



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

Jugar escool!

por una buena convivencia

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR CON MENCIÓN GRÁFICO

“Programa de Comunicación Visual
basado en el Aprendizaje y el Juego
Cooperativo como medida preventiva de Bullying”.





Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

Jugar escool!

por una buena convivencia

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR CON MENCIÓN GRÁFICO

“Programa de Comunicación Visual
basado en el Aprendizaje y el Juego
Cooperativo como medida preventiva de Bullying”.

Agradecimientos

Agradezco a todos los que me ayudaron y apoyaron en este proceso: en primer lugar a mi familia (en especial a mis sobrinos), a mis amigos de la escuela, universidad y trabajo, por supuesto, a mi profesor guía Juan Calderón, siempre con una buena disposición para guiarme en el proyecto.

Contenidos

“Programa de Comunicación Visual basado en el Aprendizaje y el Juego Cooperativo como medida preventiva de Bullying”.

Contenidos

Resumen

1. Capítulo

- 1.1. Introducción. / 10p
- 1.2. Motivaciones. / 11p
- 1.3. Fundamentación. / 12p
- 1.4. Problemática. / 13p
- 1.5. Objetivos del proyecto. / 15p
- 1.6. Preguntas de Investigación. / 15p
- 1.7. Metodología Investigativa. / 16p

2. Capítulo MARCO TEÓRICO

- 2.1. La Convivencia Escolar. / 22p
- 2.2. El conflicto. / 23p
- 2.3. La diversidad. / 27p
- 2.4. El Bullying en Chile. / 27p
- 2.5. Medidas para prevenir el Bullying en el mundo. / 33p
- 2.6. La competitividad. / 35p
- 2.7. El Aprendizaje Cooperativo. / 36p
 - 2.7.1. La situación del aprendizaje cooperativo (SIACO). / 37p
 - 2.7.2. El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de enseñanza. / 39p
 - 2.7.3. Criterios para el proceso de mediación. / 40p
 - 2.7.4. Elementos a considerar para la aplicación del Aprendizaje Cooperativo / 40p

- 2.7.5. Componentes esenciales del Aprendizaje Cooperativo. / 41p
- 2.7.6. El grupo Cooperativo. / 43p
- 2.8. El juego Cooperativo como método de enseñanza. / 44p
- 2.9. La comunicación visual / 48p
 - 2.9.1. Percepción / 49p
 - 2.9.2. Colores / 50p
- 2.10. La ilustración. / 51p
- 2.11. Tipo de juego / 51p
- 2.12. La usabilidad en los juegos infantiles / 54p
- 2.13. Conclusiones. / 55p

3. Capítulo DEFINICIÓN DEL PROYECTO / 58p

4. Capítulo MARCO PROYECTUAL / 70p

5. Capítulo GESTIÓN Y FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO / 140p

6. Capítulo CONCLUSIÓN / 146p

7. Capítulo BIBLIOGRAFÍA / 152p

8. Capítulo ANEXOS / 158p



“Programa de Comunicación Visual basado en el Aprendizaje y el Juego Cooperativo como medida preventiva de Bullying”.

Resumen

Como una medida preventiva a la problemática del Bullying se crea este programa de comunicación visual, con el objetivo de mejorar la convivencia entre los niños en la sala de clase en el primer ciclo de Educación Básica, basándose en los planteamientos del Aprendizaje y el Juego Cooperativo.

Este proyecto se fundamenta en una triada: Educativo (El aprendizaje cooperativo para lograr una mejor convivencia entre los niños de primer ciclo básico), Lúdico (la utilización del juego cooperativo como soporte para generar una experiencia significativa en el público objetivo) y Diseño (Comunicación Visual y Diseño Industrial).

Los resultados obtenidos con esta investigación pueden ser un agente de cambio en cómo abordar problemáticas tan complejas como el Bullying.



FUNDAMENTOS DEL PROYECTO

1.1. Introducción

“Cuando estaba en Segundo Básico en la escuela Base El Bosque, todos los días mis compañeros se burlaban de mí, porque tenía problemas para pronunciar algunas letras, yo me sentía muy mal y triste, me afectó en tanto que repetí de curso y mi familia me cambió de escuela”.¹

El Bullying influirá en el desarrollo de la personalidad del niño y en la sociabilización que al crecer. Se puede enfrentar esta problemática a través de un programa preventivo que involucre a todos los afectados (víctima, agresor y familia). La siguiente propuesta es una medida de prevención, una primera etapa para disminuir los casos de Bullying, también en el mundo existen otras formas, pero no son aplicables sin una modificación a la realidad de las escuelas chilenas.

El diseño es una herramienta de comunicación efectiva para poder mejorar la convivencia en la sala de clases como medida preventiva de Bullying.

Utilizando el Aprendizaje Cooperativo como eje central del proyecto para la realización de este Programa Preventivo de Bullying, se pretende cumplir el objetivo de ayudar en el proceso de los niños para aprender en grupo, relacionarse y participar con sus compañeros de la escuela. De esta forma se les preparará para resolver situaciones de conflictos, mediante el Juego Cooperativo Interactivo (soporte gráfico).

El programa está compuesto de tres etapas: Diagnóstico, Diseño e Intervención. Aplicándose el proyecto con niños de Curso de Primero y Segundo año Básico de la Escuela Municipal Base El Bosque, de la Región Metropolitana, con ayuda de profesionales como la Profesora Jefa del curso y Psicólogo Educacional). *Ver figura 1*

¹ Joaquín (12 años, 2011).

El Juego Cooperativo Interactivo es un objeto de diseño, formado por un software educativo y por un hardware modificado (Notebook). El interactivo será realizado en Flash, en donde se recrea la escuela con personajes de la edad de los niños (7 - 8 años). Se utilizará el recurso gráfico de la ilustración para el diseño de todas las piezas gráficas (personajes, interfaz del juego, afiche, entre otros). Los códigos visuales están articulados para cumplir los objetivos del proyecto, principalmente la problemática de la prevención de Bullying en Chile, la cual no ha sido abordada de una forma creativa y atractiva, por las escuelas del país.

El público objetivo serán los niños de primer ciclo básico, por eso es esencial considerar la manera más adecuada para lograr los objetivos para establecer una buena relación de convivencia entre los pares. Una manera es considerar los gustos y las preferencias que tienen actualmente los niños por los videojuegos.

Cada año está en aumento la preferencia de los videojuegos entre los productos de entretenimiento en el mercado chileno.

1.2. Motivaciones

El autor vivió un caso de Bullying cercano en su familia, en esa oportunidad las medidas que se tomaron no fueron las mejores, cuando se analizan después de varios años. Las acciones de la escuela y familia hubieran sido diferentes al tener conocimientos sobre la problemática.

Cuando el autor realizó clases particulares de Matemáticas (Educación Básica), mientras cursaba la carrera de Diseño Gráfico, los resultados fueron mejores cuando la enseñanza de contenidos se hizo a través de juegos y ejemplos cotidianos.

El Diseño Gráfico se utilizará como un recurso comunicacional para prevenir la problemática, incentivando a mejorar la convivencia entre los pares.

1.3. Fundamentación

Este proyecto se fundamenta en una triada:

1. El aprendizaje cooperativo es un método para aprender en grupo de manera cooperativa, utilizándolo como base para mejorar la convivencia entre los niños de primer ciclo básico. Este método propone los conceptos esenciales para un buen comportamiento llevado a la práctica en una escuela recreada, en donde el objetivo es aprender jugando.
2. La utilización del juego cooperativo como soporte para generar una experiencia significativa en el público objetivo, más efectiva que decirles a los niños que es "malo" su comportamiento.
3. Diseño: la comunicación visual, la ilustración y la estructura (soporte industrial) para el proyecto preventivo. *Ver figura 1*

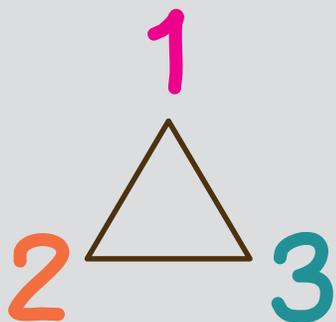
Se realizará un trabajo multidisciplinario, con la experiencia entregada por un Psicólogo Educacional, el profesor jefe del curso y estudiante de diseño industrial.

La familia de la víctima y del agresor serán considerados en el programa preventivo.

Cuando se produce un caso de Bullying, las autoridades han declarado en los medios de comunicación que la manera de enfrentar la problemática es con sanciones de castigo y no preventiva, no viéndose resultados positivos y olvidándose el caso.

Fundamentación

Programa Preventivo de Bullying



Aprendizaje
Cooperativo

Juego
Cooperativo

Diseño

Las medidas que se han tomado son sanciones reactivas, estas son las medidas aplicadas después de los casos graves de Bullying. Algo se está haciendo mal para que siga en aumento la violencia escolar en nuestro país. En cambio, si la problemática se aborda como medida preventiva en los primeros cursos de la Educación Básica, se logrará una experiencia significativa que marcará la convivencia a futuro entre los niños. Generando interés por el gusto de compartir en las diferentes actividades académicas mediante esta intervención lúdica.

Se ha realizado un cambio de eje en la implementación de la Política de Convivencia Escolar, según la modificación de La Ley General de Educación. A su vez, el establecimiento educacional, más allá de la enseñanza de las asignaturas, tiene la posibilidad de ofrecer múltiples opciones de actividades para que los y las estudiantes se puedan desarrollar y aprender a convivir, controlando y moderando las conductas agresivas para que no desencadenen episodios de violencia.² El Manual de la Política de Convivencia Escolar, entrega parte del contenido teórico guía para que las escuelas apliquen por sí solas. Por eso el proyecto preventivo pretende complementar este manual con la aplicación del contenido a una manera lúdica de aprendizaje, acercándose así directamente a la realidad de los niños.

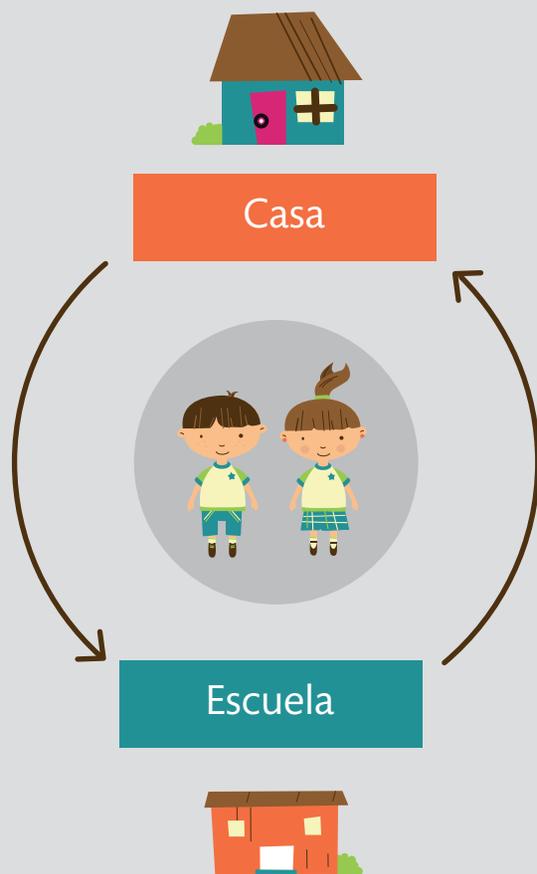
1.4 Problemática

En el contexto escolar de nuestro país, hay conocimiento de la existencia de la problemática del Bullying, pero resulta difícil que sea asumido por la comunidad escolar, se niegan los casos cuando están en su fase inicial, salen a la luz pública cuando son graves.

2 YÁNEZ, P. Y GALAZ, J. 2010. Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo. [en línea]. Ministerio de Educación República de Chile. 3ª ed. <http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103281040430.PDFwebConvivencia.pdf> [Consulta: 26 mayo 2011]. 55p.

figura 1

El entorno de los niños/as



Según Rodrigo Lara (Psicólogo Educacional, Infanto Juvenil, 2011). En los primeros años de la infancia, para algunos niños el relacionarse con sus pares en un ambiente social como la escuela, le resulta dificultosa y compleja. Esto radica en que aun el concepto de "diversidad" no lo llevan a la práctica, la mayoría les cuesta asimilar que todos tienen diferencias físicas e intelectuales. Los niños critican más estas características en los otros niños, según el canon social y cultural de su entorno familiar, es la forma que utilizan para organizar el mundo que están descubriendo, llevando a la escuela las situaciones que se asemejan a su hogar. *Ver figura 2.*

En los últimos tres años los casos comprobados por bullying o maltrato permanente experimentaron un incremento de 16%, según los datos entregados por la PDI, el Ministerio Público y el Ministerio de Educación.³

La competitividad es lo que se incentiva en varias áreas de desarrollo del ser humano y el principal lugar donde se pone en práctica es en la escuela. Según los planteamientos del Aprendizaje Cooperativo hay que hacer lo contrario para mejorar la convivencia escolar, logrando la cooperación entre los pares y así disminuir los casos de Bullying en los cursos superiores de los estudiantes.

³ La Nación, 2010. Casos de bullying en colegios aumentan 16% al año. [en línea]. La Nación en Internet. 4 de julio, 2010. <<http://www.lanacion.cl/noticias/site/artic/20100518/pags/20100518234350.html>> [Consulta: 4 julio 2010].

figura 2

1.5. Objetivos del proyecto

Objetivo General:

Crear un programa de **Comunicación Visual** para mejorar la convivencia entre los niños en la sala de clase de primer ciclo de Educación Básica, basándose en los planteamientos del Aprendizaje y el Juego Cooperativo.

Objetivos Específicos:

- Crear un mundo visual recreado de una escuela para lograr la identificación de los niños con los personajes protagonistas del juego.
- Evitar la competitividad mediante la modalidad de juego con fundamentos en el Aprendizaje Cooperativo.
- Utilizar lo lúdico como estrategia para mejorar el comportamiento y las relaciones entre los niños en primer ciclo básico.

1.6. Preguntas de Investigación

Además de definir los objetivos concretos de la investigación, es conveniente plantear, por medio de una o varias preguntas, el problema que se estudiará. Al hacerlo en forma de preguntas se tiene la ventaja de presentarlo de manera directa, lo cual minimiza la distorsión (Christensen, 2000). Las preguntas representan el qué de la investigación.⁴

⁴ METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. 2006. Por Hernández Roberto "et al". 4° ed. México, MacGraw-Hill Interamericana. 48p.

- ¿Cuáles son los factores de la problemática del Bullying?
- ¿Cómo abordar la problemática del Bullying de manera preventiva?
- ¿Es posible utilizar el aprendizaje cooperativo para mejorar la convivencia entre los pares?
- ¿Cómo utilizar la Interactividad del objeto de diseño para el proceso de aprendizaje con niños de primer ciclo básico?
- ¿Cómo influye la utilización de la tecnología al aplicarla en un juego cooperativo?
- ¿De qué manera la Comunicación Visual puede ayudar en la educación de niños/as con un enfoque didáctico?
- ¿Cómo reforzar una actividad educativa preventiva de Bullying a través de la Comunicación Visual?

1.7. Metodología Investigativa

Enfoque de análisis seleccionado

La investigación a realizar estudiará el cómo se puede prevenir la problemática del Bullying, de manera lúdica en las escuelas municipales de Chile, utilizándose como objeto de análisis.

Para lograr lo anteriormente señalado, se abarcará en una triada, base para el proyecto: Educación, Lúdico y Diseño.

Apoyándose en estas tres áreas de conocimiento se entregará un producto de diseño resuelto, como un aporte para la solución de la problemática desde un punto de vista preventivo, no basado en sanciones (castigos).

Tendrá una etapa de diagnóstico en una escuela del sector sur de la Región Metropolitana, para entender la realidad de la temática a investigar, con la asesoría de un Psicólogo Educativo.

Se revisará bibliográficamente las temáticas de la triada, como la psicológica, educativa, Bullying, juego, entre otras.

Las conclusiones entregadas por la investigación determinarán el tipo de diseño, estilo ilustrativo y método de Comunicación Visual, para cumplir los objetivos propuestos.

Para conocer la situación que se da en un establecimiento escolar se elaborará instrumentos de recolección de datos para las futuras decisiones de la etapa de diseño.

Enfoque de tipo cualitativo, con el interés de abordar en la problemática, las medidas que se toman, explorar necesidades, concluir cómo y por qué se producen situaciones de Bullying.

Enfoque cualitativo

Trabajo de Campo:

En ciencias sociales, “trabajo de campo” suele referirse al período y el modo que la investigación cualitativa dedica a la generación y registro de información.⁵

5 MONISTROL, O. 2007. El trabajo de campo en investigación cualitativa. [en línea]. <http://www.fuden.es/FICHEROS_ADMINISTRADOR/F_METODOLOGICA/PDF_Fmetod28.pdf> [Consulta: 12 noviembre 2011]. 2p.

En este proyecto, la visión del niño sobre su entorno, será importante para conocer el contexto escolar. Mediante la realización de actividades de fácil manejo para la obtención de datos de los niños de primer ciclo básico. Se observará el comportamiento que tienen en las actividades, obteniendo en terreno las apreciaciones de como se relaciona el niño/a con sus pares.

Entrevistas:

La elección de un profesional del área de salud mental. Rodrigo Lara Quinteros, Psicólogo Educacional, Infanto Juvenil – Universidad de Santiago de Chile, Magíster © Estudios de Género y Cultura en América Latina, Mención Cs. Sociales – Universidad de Chile. Se realizarán dos entrevistas. La primera en el momento previo a la elección de la temática y la segunda durante el proceso.

Para la realización de un programa preventivo es de especial importancia la asesoría de un psicólogo porque profundiza sus conocimientos en lo mental, ideal para la problemática del Bullying, en cambio el psicopedagogo se centra en la parte del desarrollo motor del niño.

Sara Pérez Ribas, profesora jefe de curso tiene 31 años de docencia, estudió Pedagogía en Educación Básica en la Universidad Técnica del Estado, con su ayuda se conocerá la problemática de Bullying en la práctica, en su etapa de diagnóstico e intervención final del prototipo del juego.



MARCO TEÓRICO

Cambio de eje en la implementación de la política de convivencia escolar



figura 3

2.1. La Convivencia Escolar

El Ministerio de Educación entregó en el año 2010 un material educativo sobre Convivencia Escolar dirigiéndose a todos los integrantes de la Comunidad Educativa, llamado: "Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo"¹. Apoyándose en los contenidos de este documento, porque propone ser una herramienta de ayuda que quiere mejorar la convivencia y aprendizajes en beneficio de la calidad de la educación.

Se propone un cambio de eje en la actualización de la Política de Convivencia Escolar, que se centra en la resolución de conflictos (enfoque psicosocial), afirmándose fuertemente en los aspectos normativos.

En la *figura 3* se muestran los cambios en la implementación de la Política de Convivencia Escolar. Este proyecto reforzará el punto de resultado esperado: El mejoramiento de aprendizajes y calidad de la convivencia.

Los estudios e investigaciones del área de la educación plantean que la convivencia escolar se deteriora aunque existan normas y reglamentos. Se recomienda centrarse en la formación de los alumnos mejorando el entorno en donde se desarrolla (aula, familia, entre otros), rescatando los principios de convivencia democrática y llevándolos a la práctica cotidiana.

Para generar un ambiente agradable en la sala de clase, hay que incentivar a los niños mediante actividades lúdicas educativas, para que existan comportamientos prosociales entre ellos.

¹ YÁÑEZ, P. Y GALAZ, J. 2010. Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo. [en línea]. Ministerio de Educación República de Chile. 3ª ed. <http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103281040430.PDFwebConvivencia.pdf> [Consulta: 26 mayo 2011]

“Los comportamientos prosociales son aquellos que, sin buscar recompensas externas, favorecen a otras personas o grupos o la consecución de objetivos sociales, son los que aumenta la posibilidad de generar una reciprocidad positiva de calidad, solidaria en las relaciones interpersonales o sociales consiguientes, al mismo tiempo que salvaguardan la identidad, creatividad e iniciativa de los individuos implicados (Roche, 1995)”.²

El comportamiento prosocial se puede considerar como un factor preventivo de la agresividad o violencia, porque fomenta la práctica de conductas cooperativas por su actitud de consideración con las otras personas.

2.2. El conflicto

El conflicto es un hecho de carácter social, todo radica en la manera incorrecta para resolver situaciones conflictivas de forma violenta en el sistema escolar que luego se convierte en un caso de Bullying.

El Manual de Convivencia del Ministerio de Educación establece una diferenciación entre la conceptualización de lo que se considera: agresividad, conflicto y violencia.³

En la *figura 3* se muestra una comparación entre estos términos.

2 PERINAT, A. 2009. Desarrollo socioafectivo en niños de 2 a 12 años. [en línea]. <[http://books.google.cl/books?id=nEMRuAXSEc8C&pg=PA47&dq=Desarrollo+socioafectivo+](http://books.google.cl/books?id=nEMRuAXSEc8C&pg=PA47&dq=Desarrollo+socioafectivo+>)> [Consulta: 2 junio 2011]. 71p.

3 YÁNEZ, P. y GALAZ, J. 2010. *Op.cit.* [Consulta: 26 mayo 2010]. 47p

figura 4

Agresividad	Conflicto	Violencia
Corresponde a un comportamiento defensivo natural, es una forma de enfrentar situaciones de riesgo; es esperable en toda persona que se ve enfrentada a una amenaza que eventualmente podría afectar su integridad.	Involucra a dos o más personas que entran en oposición o desacuerdo debido a intereses, verdadera o aparentemente incompatibles, donde las emociones y los sentimientos tienen especial preponderancia.	Existen diversas definiciones de violencia según la perspectiva que se adopte. Todas tienen en común dos ideas básicas: <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1556 829 1864 954">1. El uso ilegítimo del poder y de la fuerza, sea física o psicológica; y,<li data-bbox="1556 976 1864 1101">2. El daño al otro como una consecuencia. El bullying es una forma de violencia.
Es un hecho natural	Es un hecho social	Es un aprendizaje

La voluntad entre las personas que están involucrados en una situación de conflicto es fundamental para llegar a un acuerdo a través de una resolución pacífica.

Las orientaciones dirigidas a los adultos de la Comunidad Educativa para manejar conflictos según el Ministerio de Educación son las siguientes:

No ignorar, minimizar o naturalizar situaciones que pueden desencadenar conflictos entre los estudiantes o entre los adultos. Muchas situaciones son ignoradas o pasadas por alto como si fueran “algo normal” o algo sin importancia, pero esa actitud puede llevar a que un conflicto se agrave.

Desarrollar y fomentar el diálogo reflexivo. El diálogo reflexivo posibilita la comprensión del conflicto como un elemento presente en la convivencia, y ayuda a una gestión pacífica y formativa de aquellos en la Comunidad Educativa. Mantener los conflictos en silencio o no fomentar el diálogo, hace que permanezcan en estado latente lo que podría implicar una expresión posterior de violencia o el desarrollo e incremento de sentimientos de frustración, lo que también puede favorecer la emergencia de conductas agresivas.

