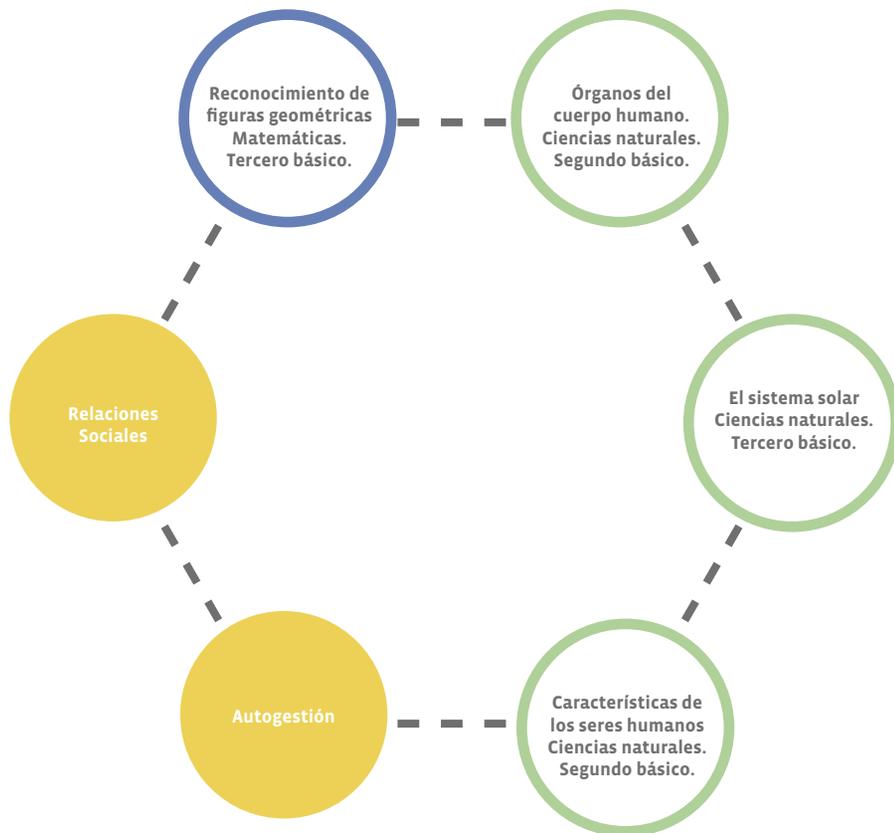


04 BÚSQUEDA



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Contenido escolar y emocional a trabajar en esta actividad:



Propósito

Se busca principalmente que ejecuten el juego de forma colectiva en el cual resuelvan problemas en relación con el espacio de juego, el tiempo y números de personas. Todo esto a través del desarrollo de habilidades como la rapidez visual, la memoria, el reflejo y la percepción.

Además, en esta unidad los alumnos deben identificar figuras geométricas en 2D estos conocimientos les permitirán desarrollar una visión geométrica de su entorno, desarrollar su imaginación y ampliar su visualización. También se les incentivará a explorar, observar y conocer una gran variedad de animales, identificando las características que los distinguen de otros grupos. También se busca que en esta actividad las estudiantes conecten las clases de ciencias naturales en donde conocieron partes del cuerpo, logrando así que se asombran con sus descubrimientos y que identifiquen, a grandes rasgos, los órganos internos, como el corazón, los pulmones, el estómago y el esqueleto.

A su vez deberán reconocer aspectos vistos en clases de astronomía como la Tierra, el Sistema Solar y el Universo lo cual resulta una interminable fuente de curiosidad, misterios e interrogantes para las niñas. Para que sean capaces de describir los componentes del Sistema Solar.

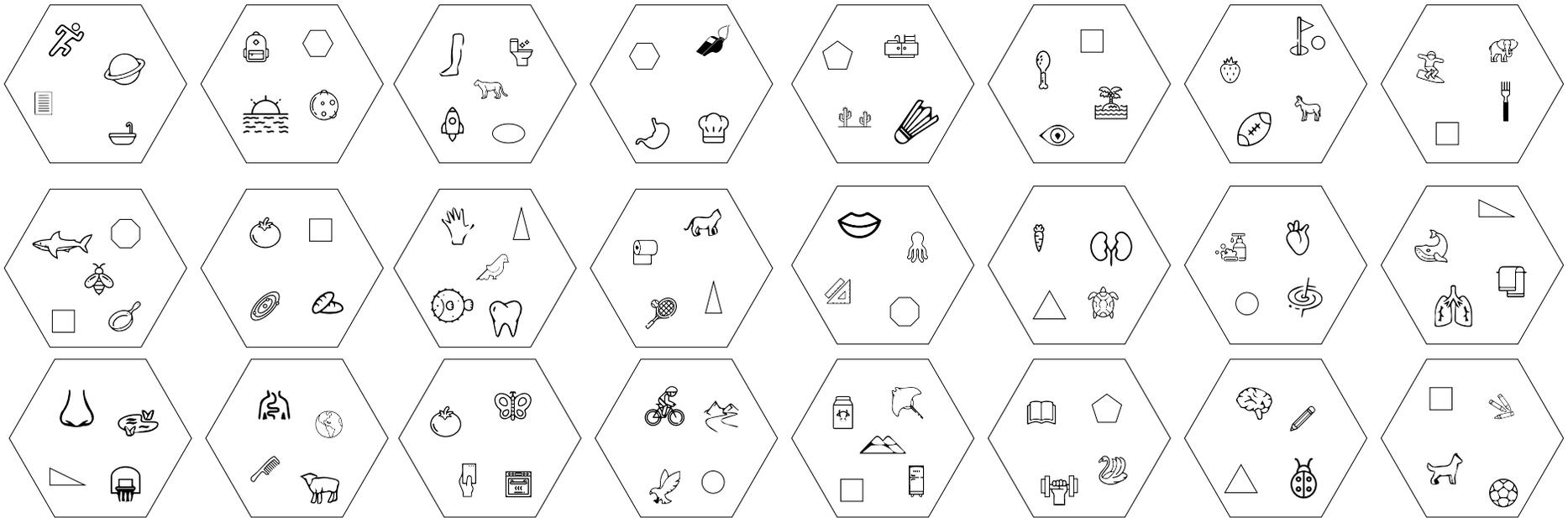
Beneficios cognitivos:

Mejora la memoria visual.
Fomentar la atención y la concentración.

Beneficios académicos:

Agilidad y adaptabilidad.

Las niñas deben estar constantemente aprendiendo para estar a la par con una sociedad que está cambiando a cada segundo, deben ser capaces de adaptarse de la mejor manera. (ECA,2019).




 Tienen que buscar:
El espacio.