Promover relaciones democráticas. Es importante generar instancias para que los y las estudiantes y los demás integrantes de la Comunidad Educativa, participen activamente en las diversas instancias que ofrece la vida escolar y para que colaboren en la toma de decisiones, de tal manera que la relación con los otros se constituya en una experiencia de aprendizaje de la convivencia.

Tomar conciencia de que los adultos son agentes modeladores en la conducta de los niños, niñas y jóvenes. La función socializadora se ejerce, en gran medida, a través de la imitación de patrones que resultan atractivos y/o frecuentes en la vida cotidiana de los niños/as y jóvenes, lo que implica que la responsabilidad de parte de los adultos es fundamental. Esto quiere decir que no es suficiente con “hablar” de resolución pacífica de conflictos, sino asumirlo como patrón de conducta en las prácticas cotidianas. Un joven, una niña o un niño que observa relaciones conflictivas o inadecuadas entre adultos, difícilmente legitimará su discurso sobre resolución pacífica de conflictos.



Propiciar aprendizajes colaborativos. La experiencia de situaciones cotidianas que impliquen resolver conflictos y situaciones problemáticas en forma pacífica se favorecen con el aprendizaje en grupo porque promueven relaciones de colaboración. Es importante, por lo tanto, diseñar actividades que impliquen aprendizajes que vinculen a los y las estudiantes entre sí, de tal modo que puedan alcanzar sus metas en conjunto y ayudar en la superación de los modelos competitivos e individualistas.

Favorecer la expresión de emociones. La formación integral de los y las estudiantes supone promover el desarrollo, reconocimiento y autocontrol de las emociones. Esto requiere que crezcan en la comprensión de sus propias emociones y sentimientos y, también, interesarse genuinamente en entender los puntos de vista de los otros, igualmente válidos y legítimos que los suyos. Implica, además, superar concepciones discriminadoras y prejuicios, promoviendo el autoconocimiento de sus sentimientos e impulsos para poder aprender a regularlos.

En el punto número 5 se propone ocupar un tipo de aprendizaje como el Colaborativo para resolver situaciones de conflictos, una forma práctica es a través de lo lúdico.

Cuando se practica el aprendizaje cooperativo en el aula y la escuela, un tema importante es: "¿Cómo manejan los conflictos los integrantes del grupo?". La cooperación y el conflicto van de la mano. Cuanto más se preocupen los integrantes del grupo por alcanzar los objetivos conjuntos y más se interesen por los demás, más frecuentemente se producirán conflictos. Cuando éstos se enfrentan de manera constructiva, agregan creatividad, diversión y un razonamiento de mayor nivel. Cuando se los enfrenta destructivamente, pueden dar como resultado sentimientos y actitudes de ira, frustración y hostilidad. Los estudiantes necesitan aprender procedimientos para manejar sus conflictos de manera constructiva y llegar a ser hábiles en su aprovechamiento.⁴

4 Los nuevos círculos del aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela.1999. Por David Johnson "et al" [en línea]. 1ª ed. Aique. <http://www.cbc.uba.ar/noti/jornada_iep/AEE_Johnson.pdf> [Consulta: 4 julio 2010]. 8p.



2.3. La diversidad

El concepto de diversidad que deberían poner en práctica en la sala de clases los niños es de suma importancia para establecer mejores relaciones entre los niños, así lo plantea el psicólogo Rodrigo Lara: “La diversidad es un eje central de la convivencia con otras/os, puesto que en todo contexto estamos en constante interacción con subjetividades, que por definición son únicas e irrepetibles”.⁵

La diversidad es importante considerarla en la propuesta gráfica del proyecto, porque es un factor determinante para establecer una buena convivencia y el respeto por los demás.

2.4. El Bullying en Chile

El Bullying es una forma de violencia, denominada por ingleses de “bull” (toro) y surge metafóricamente a la “embestida” que sufre la víctima por parte del intimidador.

“Se trata de situaciones en las que uno o varios escolares adoptan como objetivo de su actuación e injustamente a otro compañero o compañera, le someten durante un tiempo prolongado a agresiones físicas, burlas, fustigación, amenazas, aislamientos, etc. Y se aprovechan de su inseguridad, miedo y dificultades personales para pedir ayuda o defenderse (...) el sujeto se ve en una posición de víctima de la que no puede escapar por medios propios. Esta situación destruye, lenta pero profundamente, la autoestima y la confianza en sí mismo del escolar agredido: puede llegar a desencadenar estados depresivos o de ansiedad permanente que, como mínimo, dificulten la adaptación social y el rendimiento académico y, como máximo “le pueden llevar al suicidio” (Ortega, 1994).⁶

5 LARA, R. 2011. “Escuela para Padres”. Ver ANEXO 4.

6 PERINAT, A. 2009. *op cit.* [en línea]. [Consulta: 2 junio 2011]. 72p.

¿Qué respondieron los estudiantes?

Insultos, garabatos, burlas y descalificaciones entre compañeros

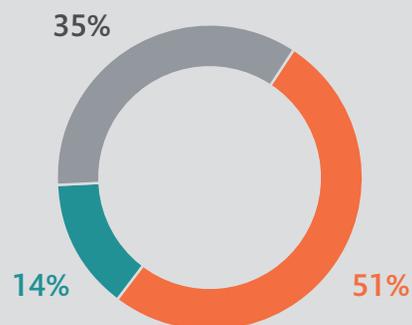


figura 5

Amenazas u hostigamiento entre compañeros

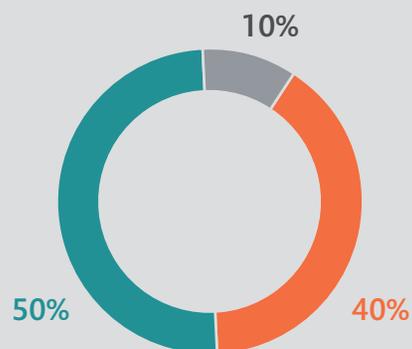
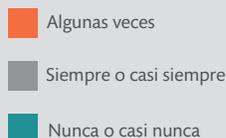


figura 6



La postura del Ministerio de Educación para afrontar la problemática es invertir en la prevención, pero las medidas adoptadas resultan lejanas a los afectados, siguen con sus declaraciones de aplicar sanciones de castigo.

El ministro Lavín comentó el 2010, en una conferencia en los medios televisivos chilenos que: "Vamos a entregar a los colegios todo el material para que puedan prevenir el bullying y, al mismo tiempo, ser duro en sanciones. Lo que más nos molesta es cuando hay casos de bullying que podrían evitarse si es que los profesores hablaran a tiempo. Si comunicaran esto a tiempo, a sus directores y a los propios apoderados, porque hay veces en lo que esto se sabe pero, lamentablemente, hay una complicidad de silencio".⁷

En la Encuesta nacional de estudiantes SIMCE 2010⁸, fue realizada el primer diagnóstico a nivel nacional de la frecuencia con que se producen situaciones asociadas al Bullying, en establecimientos chilenos de enseñanza media. Los datos obtenidos fueron los siguientes:

7 La Tercera, 2010. Casos Mineduc entregará material para prevenir bullying escolar [en línea]. La Tercera en Internet. 4 de julio, 2010. <[http://www.mineduc.cl/index.php?id_portal=1&id_seccion=10&id_contenido=11023%20pp.%2011%20\[Consulta:%204%20julio%202010\].](http://www.mineduc.cl/index.php?id_portal=1&id_seccion=10&id_contenido=11023%20pp.%2011%20[Consulta:%204%20julio%202010].>)> [Consulta: 4 julio 2010].

8 Encuesta nacional de estudiantes SIMCE 2010
Población encuestada: 225.027 estudiantes de 2º Medio, distribuidos en 2.658 establecimientos.
Tipo de instrumento: Encuesta de 26 preguntas, respondida en forma anónima por cada estudiante.
Tasa de respuesta: 99%
Fecha de aplicación: Jueves 14 de octubre de 2010.

Los insultos, garabatos, burlas y descalificaciones entre compañeros son los comportamientos inadecuados más comunes.

- Insultos, burlas 86%
- Peleas 71%
- Robos o hurtos 69%
- Compañeros que rompen o dañan el colegio 60%
- Amenazas, hostigamiento 50%
- Agresiones con armas blancas 10%
- Agresiones con armas de fuego 6%

Se muestran fuertes diferencias regionales en la frecuencia de Bullying y no existe relación directa entre Bullying y pobreza regional. *Ver figura 5*

Proporción de establecimientos con alta frecuencia de Bullying por región

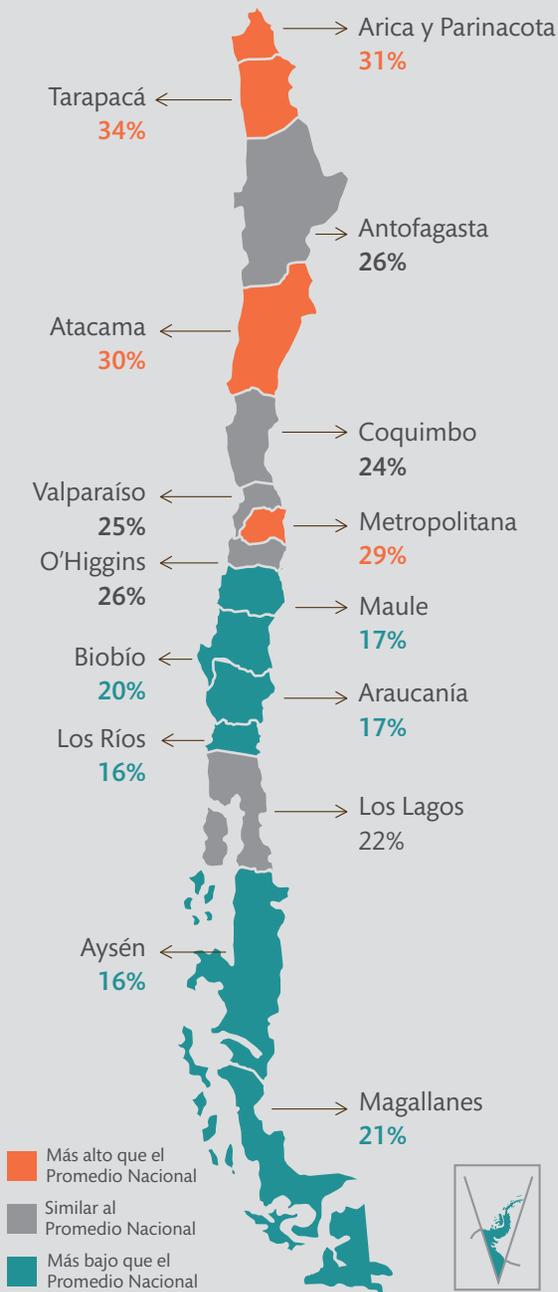


figura 7

Tipos de establecimientos según el indicador de Bullying.

Baja frecuencia: En el establecimiento casi nunca se observan las situaciones mencionadas en los ítems. La mayoría de los estudiantes contesta que “nunca o casi nunca” se producen situaciones asociadas a Bullying.

Frecuencia media: En el establecimiento algunas veces ocurren las situaciones mencionadas los ítems. La mayoría de los estudiantes contesta que “algunas veces” se producen situaciones asociadas a Bullying.

Alta frecuencia: En el establecimiento siempre o casi siempre ocurren las situaciones mencionadas los ítems. La mayoría de los estudiantes contesta que “siempre o casi siempre” se producen situaciones asociadas a Bullying.

La región Metropolitana está dentro de la frecuencia más alta que el promedio nacional del 29%. Ver figura 7.

El 52% de los establecimientos con alta frecuencia de Bullying tienen dependencia Administrativa Municipal. Ver figura 8.

El 41% de los establecimientos con alta frecuencia de Bullying pertenecen al grupo socioeconómico medio bajo y el 39% al grupo bajo. Ver figura 9.

Encuesta SIMCE - Bullying - 2010

Establecimientos con alta frecuencia de Bullying según dependencia

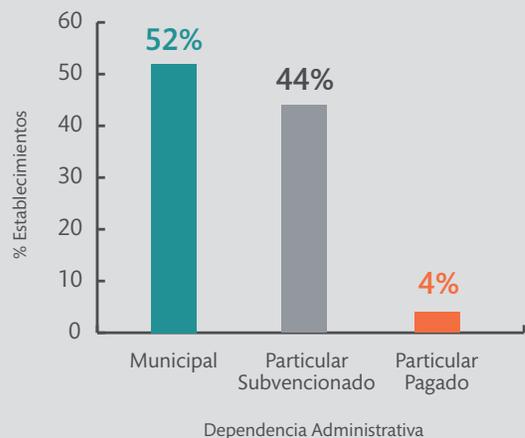


figura 8

Establecimientos con alta frecuencia de Bullying según Grupo Socioeconómico

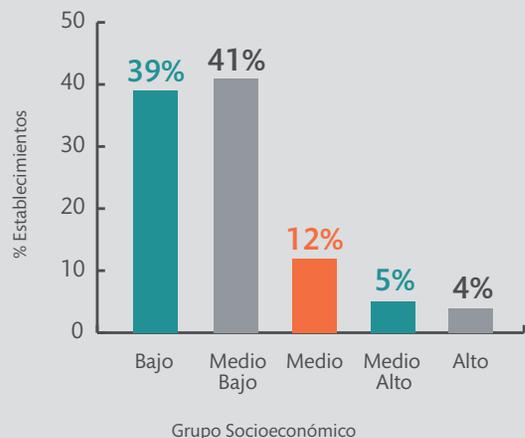


figura 9

Acciones del Mineduc⁹:

- Encargado de Convivencia Escolar. Dos semanas de plazo para que cada colegio designe a un profesor responsable de recibir todas las denuncias sobre faltas a la convivencia escolar, e informar al Ministerio de Educación.
- Reglamento de Convivencia Escolar. Dos meses para que cada colegio tenga un reglamento de Convivencia Escolar y envíe una copia al Ministerio de Educación, firmado por el Director, un representante del Centro de Padres y un representante del Centro de Alumnos.
- Contrato de Honor. Compromiso de los padres detener una conversación con sus hijos sobre el Bullying, convivencia escolar y respeto.
- Equipo especializado de psicólogos del Mineduc en cada región, con dedicación exclusiva.

Cómo actuar frente al hostigamiento permanente (bullying)¹⁰

A diferencia de las otras formas de agresión que se producen en la Comunidad Educativa, que pueden ser ocasionales y sin testigos, el hostigamiento permanente sólo es posible en la medida en que existan otros involucrados que apoyen la acción. Para enfrentar las acciones de hostigamiento resulta fundamental prestar especial atención al conjunto de las y los estudiantes implicados, de manera de romper las leyes del silencio que funcionan en estos casos y fomentar el desarrollo de habilidades y valores sociales que impidan que

9 MINEDUC. 2010. Bullying. Un enemigo oculto en nuestras escuelas Encuesta nacional de estudiantes SIMCE 2010. [en línea]. Ministerio de Educación República de Chile. <<http://www.mineduc.cl/usuarios/mineduc/doc/201104251732440.ENCUESTA%20BULLYING.pdf>> [Consulta: 28 abril 2011]. 28p.

10 YÁNEZ, P. y GALAZ, J. 2010. *Op.cit.* [Consulta: 26 mayo 2010]. pp. 65-66

sigan ocurriendo. Dado que se trata de una forma de violencia particular, es necesario prestar especial atención a lo siguiente:

- Sobrenombres o burlas reiteradas hacia algún compañero/a por alguna característica física, psicológica, étnica u otra. Estas no deben ser vistas y toleradas como algo “normal”, puesto que no solo daña la dignidad y la autoestima de un estudiante, sino que puede tratarse de una forma de hostigamiento. Deben ser corregidas.
- La falta de comunicación y diálogo propicia que se desarrollen mitos y secretos que protegen las situaciones de hostigamiento. Es necesario abrir y reforzar espacios de conversación, de manera de generar confianzas entre todos los integrantes de la Comunidad Escolar.
- No se puede justificar ninguna manifestación de hostigamiento. Frases tales como “es molesto, le gusta que lo molesten” no hacen sino reforzar estas prácticas. Un niño/a acosado u hostigado por sus compañeros, desarrolla estrategias para sobrevivir a la situación que en ocasiones resultan poco asertivas.
- Las situaciones de hostigamiento deben ser conversadas abiertamente, de manera de no continuar manteniendo el silencio.
- Los adultos que no intervienen para detener las situaciones de hostigamiento son también parte de quienes refuerzan la situación.

El maltrato produce estrés psíquico, lo que constituye un problema grave para la salud de la víctima, quien puede llegar incluso al suicidio en situaciones de desesperación. No obstante, los sentimientos más comunes son angustia, intranquilidad, miedo, falta de confianza, soledad y, en algunos casos, depresión.



En cuanto al agresor, su actitud puede suponer la antesala de conductas pre-delictivas en edad adolescente, pero sobre todo la creencia incorrecta de que se puede lograr poder y liderazgo mediante la imposición, la sumisión del otro y la prepotencia. Es muy probable que un chico que ha sido agresor en la escuela perpetúe las conductas violentas y agresivas en sus interacciones adultas.¹¹

2.5. Medidas para prevenir el Bullying en el mundo.

El Bullying no es igual en todo el mundo, porque responde al contexto cultural del país, lo que se considera deseable es más o menos igual en todas partes del mundo, así como lo que es considerado negativo. La globalización unifica ciertos criterios de lo deseable/indeseable, pero los énfasis y las particularidades de la violencia son locales.¹²

La empatía en la educación pública japonesa.

La empatía en la educación pública japonesa ha resultado una revolución pedagógica, se ha realizado un documental de una escuela en donde el desarrollo de la empatía es el centro de todo, para establecer buenas relaciones entre los niños y los profesores.

Éste fue premiado en numerosos festivales por la dulzura que transmite en la enseñanza. En la Escuela Municipal de primaria en Kanawara, una ciudad de 8.000 habitantes en Japón, Toshiro Kanamori ha conseguido unir aprendizaje con diversión, con respeto a la individualidad de cada niño y con gran crecimiento personal de sus alumnos.

11 ONG PROTEGELES. ¿Qué trascendencia pueden tener estos casos? [en línea] <http://www.acosoescolar.org/padres/que_trascendencia.htm> [Consulta: 4 julio 2010]

12 LARA, R. 2011. "Entrevista". Ver ANEXO 3.

En el documental se aprecia mucho trabajo al aire libre y en equipo, potencian la creatividad y principalmente el sistema de “Las cartas del cuaderno”, en que 3 alumnos escriben cada día una carta explicando sus vivencias e inquietudes y las leen en alto a sus compañeros.

Cuando surgen problemas de acoso en la escuela, se reflexiona sobre esto mediante la empatía, el ponerse en el lugar de las víctimas. Y cuando el profesor se ha excedido en algún castigo u orden ha existido diálogo entre ellos y ha mostrado flexibilidad y benevolencia. Eso es la base del carisma y la buena autoridad (que no autoritarismo).¹³

El Aprendizaje Cooperativo.

En Europa y Norteamérica, durante los últimos veinte años, el método cooperativo se ha usado comúnmente, para establecer mejores relaciones de convivencia, como medida preventiva.

El juego Cooperativo.

Al igual que el Aprendizaje Cooperativo, el juego es la forma que utilizan expertos en el tema para mejorar la convivencia entre los pares ocupando juegos donde no hay competencia entre los que están jugando, son prácticas que cambian las reglas de juegos tradicionales. En España se ha desarrollado la temática con buenos resultados.

figura 10

Aprendizaje Cooperativo

Interdependencia

Responsabilidad individual y por los demás

Membresía heterogénea

Liderazgo compartido

Énfasis en aprendizaje, tarea y su procedimiento

Enseñanza directa de habilidades sociales y cooperativas

El maestro observa y supervisa a los equipos

Reflexión y procedimientos en equipos y clase completa

13 ONG PROTEGELES. *op.cit.* [en línea] [Consulta: 4 julio 2010].

Grupos Tradicionales

Ninguna interdependencia

Ninguna responsabilidad individual ni colectiva

Membresía homogénea

Un líder asignado

Énfasis solo en la tarea

Habilidades sociales supuestas o valoradas

El maestro no supervisa a los grupos

No ocurre reflexión o procesamiento alguno

2.6. La competitividad

La forma contraria a la cooperación, en las relaciones de personas, es la competitividad. Por parte de los planteamientos del aprendizaje cooperativo, se considera una causal para la mala convivencia entre los pares.

En varias áreas del desarrollo de las personas se incentiva a ser competitivos, lo que genera frustración por ser mejor que los demás cuando no se consigue el objetivo. En cambio, si se emplea ser cooperativos con los demás como actitud de vida, resulta más fácil superar las dificultades y conseguir buenos resultados en menos tiempo.

Se genera frustración en los niños que son incentivados a ser competitivos cuando no consiguen sus objetivos.

“En las situaciones competitivas hay una interdependencia negativa en la consecución de los objetivos; los alumnos sienten que pueden alcanzar sus objetivos si y sólo si los otros fracasan en su intento de cumplir los propios (Deutsch, 1962; Johnson y Johnson, 1991)”¹⁴

La competitividad es la forma común de incentivar al aprendizaje en las escuelas y en varias áreas del desarrollo de las personas. Se consiguen dos extremos: los niños trabajan duramente para ser mejores que los demás o se toman todo con mucha calma porque dudan de sus capacidades para cumplir las metas.

¹⁴ *op. cit.* Por David Johnson “et al” [en línea]. 1ª ed. Aique. [Consulta: 4 junio 2010]. 18p.



2.7. El Aprendizaje Cooperativo

En el libro: “El ABC del aprendizaje cooperativo”. Trabajo en equipo para enseñar y aprender. Sus dos autores son: Ramón Ferreiro Gravié y Margarita Calderón Espino. Es una de las fuentes para las definiciones y fundamentos de este tipo de aprendizaje.

En la *figura 10* se muestra una comparación de lo que diferencia el Aprendizaje Cooperativo de los grupos tradicionales que generalmente son competitivos:

El Aprendizaje Cooperativo se define como un método o técnica para aprender, para lograr aplicar eficientemente este método de enseñanza es necesario considerar los elementos que afectan al grupo cooperativo, su contexto, la temática, los objetivos de la actividad, entre otros.

La opción educativa contemporánea del Aprendizaje Cooperativo se fundamenta en teorías sobre el desarrollo organizacional, la motivación, el desarrollo cognitivo, en el desarrollo de la personalidad y la formación de los grupos operativos.

El Doctor Robert Slavin, de la Universidad de John Hopkins, dice que: “El aprendizaje cooperativo concuerda con la cultura latinoamericana, ya que algunos estudios han revelado que el niño de América Latina, está orientado de materia positiva a trabajar en equipo para poder superarse. Sin embargo, las formas tradicionales de instrucción –con los alumnos sentados pasivamente en filas– frustran esta fuerza que los estudiantes traen a la escuela”.¹⁵

15 FERREIRO, R. Y CALDERÓN, M..2006. El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender. Edit. 1ª ed.Trillas. p5.



Las problemáticas actuales de convivencia que se viven en nuestro país difícilmente se solucionarían de manera individual, sino que todo lo contrario, como el ser humano vive en sociedad, necesita del apoyo y afecto mutuo. Esto hace posible un saber (conocimiento e información), un saber hacer (habilidades y destrezas) y un ser (actitudes y valores).

Este libro se centra en las contribuciones al Aprendizaje Cooperativo de Lev Semionovich Vigotsky¹⁶ (1806-1934), por su importancia en los contenidos y aplicación en la sala de clases.

2.7.1. La Situación del Aprendizaje Cooperativo (SIACO).

La situación del aprendizaje cooperativo (SIACO) se basa en la idea de Vigotsky de que el psiquismo humano se forma en la actividad y la comunicación a partir de algunas premisas básicas innatas. Actividad y comunicación serán, pues, los dos vectores que determinen el nivel de desarrollo del psiquismo, entre ellos, la inteligencia y la creatividad.

Entendamos por SIACO la organización del trabajo grupal cooperativo que toma en cuenta tanto el texto como el contexto, los aspectos temáticos y dinámicos, explícitos e implícitos del grupo escolar, de manera tal que se organice la actividad y la comunicación de los estudiantes para que aprendan a conocer la realidad y sean capaces de redescubrirla¹⁷.

La situación de Aprendizaje Cooperativo favorece el crecimiento del grupo y de cada uno de sus integrantes mediante el desafío de enfrentar lo nuevo, explorar lo desconocido y construir sus propios conocimientos en equipo¹⁸.

¹⁶ Vigotsky es uno de los más grandes psicólogos del siglo XX. nació en Orsha, pequeña ciudad de Bielorrusia. Tras concluir la enseñanza secundaria en la ciudad de Gomel, cursó estudios universitarios de derecho, filosofía e historia en Moscú. Durante sus estudios secundarios y universitarios, Vigotsky adquirió una excelente formación en la esfera de las ciencias humanas (lenguas y lingüística, estética y literatura, filosofía e historia). UNESCO. 1999. Lev Semionovich Vygotsky <<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/vygotskys.PDF> > [Consulta: 4 mayo 2011].

¹⁷ FERREIRO, R. Y CALDERÓN, M. 2006. op. cit. 1ª ed. Trillas. p62.

¹⁸ id. p66.



El maestro debe poseer una serie de técnicas de manejo del aprendizaje cooperativo para que desde un principio los equipos funcionen bien.

Al iniciar el trabajo en equipo, es necesario establecer:

1. Normas sociales. Los comportamientos en equipo, como respetar a los demás, esperar su turno, no criticar, ayudar a los compañeros, pedir ayuda, cumplir con su trabajo, etcétera.
2. Señales. Señal para cero ruido; otra para indicar que ya terminó el equipo; otra para mover los escritorios, etcétera.
3. Autoevaluación. Cómo evaluar el comportamiento, la calidad del producto y del aprendizaje con rubros como el siguiente:
 - a. Trabaja bien y consistente en su equipo; hace contribuciones significativas, completa todas sus tareas de equipo.
 - b. Trabaja bien; hace al menos una contribución significativa, completa sus tareas al menos la mitad del tiempo.
 - c. Trabaja con su equipo pero no contribuye; se mantiene trabajando algo del tiempo.
 - d. Hace intentos de trabajar con el equipo.
 - e. No intenta trabajar con el equipo.
4. Control del tiempo. Especificar el tiempo para cada actividad y sostenerse a ese tiempo, aun si no terminan; usar cronometro.¹⁹

Según el Psicólogo Educativo Rodrigo Lara, es importante realizar una Coevaluación al finalizar la actividad, esta debe ser de carácter positivo, focalizándose en la actividad misma y no en descalificaciones a los compañeros.

¹⁹ id. p67.

2.7.2. El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de enseñanza.

Desde el punto de vista del aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza; como una manera efectiva de estructurar equipos de estudiantes para aprender y que éstos tengan éxitos, muchos especialistas insisten en los siguientes principios:

- El principio rector. El maestro aprende mientras enseña y el alumno enseña mientras aprende: maestro mediador.
- El principio de liderazgo distribuido. Todos los estudiantes son capaces de entender, aprender y desarrollar tareas de liderazgo.
- El principio de agrupamiento heterogéneo. Los equipos de alumnos efectivos son aquellos que son heterogéneos y que incluyen alumnos de uno y otro sexo, procedencia social, niveles de habilidad y capacidades físicas.
- El principio de interdependencia positiva. Los estudiantes necesitan aprender a conocer y valorar su dependencia mutua con los demás. Una interdependencia positiva se promueve con base en tareas comunes, pedirles cuentas individual y grupalmente, dar recompensas y emplear material de trabajo de manera compartida o la creación de un producto grupal.
- El principio de adquisición de habilidades. La habilidad de los alumnos para trabajar en grupo en forma efectiva está determinada por la adquisición de habilidades sociales específicas que promueven la cooperación y el mantenimiento en equipo.
- El principio de autonomía grupal. Los equipos de estudiantes podrán solucionar mejor sus propios problemas si no son “rescatados” por el maestro. Los alumnos que solucionan sus problemas son más autónomos y autosuficientes²⁰.

20 id. p40.

figura 11

Criterios	Explicación
Intencionalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Propósito claro • Metas precisas • Planeación adecuada • Orientaciones oportunas
Trascendencia	<ul style="list-style-type: none"> • Ir más allá del aquí y ahora • Relación con aprendizaje anteriores, situaciones futuras
Reciprocidad	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso bidireccional • Intencionalidad compartida • Mediación recíproca • Interacción mediador-mediador
Experiencias significativas	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción del sentido y del significado • La importancia de la actividad • Sentimientos de "soy capaz" • Inmersión en la tarea
Regulación de la impulsividad	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar antes de actuar • "Un momento, déjame pensar" • Recibir-comprender la orientación • Explorar • ubicarse

El maestro pasa de director de la actividad a un observador empático que supervisa lo que hace cada equipo, dando la ayuda necesaria en el momento oportuno y propiciando así la autorregulación de cada equipo: es un maestro mediador.²¹

2.7.3. Criterios para el proceso de mediación²².

Se consideran 5 criterios para la mediación con el Aprendizaje Educativo., al aplicarlo en un grupo cooperativo. Ver figura 11

Elementos a considerar para la aplicación del Aprendizaje Cooperativo

La escuela cooperativa empieza en el aula. Los alumnos pasan la mayor parte del día en grupos de aprendizaje cooperativo. Esta forma de aprendizaje se utiliza para incrementar los logros, crear relaciones más positivas y mejorar, en general, el bienestar psicológico de los estudiantes. Además, lo que es bueno para los alumnos es mejor aun para los docentes.²³

Hay cinco pasos esenciales en la enseñanza de habilidades cooperativas:

1. Asegurarse de que los alumnos vean la necesidad de la habilidad.
2. Asegurarse de que los alumnos entiendan de qué se trata la habilidad y cuándo se la debe usar.
3. Preparar situaciones de práctica y fomentar el dominio de la habilidad.

21 id. p36.

22 id. pp. 46-48.

23 Los nuevos círculos del aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela.1999. Por David Johnson "et al" [en línea]. 1ª ed. Aique. <http://www.cbc.uba.ar/noti/jornada_iep/AEE_Johnson.pdf> [Consulta: 4 junio 2010]. 3p.

4. Asegurarse de que los alumnos dispongan del tiempo y de los procedimientos necesarios para el procesamiento de uso de la habilidad (y reciban retroalimentación).
5. Asegurarse de que los alumnos perseveren en la práctica de la habilidad hasta que se convierta en una acción natural.²⁴
6. La cooperación suele salir mal debido a la ausencia de ciertas condiciones mediadoras, que constituyen los componentes esenciales que hacen que los esfuerzos cooperativos sean más productivos que los competitivos y los individualistas²⁵.

Componentes esenciales del Aprendizaje Cooperativo son:

1. **Interdependencia Positiva:** los estudiantes del grupo sienten estar vinculados con los demás.
2. **Interacción Promotora:** se explican entre ellos cómo resolver los problemas, se enseñan sus propios conocimientos a los demás compañeros y se relaciona el aprendizaje presente con el pasado.
3. **Responsabilidad individual:** se incentiva a que cada integrante sea un individuo más fuerte, el desempeño individual se devuelve al grupo (viceversa) y que puedan identificar que compañero necesita más ayuda para superar los problemas.
4. **Las habilidades interpersonales y de los pequeños grupos:** se desarrollan aquellas habilidades que permiten relacionarse mejor con las otras personas, siendo las más importantes la empatía, las emociones y la sociabilidad.
5. **Procesamiento grupal:** los integrantes del grupo discuten cómo están alcanzando sus objetivos, analizando las acciones de sus compañeros si son útiles o inútiles para resolver el problema de manera respetuosa.

24 id. p31.

25 id. p8.

En resumen, el aprendizaje cooperativo plantea:

- Creación, coordinación y programación de la situación de aprendizaje efectiva.
- Comunicación horizontal entre maestro y estudiante, entre estudiantes, y entre maestro, directivos y la comunidad.
- División social del trabajo.
- Trabajo en equipo.
- Cumplimiento de funciones.
- Responsabilidad individual
- Compromiso grupal.
- Interdependencia positiva e integración promotora.
- Habilidades socioafectivas.
- Procesamiento-reflexión grupal e individual²⁶.

26 FERREIRO, R. Y CALDERÓN, M..2006. *op. cit.* Edit. 1ª ed.Trillas. p32.



2.7.6. El grupo cooperativo

Un equipo o comunidad de aprendizaje es el conjunto de personas que reunidas en un lugar y tiempos determinados, se ocupan de una tarea que les exige asumir funciones e interactuar por el logro de una meta²⁷.

Los equipos son el medio que favorece el crecimiento de sus integrantes.

El número ideal para los grupos de aprendizaje cooperativo son de dos o cuatro alumnos, pero la cantidad depende de la actividad que se quiere realizar. La manera más eficaz según los pedagogos del aprendizaje cooperativo es agruparlos a la azar.

El tiempo de mantención de los grupos se acepta tanto los que deciden: durante todo el año o por lo que dure la actividad. Es una decisión que debe tomar el docente según su experiencia académica.

La forma en que está dispuesta el aula, presenta un mensaje simbólico sobre las conductas adecuadas y el ordenamiento de los grupos de aprendizaje puede estimular o interferir con el trabajo en la tarea. Los integrantes de un grupo deben estar sentados de manera tal que todos puedan verse y estén lo suficientemente cerca como para poder compartir los materiales, mantener contacto visual con los demás, hablar en voz baja sin perturbar a los otros grupos e intercambiar ideas en un clima cómodo. Y el docente debe tener fácil acceso a cada grupo.

Una vez que los procedimientos y los objetivos están claros, puede emprenderse la enseñanza directa de los conceptos, los principios y las estrategias. El docente define los conceptos pertinentes y responde las preguntas de sus alumnos sobre las ideas o los hechos que deben aprender o tener en cuenta en la actividad.²⁸

27 FERREIRO, R. Y CALDERÓN, M..2006. *op. cit.* 1ª ed. Trillas. p26

28 *op. cit.* Por David Johnson "et al" [en línea]. 1ª ed. Aique. [Consulta: 4 junio 2010]. pp. 19-20-21.

2.8. El juego Cooperativo como método de enseñanza

La Real Academia Española define la palabra jugar²⁹ como: “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”.

La importancia del juego y la creatividad no son para el niño un mero pasatiempo, sino parte constitutiva de su evolución, porque con esta práctica conoce. Por lo tanto en el plano educativo deben ocupar el lugar correspondiente. La actividad lúdica posibilita un aprendizaje adecuado.³⁰

El concepto del juego infantil, es aplicable a la propuesta de los juegos cooperativos que plantea la profesora española Maite Garaigordobil, experta en Los Juegos Cooperativos. En donde describe siete características del juego infantil: Placer, Libertad, Proceso, Acción, Ficción (Jugar es hacer “como si” de la realidad), Seriedad y Esfuerzo. Esta última característica desempeña un papel importante y necesario para que los niños no se aburran (los obstáculos en los juegos).

Maite Garaigordobil menciona en la entrevista de la revista española Eroski Consumer³¹ la relevancia que tiene el juego cooperativo en la personalidad de los niños, como una necesidad vital, que fomenta el desarrollo del cuerpo y los sentidos, las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil, promueve el equilibrio psíquico y la salud mental por ser un instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral.

29 RAE. 2010 Diccionario de la Real Academia Española. [en línea]. 22ª ed. < http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=jugar > [Consulta: 8 julio 2011].

30 NOBUKO. 2005. Creatividad Y Comunicación/ Creativity and Communication: Reflexiones Pedagógicas [en línea]. <http://books.google.cl/books?id=ept0DI11GL0C&pg=PA120&dq=comunicacion+visual&hl=es&ei=1Pq1TpfUG8qutwfN97DIAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CC8Q6AEwADgK#v=onepage&q=comunicacion%20visual&f=true> [Consulta: 6 noviembre 2011]. 95p.

31 REVISTA EROSKI CONSUMER. 2009. [en línea]. España. <<http://revista.consumer.es/web/es/20090201/pdf/entrevista.pdf> > [Consulta: 29 agosto 2010]. 14p.

Para Maite los videojuegos tienen importancia para el área educativa, dependiendo del criterio de su elección para que sean de carácter positivo para el desarrollo personal y social de los niños.

El proceso de creación de los juegos cooperativos que plantea Maite es: Primero identificar el factor de desarrollo que quiere potenciarse con el juego (ayuda, cooperación, confianza, etc.) y luego se piensa en las actividades para estimular los factores en los niños.

En el libro: "El Juego Cooperativo para Prevenir la Violencia en Los Centros Escolares, escrito por Maite Garaigordobil Landazabal, José María Fagoaga Azume"³², se describen los beneficios del juego. Al desarrollar el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano:

Desde el punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

Desde el punto de vista psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde el punto de vista intelectual, jugando se aprende ya que se obtienen nuevas experiencias y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas.

32 GARAIGORDOBIL, M. 2006. El Juego Cooperativo para Prevenir la Violencia en Los Centros Escolares. [en línea]. <<http://books.google.cl/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA76&dq=El+aprendizaje+cooperativo+en+el+aula&hl=es&cd=1#v=onepage&q=El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula&f=false>> [Consulta: 8 julio 2011]. 28p.



Las emociones positivas desencadenan muchas ventajas: nos hacen más fácil enfrentarnos a las situaciones de estrés; son esenciales para nuestra curiosidad y capacidad de aprender. Los psicólogos Barbara Fredrickson y Thomas Joiner describen de este modo las emociones positivas: "...Por ejemplo, el juego refuerza las capacidades físicas socioemocionales e intelectuales, y estimula el desarrollo del cerebro. De manera análoga, la exploración hace que el conocimiento y la complejidad psicológica aumenten".³³

Al inicio del primer ciclo de educación básica se desarrolla la empatía en los niños, el tener la capacidad de ponerse en el lugar de los demás: "Los niños empatizan con personajes imaginarios de narraciones infantiles o con personas reales que describen en situaciones que inducen a afligirse o a alegrarse. A partir de los 6 o 7 años, la mente de los niños se abre a la comprensión de situaciones que afectan globalmente a muchas personas: pobreza, hambre, enfermedades, etc".³⁴

Para los niños que son más pragmáticos es idóneo la utilización de los videojuegos, ya que el aprender practicando genera una experiencia significativa para tratar temáticas complejas o que resulten aburridas.

"Los videojuegos pueden tener un impacto emocional en los jugadores, pueden mejorar su autoestima (con la supervisión adecuada) y permitirles participar en actividades sociales. Jugar puede tener un efecto apaciguador para aquellos participantes que en otro tipo de actividades de ocio (ver películas, por ejemplo) sienten una gran variedad de emociones, pero en un entorno seguro y controlado".³⁵

33 NORMAN, D. 2005. El diseño Emocional. Paidós. Barcelona. 127p.

34 PERINAT, A. 2009. *op cit.* [en línea]. [Consulta: 2 junio 2011]. 70p.

35 FELICIA, P. Videojuegos en el aula. Manual para docentes. 2009. [en línea]. European Schoolnet <<http://es.scribd.com/doc/21533732/Videojuegos-Educativos-Manual-Para-Docentes>> [Consulta: 8 septiembre 2011]. pp. 8-9.



Se recomienda adaptar la curva de aprendizaje a las habilidades que tienen los niños y su evaluación durante y posteriormente del juego.

Los niños tienden a concentrarse en el juego cuando se genera un estado de flujo, en donde se logra la entrega de los objetivos pedagógicos.

“Una de las principales cualidades de los videojuegos es su capacidad de motivar y sumergir a los jugadores. Los videojuegos incluyen una gran variedad de estímulos auditivos, táctiles, visuales e intelectuales que los hacen más agradables y, en cierto modo, adictivos.³⁶

Para despertar y mantener el interés con los juegos a los niños hay que plantear reglas claras para jugar. Los niños aceptan voluntariamente el cumplir las indicaciones para participar, al igual que compara su comportamiento actual con el que plantea el personaje del juego (ficción, característica del juego infantil).

“Quisiera correr pero las reglas del juego le ordenan a quedarse quieto, y se queda quieto” (Vygotski, 1933/1982). Así el niño cuando juega ha de vivir y compaginar sus necesidades y deseos reales (sed, cansancio...) con la adecuación al papel que representa y a las reglas del juego (lo que le implica en muchas ocasiones la restricción de control sobre sí mismo, que facilitará la aceptación progresiva de la normativa social.³⁷

36 id. p13.

37 GARAIGORDOBIL, M. 2006. *op. cit.* [en línea]. 18p.

2.9. La comunicación visual

En Comunicación Visual, la construcción del mensaje requiere de un grado de síntesis, que conjugue estos elementos que el emisor debe alcanzar para lograr su finalidad.

El elemento sustantivo para conseguir la consumación del hecho comunicacional es entonces, la calidad de la síntesis creativa. El sentido, la unidad y la pregnancia del mensaje, como su calidad estilística y estética, pueden señalarse como las condiciones que marcan la calidad de un producto comunicacional creativo.

Cuando hablamos de construcción conceptual nos referimos al conocimiento del tema ya a su contextualización, a la reflexión, análisis y síntesis, en la complejidad que ésta requiere. Conceptualizar implica comprender un problema, ser capaz de traducirlo a un lenguaje y convertirlo en un mensaje. Aplicar los elementos conceptuales a la propuesta proyectual, en la construcción del mensaje. También se incorporan aquí los aspectos instrumentales referidos a los elementos específicos del lenguaje visual, insertos e los medios y sus características tecnológicas.³⁸

El diseño gráfico impone un orden y una estructura al contenido a fin de facilitar el proceso de comunicación, para que el mensaje sea captado y comprendido por el público al que va dirigido. Un diseñador cumple su objetivo manipulando los elementos, que pueden ser, de carácter filosófico, estético personal, emocional o político.³⁹

Los componentes de un diseño deben complementarse entre sí a fin de reforzar la comunicación.

38 NOBUKO. 2005. *op. cit.* [Consulta: 6 noviembre 2011]. 120p.

39 Fundamentos del diseño gráfico. 2009. Por Gavin Ambrose "et al". Parramón Ediciones, S.A. 11p.

2.9.1. Percepción

Tenemos la capacidad de captar lo esencial del mundo que nos rodea.

Ver significa aprehender algunos rasgos salientes de los objetos: el azul del cielo, la curva del cuello del signo, la rectangularidad del libro, el lustre de un pedazo de metal, la rectitud del cigarrillo.⁴⁰

Arnheim plantea que toda experiencia visual se aloja dentro de un contexto de espacio y tiempo y con pocos rasgos se puede identificar el objeto percibido.

Icono

En general, un icono es una simplificación de un objeto de manera que se reconozca instantáneamente por lo que es. La presentación simplificada de un icono significa que el observador no debería tener demasiada dificultad para identificar lo que representa.⁴¹

Símbolos

Los símbolos se suelen utilizar para comunicar los conceptos, ideas u objetos que representan, en vez de tratar de describir pictóricamente lo que representa.⁴²

40 ARNHEIM, R. 1995. Arte y Percepción Visual. Alianza Editorial. 59p

41 Bases del diseño: imagen. 2006. Por Gavin Ambrose "et al". Parramón Ediciones, S.A. 142p.

42 id. 144p.

2.9.2. Colores

El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales. Compartimos los significados asociativos del color de los árboles, la hierba, el cielo, la tierra, etc., en los que vemos colores que son para todos nosotros estímulos comunes. Y a los que asociamos un significado. También conocemos el color englobado en una amplia categoría de significados simbólicos.⁴³

Hay muchas teorías sobre el color. El color, tanto el de la luz como el del pigmento, se comporta de manera única, pero nuestro conocimiento del color en la comunicación visual va poco más allá de la recogida de observaciones, de nuestras reacciones ante él. No existe un sistema unificado y definitivo de las relaciones mutuas de los colores.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse. El matiz (hue) es el color mismo o croma, y hay más de cien. Cada matiz tiene características propias: los grupos o categorías de colores comparten efectos comunes. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo, azul. Cada uno representa cualidades fundamentales. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y el calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. Cuando se asocian en mezclas se obtiene nuevos significados.⁴⁴

La segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris.

43 DONDIS. 1973. Síntesis de la imagen Editorial Gustavo Gili. 64p

44 67p

Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizantes.

La tercera y última dimensión del color es acromática. Se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Hay que subrayar que la presencia o ausencia ⁴⁵

2.10. La ilustración.

Una ilustración puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotografiado y, por ello, es capaz de expresar emociones y de clarificar ideas de un modo que no se puede conseguir con una fotografía.⁴⁶

El estilo llamado Chibi es ideal para la gráfica infantil, porque se asemeja a los dibujos realizados por ellos mismos.

2.11. Tipo de juego:

En general, en los últimos años el desarrollo tecnológico ha experimentado una evolución considerable e imparable, consiguiendo establecerse en todos los ámbitos dentro de los que se incluye el entorno educativo; entorno en el que ha conseguido ofrecer herramientas y posibilidades comunicativas e informativas que ayudan a la acción docente.⁴⁷

45 id. 68p

46 Bases del diseño: imagen. 2006. Por Gavin Ambrose "et al". Parramón Ediciones, S.A. 36p

47 SILVA, S. 2005. Medios Didácticos Multimedia Para el Aula en Educación Infantil. [en línea]. Ideaspropias Editorial S.L., <http://books.google.cl/books?id=XnFWFScL0msC&pg=PA20&dq=programa+de+comunicacion+visual&hl=es&ei=gwW3TveKHcuDtgecs9HBAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CD8Q6AEwAQ#v=onepage&q&f=true> [Consulta: 6 noviembre 2011]. 2p

El único fin de la introducción de medios en el ámbito educativo debe ser el aprendizaje de los alumnos, receptores de un programa o de unos contenidos determinados que sigan unos criterios didácticos y que se adapten al diseño curricular en el se insertan. La progresiva incorporación de estos medios en el mundo educativo los convierte en medios didácticos, sin que se llegue a modificar ninguno de los elementos que lo componen y sin que éste llegue a transformar el diseño en el se incluyen.