 Tienen que buscar:
Animales que vuelan


 Tienen que buscar:
Animales terrestres


 Tienen que buscar:
Geografía


 Tienen que buscar:
Deportes individuales


 Tienen que buscar:
Partes del cuerpo


 Tienen que buscar:
Deportes colectivos


 Tienen que buscar:
Organos del cuerpo


 Tienen que buscar:
Círculos


 Tienen que buscar:
Cuadrados y Rectángulos


 Tienen que buscar:
Polígonos


 Tienen que buscar:
Triángulos


 Tienen que buscar:
Comida


 Tienen que buscar:
Cosas de la cocina


 Tienen que buscar:
Cosas del baño


 Tienen que buscar:
Cosas para estudiar

(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Desarrollo

Forma A

1. Los jugadores deben encontrar e identificar rápidamente las figuras que se piden y coincidir con las figuras del tablero.
2. Cuando ya nadie encuentre más figuras o se acabe el tiempo del mini reloj de arena se deberá pasar al siguiente jugador que debe elegir una categoría, sacar una carta, leerla en voz alta para que todos empiecen a buscar.
3. Al finalizar cada ronda por tiempo o por figuras encontradas, cada jugador debe sacar la cantidad de fichas según la cantidad de figuras que encontró.
4. Se puede jugar la cantidad de veces que los jugadores decidan o hasta terminar todas las cartas.
5. Lo importante es que al finalizar la partida cada jugador deberá contar sus fichas, el jugador que tenga más fichas, es decir el que más figuras encontró será el ganador.

Forma B

1. Las fichas se darán vuelta para no poder ver qué contiene cada una.
2. Se deberán repartir de forma equitativa a cada jugador. Entre los participantes se sorteará quien comenzará la partida.
3. Dicho jugador debe desordenar las cartas que contienen las categorías y elegir una aleatoriamente, la cual debe leer en voz alta.
4. Una vez dicha la categoría cada uno de los jugadores debe buscar dentro de sus propias cartas una ficha que contenga en su interior la categoría descrita, por ejemplo, si dicen “cosas para estudiar” se puede utilizar la ficha que contiene lápices.
5. Cuando ya nadie encuentre más íconos, el juego comienza de nuevo y otro participante debe sacar su propia carta y leerla en voz alta.

Antecedentes y Referentes

Existen distintos proyectos y herramientas desde ámbitos diversos de la educación los cuales sirven desde un análisis base para lograr inspirar este proyecto. Dentro de estos se presentan ideas desde el cómo educar, donde quedan obsoletas partes de la educación tradicional, la cual está presente en la mayoría de los establecimientos de nuestro país. En esta educación la función del profesor es explicar las ideas, materias y conocimientos con un enfoque centralizado en la memoria del alumno para su aprendizaje, el cual se centra en la calificación del resultado final. (Botello, 2019).

Además, la relación del alumno con el profesor puede resultar distante y se fundamenta desde el estudiante como receptor de información en una sala donde se refuerza la individualidad sin fomentar la creatividad ya que el profesor se transforma en la única fuente de información para la clase, al que se debe obedecer e imitar. Este tipo de pedagogía constructivista posee un desarrollo de pensamiento propio deficiente y una baja independencia intelectual.

Elementos



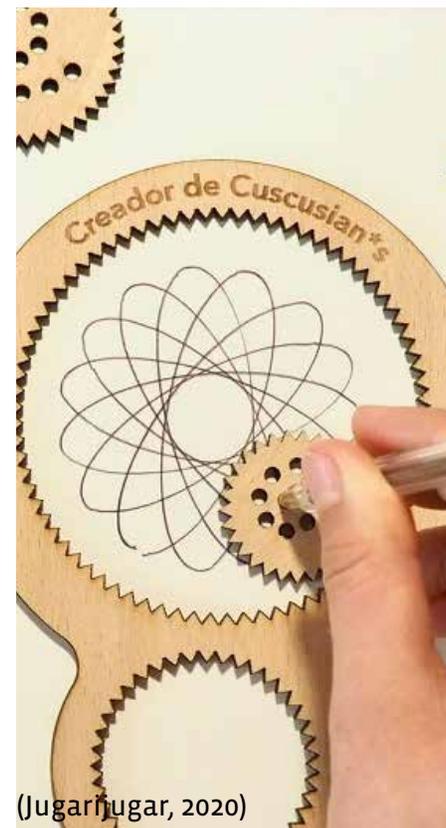
(Magía y Cartón, 2020)



(Montessori educativos, 2018)



(Manualidades educativas, 2013)



(Jugar Jugar, 2020)

Magia y Cartón:

Quienes se proponen cambiar el paradigma de que los juguetes no necesariamente tienen que ser duraderos, sino que destacan la importancia de cuanto sean capaces los niños de disfrutar de cada actividad. Además, buscan generar conciencia sobre la reutilización de los juguetes hechos a partir de cartón, desde la estimulación de la creatividad e imaginación de niñas y niños.

Fracciones:

En la enseñanza montessori existen los “Círculos de fracciones”, son como bien lo indica su nombre círculos que están divididos en partes diferentes, del uno al diez dependiendo de caso y estos ayudan al niño a entender las fracciones con diferentes denominadores y lo que estos significan. Además de ser un material muy útil para entender la equivalencia entre fracciones y para empezar a utilizarlas

Mapas puzzle:

Son un material Montessori que se utiliza para trabajar y enseñar a los niños la geografía de una forma sensorial desde el tacto de cada uno. Mediante esta actividad los niños y niñas son capaces de sentir y tocar la forma de cada continente y océano, interiorizando mucho mejor la información. Además de que cada continente y océano contienen colores diferentes ayudándolos a diferenciar cada uno de estos.

Espirógrafo:

Es un juguete diseñado para poder dibujar diseños geométricos, además de variados tipos de curvas matemáticas. El cual es ideal para ayudar a los niños a desarrollar su coordinación desde el ojo hacia la mano a partir del incremento de su creatividad.

Motivaciones



COA:

Una empresa social que se centra en disminuir la delincuencia a través de la inserción social a partir del diseño y la fabricación de productos en las cárceles chilenas transmitiendo conocimiento desde oficios claros a las personas privadas de libertad y, a su vez, agrega valor e identidad a sus productos. Sumándose a esto promueve los valores que transmite el surf entre jóvenes de vulnerabilidad social y del Sename. Fomentando actividades deportivas, artísticas, musicales y toda posibilidad de educación bajo el lema “Es más difícil sacar a un joven del agua que de la cárcel” trabajando en todo el país desde el amor y la dedicación para que los jóvenes de alto riesgo social puedan adquirir herramientas que les permitan desenvolverse en la vida.



Metodo Montessori:

Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje. (FAMM, 2018)

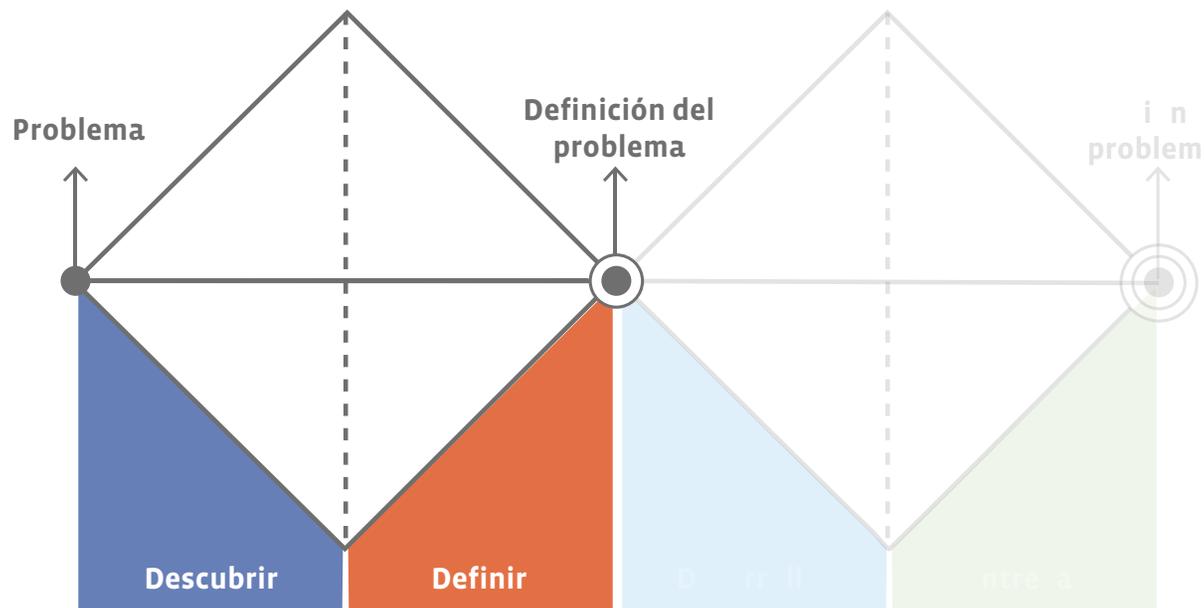
Además, la profesora o el profesor es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos. Le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior. Desde los 6 a los 12 años, las niñas y niños poseen una mente capaz de razonar, para explorar el mundo con su imaginación y pensamiento abstracto.