Para que lleguen a ser instructivos, los medios educativos deben presentar una serie de características:

- El medio debe obligar al profesor a reflexionar sobre la realidad educativa que se le presenta en el aula y sobre las características de los niños, descubriendo cuáles son las necesidades reales, qué es lo que pide del medio, el lugar que va a ocupar, la función que va a desempeñar, las modificaciones metodológicas que va a introducir y las previsiones que debemos considerar. En definitiva, el medio debe ser analizado con detenimiento antes de ser utilizado en el aula.
- Las actividades llevadas a cabo a través de un medio educativo determinado deben permitir practicar sobre los contenidos que ofrece, de forma que el profesor pueda experimentar con él y ajustarlo a sus planes docentes.⁴⁸

La comunicación visual, audiovisual y multimedia será de gran utilidad en el aula de

48 SILVA, S. 2005. Medios Didácticos Multimedia Para el Aula en Educación Infantil. [en línea]. Ideaspropias Editorial S.L., <http://books.google.cl/books?id=XnFWFScL0msC&pg=PA20&dq=programa+de+comunicacion+visual&hl=es&ei=gwW3TveKHcuDtgecs9HBAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CD8Q6AEwAQ#v=onepage&q&f=true> [Consulta: 6 noviembre 2011]. 2p

educación infantil, sobre todo si conocemos sus características y las posibilidades que nos ofrecen a este nivel educativo.

Las características y herramientas que ofrecen los medios multimedia mediante su uso didáctico, se pueden definir como: "un medio capaz de integrar texto, imagen (estáticas o dinámicas), sonidos y voz dentro de un entorno único". (Ulizarna J. L, 1998).

Debemos entender los sistemas multimedia como unos medios con unas grandes posibilidades educativas, gracias a su capacidad para integrar diversos medios de comunicación a través del uso del ordenador en el aula de educación infantil.⁴⁹

Las imágenes pueden ir acompañadas de animación y sonido, lo que enriquece considerablemente su aprendizaje, puesto que se verá mucho más motivado con respecto a su conocimiento.

La imagen debe tener un colorido alegre y, a ser posible, debe integrar movimiento. El color juega un papel fundamental en la presentación de la información, sobre todo a estas edades, puesto que es algo que llama su atención. Deben ser colores luminosos, llamativos, vivos, con trazos firmes y combinados de forma dinámica.

Los medios multimedia deben ofrecer cierta versatilidad. La versatilidad hace referencia a la capacidad de este medio para adaptarse a una gran variedad de contextos, las características de los niños, las estrategias didácticas y a otros materiales y medios didácticos que se integran en el proceso de enseñanza en el aula de educación infantil.⁵⁰

49 id., 20p.

50 ed., 21p.

2.12. La usabilidad en juegos infantiles

Conceptos a considerar para la creación de un software educativo. Las siguientes definiciones se pueden aplicar, aunque son para la creación de sitios web.

La usabilidad intenta responder a la pregunta de cómo los usuarios pueden usar adecuadamente la funcionalidad de una interfaz de software, es decir, cuán bien los usuarios responden a los aspectos que el sistema le ofrece.⁵¹

⁵¹ Zurita, G. "et al". 2010. Usabilidad de Juegos Educativos. [en línea] <<http://nuevatecnologiasvsviejatecnologias.blogspot.com/2010/08/usabilidad-de-juegos-educativos.html>> [Consulta: 4 julio 2011].

2.13. Conclusiones

El Bullying es una consecuencia por no tener claro cómo enfrentar situaciones conflictivas en la escuela.

Utilizando el Aprendizaje Cooperativo como eje central del proyecto para la realización de este Programa Preventivo de Bullying, con el objetivo de ayudar en el proceso de los niños de aprender en grupo, relacionarse y participar con sus compañeros de la escuela. Preparándolos para resolver situaciones de conflictos, mediante el Juego Cooperativo Interactivo (soporte gráfico).

El proyecto será una forma preventiva entre otras que pueden ayudar con la problemática del Bullying, en donde el concepto clave a considerar es la Diversidad.

El Bullying puede ser tratado en los colegios de una forma preventiva, que sea lúdica para los niños. Según lo investigado en la primera etapa del proyecto, será viable la utilización del aprendizaje cooperativo en las escuelas chilena para mejorar la convivencia entre los pares mediante el juego.

A través de lo investigado se encontró la forma para abordar la problemática mediante la realización de un juego cooperativo basado en el Aprendizaje Cooperativo (un videojuego como software educativo). Los factores que plantea Maite Garaigordobil en la utilización del Juego Cooperativo para mejorar la convivencia escolar serán considerados en el desarrollo del proyecto.

La identificación de los niños con el juego a través de personajes infantiles ilustrados. Utilizando como táctica el “Aprendizaje Situado”, los niños aprenden los contenidos mejor si son contextualizados con los lugares y elementos que manejan (interiorizados), Los datos obtenidos en la primera encuesta de Bullying en Chile (2011) permiten la elección de la escuela según nivel socioeconómico ubicada en el lugar con el nivel más alto de presencia de casos (medio bajo), en la cual se aplicará el proyecto a los niños.

Los gustos de los niños serán datos relevantes para la etapa de diseño del proyecto, para los contenidos de la gráfica de los niños, como el lugar de la escuela y sus juegos favoritos.

La triada planteada para abordar la problemática será considerada para que todas las partes que componen el proyecto de diseño (Aprendizaje Cooperativo, Juego Cooperativo y Diseño).

Se tendrá consideración por el rol de monitor de la intervención con los niños, resulta un usuario más para el proyecto. El profesor de la instrucción de aplicación del juego a los niños tiene que comprender los propósitos del proyecto y la forma de interactuar con los niños de acuerdo a los principios de la triada.

La mayoría de los juegos se puede adaptar para lograr ser cooperativo. Preocupándose por tener un objetivo común claro en el juego.

La familia debería considerarse para que logren ayudar a sus hijos, es a cargo de un profesional del área de la Psicología Educacional, en un taller de apoderados, llamado: “Escuela para padres, madres y/o tutores”, en donde se crea una instancia para conversar de temáticas como la violencia y la diversidad. Ver Anexo 4.



DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Etapas

Programa Preventivo de Bullying

1

Diagnóstico

2

Diseño

3

Intervención

Nombre del Proyecto: "Programa de Comunicación Visual basado en el Aprendizaje y el Juego Cooperativo como medida preventiva de Bullying".

Cada cierto tiempo en los medios de comunicación de nuestro país aparece una noticia sobre un caso de Bullying, destacando las nuevas medidas para enfrentar el tema, como el aumento de sanciones, pero la prevención resulta más efectiva para disminuir el Bullying en los establecimientos educacionales.

Lograr que los niños de Segundo año Básico se comporten de cierta manera y que desarrollen el respeto entre sus pares es una tarea difícil, más aún, cuando los niños tienen poco interés por los medios convencionales educativos para realizar las actividades en la sala de clases.

Programa

1. Etapa de Diagnóstico de la Situación del Curso

Realización de actividades para la recolección de datos para la Etapa de Diseño.



figura 12

Actividad 1: "Nuestra Escuela".

Etapa de Diagnóstico de la Situación del Curso: Realización de actividades para la recolección de datos:

Curso: 2° año Básico.
 Escuela Base El Bosque. Comuna El Bosque
 Fecha: 27 Septiembre, 2010
 Número de alumnos total del curso: 28
 Números de alumnos de la actividad: 18



Objetivo	El Objetivo es conocer los lugares, las personas y las actividades que realizan los niños en un dibujo.
Proceso de la Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los niños y anotar en la pizarra: Los lugares de la escuela, las personas que forman la escuela y las actividades realizan en la escuela • Los niños pueden elegir entre las anotaciones de la pizarra y dibujar. • Los niños escriben su nombre. y colocar un título al dibujo. • Muestran los dibujo as los compañeros.
Lugar	Sala de clases.
Duración	45 minutos.
Grado de autonomía	Autoseleccionada a partir de diversas opciones.
Agrupación de los niños	Libre opción (en grupo reducido/individualmente).
Capacidades trabajadas	Expresión gráfica, representación de su entorno, toma de decisiones.

Esta actividad entregó la visión de los niños sobre su contexto escolar. Luego, se analizarán y rescatarán los lugares y personajes de los dibujos de los niños en la propuesta gráfica del proyecto

Actividad 2: "Mi Juego preferido".

Etapa de Diagnóstico de la Situación del Curso: Realización de actividades para la recolección de datos:

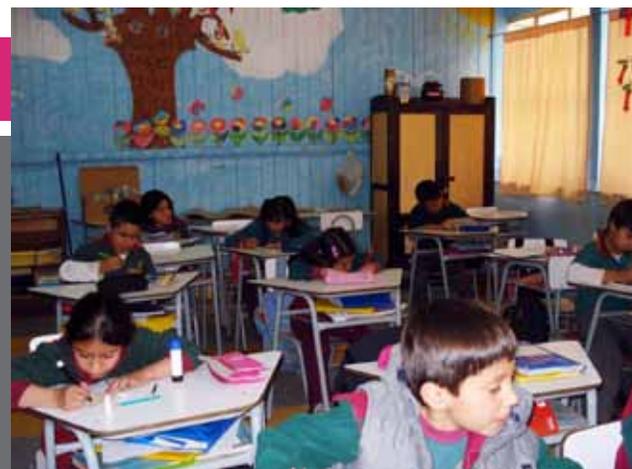
Curso: 2º año Básico.

Escuela Base El Bosque. Comuna El Bosque

Fecha: 4 Octubre, 2010

Número de alumnos total del curso: 28

Números de alumnos de la actividad: 21



Objetivo

El Objetivo de esta Encuesta es conocer el juego más común entre los niños, observar su comportamiento con el profesor y sin el profesor, a través del dibujo en un papel lustre.

Proceso de la Actividad

- 3 niños, uno por cada fila reparte un papel a sus compañeros, dando a elegir el color a sus compañeros.
- Por la parte blanca del papel lustre el niño escribe su nombre, dibuja y pinta su juego favorito, cuidando de no mostrarlo a sus compañeros.
- Con el papel se hace un avión, también los que quieren hacer otra figura lo pueden hacer (barcos).
- Juegan con su avión en la sala.
- Luego me entregan los aviones.
- La Profesora sugiere que cada niño pase frente a su curso para adivinar el dibujo de su compañero, para conservar el orden.
- Un niño elige un avión de papel y dice el nombre del juego de su compañero.
- El dueño del dibujo dice si acertó con el nombre del juego.
- Los otros compañeros aplauden.

Lugar

Sala de clases.

Duración

40 minutos.

Grado de autonomía

Autoseleccionada a partir de diversas opciones.

Agrupación de los niños	Individualmente.
Capacidades trabajadas	Expresión gráfica, conocer el juego favorito de su compañero.
Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños tienen mucha curiosidad en realizar la actividad. • Los niños sin el profesor en la sala se salen de control, se paran de sus asientos, juegan, pelean con sus compañeros, otros acusan a sus compañeros. <ul style="list-style-type: none"> • Hay agresiones físicas y verbales: • Montoncito entre compañeros. • Niña golpea a niño con un estuche en la cara porque la estaba molestando. • Borran las tareas de la pizarra. • 4 niños salen de la sala a buscar a la profesora sin pedir permiso. • Niñas se colocan gel en el pelo. • Profesora ingresa a la sala y los niños aceptan que se portaron mal. • Pregunta quien salió de la sala y los niños dicen su nombre.
Comentarios de la Profesora	<ul style="list-style-type: none"> • Encontró muy buena la actividad porque los niños compartieron sus gustos personales con sus compañeros. • Sobre las agresiones de los niños, cuando se encontraba fuera de la sala de clases, la única forma para controlar a los niños en esta situación es con autoridad.

Esta actividad entregó los juegos preferidos de los niños, estos serán considerados para la realización del Juego Cooperativo del proyecto.

Ver ANEXO 4: Tablas de Resultado de Encuesta de Niños Escuela Base El Bosque, 2010.

Se realizó una entrevista a la Profesora Jefa del Curso (2° Básico). El Objetivo es tener la visión de quien conoce de cerca al curso, la metodología de enseñanza frente a situaciones de conflictos.

2. Etapa de Diseño.

Piezas Gráficas:

a. Juego Cooperativo Interactivo.

- Es el Soporte central del Proyecto, formado por un software educativo y por un hardware modificado (Notebook).
- El interactivo será realizado en Flash, en donde se recrea la escuela con personajes de la edad de los niños (7 - 8 años).

b. El Objeto industrial es un soporte modular plegable, para colocar el notebook.

Trabajo Multidisciplinario:

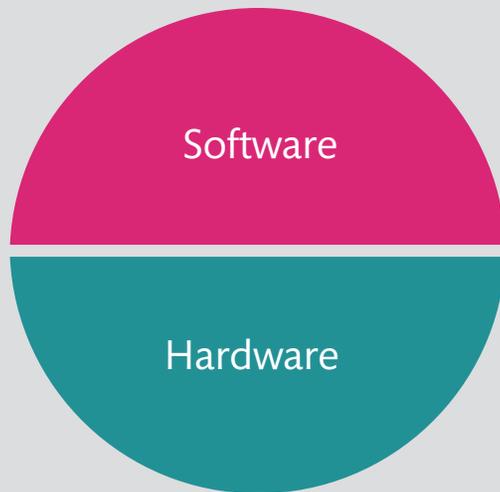
- En el área Educacional a Profesora de Educación Básica.
- En el área de la Psicología a un Psicólogo Educacional (Universidad de Santiago de Chile).
- Para la programación del interactivo tendré ayuda de un Productor Multimedia (INACAP).
- Para el diseño del objeto (hardware) a estudiante de diseño industrial de 4° año de la Universidad de Chile.

Piezas gráficas de apoyo al objeto de diseño:

- Manual de uso del juego educativo: Es un instructivo del juego para que el profesor jefe de curso, pueda explicar los propósitos del proyecto educativo y su forma de uso.
- Afiche: Es un recordatorio en la sala del curso de los niños que contiene los consejos de los 7 juegos que compone Jugar Escool.
- Diploma: Es un elemento gráfico para premiar la participación de los niños en el juego y un recordatorio (para las casas de los niños) haciéndose un compromiso con el objetivo del juego: "por una buena convivencia escolar".
- Stickers: Son elementos gráficos ideales para pegar en los cuadernos de los niños.
- Actividades Complementarias para imprimir: En el CD de Jugar escool están las siguientes actividades para imprimir.
- Pinta y recorta tu stickers: actividad realizada por los niños/as, ideales para pegar en los cuadernos.
- Diplomas de Honor y Compromiso (Formato PDF, tamaño carta):
- Al terminar el juego se entrega un diploma a cada niño y/o por grupo cuando se acaben los que vienen en la caja de Jugar escool.
- Actividad en donde cada niño pinta un diploma y se lo entrega a otro compañero, escribiendo los datos. El profesor o monitor designa el destinatario del diploma, puede ser por orden de lista. En donde, cada niño hace entrega de su diploma.

Objeto de diseño

Programa Preventivo de Bullying



3. Descripción del juego.

El software tiene 7 minijuegos, cada uno representa un nivel de dificultad para cumplir el objetivo común. Es un recorrido por los lugares de la escuela, en donde se desarrollan distintas asignaturas como juegos cooperativos.

Tiene consejos de buenas prácticas como conclusión de cada juego, estos son para enseñar los componentes esenciales del Aprendizaje Cooperativo de manera cercana. Componentes esenciales del Aprendizaje Cooperativo:

1. Interdependencia Positiva.
2. Interacción Promotora.
3. Responsabilidad individual.
4. Las habilidades interpersonales y de los pequeños grupos.
5. Procesamiento grupal.

Kiosko:

- Objetivo: Ayuden a la tía del kiosco a recoger sólo los productos buenos que caen de la repisa.
- Descripción: Los productos son dulces, galletas y frutas.
- Tiempo: 40 segundos.
- Puntaje: Ganan una estrella por producto bueno en la caja y pierden un corazón cuando atrapan un producto vencido.
- Consejo: Ayuden a los demás cuando lo necesiten.

La Escondida:

- Objetivo: Seleccionen la ventana donde se esconde el perro.
- Descripción: El perro entra a una sala y se deja ver muy rápido (hay cuatro ventanas), fíjate en las pistas que deja ver al moverse (su cola, orejas o patas). Solo tienes que elegir una ventana en el tiempo indicado cuando pase el tiempo que tiene el perro para esconderse.
- Tiempo: 40 segundos.
- Puntaje: Ganan una estrella por ventana correcta y pierden un corazón cuando no aciertan.
- Consejo: Respeten y cuiden a sus amigos.

Laboratorio:

- Objetivo: Busquen los elementos de la fórmula entre los elementos que no sirven, para crear un monstruo de laboratorio.
- Descripción: En el laboratorio se pueden crear diferentes monstruos, tienen que encontrar todos los elementos de la fórmula entre los elementos que no sirven. Descubriendo uno a la vez, recuerden la posición del elemento incorrecto para no volver a elegirlo.
- Tienes 3 oportunidades para encontrar los elementos.
- Tiempo: 40 segundos.
- Puntaje: Ganan una estrella por elemento correcto y pierden un corazón por un incorrecto.
- Consejo: Un equipo diverso es más eficiente.

Gota-gota:

- Objetivo: Junten agua en la botella y compartan el agua con sus compañeros.
- Descripción: hace mucho calor y están arreglando las cañerías de agua de la escuela. Hay tres llaves donde salen pequeñas gotas, tienes que dejar caer las gotas sucias.
- Puntaje: Ganan una estrella por gota y pierden un corazón por cada gota sucia que cae en la botella.
- Consejo: Disfrutan más si comparten con sus compañeros.

Robot

- Objetivo: Resuelvan los ejercicios de matemáticas antes que el robot.
- Descripción: En 15 segundos responde el robot, gánale y así pasas a la siguiente pregunta.
- Tiempo: 15 segundos por pregunta.
- Puntaje: Ganan una estrella por respuesta correcta y pierden un corazón por cada incorrecta.
- Consejo: Siempre hay alguien que los puede ayudar.

Goal:

- Objetivo: Lleven la pelota por el laberinto y anoten un gol.
- Dificultad: No te equivoques de camino porque perderás tiempo y cuidado con los clavos que pinchan la pelota.
- Tiempo: 40 segundos.
- Puntaje: Por cada estrella que toquen con la pelota ganan una para el marcador y pierden un corazón al tocar un clavo.
- Consejo: Superar los obstáculos en equipo es más fácil.

Mancha-mezcla:

- Objetivo: Ayuden a crear la paleta de colores para la clase de arte.
- Descripción: colocar el color correcto en el menor tiempo posible. Puedes equivocarte tres veces.
- Tiempo: 40 segundos.
- Puntaje: Obtienen una estrella por cada color correcto de la paleta que forma la mezcla y pierden un corazón por color que no corresponde.
- Consejo: Compartir los gustos es más entretenido.



MARCO PROYECTUAL

4.1. Planificación

Este capítulo es el proceso de planificación del proyecto, en la cual de manera acotada se definirán los puntos a desarrollar para establecer los lineamientos gráficos a seguir.

Para la creación del marco proyectual del programa de Comunicación Visual, se considerará la división del proyecto en 3 etapas: Diagnóstico (1), Diseño (2) e Intervención (3). *Ver figura 16.*

4.1.1. Conceptualización.

Se definen los conceptos centrales para el desarrollo de la propuesta gráfica, con la finalidad de cumplir con los objetivos del proyecto.

Después de la etapa de diagnóstico se entregan las posibles ideas que se considerarán para la conceptualización en la etapa de diseño como base para las piezas gráficas en su totalidad.

4.1.2. Referentes gráficos y conceptuales.

Es importante conocer soluciones gráficas y conceptuales en proyectos similares a la temática, para así rescatar las soluciones gráficas que se optaron para entregar el mensaje comunicacional.

Esta búsqueda es importante para conocer el estilo gráfico que se debe utilizar con el público objetivo, como referencia para las futuras decisiones de diseño.

figura 16

"Programa de Comunicación Visual basado en el Aprendizaje y el Juego Cooperativo como medida preventiva de Bullying".		
Diagnóstico (1)	Diseño (2)	Intervención (3)
Marco Teórico, entrega las bases metodológicas teóricas conceptuales para el proyecto.	Revisión de referentes, definición, conceptualización, temática y desarrollo del diseño para el objeto central del proyecto (Software - Hardware) y de sus piezas gráficas complementarias.	Consideraciones para la aplicación del proyecto en los niños y niñas que cursan el primer ciclo básico en una escuela municipal, en donde se realizaron las actividades de diagnóstico.
Asesoría de Psicólogo y Profesor de Educación Básica.	Asesoría de Psicólogo, Profesora de Educación Básica, Diseñadora Industrial y Programador.	Asesoría de Psicólogo y Profesor de Educación Básica.
Actividades para recolección de datos con el público objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Creación, diseño y programación del Software. • Creación, diseño y construcción del prototipo para el soporte del hardware (notebook). 	La intervención afirma o refuta los planteamientos de la investigación de la primera etapa del programa.
Primeras conclusiones que entregan los lineamientos para la propuesta de gráfica.	Diseño de los soportes complementarios al objeto de diseño central (packaging, impresos, actividades, entre otras).	Las conclusiones finales y la posibilidad de viabilidad del proyecto, para su futura implementación en el sistema Educativo Municipal chileno.

4.1.3. Temática

La información teórica de la base del proyecto (Aprendizaje y Juego Cooperativo), a través del diseño, encontrará la solución más óptima para entregar los conocimientos de estas temáticas al público objetivo y así cumplir con el objetivo propuesto, que es mejorar la convivencia escolar como medida preventiva de Bullying.

4.1.4. Composición del proyecto.

Para definir la gráfica general del proyecto, se inicia con el proceso de bocetaje de la propuesta visual. Después de realizar un análisis, se selecciona la más adecuada al público objetivo, incluyendo al mensaje que se quiera transmitir y los soportes que formarán la gráfica general del proyecto.

4.1.5. Selección de Soportes.

Las conclusiones que se obtienen al terminar el marco teórico, definen los tipos de soportes que tendrá el programa comunicacional.

4.1.6. Desarrollo del Juego Cooperativo.

El principal soporte es el Juego Cooperativo “Jugar Escool, por una buena convivencia”, conformado por dos partes:

1. Software: se define el guión del juego, la cantidad y las características de mini-juegos que tendrá, la creación de los personajes, los consejos esenciales del Aprendizaje Cooperativo, la navegación y el área técnica de la programación del juego.

2. Hardware: es el soporte para el notebook, se llevará la gráfica del software para construir las formas que se ensamblen entre sí, la función es ocultarlo y unificarlo con la gráfica del software, teniendo en cuenta la utilización del mouse y las teclas para los mini-juegos. El público objetivo tendrá la capacidad de interactuar con el notebook, brindándole una retroalimentación que ayude a comprender de una forma más completa los objetivos planteados por el proyecto.

4.1.7. Desarrollo del contenedor del juego (software)

Se realizará un packaging para almacenar y transportar cómodamente las piezas gráficas: la caja de CD del juego, el manual del profesor, el afiche, los diplomas de honor y los stickers.