Sembrar futuro:

Es una fundación en la cual promueven en los niños, niñas y jóvenes del Sename con la convicción de luchar por sus propósitos y alcanzar sus sueños desde sus capacidades y potencial pensando en que ellos serán un pilar fundamental de nuestra sociedad. A través de un trabajo guiado por psicólogos y psicopedagogos quienes realizan un material determinado el cual llevan a cabo tutores de sábado a sábado.

Metodología: Doble diamante.



El proyecto desarrollado bajo la guianza del profesor Luis Andueza, se basó en la metodología “Doble Diamante” desarrollada por el Design Council la cual representa un proceso exploratorio de una forma más amplia y profunda desde un pensamiento divergente para luego enfocar su realización.

Descubrir:

La primera parte es la identificación de un problema o de alguna oportunidad en la cual el diseño sea capaz de ofrecer una solución significativa. Para detectar intereses se realizaron varias exposiciones desde las motivaciones personales presentes, las cuales buscaban aclarar la decisión de la temática. A partir de dichas presentaciones empezaron los descartes de diferentes problemáticas y oportunidades desde la reflexión a partir de los conocimientos con los que se podía contar naturalmente o bajo qué circunstancias sería posible desarrollarlo debido a la pandemia.

Definir:

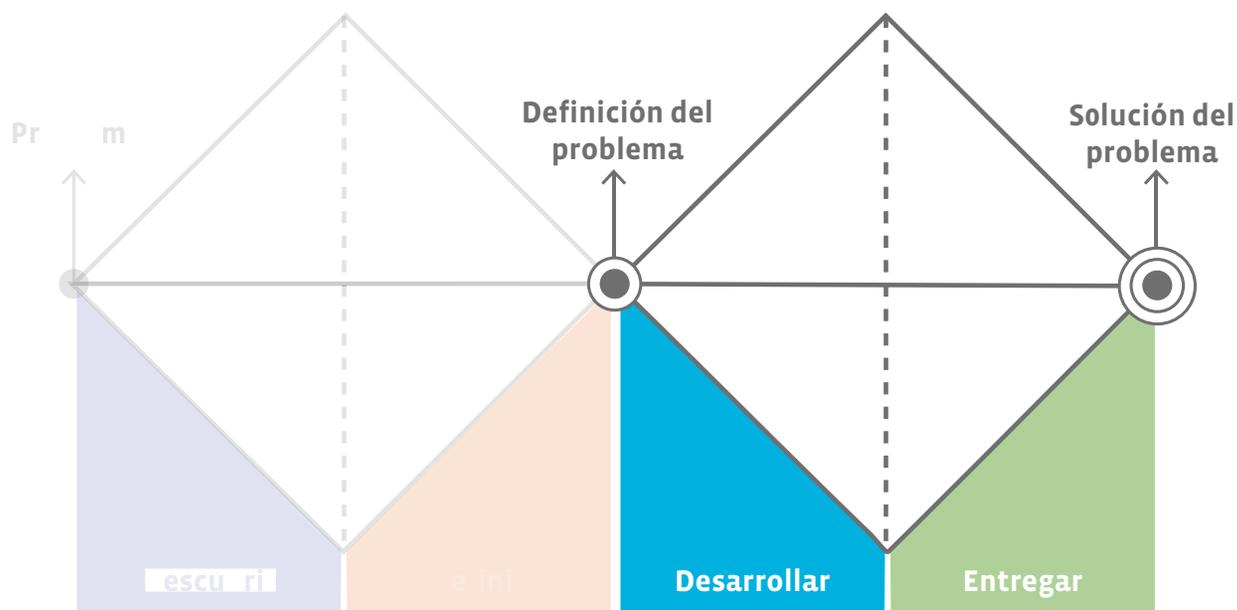
A partir de la recolección de información en la primera etapa se tomó la decisión acerca del tema a tratar en el proyecto, donde fue necesario empezar a buscar información acorde a la temática elegida como: Protocolos del servicio nacional de menores, habilidades socioemocionales y educación entre otros pilares que pudiesen soportar el desarrollo del proyecto. Además de buscar distintas tesis, proyectos y papers desde la Escuela de Diseño UC relacionados con la temática escogida: Sename y educación. Por último, se entrevistó a tres psicólogas infantojuveniles, dos educadoras de enseñanza básica y a una trabajadora social para poder orientar el proyecto. Se llegó a la conclusión de que era necesario acotar la población de intervención para desarrollar un instrumento didáctico que facilite el desarrollo de habilidades socioemocionales el cual debía ser guiado por las educadoras de trato directo, ya que en los NNA pertenecientes a la red Sename poseen fuertes traumas de vínculo y abandono como para someterlos a nuevas experiencias con personas que dejaran de ver. Y por último se me recomendó dejar el proyecto abierto a estudios para su verificación a largo plazo ya que los objetivos que posee son de largo plazo.

Desarrollar:

Dentro de la metodología del segundo diamante busca dar una solución al problema anteriormente definido a partir de la búsqueda de inspiración en diversas partes además de la co creación con personas de distintas áreas como lo es la psicología, educación y trabajo social. Para comenzar con el desarrollo se realizaron diversos brainstorming para poder dar con la idea final. Luego de determinar los conceptos claves a trabajar desde la malla curricular escolar además de las habilidades emocionales que se debían presentar en cada actividad para poder identificar una selección de interacciones las cuales dieron paso a definir la propuesta final.

Entregar:

En esta etapa del proyecto se realizaron diferentes soluciones al problema planteado pasando por dos ideas previas que fueron desarrolladas, pero posteriormente descartadas por que no cumplían con los temas abordados en su totalidad. Dando paso al prototipado para llegar al ciclo final de iteración con el usuario uno y dos, verificando los objetivos previamente planteados para llegar así a la propuesta final. Y por último se desarrolló el planteamiento sobre la continuidad del proyecto.



Testeos

Debido a la situación actual de pandemia mundial por el covid-19 y sus variantes, no fue posible la realización de un testeo en una residencia perteneciente a la red Sename con las cuales se tuvo contacto a través de la encargada de la residencia, psicóloga y trabajadora social durante la investigación y realización del proyecto. Esto debido a que estas se encontraban en fase uno debido a la cuarentena total de la región metropolitana y cuando el prototipo estuvo listo para su testeo las residencias se encontraban además en proceso de vacunación Covid de una parte de las menores, lo cual provocó que el ingreso a las residencias se viera afectado siendo posible entrar a intervenir en fechas posteriores a la entrega de la memoria de título.