4.1.8. Desarrollo del contenedor del soporte para notebook (hardware)

Las piezas del objeto industrial se pueden ensamblar, reduciendo el tamaño en el embalaje, para su posterior almacenamiento y transporte.

A los soportes de diseño gráfico se les determinarán los contenidos, los formatos, la jerarquización, las ilustraciones, la diagramación y la selección de tipografías.

Para las gráficas impresas se realizará el proceso de imprenta (según el tiraje en offset o digital): Pre-prensa, impresión y post-prensa.



4.2. Diseño del proyecto

4.2.1. Conceptualización.

Lo que busca este proyecto es crear una Situación Cooperativa (SIACO, Vigotsky), con la utilización de códigos visuales que entreguen un mensaje de carácter positivo, vinculando los 5 elementos esenciales del Aprendizaje Cooperativo con una actividad lúdica de juegos digitales, en donde se ponen en práctica los elementos, llevándolos a consejos con un lenguaje visual y lingüístico acorde al público objetivo.

El código gráfico para los niños y niñas es en base a la ilustración, haciendo una recreación de una escuela, en donde se genera una buena convivencia en la sala de clases. Los personajes ilustrados se respetan, se ayudan, aceptan la diversidad, se divierten y superan en grupo las dificultades.

Se diseñará una gráfica que sea transversal en todas las piezas comunicacionales, bajo los mismos lineamientos de diseño para formar un sistema coherente entre todas las piezas de comunicación visual del proyecto. Se definen dos partes para la gráfica: una representa la parte exterior de la escuela (la entrada) y la otra representa la parte interior de la escuela (salas de clases y el patio interior de la escuela).

La propuesta gráfica será realizada bajo estos 5 conceptos, como guía para la elección de las piezas de diseño.



4.2.2. Referentes gráficos y conceptuales.

Juego de convivencia escolar: “Los SuperMediadores”:

La creadora de la idea es la profesora universitaria Rosa Pérez Martorell, junto a un equipo formado por abogados, mediadores, pedagogos y psicólogos. Está dirigido a niños de entre 8 y 13 años, con el objetivo de prevenir situaciones lamentables como el acoso escolar, a fomentando la empatía, la inteligencia emocional y la solución de conflictos a través del diálogo.

La Fiscalía de Menores del Gobierno Canario, el centro UNESCO de Gran Canaria y la institución Gabinete Literario de Las Palmas de Gran Canaria son algunas de las instituciones que respaldan el proyecto.

El juego “Los SuperMediadores” ha demostrado ser efectivo en territorio de Gran Canaria en Canadá y en Estados Unidos.

En este juego los participantes interpretan un determinado papel:

- Uno es el mediador o mediadora, y ayuda a resolver el problema que se plantea en el juego.
- Otro es el jugador A, que es quien ocasiona el conflicto.
- Otro es el jugador B, que es quien sufre el problema.



Los principales objetivos que tiene este juego son:

- Ser divertido, entretener. Los niños quieren volver a jugar siempre.
- Educar, enseñándoles que es un conflicto, cómo prevenirlo, y en el caso de que no sea posible, aprender a enfrentarse al mismo, a reorientarlo, etc.
- Fomentar un disfrute agradable de la convivencia de los niños y niñas en el colegio, en casa, con los amigos, en las actividades deportivas, en las actividades extraescolares, en las salidas con amigos... en cualquier entorno en que se encuentre el menor.
- Estimular el razonamiento, la creatividad, la comprensión, la comunicación, la tolerancia, el respeto, la empatía...
- Enseñar las diferentes formas de solución de conflictos.¹

Minijuegos en internet para desarrollar habilidades.

En internet hay varios sitios con minijuegos para jugar de forma online. Estos son preferidos por los niños por su fácil manejo y distintos géneros (de mesa, deportes, ingenio, acción, entre otros).² Los juegos son básicos en habilidades, se puede jugar fútbol, saltar obstáculos, cambiar la ropa a los personajes, entre otras.

1 PÉREZ, R. Los Supermediadores [en línea]
<<http://lossupermediadores.com/>> [Consulta: 10 noviembre 2011].

2 AEADE. Triunfan "Los SuperMediadores" [en línea]
<<http://todosobrearbitraje.wordpress.com/tag/abogados>> [Consulta: 20 noviembre 2011].



Soporte Industrial:

Guía que enseña a los niños sobre el uso de las redes P2P: En España se creó este proyecto, que tiene como objetivo recomendar a los niños el no usar servicios de descarga y programas P2P, alertando los “peligros” que tienen estos servicios por Internet. Editada por la ONG Childnet International, apadrinada por organizaciones gestoras de derechos de autor como la SGAE y Promusicae.³

Ecotots realiza mobiliario que se puede ensamblar para un fácil armado y transporte, ideales para actividades educativas de niños.

³ FAYERWAYER. España: Guía adoctrina a los niños contra el uso de las redes P2P < <http://www.fayerwayer.com/2011/04/espana-guia-adoctrina-a-los-ninos-contra-el-uso-de-las-redes-p2p/>> [Consulta: 15 septiembre 2011].



Packaging:

Existen juegos de mesa sobre temática de escuela, en donde utilizan gráfica infantil con una paleta de colores cálida.

Packaging que cuenta una historia ocupando la superficie interior, como el empaque sustentable de eBay.

Gráfica de personajes infantiles (Chibi).

En la ilustración, este estilo es ideal para el público infantil, caracterizándose por la exageración de los rasgos físicos.



4.2.3 Temática

Elección de la temática para los juegos: hacer una escuela en donde los juegos enseñen a aprender cooperativamente los elementos esenciales del Aprendizaje Cooperativo, como base para ayudar a mantener una buena convivencia entre los niños. En esta escuela se aprende jugando, con el único objetivo común que los niños tienen es alcanzar en conjunto la meta de ganar un número de 100 estrellas en los 7 juegos. Cada vez que se consigue una estrella al libro de clases se entrega un consejo que tiene relación para conseguir una buena convivencia en la sala de clases, que entrega los elementos esenciales del aprendizaje cooperativo.

Creación de ideas de juegos (7) según la temática “Escuela”: Como antecedente se tomó en cuenta las actividades de la etapa de diagnóstico de este programa.

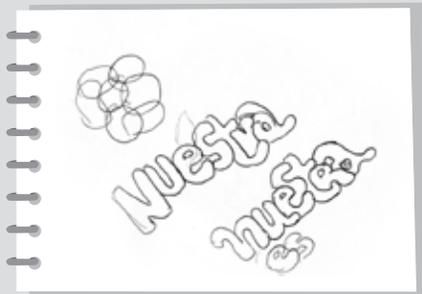
Actividad: “Nuestra Escuela”. Los lugares que más se repitieron en los dibujos de los niños fueron: la sala de clases, el patio (canchas deportivas, kiosco, el perro de mascota) y el baño.

Actividad: “Mi Juego preferido”. Los deportes son entre los juegos preferidos de los niños. Entrevista a Profesora Jefa del Curso (2° Básico, Escuela Base El Bosque).

Cada juego tendrá un consejo que incentive las buenas relaciones entre los niños.



Imagen de Marca Juego (proceso de creación)



**nuestra
escuela**

por una buena convivencia



**Jugar
escool**

por una buena convivencia

Fuentes:

Chubby Cheeks
Regular

Beautiful Every Time
Regular

4.2.4 Composición del proyecto.

Para definir la gráfica general del proyecto, se inicia con el proceso de bocetaje de la propuesta visual. Después de realizar un análisis, se selecciona la más adecuada al público objetivo, incluyendo al mensaje que se quiera transmitir y los soportes que formarán la gráfica general del proyecto.

4.2.5 Selección de Soportes.

La elección de los soportes tienen que ser ideal para realizar una intervención en la sala de clases. Considerando los gustos de los niños por las nuevas tecnologías, en especial por los juegos digitales.

4.2.6 Desarrollo del Juego Cooperativo.

El Soporte principal es el Juego Cooperativo "Jugar Escool, por una buena convivencia", conformado por dos partes:

1. Software

Se define el guión del juego, la cantidad y las características de mini-juegos que tendrá, la creación de los personajes, los consejos esenciales del Aprendizaje Cooperativo, la navegación y el área técnica de la programación del juego.

Imagen de Marca

Nombre: La primera idea de nombre fue "Nuestra Escuela" y luego "Jugar Escool, por una buena convivencia". Crear una mezcla de palabras entre la acción (jugar) y lo descriptivo (que representa una escuela).

Fuentes Tipográficas

(Jugar Escool)

Chubby Cheeks

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;'" (!?)+-*/=

Beautiful Every Time

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;'" (!?)+-*/=

123Marker

Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;'" (!?)+-*/=

Mundo Sans Std

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;'" (!?)+-*/=

“Escool” fonéticamente se escucha como la palabra escuela en inglés (school). Formado por un calificativo coloquial en Chile (“cool”) que al leerlo junto al verbo jugar hace una invitación a los niños a como es el juego. La bajada es el comportamiento a cumplir entre los niños y el profesor: “Por una buena convivencia”.

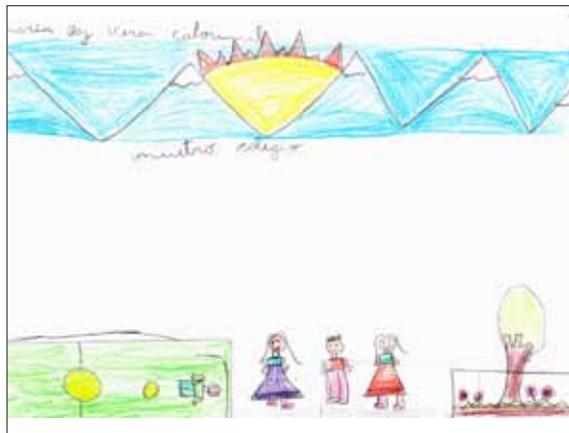
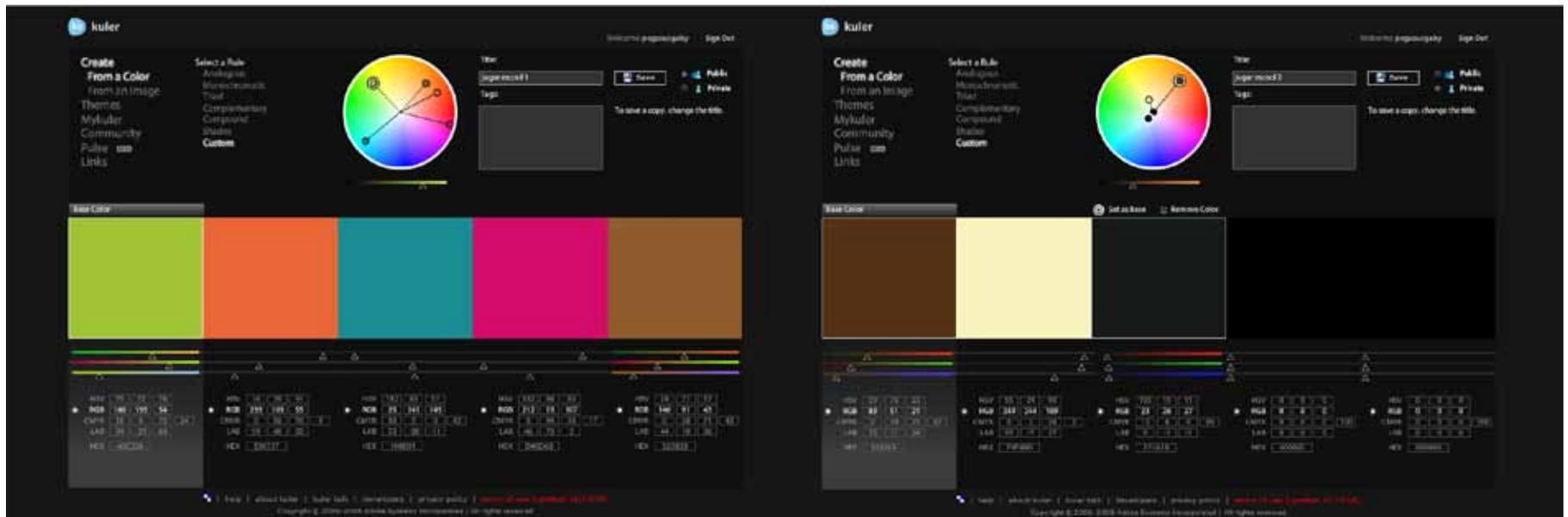
Bocetaje

Se parte con hacer una composición con tipografías

Elección de tipografía

La tipografía para la marca del juego es Chubby Cheeks (Regular). Para la frase de bajada es Beautiful Every Time (Regular). Carácter escolar, con diferentes tamaños.

Código morfológico de la tipografía: tiene Bordes redondeados, para no hacerla agresiva, en distintas jerarquías para su lectura. Con un trazo que une, para hacer compacta la marca del juego.



Elección de paleta cromática.

La selección de la paleta de colores es variada para reforzar el concepto de diversidad. Se utilizó la herramienta web de adobe llamada Kuler para formar la paleta cromática como base para la imagen de marca y para las otras piezas gráficas.

El color es una variable visual muy importante para dirigirse a los niños de primer ciclo básico para captar su atención y ayudando comunicacionalmente a transmitir los conceptos definidos para la línea gráfica del proyecto..

Imagen de Marca (mini-juegos)

1 Kiosco

2 La-escondida

3 Laboratorio

4 Gota-gota

5 Robot

6 Gool

7 Mancha-mezcla

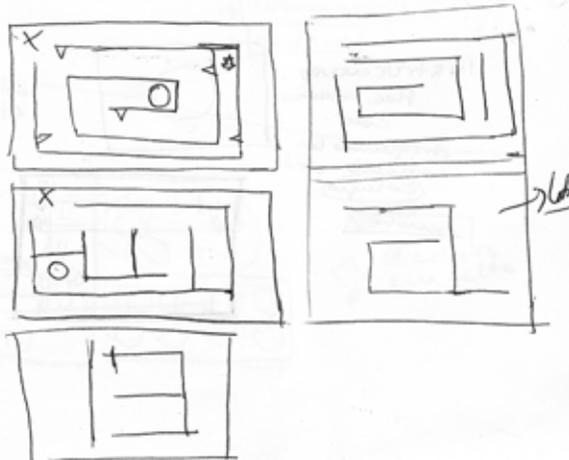
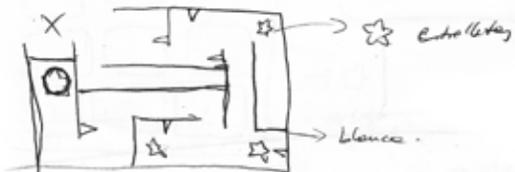
Creación de imagen de marca de los 7 minijuegos que componen Jugar Escool, siguiendo la misma línea gráfica, modificando parte de la tipografía y/o forma con elementos que tienen relación con la temática de cada juego.

1. Kiosco: Tiene intervenciones para parecerse a una galleta.
2. La Escondida: Mantiene su forma.
3. Laboratorio: Tiene un instrumento de laboratorio.
4. Gota-gota: Ocupa una forma de gota.
5. Robot: Mantiene su forma.
6. Gool: La forma que contiene el número es del color verde de una cancha de pasto.
7. Mancha-mezcla: Se utiliza una mancha en el contenedor del número.

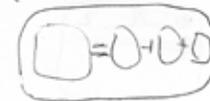
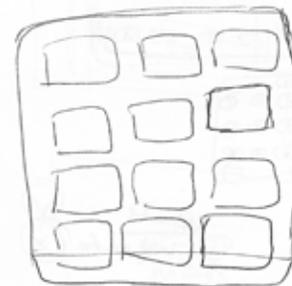
Bocetos Juego

(Gool, Laboratorio y Mancha-Mezcla)

③ Concha laberinto



⑤ laboratorio Glu-Glu

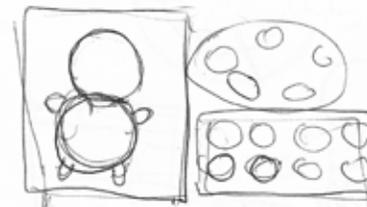


→ * algo que que se puede

→ Habilidades

→ Objeto

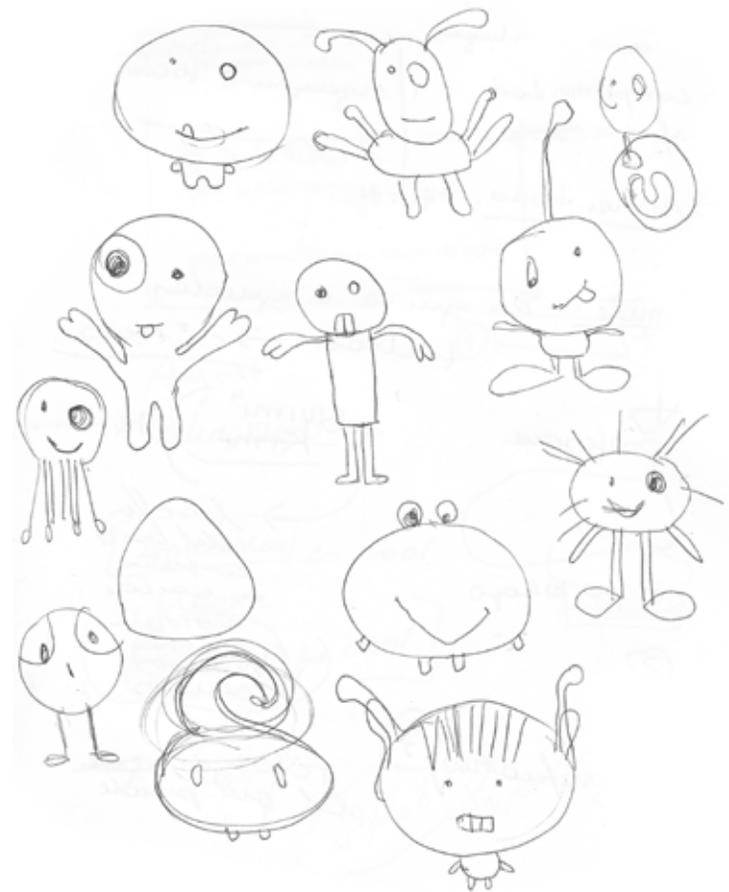
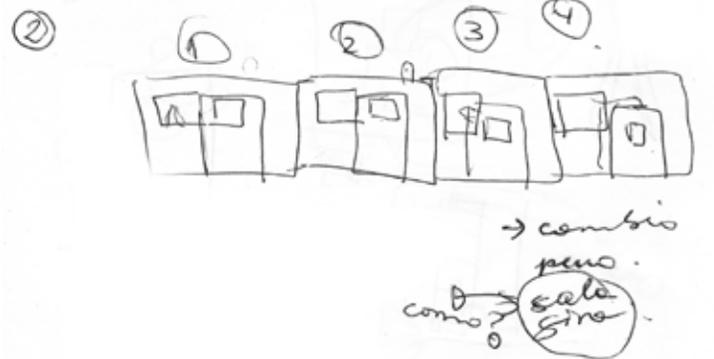
⑥ Mancha Mezcla

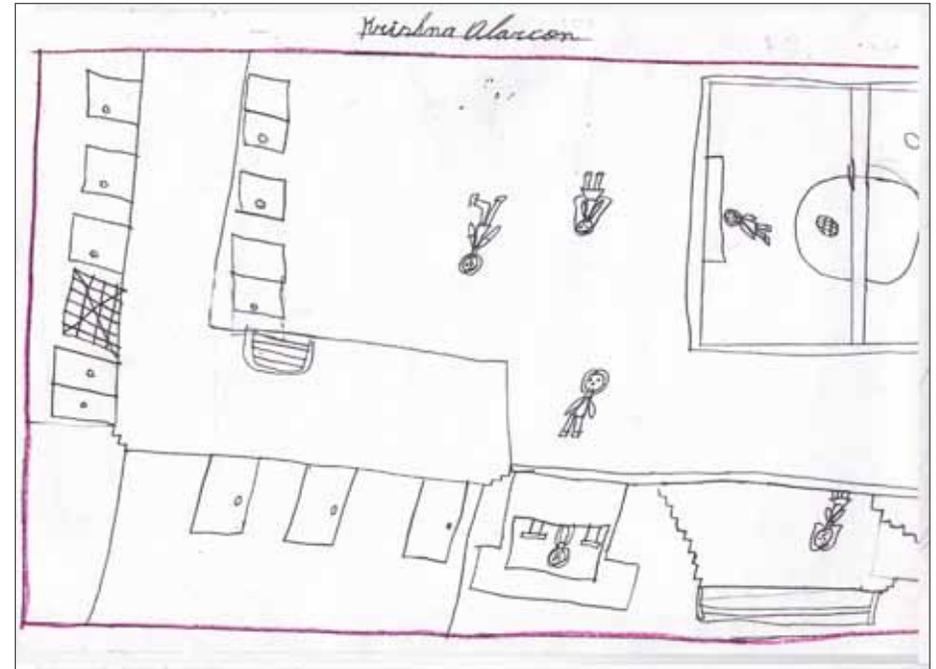


* el color que falta

Bocetos Juego

(Kiosco, La Escondida y Laboratorio)





Creación de fondos

En la actividad en donde los niños dibujaron parte de la infraestructura de su escuela, destacan elementos característicos como el Kiosco. Tomando estos datos se escogió la temática de cada juego.