Por lo tanto, se decidió realizar otro tipo de testeo el cual involucró no solo niñas de 7 a 11 años sino también niños cuyos padres estuvieran dispuestos a participar del proceso. Debido a que se volvió más difícil encontrar grupos exclusivamente de niñas por lo tanto se utilizaron niños como usuarios de testeo. Las actividades se realizaron a partir de una menor cantidad de niños y niñas por grupos de entre dos a tres menores por actividad, ya que por protocolos Covid internos de cada casa los padres no permitieron mayor contacto con otros niños. Gran parte de este temor fue debido a la aparición de una nueva variable delta que hizo aumentar las medidas sanitarias de cada casa.



(Unsplash, Thomas Park,2020)



(Unsplash, Kelly Sikkema,2020)



(Magia y Cartón, 2021)



(Dixit, 2020)



(Dpto51, 2019)

01 Posibles Propuestas

Por medio de páginas chilenas de juegos se pudo indagar en las tendencias de actividades para menores pertenecientes a la tercera infancia. Se filtró bajo el criterio de manualidades a partir de diversas instancias lúdicas.

Luego, el procedimiento fue el siguiente:

Realización de una encuesta a padres y madres.

Donde se les mostró distintos tipos de actividades a madres y padres con hijos de siete a once años y que seleccionara junto a ellos los resultados y procesos que más le gustaba y/o llamaba la atención.

RESULTADOS: 18 de 24 seleccionaron

CONCLUSIONES: entre menos detalles y estímulos, mayor imaginación y ganas de personalizar.

02 Martina, Manuela y Camila.

Resultados:

En esta instancia se realizó con tres niñas, Camila, Manuela y Martina de 9, 10 y 11 años respectivamente se testaron tres de las cuatro actividades propuestas, dentro de estas se encontraba la realización del puzzle intercambiable, los mandalas y la búsqueda de figuras, para la realización de las actividades fue necesario plantear el contexto de estas para empezar a conocer a las menores y saber sus intereses e inquietudes sobre lo que iban a hacer a continuación.

Conclusiones:

Mediante la realización de las actividades se revelaron interacciones y acotaciones importantes dentro del campo infantil que para los ojos de un adulto era mucho más difícil identificar, como el uso del tiempo que para las niñas fue demasiado extenso la realización de cuatro actividades seguidas, además de las siguientes acotaciones:

Puzzle:

1. Las guías de los puzzles no fueron bien recibidas por las niñas.
2. El tiempo de intercambio de las piezas debe ser flexible.
3. Los números fueron de ayuda pero no tan utilizados.
4. La mezcla de técnicas fue bien recibida.
5. Tiempo estimado 35 minutos con posibilidad de alargue.

Mandalas:

1. Es necesario explicar más detalladamente el uso de los moldes.
2. Figuras geométricas internas más grandes.
3. Buen material.
4. Disminuir de cuatro a tres niveles de figuras para acotar la actividad.
5. Proporcionar la opción de generar un mandala "libre".

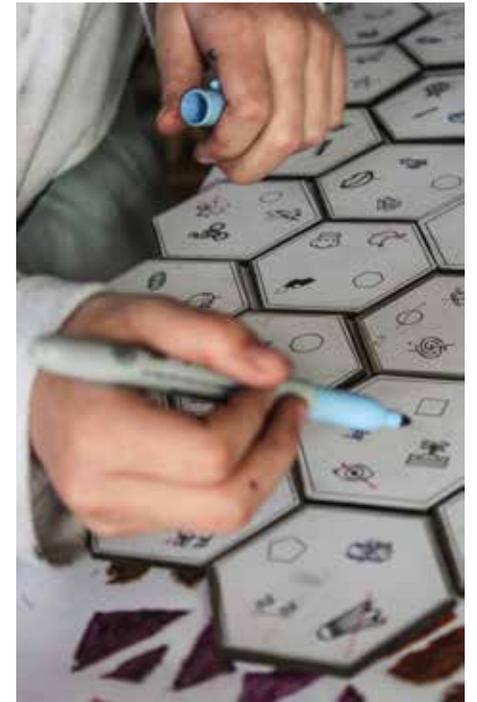
Búsqueda:

1. Gran aceptación de las niñas por tener un grado de competencia.
2. Faltó un sistema de descarte de figuras encontradas.
3. No se necesita un timer.
4. Realizar descripciones más específicas de las búsquedas.
5. Iconos menos subjetivos



(Fuente: Elaboración propia, 2021)





(Fuente: Elaboración propia, 2021)



03 Simón y Tomás.

Resultados:

En esta instancia se testeó con dos niños, Simón y Tomás de 11 y 10 años respectivamente donde fue posible realizar dos de las cuatro actividades anteriormente mencionadas, los animales y el mandalas. Al igual que con las niñas fue necesario contar sobre el contexto de las actividades y el porqué de su realización.

Conclusiones:

Luego de llevar a cabo las actividades se reveló información importante para la reformulación de estas, al igual que el grupo de las niñas un tema importante fue el uso prolongado de tiempo debido a que se hicieron dos actividades seguidas con un total de una hora y media. Además se especificaron más acotaciones de cada actividad:

Animales:

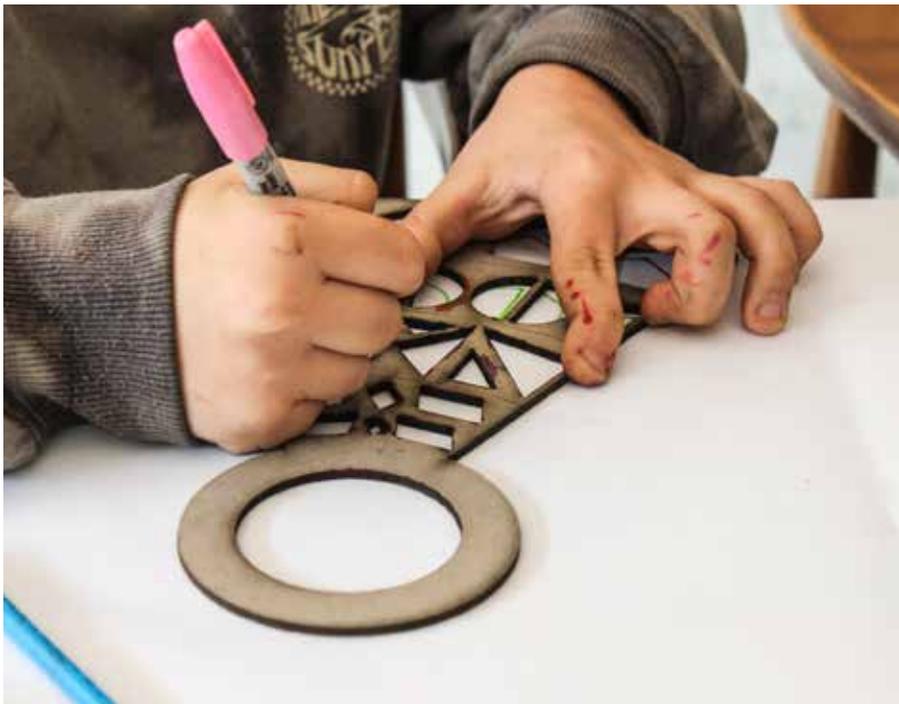
El tamaño de los animales era muy pequeño lo que dificulta su armado. Animales con menos piezas parecían ser más fáciles pero fueron cambiados por ser muy “aburridos” de armar. Se demostró interés sobre las características de los animales. Cartón piedra muy oscuro para el uso de lápices o plumones. Interés por quedarse con cada animal.