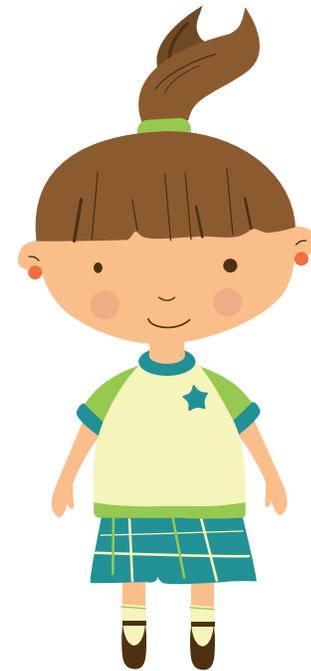
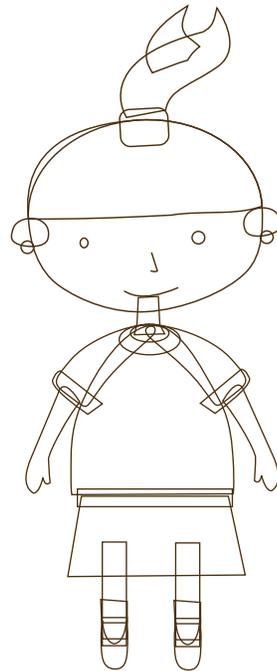
Bocetos Juego

(Robot, Gota-Gota, Gool, Mancha-Mezcla, Laboratorio y Personajes)



Creación de Personaje

(Proceso desde el boceto hasta el acabado digital)



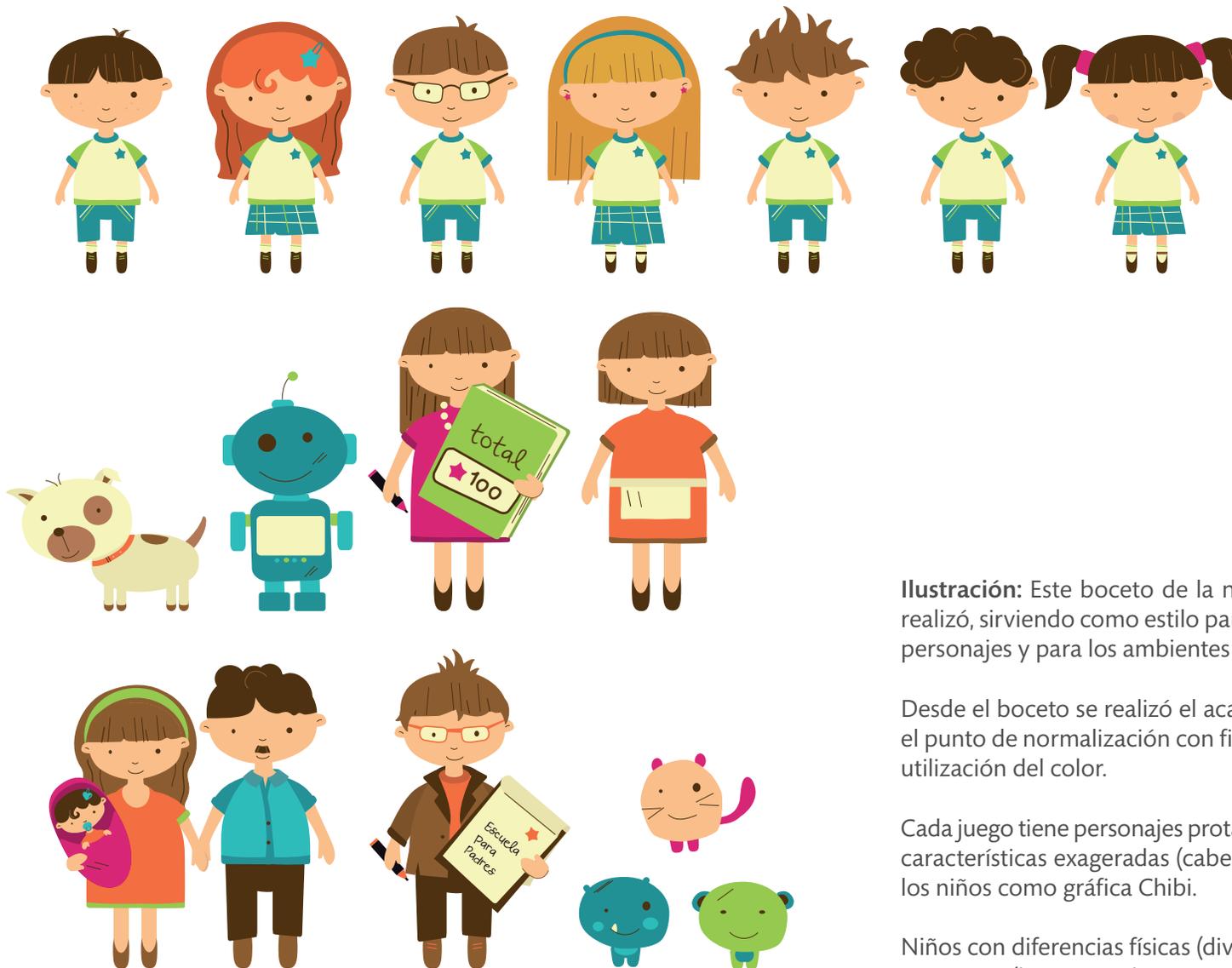


Ilustración: Este boceto de la niña fue el primero que se realizó, sirviendo como estilo para la creación de los demás personajes y para los ambientes (fondos para el juego).

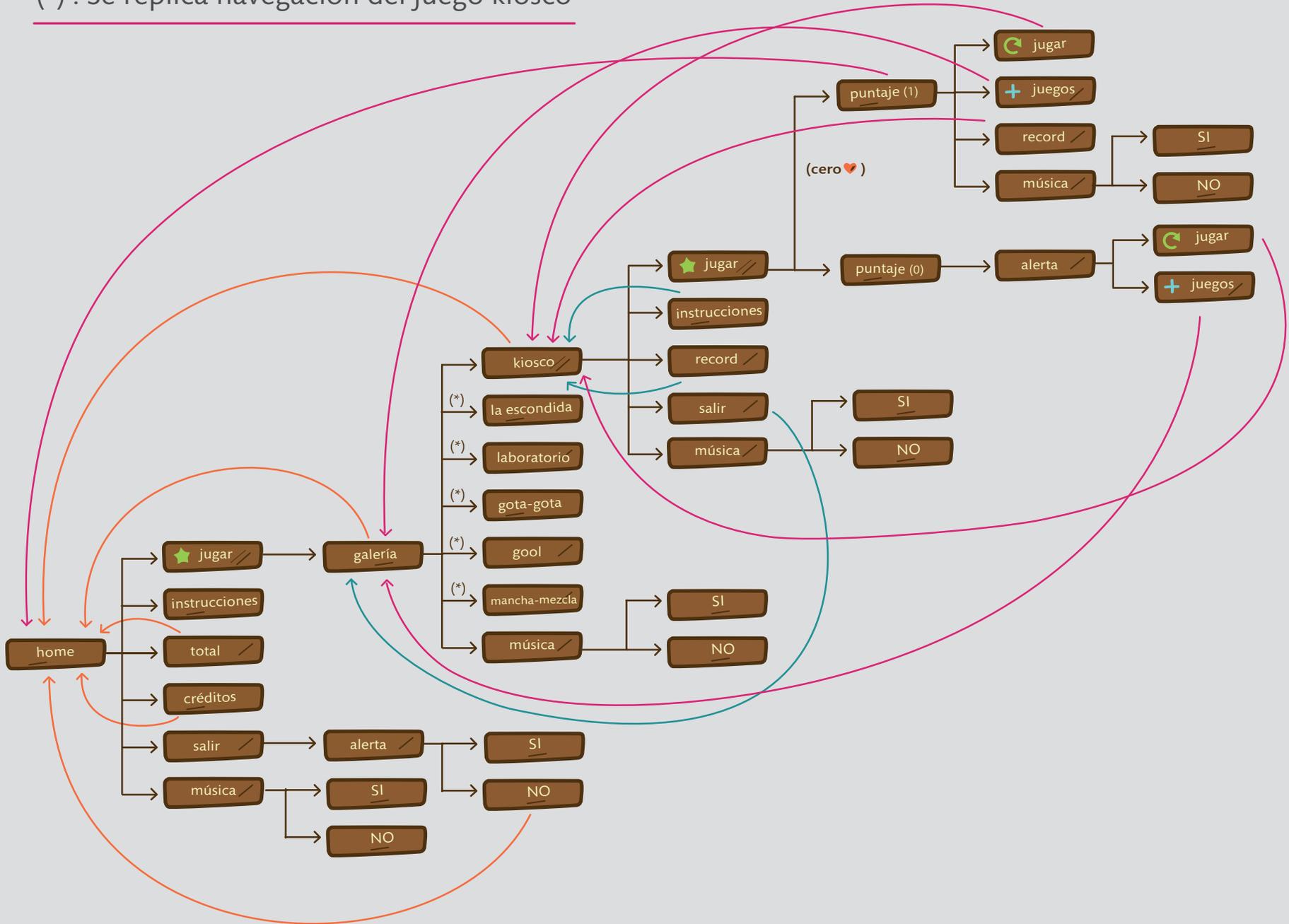
Desde el boceto se realizó el acabado digital, pasando por el punto de normalización con figuras geométricas hasta la utilización del color.

Cada juego tiene personajes protagonistas, ilustraciones con características exageradas (cabeza grande en la versión de los niños como gráfica Chibi).

Niños con diferencias físicas (diversidad), como: el pelo y/o accesorios (lentes, pinches, aros, entre otros), el uniforme los hace parte del establecimiento educacional, al igual que el estilo gráfico. Los otros personajes son: Profesor Jefe, Tía del Kiosco y el perro de mascota.

Mapa de Navegación

(*) : Se replica navegación del juego kiosco



Wireframe Juego

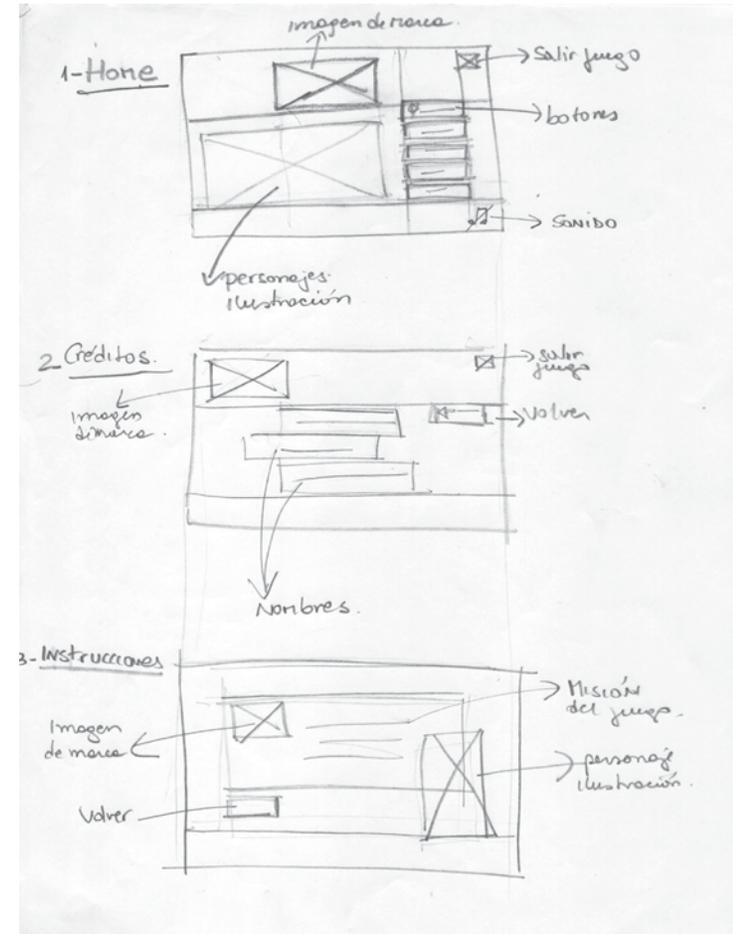
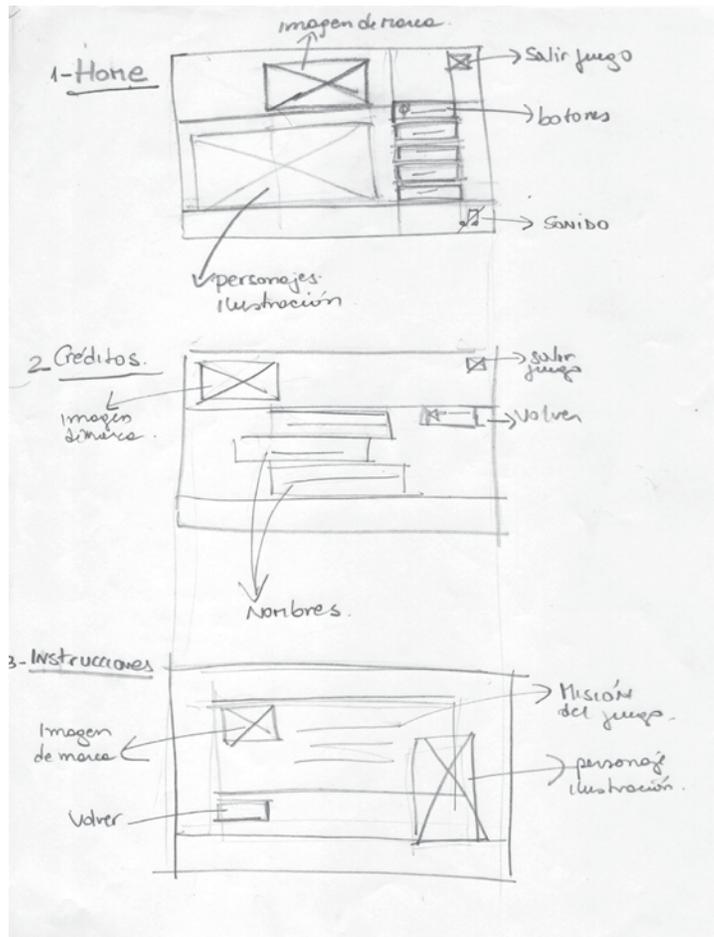


DIAGRAMA DEL JUEGO



Home



Instrucciones



Total



Créditos



Meta (100 estrellas)



Galería (incluye 7 minijuegos)



kiosco



Instrucciones



Puntaje (fin de juego kiosco)



Record

Consejo: Ayuden a los demás cuando lo necesiten.



Objetivo: Ayuden a la tía del kiosco a recoger sólo los productos buenos que caen de la repisa.



Descripción: Los productos son dulces, galletas y frutas.



Puntaje: Ganan una estrella por producto bueno en la caja y pierden un corazón cuando atrapan un producto vencido.



Tiempo: 40 segundos.

Programación del juego

Generalidades respecto a la programación del Juego Jugar Escool.

Se distinguen dos tipos de juegos presentes en Jugar Escool desde el punto de vista de la programación empleada:

1. Reacción ante colisiones.
2. Lógica.

El primero, corresponde a los juegos donde se pierde o gana, cuando se logra el objetivo en función a dos figuras que se encuentran en una coordenada determinada. (Cuando una gota toca la botella, cuando una fruta cae sobre la canasta, etc) y el segundo tipo corresponde a una selección que realiza el usuario en torno a 3 o más opciones, es decir, cuando se presenta un problema que debe ser resuelto escogiendo una alternativa (por ejemplo, cuando en el juego Robot, se debe seleccionar el número correcto o cuando en el juego mancha mezcla se debe pinchar sobre el color que corresponde.). Para el cumplimiento de los objetivos descritos anteriormente se utilizó el lenguaje de programación ActionScript 3 (AS3) de Adobe Flash (Lenguaje Orientado a Objetos). El lenguaje orientado a objetos (POO) permite la utilización de Clases y Funciones (métodos) que se utilizan a lo largo del juego, es decir, fragmentos de código que cumplen una función necesaria en más de un juego, por ende cada vez que se hace necesaria dicha directriz, se hace llamado a la clase correspondiente y no se hace necesario volver a escribirla. En este caso puntualmente se han utilizado las siguientes clases, no-nativas de Adobe Flash, vale decir, desarrolladas por terceros y cuyo uso es de libre distribución.

Coreyoneil

<http://code.google.com/p/collisiondetectionkit/>

Para el manejo de "colisiones" se utilizó la clase "Coreyoneil" de AS3, puntualmente para los juegos donde los puntajes reaccionan según el "choque" de 2 figuras. Ej.: En el juego kiosko, se gana o pierde una vida cuando colisiona con la caja un elemento "bueno" o "malo"

Greensock

<http://www.greensock.com/>

Es una clase del tipo "Tween" que permite manejar mediante código el movimiento de las figuras vectoriales que utiliza flash. Se hizo uso de esta clase en todos los juegos donde se mueven las figuras como parte del juego.

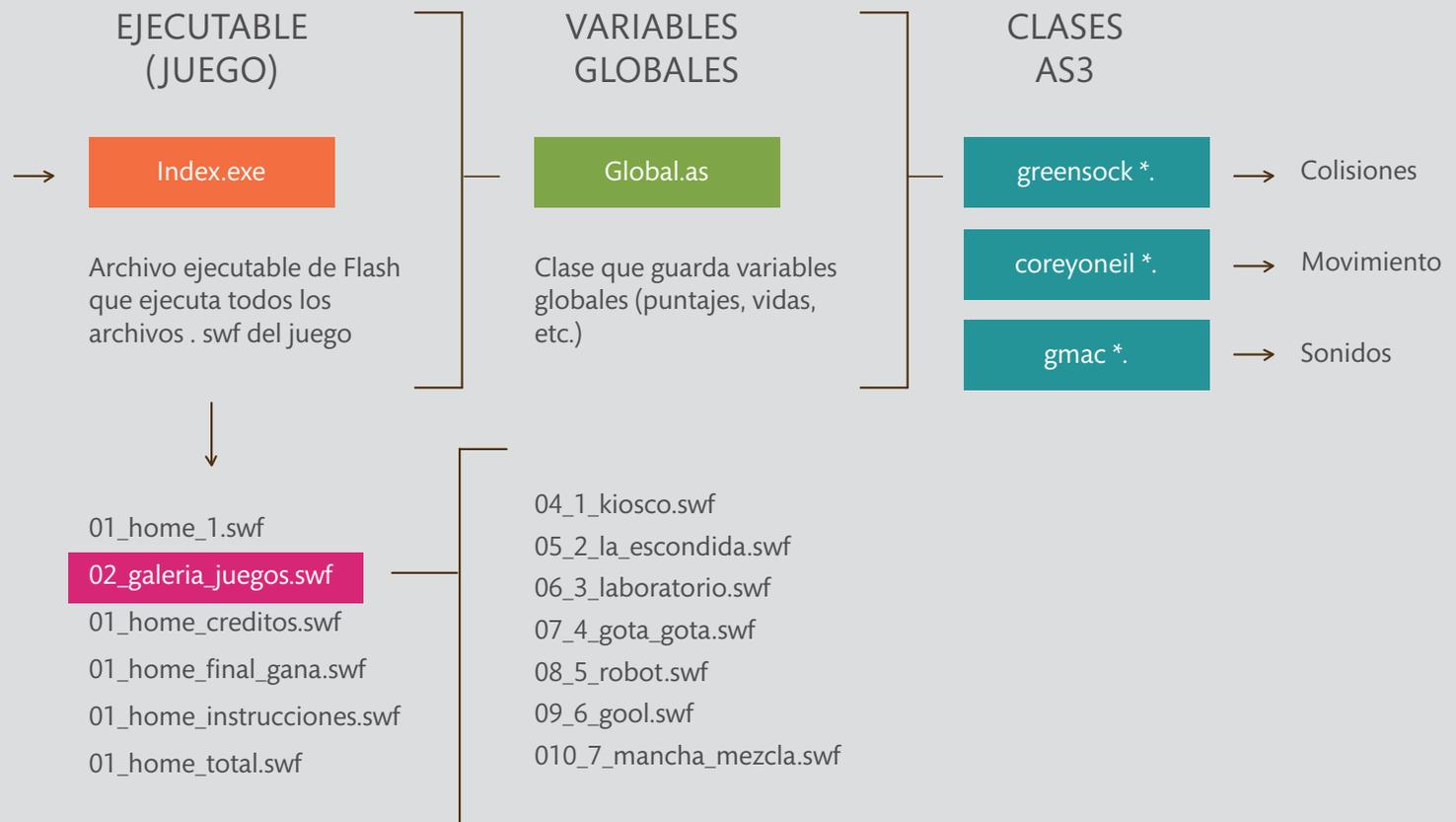
Gmac

<http://code.google.com/p/sound-skin/>

Una clase utilizada para el manejo de distintos archivos de audio en cada parte del juego.

Estructura del juego "Jugar Escool"

Programación



Archivo Edición Ver Insertar Modificar Texto Comandos Control Depurar Ventana Ayuda

04_1_kiosco.Rz

0 150 300 450 600 750 900 1050 1200 1350 1500 1650 1800 1950 2100

Jugar
esCool
por una buena co

Acciones - fotografías

Fragmentos de código

```

1 stop();
2 import Global;
3 import com.greensock.*;
4 import com.greensock.easing.*;
5
6 TweenLite.to(listasK, 1, {x:1041,ease:Sine.easeInOut});
7
8
9 Njugar.addEventListener(MouseEvent.CLICK, saleModal);
10 b_volver.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cargame);
11 boton_instrucciones.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cargame);
12 boton_record.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cargame);
13 boton_salir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cargame);
14
15 function cerrarP(e:Event):void {
16     fcommand("quit");
17 }
18
19 function ohhh(e:Event):void {
20     gotoAndPlay(1, "kiosko");
21 }
22
23 function cargame(e:Event):void {
24     cargaSeccion(e.target.name);
25 }
26
27 function cargaSeccion(Nombre:String):void{
28
29     if(Nombre == "b_volver"){ Global.FUNCTION.cargaContenido("01_home_1") }
30     if(Nombre == "b_juegos"){ Global.FUNCTION.cargaContenido("02_galeria_juegos") }
31     if(Nombre == "boton_salir"){ Global.FUNCTION.cargaContenido("03_galeria_juegos") }
32     if(Nombre == "boton_instrucciones"){ gotoAndPlay(1, "instrucciones") }
33     if(Nombre == "boton_record"){ gotoAndPlay(1, "record") }
34     if(Nombre == "ejugar"){ gotoAndPlay(1, "kiosko") }
35     if(Nombre == "vrecord"){ gotoAndPlay(1, "record") }
36
37 }
38
39
40 function saleModal(e:Event):void {
41
42     switch(e.target.name){
43         case "Njugar":
44             Modall.visible = false;
45             CorreTiempo(e.target.name);
46
47             TweenLite.to(listasK, 1, {x:1383,ease:Sine.easeInOut});
48
49             break;
50
51     }
52 }