Mandalas:

Figuras geométricas internas muy pequeñas para marcarlas con plumones. Necesidad de una fijación del centro para poder dibujar con más facilidad. Bajo interés en técnicas de pincel y pintura. Muchos niveles de figuras geométricas. Acortar tiempo destinado a la realización de la actividad.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)



(Fuente: Elaboración propia, 2021)



(Fuente: Elaboración propia, 2021)



Atractivo:

Para poder generar una conexión con las niñas el objeto debe presentar un grado de atención para lograr producir interés es decir que este sea atractivo. Que el objeto en sí abra una puerta hacia la creatividad individual del menor, para que el resultado del trabajo a realizar se sienta propio.

Atributos: Propio, cercano y creativo.

Lúdico:

Debe poseer una estrategia lúdica a partir de dinámicas en su mayoría grupales que sean capaces de reforzar aprendizajes, conocimientos y las capacidades de las niñas.

Atributos: incentivo y desafiante.

Práctico:

Debe ser una actividad sencilla, de fácil manejo y con un objetivo final claro, en la cual las instrucciones se presenten de manera comprensibles para los menores.

Atributos: simple y comprensible.

Identidad gráfica

Tipografía Letters for learners

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Paleta cromática



Naming

El nombre Tangara viene de la palabra *tengere* en latín que significa integrar, ya que la realización de las actividades busca la integración de diversas aristas con un fin en común: el desarrollo socioemocional y académico de las menores. Además el nombre es de fácil pronunciación, es pegante y fácil de recordar.

Se realizó una marca con un enfoque transversal de género ya que a largo - mediano plazo se busca una implementación no solamente enfocada en mujeres sino también en hombres del mismo rango etario. Debido a que las herramientas de aprendizaje son transversales

La paleta de colores viene del Pájaro Tangara del paraíso, esta especie tiene un patrón multicolor inconfundible y no presenta un dimorfismo sexual marcado, por lo que no puede ser sexada de forma visual. El ave luce una cabeza verde lima sobre un cuerpo negro, la garganta es azul oscuro y se degrada a azul hacia el pecho.

Se utilizó la paleta de colores y estética del animal para plasmarla en el logo en la división de colores. Sin embargo la paleta respectiva se adaptó a tonos más amables para la infancia además debido a que el nombre del producto es un nombre ficticio se buscó una bajada explicativa del proyecto “aprendizaje integral”. Mediante una gráfica simple pero llamativa agregando características del animal como su ojo. También cada uno de los cuatro colores del logotipo se asoció a una actividad diferente.

Isologo



Elementos Tangara.

Una idea tentativa para la realización de Tangara es que este venga dentro de una caja de cartón, del mismo material del cual esta hecha cada actividad en su interior.

Todo esto para que la totalidad de la actividad contenga un lenguaje en común, además de facilitar un posible proceso de reciclado futuro, ya que todas las partes de la actividad estan hechas a partir del mismo material. Para que una vez realizadas las actividades y dado por finalizado la utilización de las piezas, estas se guarden en su respectiva caja para poder ser recicladas idealmente o simplemente desechadas de una manera ordenada y cómoda para las educadoras de trato directo.

Además dentro de la caja se encontraran las siguientes piezas que incluye cada actividad:

Puzzle:

- 2 puzzles de 252 piezas.

Animales:

- 4 plantillas pre-picadas para puzzles en 3D de animales para armar y personalizar.
- 4 Notas informativas sobre los animales

Mandalas:

- 4 plantillas pre-picadas con figuras geométricas en su interior para realizar los mandalas.

Buscar figuras:

- 24 cantidad de piezas hexagonales con cinco iconos diferentes en cada una.
- 16 cartas con categorías para comenzar el juego.

Manual de instrucciones para guías.

(Fuente: Elaboración propia, 2021)



Manual de instrucciones

Cómo se mencionó anteriormente el proyecto presenta un segundo usuario, las Educadoras de trato directo quienes son las encargadas de guiar cada una de las actividades a realizar con las menores. Por esto es indispensable que las educadoras entiendan bien cómo realizar y guiar las instancias de una manera adecuada, respetando los propósitos y objetivos de cada una, desde su principio hasta su cierre. Para esto cada uno de los Tangaras incluye un “Manual de instrucciones para guías” el cual contiene todos los pasos, el desarrollo, sus propósitos, habilidades socio emocionales a trabajar entre las niñas y las materias escolares a reforzar las cuales se encuentran integradas en los desafíos.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Implementación

Fondos y apertura de mercado:

Cartón y Magia es una tienda de juguetes para niños hechos a partir de cartón, como se mencionó anteriormente. Por esto una de las posibles proyecciones a futuro es generar una alianza entre esta tienda del sector oriente para obtener recursos a partir de ventas generadas por la página web. Se llegó al acuerdo de que por la compra de uno de un Tangara la tienda tendrá incluido en el precio una donación por parte de la tienda para generar un fondo para la realización de más Tangaras para ser entregados a residencias del Sename.

Dirección:

Adaptación desde futuros testeos e interacción y el rediseño de materias escolares faltantes (música, lenguaje, inglés, etc).

Implementación:

Una vez que los centros y residencias del Sename abran sus puertas a actividades externas a la residencia de manera presencial se buscará evaluar con mayor certeza el impacto de Tangara a través de los voluntarios de la Fundación Sembrar Futuro quienes van cada sábado a las residencias para hacer actividades con los niños, niñas y adolescentes de más de cinco residencias, mediante actividades realizadas y supervisadas por psicólogos infanto juveniles calificadas.



(Fundación Sembrar Futuro, 2018)

(Fuente: Elaboración propia, 2021)

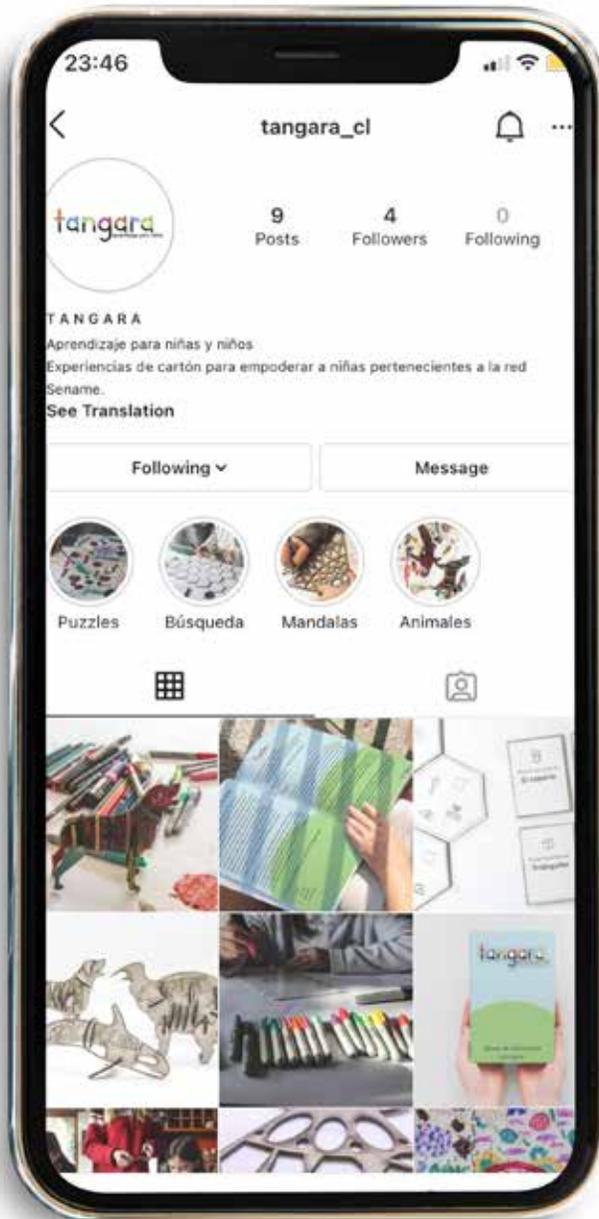


Canales:

La realización de Tangara puede ser vista como una política pública aplicable a los trescientos organismos colaboradores (OCA) y 63 centros administrados directamente por el Sename, once de los cuales pertenecen al área de protección. Sin embargo se propuso un sistema para continuar con el desarrollo del kit llevado a cabo desde el diseño inicial. Estimando una producción de x Tangaras según la cantidad de niñas pertenecientes a residencias declaradas en la cuenta pública del año pasado.

Página web:

Como proyección es necesario comunicar el proyecto a través de plataformas online para lograr ser visibles al público objetivo tanto para que conozcan de qué se trata y también para lograr vender y generar donaciones. Mediante una plataforma propia de ecommerce para generar un canal de venta de fácil acceso.



Redes sociales:

Instagram, Youtube y Facebook son las plataformas más utilizadas y desde las cuales se puede llegar a un mayor número de observadores. Además es posible tener una relación cercana con los clientes y usuarios de Tangara, mientras estos se mantienen actualizados sobre el estado del proyecto.

(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Canvas

Relación con el cliente:

Finalmente se genera una relación indirecta ya que el servicio se realiza a través de fundaciones o del mismo Servicio Nacional de Menores.

Segmento de clientes:

Principalmente niños y niñas ingresados al Sename que poseen una falta de habilidades sociales a la hora de relacionarse con sus pares.

Sin embargo son actividades con las cuales se puede interesar todo tipo de menores.

Propuesta de valor:

Un sistema interactivo diseñado a partir de un usuario en específico para trabajar sus carencias emocionales y sociales las cuales no han reforzado debido a traumas en su infancia.

Canales:

Concretos: En un comienzo la fundación Sembrar Futuro y la tienda Distrito Siete para poder llegar a la red del Servicio Nacional de Menores.

Digitales: Página web y redes sociales propias además de pertenecer a la tienda Magia y Cartón, buscando nuevas alianzas para la realización de donaciones individuales o de gran escala.

Socios claves:

1. Pontificia Universidad Católica.
2. Sembrar Futuro.
3. Sename.
4. Magía y Cartón

Recursos claves:

1. Cortadora laser.
2. Impresora.
3. Computador + programas.
4. Cartonería.

Actividades:

1. Profundizar en el diseño de las actividades
2. Buscar un enlace con la red Sename.
3. Promoveer redes sociales.
4. Realización de nuevas actividades.
5. Desarrollar un seguimiento psicológico de las actividades.

Costos:

1. Materiales.
2. Envíos.
3. Gestión del proyecto.
4. Tiempo de diseño.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Modelo de negocios

MATERIALES 1 KIT JUEGO	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
CARTÓN	4 SET DE PLIEGOS DE CARTÓN DE 55X 77 X 0,3 CM	2	\$925	\$1,850	\$296,006
PUZZLE	PUZZLE PARA SUBLIMAR DE 252 PIEZAS	1	\$1,458	\$1,458	\$233,280
CAJA	CAJA DE CARTÓN PARA GUARDAR EL JUEGO	1	\$277	\$277	\$44,323
LÁPICES	PACK LÁPICES	1	\$1,045	\$1,045	\$167,184

LIBRETA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
LIBRETA DE INSTRUCCIONES	30 PÁGINAS EN TOTAL CON 16 IMPRESAS EN BLANCO Y NEGRO	1	\$900	\$900	\$270,000

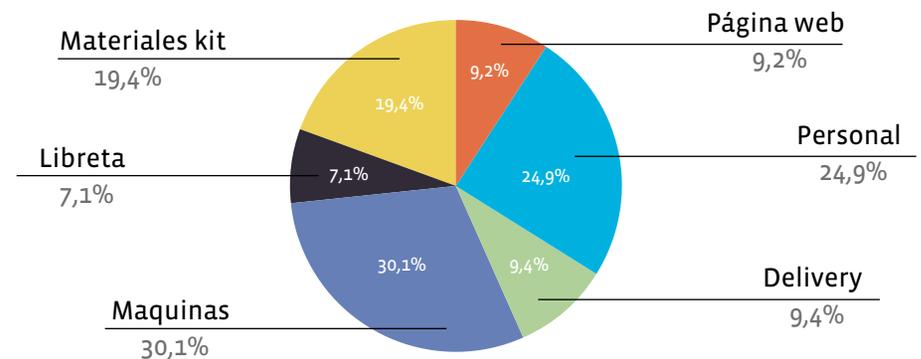
DELIVERY	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
FEDEX	ENTREGA A CONSIGNATARIO FINAL	1	\$1,500	1,500	\$360,000

MAQUINAS DE PRODUCCIÓN	DESCRIPCIÓN	ANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
CORTE LASER	CORTE Y GRABADO LASER FULL LÍNEA	1	\$10,044	\$10,044	\$450,000 *
IMPRESIÓN	IMPRESIÓN PAPEL ADESIVO GLOSSY EN BLANCO Y NEGRO	1	\$4,860	\$4,860	\$700,000 *

PERSONAL	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
PERSONA PART-TIME	APOYO EN PRODUCCION	1	\$350,000	\$350,000	\$350,000
GERENTE	SUELDO BASE ASIGNADO A DUEÑO	1	\$600,000	\$600,000	\$600,000

PÁGINA WEB	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO KIT	COSTO 300 KIT
PÁGINA WEB	CREACIÓN PÁGINA WEB	1	\$150,000	\$150,000	\$150,000
DOMINIO	-	1	\$200,000	\$200,000	\$200,000

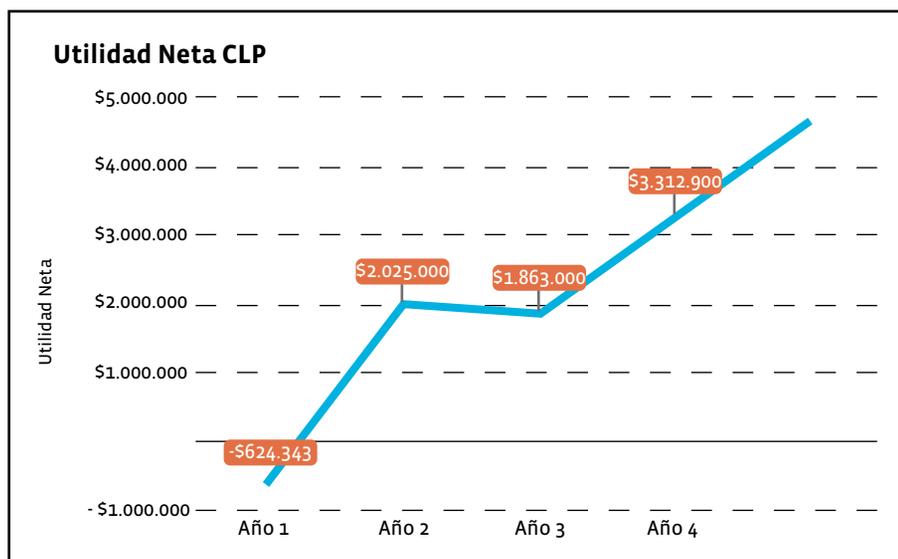
Distribución de los costos 300 kits.