```

Escena

- Escena
- instrucciones
- puntaje
- record

Línea de Tiempo

Elemento	Inicio	Fin
AS	5	15
menu		
Modall		
botones		
CGEAR		
todo		



Jugar Escool

Home



por una buena convivencia



★ jugar //

instrucciones

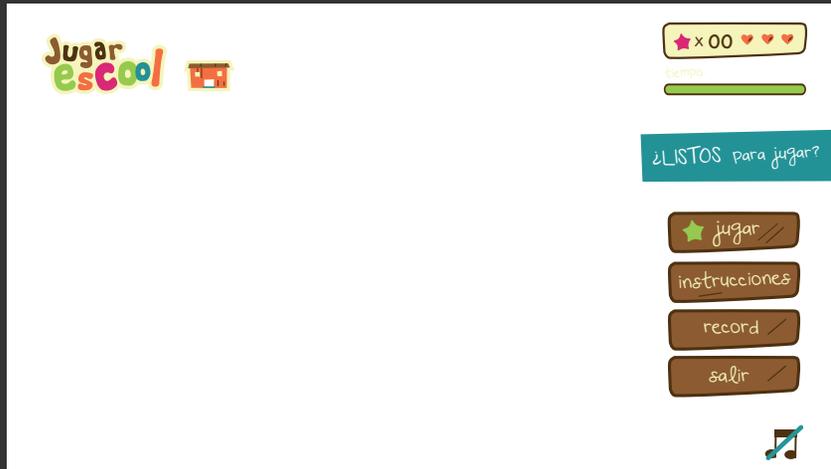
total /

créditos

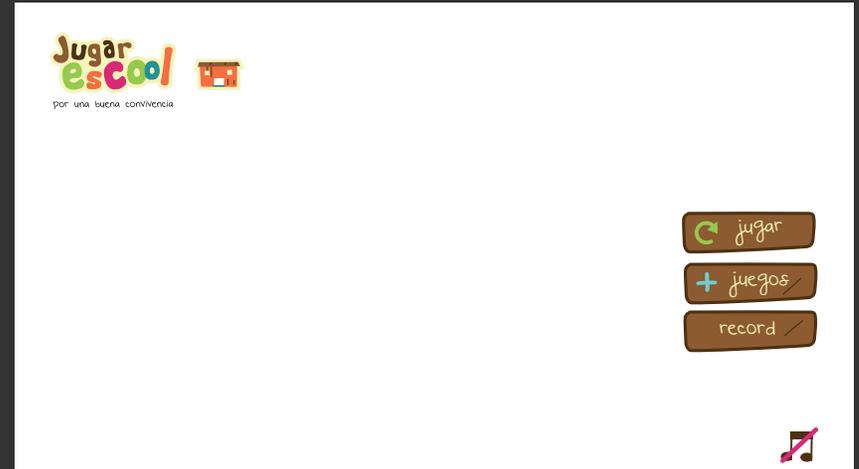
salir /



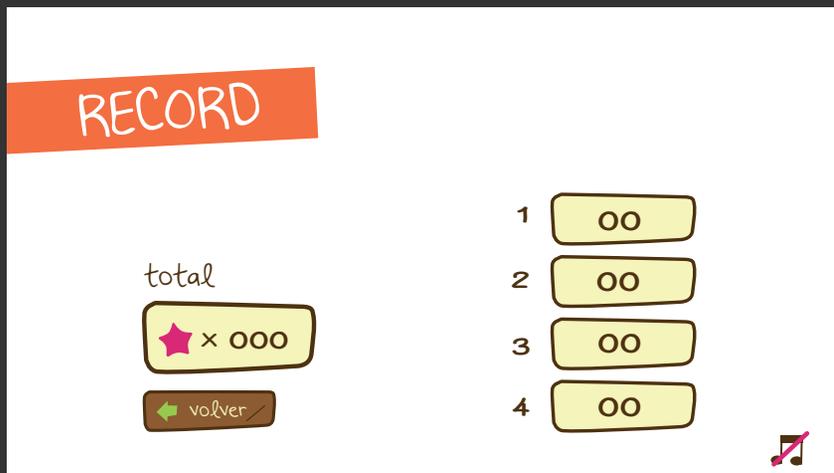
Juego



Puntaje



Record



Alert



Home Jugar Escool



Jugar escoool
por una buena convivencia

Misión:
Jueguen en **equipo**
y junten **100** ★
Para pasar de curso.

mouse teclas

[← volver](#)

TOTAL **Jugar escoool**
por una buena convivencia

★ **puntajes en cada juego**

1	<input type="text" value="00"/>	5	<input type="text" value="00"/>
2	<input type="text" value="00"/>	6	<input type="text" value="00"/>
3	<input type="text" value="00"/>	7	<input type="text" value="00"/>
4	<input type="text" value="00"/>		

[← volver](#)

Jugar escoool
por una buena convivencia

Jugar escoool
por una buena convivencia

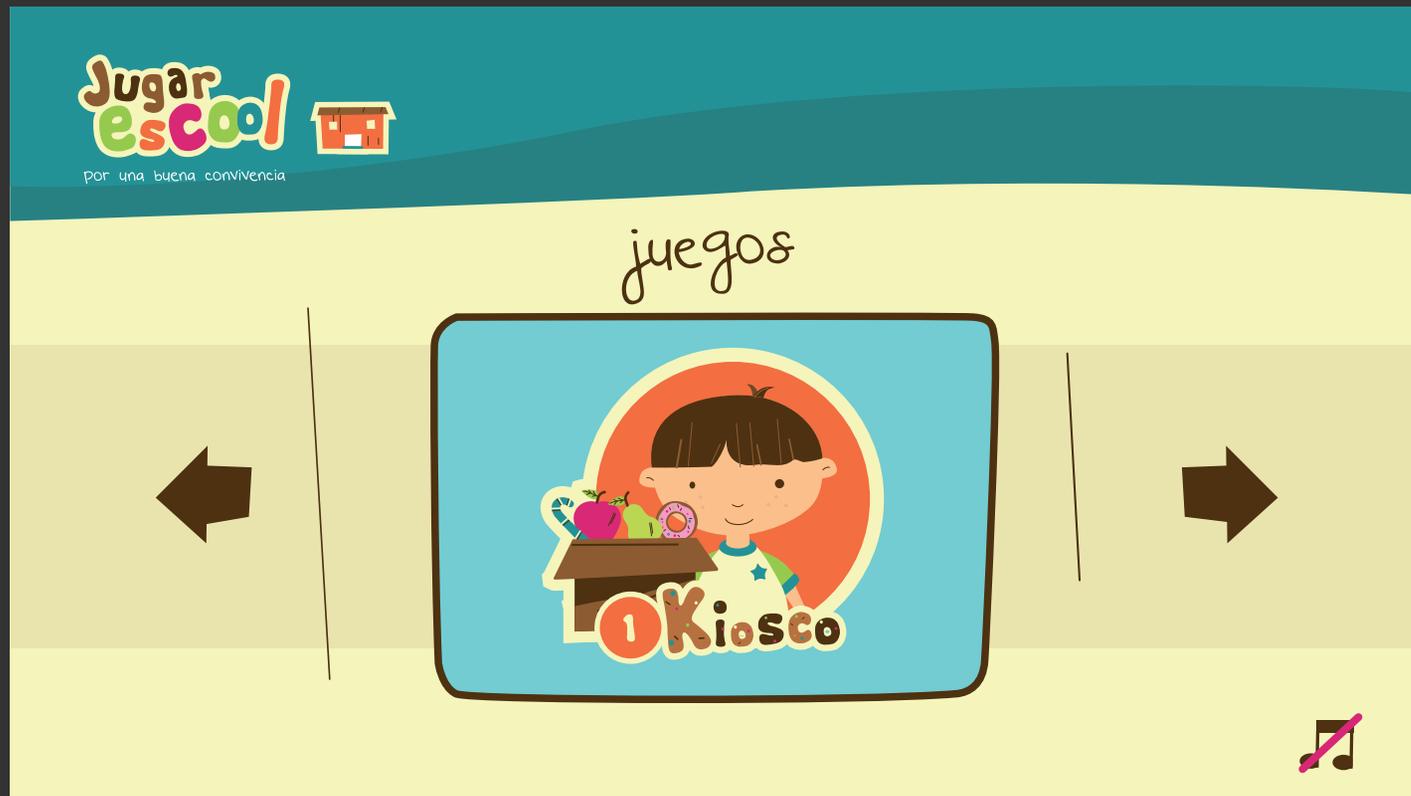
CRÉDITOS

Gabriela Saavedra (diseño) 2011 ★

Nicolás Silva (programación)

[← volver](#)

Galería de Juegos



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos



2 La-escondida



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos



3 Laboratorio



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos

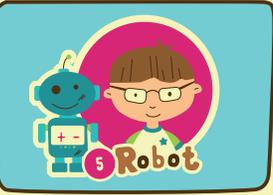


4 Gota-gota



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos



5 Robot



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos



6 Gool



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

juegos



7 Manchá-mezcla



1. Kiosco



Objetivo:
Ayuden a la tía del kiosco a recoger sólo los productos **buenos** que caen de la repisa.

= 1 ★
 ganas una estrella

= -1 ♥
 pierdes un corazón

mouse

volver

Jugar **escool** por una buena convivencia

1 Kiosco

AYUDEN
 a los demás
 cuando lo
 necesiten

jugar
 juegos
 record

000

RECORD

1 Kiosco

total

x 000

volver

1 00
 2 00
 3 00
 4 00

2. La Escondida



Objetivo:
 Seleccionen la **ventana** 
 en donde se esconde el perro.

 = 1 
 ganas una estrella

 = -1 
 pierdes un corazón

mouse 

 volver



Jugar **escool** 
 por una buena convivencia

2 La-escondida

RESPETEN
 y cuiden a sus
 amigos


 000

 jugar

 juegos

record 



RECORD

2 La-escondida

total

 x 000

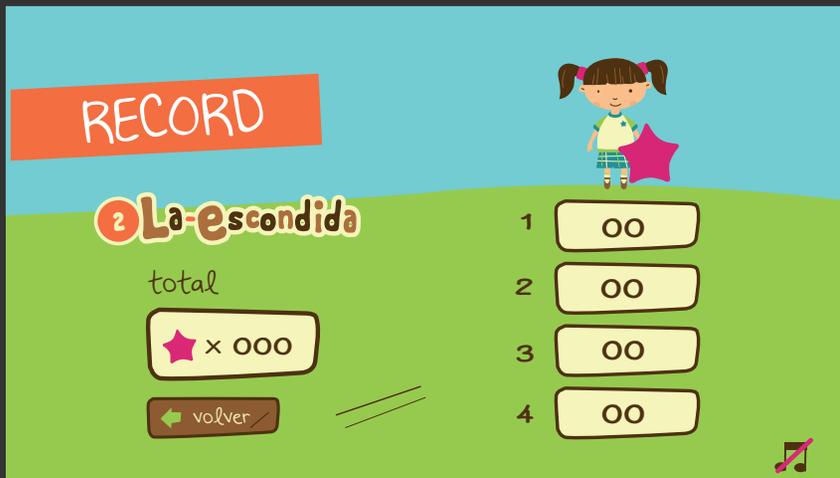
 volver

1  00

2  00

3  00

4  00



3. Laboratorio



Objetivo:
 Busquen los elementos de la fórmula entre los elementos que no sirven, para crear un monstruo de laboratorio.

 = 1 ★
 ganas una estrella

 = -1 ♥
 pierdes un corazón

 mouse

[← volver](#)

Jugar **escool**  **Laboratorio**
 por una buena convivencia

UN EQUIPO
 diverso es más
 eficiente


 000

[↻ jugar](#)
[+ juegos](#)
[record](#)

RECORD

Laboratorio

total

★ x 000

[← volver](#)

1	00
2	00
3	00
4	00

4. Gota-gota



Objetivo:
 Juntan agua en la **botella** 
 y comparten el agua con sus
 compañeros.

 = 1 
 ganas una estrella

 = -1 
 pierdes un corazón

 mouse

 volver



Jugar **escool** 
 por una buena convivencia

 **Gota-gota**

DISFRUTAN más
 si comparten
 con sus
 compañeros





 jugar

 juegos

record



RECORD

 **Gota-gota**

total

 x 000

 volver

1

2

3

4





5. Robot

Jugar escolar  **5 Robot** ☆ x 00 ♥ ♥ ♥ tiempo: 

por una buena convivencia

$19 + 6 = ?$

A 26

B 25

C 13

☆ jugar //

instrucciones

record /

salir /



Objetivo:
Resuelvan los ejercicios de matemáticas antes que el robot.



A = 1 ★
ganas una estrella
X = -1 ♥
pierdes un corazón
mouse 

[← volver](#)



Jugar **escool** 
por una buena convivencia

5 Robot

SIEMPRE
hay alguien
que los puede
ayudar

000

[↻ jugar](#)
[+ juegos](#)
[record](#)




RECORD

5 Robot
total

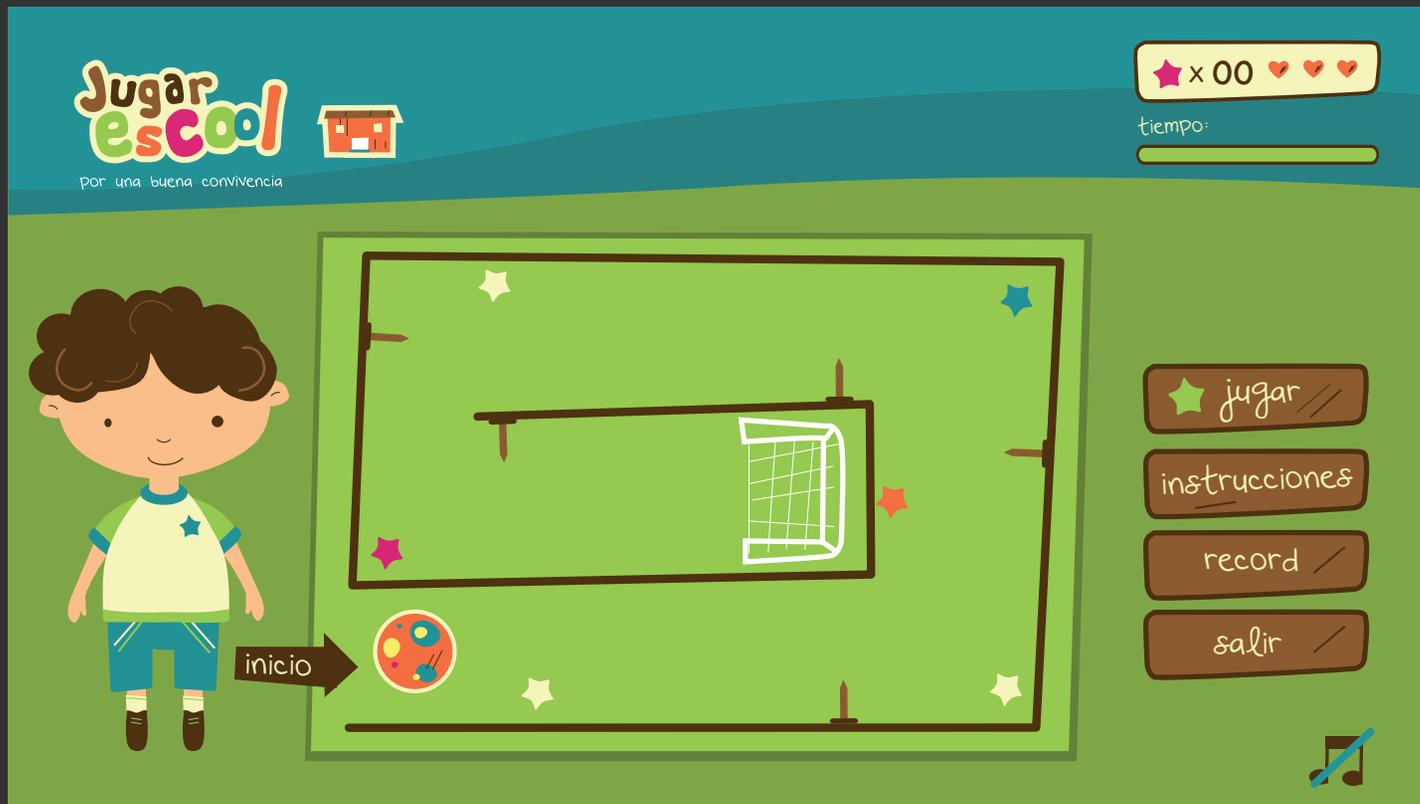
★ × 000

[← volver](#)

1 00
2 00
3 00
4 00




6. Gool



Objetivo:
Lleven la pelota por el laberinto y anoten un gol.

★ = +1
ganas una estrella

✂ = -1
pierdes un corazón

teclas
↑

volver

Jugar **escool**
por una buena convivencia

6 Goal

000

SUPERAR los obstáculos en equipo es más fácil

jugar

+ juegos

record

RECORD

6 Goal

total

★ x 000

volver

1	00
2	00
3	00
4	00

7. Mancha - mezcla



Objetivo:

¿Cuál es la mezcla para formar el color? Ayuden a crear la paleta de colores para la clase de arte.

 = 1 ★
 ganas una estrella

 = -1 ♥
 pierdes un corazón

 mouse

[← volver](#)

Jugar **esCool**  **Mancha-mezcla**

por una buena convivencia

COMPARTIR
 los gustos
 es más
 entretenido

000

[jugar](#)
[+ juegos](#)
[record](#)

RECORD

Mancha-mezcla

total

★ x 000

[← volver](#)

1	00
2	00
3	00
4	00

Contenedor de "Jugar Escool"

(Software y piezas complementarias)



1 Afiche

1 Software Educativo (CD-ROM)



Vista Caja Cerrada



1 Manual para el profesor



40 Stickers



40 Diplomas



Vista Caja Abierta

Piezas gráficas de Jugar Escool

El contenedor (packaging) es el lugar en donde se almacenan y trasladan todas las piezas que componen a Jugar Escool. Se llevó el ambiente gráfico de los juegos a un soporte impreso: en su interior están los 7 escenarios del juego y en el exterior se conserva la fallada de la escuela.

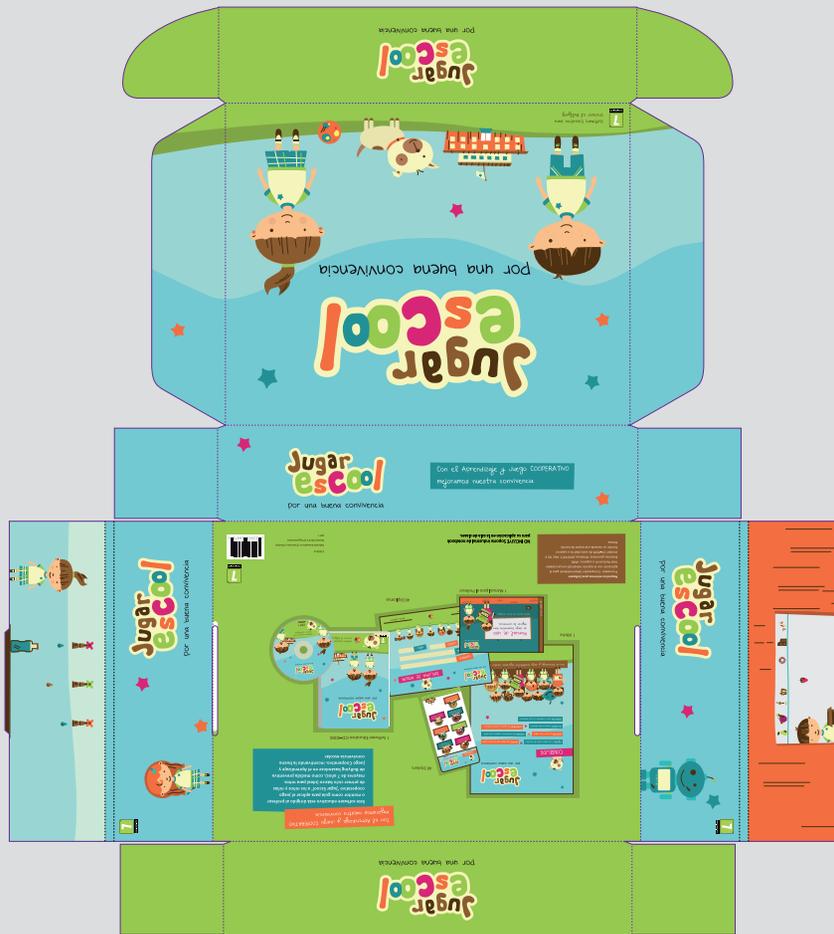
Las actividades complementarias que el profesor o monitor puede imprimir, se guardan en este packaging, para tener una reserva siempre de las piezas del juego, como los stickers y diplomas.

Packaging (Software)

Tamaño Extendido: 79,2 x 87,2 cm

Dimensiones Caja Cerrada: 40 x 30 x 9 cm

TIRO



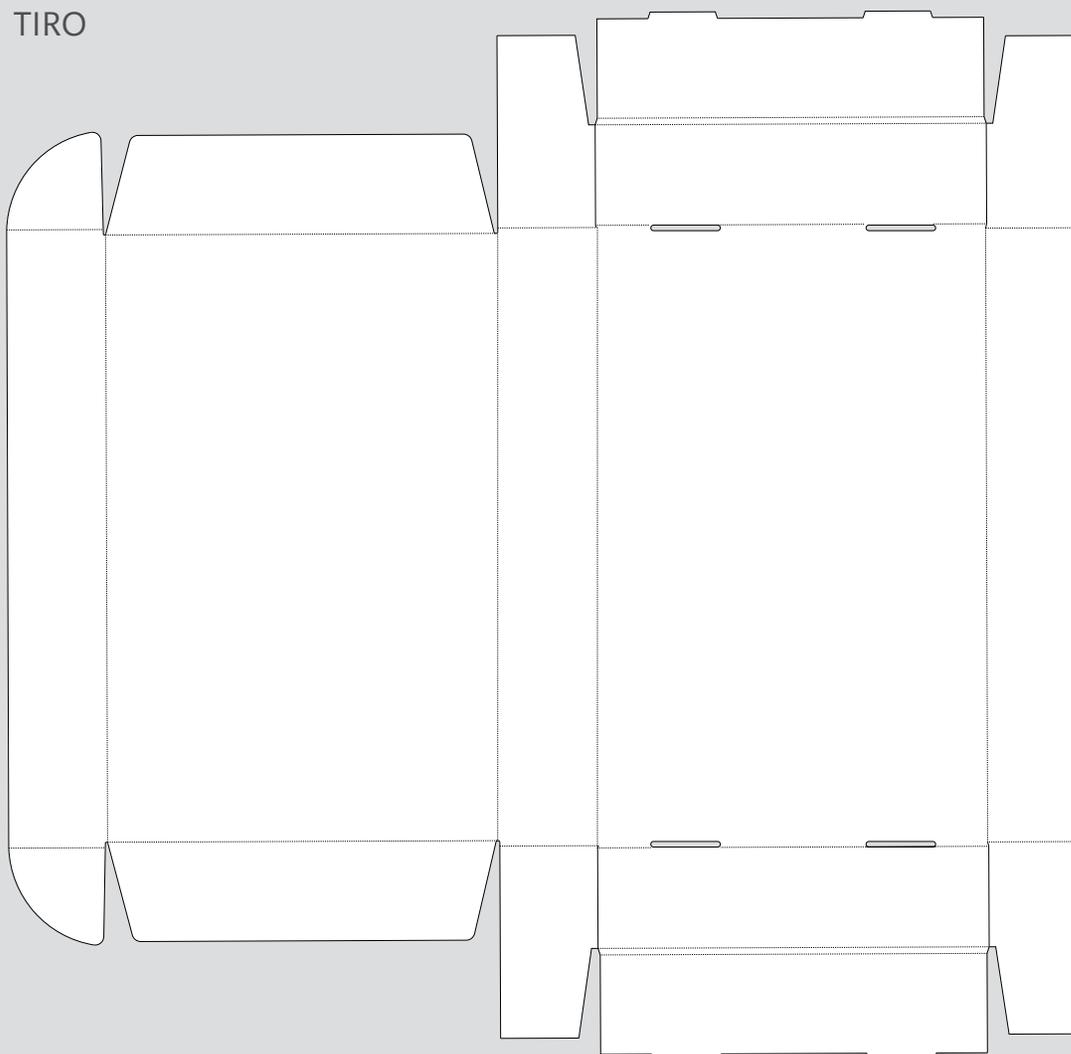
RETIRO

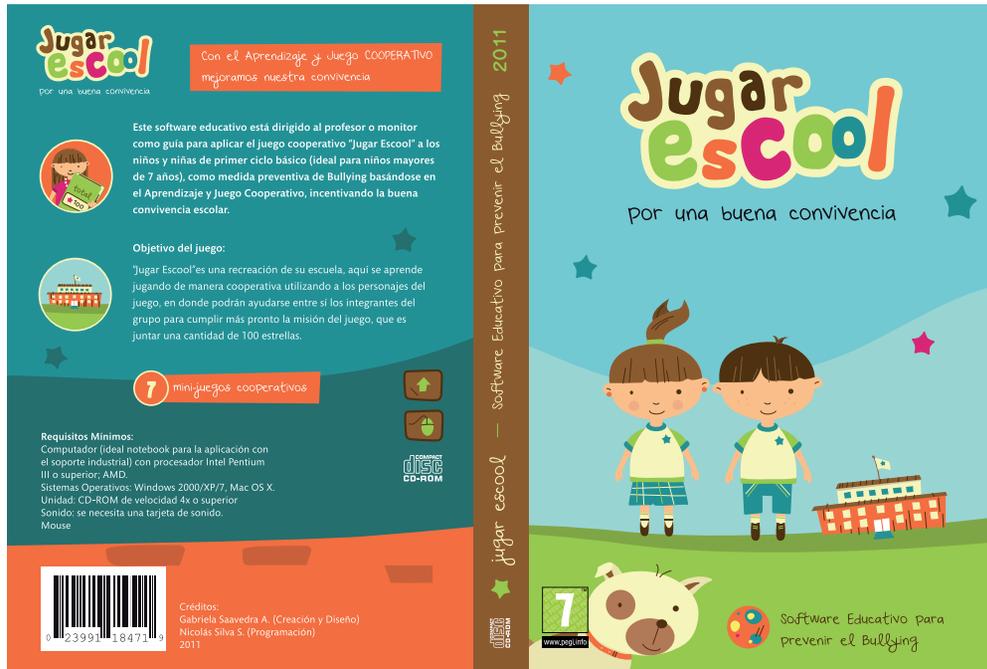


Packaging (Hardware)

Tamaño Extendido: 138,8 x 135,2 cm

Dimensiones Caja Cerrada: 50 x 80 x 13 cm





Caja para Software: La caja es plástica con la gráfica del juego tiene la información principal, que es su objetivo, la introducción al Aprendizaje Cooperativo y los requisitos mínimos del sistema.