ITEM	Costo 300 KIT
MATERIALES	\$740,794
LIBRETA	\$270,000
MAQUINAS	\$1,150,000
DELIVERY	\$360,000
PERSONAL	\$950,000
PÁGINA WEB	\$350,000

TOTAL COSTO	\$3,820,794
COSTO KIT	\$8,118
VENTA KIT	\$15,000
MG	45.88%

Utilidad neta por año en pesos.



Consideraciones

- Valores en CLP
- Valores incluyen IVA
- Considerando economías de escala se calcula que el precio por KIT al realizar 200 unidades se puede reducir en un 20%
- En base al costo de arriendo de cortadora láser 1,6M es más conveniente comprar una 450 mil app
- Mismo caso Impresora Plotter 777 mil en arriendo vs 700 mil una nueva

GLOSA	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
INGRESOS	\$ 2,700,000	\$ 4,200,000	\$ 4,200,000	\$ 6,000,000	\$ 8,100,000
INGRESOS CANTIDAD VENDIDA	\$ 2,700,000	\$ 4,200,000	\$ 4,200,000	\$ 6,000,000	\$ 8,100,000

AÑO	CANTIDAD PRODUCIDA	PORCENTAJE VENTA	CANTIDAD VENDIDA
0	300	60%	180
1	400	70%	280
2	400	70%	280
3	500	80%	400
4	600	90%	540

COSTOS VARIABLES	\$ 1,370,794	\$ 900,000	\$ 1,100,000	\$ 1,110,000	\$ 1,520,000
MATERIALES	\$ 740,794	\$ 60,000	\$ 60,000	\$ 60,000	\$ 60,000
LIBRETA	\$ 270,000	\$ 360,000	\$ 360,000	\$ 450,000	\$ 540,000
DELIVERY	\$ 360,000	\$ 480,000	\$ 480,000	\$ 600,000	\$ 720,000
MANTENCIÓN	\$ -	\$ -	\$ 200,000	\$ -	\$ 200,000

COSTOS FIJOS	\$ 2,100,000	\$ 800,000	\$ 800,000	\$ 800,000	\$ 800,000
MÁQUINAS	\$ 1,150,000	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
PERSONAL	\$ 600,000	\$ 600,000	\$ 600,000	\$ 600,000	\$ 600,000
PÁGINA WEB	\$ 350,000	\$ 200,000	\$ 200,000	\$ 200,000	\$ 200,000

MARGEN BRUTO	-\$ 770,794	\$ 2,500,000	\$ 2,300,000	\$ 4,090,000	\$ 5,780,000
IMPUESTOS(19%)	-\$146,451	\$475,000	\$437,000	\$777,100	\$1,098,200

UTILIDAD NETA	-\$ 624,343	\$ 2,025,000	\$ 1,863,000	\$ 3,312,900	\$ 4,681,800
----------------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Proyecciones

La realización de Tangara puede ser vista como una política pública aplicable a los trescientos organismos colaboradores (OCA) y 63 centros administrados directamente por el Sename, once de los cuales pertenecen al área de protección. Sin embargo se propuso un sistema para continuar con el desarrollo del kit llevado a cabo desde el diseño inicial. Estimando una producción de 300 Tangaras según la cantidad de niñas pertenecientes a residencias declaradas en la cuenta pública del año pasado.

Tangara es un sistema lúdico de trabajo acompañado por un adulto, en el caso de las residencias por una Educadora de trato directo y existen diversos elementos de este que puede complementarse para potenciar aún más su alcance en niños y niñas. En Tangara los elementos socioemocionales son el punto de partida para seguir expandiendo el proyecto. Sin embargo, pese a que el caso de estudio fue hecho a partir de niñas pertenecientes al Servicio Nacional de Menores este conjunto de desafíos resulta ser aplicable a todo niño y niña que esté dispuesto a participar, jugar y aprender.

Este proceso se desarrolló centrándose en las artes plásticas, agregando el material necesario para enfocar las actividades hacia el entendimiento de tecnología, matemáticas y ciencias naturales, es decir materias distintas a la inicial utilizando la metodología STEAM. Mediante todo el material necesario para llevar a cabo una dinámica en grupo de cuatro niños y/o niñas pertenecientes a educación básica. Además, como forma de demostrar las posibilidades de expansión de Tangara se agregaron nuevas temáticas como Educación física y salud a la última actividad.

Un modelo posible de futura expansión del Tangara podría ser desde cubrir materias como música, para que los niños sean capaces de sentir e identificar la musicalidad desde su entendimiento y creación. Además del uso transversal gracias al Steam, de materias como historia a través de las artes plásticas puede potenciar a los niños y niñas a no solo saber acerca de los procesos por los cuales pasaron los artistas sino también poder experimentarlos desde sus propias experiencias.

En fin, el desarrollo de Tangara a modo de futura expansión puede realizarse a través de nuevas materias o nuevas relaciones entre las ya utilizadas, tanto desde la escolaridad como de las habilidades socioemocionales. Donde el uso de áreas distintas consiga englobar más de una materia generando un entorno de trabajo que persiga un objetivo común.



(Fuente: Elaboración propia, 2021)



(Fuente: Elaboración propia, 2021)

Conclusiones

Durante la realización del curso de seminario, se identificó la problemática de la falta de recursos en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los menores que pertenecen a residencias de la red Sename. La falta de estas capacidades dificulta directamente áreas tanto sociales, como la convivencia, como personales, en la búsqueda de la identidad propia y en el desarrollo de la autovalorización.

Haber trabajado desde la perspectiva de diseño integral, me otorgó diversas herramientas para llevar a cabo un proyecto interdisciplinario donde convergen áreas distintas como educación, psicología y diseño, permitiendo que se consideren las diversas aristas de manera atingente. Desde el diseño se buscó generar herramientas para el desarrollo global de las menores, desde la producción de propuestas innovadoras a partir del soporte de las distintas disciplinas nombradas anteriormente, entendiéndolo de manera transversal el contexto de implementación.

Gracias a esto se pudo identificar, entender y reconocer el ambiente de trabajo y a partir de este se pudo desarrollar un proyecto acorde

a las necesidades de los distintos usuarios, las menores y sus respectivas educadoras de trato directo.

Es importante destacar la búsqueda por realizar un proyecto relevante con la realidad nacional, donde muchas veces los menores vulnerados son los últimos en la lista de prioridades, pese a que el número de ingresos a las residencias aumenta cada día.

Sin embargo, es necesario en un futuro cercano ingresar a las residencias del Sename a capacitar a las Educadoras de trato directo para poder trabajar y testear realmente el impacto que las actividades pueden causar en las menores y así lograr abarcar distintas perspectivas desde un contexto en común para obtener aportes relevantes para la continuación del proyecto.

El resultado final como respuesta a un año de investigación es una experiencia interactiva grupal guiada, Tangara, que abarca toda la creación del material desarrollado a partir de la metodología Steam y Casel abarcando pilares fundamentales de la educación socioemocional mientras se busca reforzar material escolar.

El resultado final como respuesta a un año de investigación es una experiencia interactiva grupal guiada, Tangara que abarca toda la creación del material desarrollado a partir de la metodología Steam y Casel abarcando pilares fundamentales de la educación socioemocional mientras se busca reforzar material escolar.

Espero que estas herramientas de integración sobre el aprendizaje integral contribuyan a las y los NNA del Sename. Generando un aporte en ellos mismos y en su entorno, y que a partir de las herramientas entregadas logren enfrentar la educación escolar desde una perspectiva de su autoestima más elevada y así puedan salir de esa nube mental en la que se encuentran por motivos ajenos a su voluntad. Un aporte modesto pero a partir de las bases educacionales y psicológicas para enfrentar el problema, esperando que estas herramientas y programas puedan abrir mentes en búsqueda de vidas más luminosas.

Bibliografía.

Bain, K. (2007). Lo que hacen los mejores profesores universitarios. Barcelona: Universitat de Valencia.

Bellido, M. N. (2016). Acercamiento a las artes. *Infancia y educar*, (159), 8–10.

Benjet, C. (2009). La salud mental de la niñez y la adolescencia en América Latina y el Caribe Epidemiología de los trastornos mentales en América Latina y el Caribe. Washington, DC.

Black, P. y William, D. (1998) *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice.*

Cantrell, N., Cillero, M., Couso, J., & Ferrari, M. (2002). Internación de Niños: ¿el Comienzo del Fin? Crisis de los Internados y Transformación de las Políticas de Infancia en España, Italia y el Cono Sur. Recuperado de http://www.unicef.cl/web/wp-content/uploads/doc_wp/internacion.pdf

Consejo Nacional de la Infancia. (2018). Orientaciones para la intervención familiar con niños y niñas institucionalizados, Consejo Nacional de la Infancia. Recuperado de <http://observatorioninez.consejoinfancia.gob.cl/wp-content/uploads/2018/01/ORIENTACIONES-para-la-intervencion-familiar-con-ni%C3%B1os-institucionalizados.pdf>

Convención sobre los Derechos del Niño. (2015). Observaciones finales sobre los informes periódicos cuarto y quinto combinados de Chile. Recuperado de http://tbinternet.ohchr.org/_layouts/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fCHL%2fCO%2f4-5&Lang=en INDH. (2017). Misión de Observación SENAME: Caracterización de los centros. Recuperado de <https://www.indh.cl/bb/wp-content/uploads/2018/01/3.-Cap%C3%ADulo-Characterizaci%C3%B3n-de-los-Centros.pdf>

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles.* Buenos Aires: Kapelusz.

Confidence, PISA, OCECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/989264229945-en> Microsoft, 2017, Why Europe's girls aren't studying Steam.

CORFO. (2017). Preparando a Chile para una sociedad del conocimiento. Fundación Chile.

ECA. (2019, August). 7 habilidades que tu hijo debe desarrollar durante la primaria. Retrieved July 2, 2021, from Ecagrupoeeducativo.mx website: <https://blog.ecagrupoeeducativo.mx/eca/las-habilidades-que-tu-hijo-debe-desarrollar-durante-la-primaria>

Fundación Padre Semeria. (2020, noviembre). Buen Camino (N.o 1).

IFIV Traumaterapia & Resiliencia. (2019, mayo). Arreglando nuestra alarma. <https://www.traumaterapiayresiliencia.com/?q=Publicaciones>. <https://www.traumaterapiayresiliencia.com/?q=Publicaciones>

Kaplan C. V. (1992). Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen. Buenos Aires: Aique Didáctico.

Lecannelier, F. (2018). *El Trauma oculto en la infancia.* Santiago, Chile: Penguin Random House Grupo Editorial Chile. Llanes, E. (2017). *Mi infierno en el SENAME: ansias de libertad.* Santiago, Chile: Ceiba Ediciones.

Marginson, S., Tyler, R., Freeman, B. y Roberts, K. (2013). *STEM: Country Comparisons, International comparisons of Science, Technology, Engineering and*

Mathematics (STEM) Education (2015), Australian Council of Learned Academics. OECD , The ABC of gender Equality in Education: Aptitude, Behaviour.

Ministerio de Educación.(2011, August). FUNDAMENTOS BASES CURRICULARES 2011 EDUCACIÓN BÁSICA. Retrieved May 1, 2021, from Curriculumnacional.cl website: https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-244568_recurso_pdf.pdf.

Montessori, M. (1949). La mente absorbente del niño. Retrieved May 23, 2021, from Asociacionmontessori.net website: http://asociacion-montessori.net/pdf/bibliografia_mmontessori.pdf

Secretaria de Cultura. (2011). Acercamiento a las prácticas artísticas y a las actividades deportivas de niños y niñas en Bogotá. Retrieved July 1, 2021, from Issuu.com website: https://issuu.com/observatoriodeculturas/docs/acercamiento_a_la_practicas_artisticas_-_informe_f

SENAME. (2016). Anuario Estadístico SENAME 2016. Recuperado de http://www.sename.cl/web/wp-content/uploads/2017/01/Anuario-Estadistico-2016_V-21-03-2018.pdf

SENAME. (2021, mayo). Cuenta Pública Participativa MAYO 2021 Gestión 2020. <https://www.sename.cl/web/wp-content/uploads/2021/05/Cuenta-Publica-2020.pdf>

SENAME. (2010). Estándares Mínimos de Calidad para la Atención Residencial. Recuperado de http://www.sename.cl/wsename/licitaciones/p18-30-07-2010/estandares_minimos.doc

SENAME. (2012). Publicación semestral especializada en infancia y adolescencia. Señales, 9(Año 5).

SENAME. (2016). Protocolo de actuación para Residencias de Protección de la red colaboradora de SENAME. Recuperado de http://www.sename.cl/wsename/p7_05-04-2018/protocolos-2016.pdf

UNICEF. (2019). Agenda de Infancia 2019-2021:Desafíos en un área clave para el país. Recuperado de <http://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2017/01/Agenda-Infancia-2018-2012-WEB.pdf>

UNICEF (1989). Convención sobre los Derechos Del Niño Ratificada por Chile en 1990. Disponible en: [https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion\(3\).pdf](https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion(3).pdf)

UNICEF (Sin fecha) Convención sobre los Derechos del Niño. Información General. Disponible en: <http://unicef.cl/web/convencion-sobre-los-derechos-del-nino/>

UNICEF. (2014). Derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes. Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/booklet_derechos_bis.pdf

UNICEF. (2005). Desintegración en Chile, algunas lecciones aprendidas. Recuperado de http://www.unicef.cl/archivos_documento/125/WORKINGPAPER4a.pdf

Ruminot, A. (2017). Aspectos generales de la propuesta para el Servicio Nacional de Menores centrada en el aseguramiento de la calidad. Revista señales SENAME, N° 0718-6258(N017), 57-67. Recuperado de http://www.sename.cl/web/wp-content/uploads/2017/02/Revista-Señales_N_17-2017.pdf