Stickers Juego

Tamaño Etiqueta: 14 x 11 cm

Tamaño Autoadhesivo: 14 x 22,5 cm



Afiche: Es un recordatorio en la sala del curso de los niños que contiene los consejos de los 7 juegos que compone Jugar Escool.

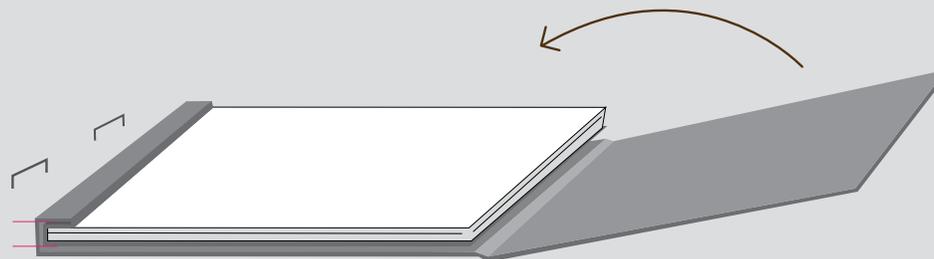
La imagen central es la que aparece al final del juego, al cumplir la meta de juntar 100 estrellas.

Stickers: Son elementos gráficos ideales para pegar en los cuadernos de los niños, tienen los consejos de los juegos, los que tienen relación con los elementos esenciales del Aprendizaje Cooperativo.

Tapa de Manual de Uso

Tamaño Extendido: 67,9 x 14,5 cm

Tamaño Cerrado: 22 x 14,5 cm



TIRO



RETIRO



Manual de uso del juego educativo

Este manual está dirigido al profesor o monitor para aplicar el juego cooperativo “Jugar Escool” a los niños y niñas de primer ciclo básico (ideal para niños mayores de 7 años), como medida preventiva de Bullying basándose en el Aprendizaje y Juego Cooperativo, incentivando la buena convivencia escolar.

Los contenidos del manual son los siguientes:

- Definiciones Claves
- Aprendizaje Cooperativo
- Componentes esenciales del Aprendizaje Cooperativo
- Un resumen de los planteamientos del Aprendizaje Cooperativo.
- Juego Cooperativo
- Lo lúdico como estrategia de enseñanza
- Objetivo del juego.Reglas del juego
- Preparación.
- ¿Cómo armar el soporte para el notebook?
- Cómo jugar.
- Conclusión.

La instancia de conclusión, es el cierre de la intervención del juego, en donde se establece una conversación con los niños en la sala de clases con el curso completo, realizando una autoevaluación y una coevaluación (se puede hacer una pregunta por día de juego).

Autoevaluación:

- ¿Qué consejo te comprometes a realizar?
- ¿En cuál juego ayudaste a tus compañeros?
- ¿Qué juego te gustó más?
- ¿En cuál juego resultaste ser experto?
- ¿Cómo te sentiste al jugar?
- ¿Qué momento divertido rescatas de la actividad?

Coevaluación:

- ¿Qué juego le gustó a cada uno de tus compañeros?
- ¿Cómo se hubiese visto perjudicado el marcador del juego si no hubiese estado tu compañero?

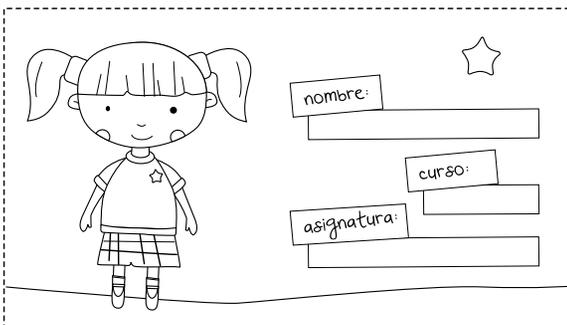


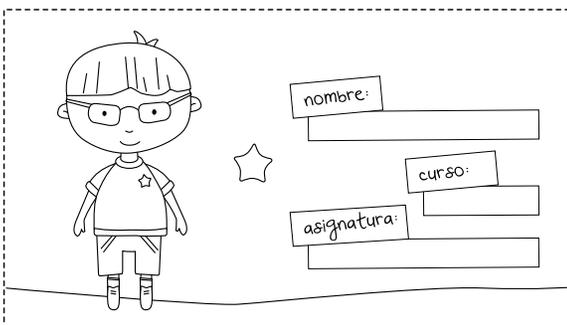
Actividades para Imprimir

(Stickers para cuadernos en PDF (Formato Carta))

1 STICKERS  PINTA y RECORTA
Los personajes de "Jugar Escuela"

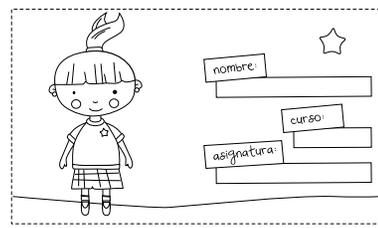


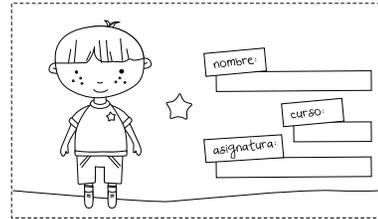

nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____


nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____

2 STICKERS  PINTA y RECORTA
Los personajes de "Jugar Escuela"

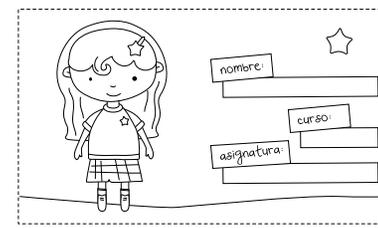


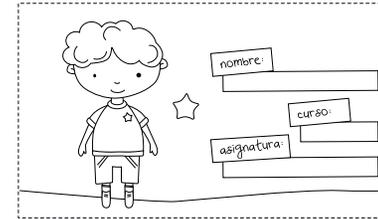

nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____


nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____

3 STICKERS  PINTA y RECORTA
Los personajes de "Jugar Escuela"

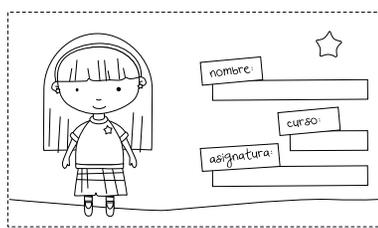


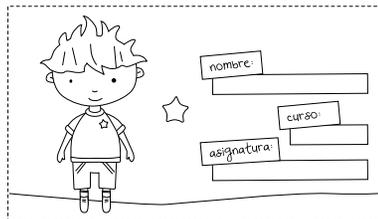

nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____


nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____

4 STICKERS  PINTA y RECORTA
Los personajes de "Jugar Escuela"

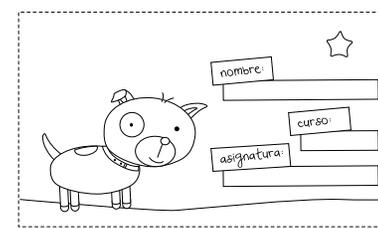


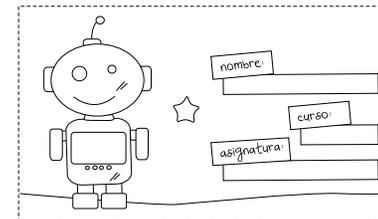

nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____


nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____

5 STICKERS  PINTA y RECORTA
Los personajes de "Jugar Escuela"




nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____


nombre: _____
curso: _____
asignatura: _____





Actividades Complementarias para imprimir

El profesor ocupa material impreso de plantillas con dibujos para otras actividades. Este incluye actividades para imprimir como plantilla y ser pintadas por los niños.

- En el CD de Jugar escool están las siguientes actividades para imprimir.
 1. Pinta y recorta tu stickers: actividad realizada por los niños/as, ideales para pegar en los cuadernos.
 2. Diplomas de Honor y Compromiso (Formato PDF, tamaño carta):
- Al terminar el juego se entrega un diploma a cada niño y/o por grupo cuando se acaben los que vienen en la caja de Jugar escool.
- Actividad en donde cada niño pinta un diploma y se lo entrega a otro compañero, escribiendo los datos. El profesor o monitor designa el destinatario del diploma, puede ser por orden de lista, para que cada niño haga entrega de su diploma.

Bocetos Soporte para Notebook



2. Hardware

Es el soporte para el notebook, se llevará la gráfica del software para construir las formas que se ensamblen entre sí, la función es ocultarlo y unificarlo con la gráfica del software, teniendo en cuenta la utilización del mouse y las teclas para los mini-juegos. El público objetivo tendrá la capacidad de interactuar con el notebook, brindándole una retroalimentación que ayude a comprender de una forma más completa los objetivos planteados por el proyecto.

A continuación se describirán los puntos clave a la hora de constituir el objeto que servirá a modo de interfaz para el juego.

Se considerarán pertinentes en el análisis para diseñar el objeto los aspectos relacionados al usuario, la tecnología disponible y los recursos económicos con que se cuenta.

Desde el punto de vista de la ergonomía es necesario considerar las medidas de los niños del rango que se está evaluando, entre 7 y 8 años (Estatura promedio de 1,21 m) para que puedan usar más cómodamente el objeto.

Por otro lado se debe considerar el campo de visión del ojo humano para tener una visión óptima de la imagen, por este punto la pantalla del notebook tendrá una inclinación para ampliar el ángulo de visión del software.

En vista de que será un objeto usado por niños es necesario considerar:

- Resistencia del material
- Firmeza de la estructura
- Bordes redondeados para evitar lesiones.
- El objeto de diseño industrial será armado por el profesor o monitor, quien guiará la aplicación del juego en la sala de clases.



Las características principales para el diseño son las siguientes:

- Necesita que el objeto sea fácil de armar
- Plegable
- Transportable

Tecnología Disponible

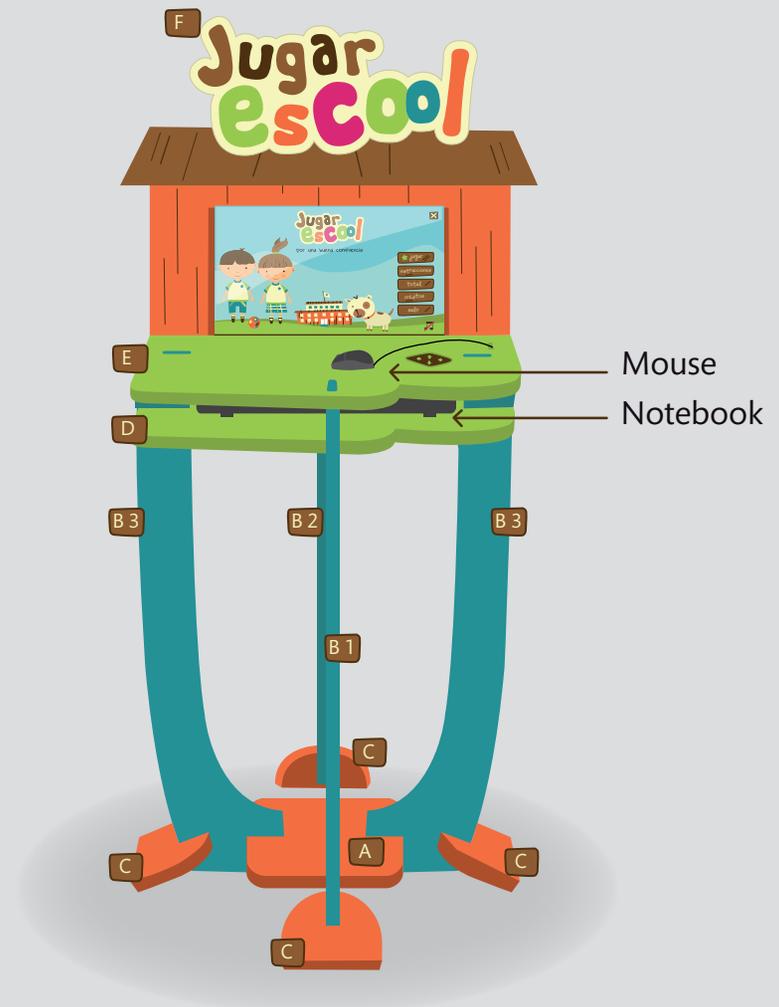
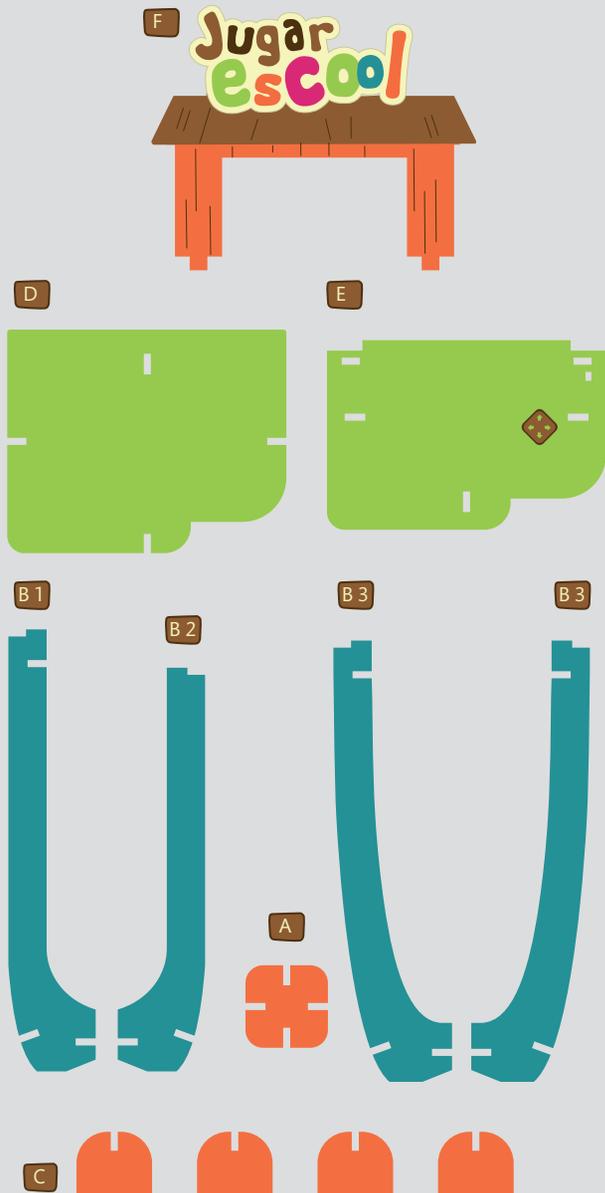
Se cuenta con tecnologías de prototipado rápido, que permitirán realizar un modelo de manera precisa y con buena terminación.

- Router CNC
- Cortadora láser



Soporte para Notebook

(Hardware del juego)



¿Cómo se arma?

A → B1 → B2 → B3 → B3 → C → D → Notebook → E → Mouse → F



Actividad 3: Aplicación de Juego en Escuela Municipal

Etapa de Intervención en la escuela: Aplicación de la versión demo del Software Cooperativo y el prototipo industrial (soporte para notebook)

Curso: 1° año Básico.

Escuela Base El Bosque. Comuna El Bosque

Fecha: 7 Diciembre, 2011

Número de alumnos total del curso: 28

Números de alumnos de la actividad: 17

Objetivos

Aplicación versión de prueba del juego cooperativo en el grupo curso de primer ciclo básico, escuela Base El Bosque.
Observar el comportamiento de los niños con objeto de diseño en la sala de clases.

Proceso de la Actividad

- La profesora jefa de curso sugiere realizar la actividad en otra sala de clases, por grupos reducidos, 4-5 niños, un grupo a la vez en esta sala multiuso.
- La autora del juego es la monitora de la actividad, ayudada de un niño de 12 años quien saca fotografía y graba la intervención.
- Mientras realizaban tareas en su sala de clases, la profesora eligió el primer grupo, premiando su comportamiento y entusiasmo para participar en esta actividad.
- En el trayecto a la otra sala los niños comentan cual será la sorpresa.
- Se toma una fotografía antes de entrar a la sala,
- El grupo espera instrucciones para jugar.
- Se pregunta a los niños el orden para jugar, respetando su turno en su mayoría.
- La autora hace una introducción del juego para contextualizar, que es un juego cooperativo, con la misión de ayudar a estos niños a pasar de curso de la escuela Jugar Escool, en donde está permitido ayudarse entre sí, juntando 100 estrellas con los 7 minijuegos.
- Realizaron la actividad 3 grupos de 4 personas y 1 grupo de 5 personas.
- Se les preguntó si les había gustado la actividad y sus respuestas fueron comentarios positivos. La profesora de curso estaba muy contenta y sorprendida por el buen comportamiento de los niños.

Lugar	Sala de clases multiuso.
Duración:	80 minutos
Grado de autonomía	Autoseleccionada a partir de diversas opciones.
Agrupación de los niños	Grupo mixto (4-5 integrantes)
Capacidades trabajadas	Compartir con el compañero a través del juego
Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños tienen mucha curiosidad y disposición en realizar la actividad, ayudado aún más al cambiarse de sala. • Los niños sin el profesor en la sala no se salen de control, se controlan y llegan a acuerdo respetando su turno para poder jugar. • No hay agresiones físicas y verbales. • Se ayudan entre ellos en los juegos, muy entusiasmados van sumando sus puntajes y quieren seguir jugando, pero entienden que sus otros compañeros que están en la sala de clases también tienen que jugar antes de que salgan de la escuela para sus casas. • Le dan ánimo a sus compañeros. • Leen en conjunto las instrucciones y los consejos. • Se ríen, cantan y bailan la melodía de los juegos.
Comentarios de la Profesora	<ul style="list-style-type: none"> • Encontró muy buena la actividad porque los niños compartieron sin agredirse, creando un ambiente lúdico. • Quiere repetir la experiencia porque observó el interés de los niños fue un premio para ellos ir a jugar, los niños que estaban en la sala terminaron su tarea correctamente antes del tiempo y tuvo que realizar otra actividad, los sacó a jugar al patio con una pelota. • Preguntó a la autora el comportamiento de un niño del último grupo, este alumno se comportó muy bien. • La gráfica del juego fue cercana a los niños, todos quisieron jugar por iniciativa propia. • La navegación del juego fue intuitiva, se les dijo que tenían la galería de juegos y podían ver las instrucciones para saber cómo jugar. • El soporte para el notebook: la altura del fue acorde a ellos y resistente.







GESTIÓN Y FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

Gestión y Financiamiento del Proyecto

El diseñador tiene la autoría de “Jugar Escool, por una buena convivencia”, este proyecto preventivo de Bullying se gestionará los derechos de autor en propiedad intelectual.

El proyecto será financiado a través de fondos concursables FONDART y el Ministerio de Educación, con un mayor auspicio por el Gobierno en el área de Educación.

El presupuesto está calculado por una cantidad de 500 unidades de juegos prototipos (Software y Hardware), para las escuelas municipales de Educación Básica, como primera instancia aplicado en la Región Metropolitana.

Egresos	Unidad	Valor Unidad	Cantidad	Valor Total
Honorarios				\$ 31.580.000
Jefe de Proyecto (Idea y Dirección de Proyecto)	\$/Hora	\$ 12.000	640	\$ 7.680.000
Diseñador Gráfico (Comunicación Visual)	\$/Hora	\$ 5.000	450	\$ 22.500.000
Diseñador Industrial (Soporte para Notebook)	\$/Hora	\$ 5.000	80	\$ 400.000
Psicólogo Educacional (Asesoría)	\$/Hora	\$ 1.400	80	\$ 112.000
Profesor Educación Básica (Asesoría)	\$/Hora	\$ 1.200	40	\$ 48.000
Programador (Producción)	\$/Hora	\$ 1.800	300	\$ 540.000
Animador (Producción)	\$/Hora	\$ 1.000	30	\$ 300.000
Gastos de Producción				\$ 15.760.000
Juego (Software)	Unidades	\$ 7.020	500	\$ 3.510.000
Soportes Complementarios	Unidades	\$ 8.060	500	\$ 4.030.000
Soporte Notebook (Hardware)	Unidades	\$ 16.440	500	\$ 8.220.000

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	TOTAL
						\$ 31.580.000
\$ 1.920.000	\$ 1.920.000	\$ 1.920.000	\$ 640.000	\$ 640.000	\$ 640.000	\$ 7.680.000
\$ 5.000.000	\$ 5.000.000	\$ 5.000.000	\$ 5.000.000	\$ 1.500.000	\$ 1.000.000	\$ 22.500.000
\$ 200.000	\$ 200.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 400.000
\$42.000	\$42.000	\$28.000	\$0	\$ 0	\$ 0	\$ 112.000
\$ 24.000	\$ 24.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 48.000
\$ 288.000	\$ 126.000	\$ 126.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 540.000
\$ 0	\$ 0	\$ 150.000	\$ 150.000	\$ 0	\$ 0	\$ 300.000
						\$ 15.760.000
\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 3.510.000	\$ 0	\$ 0	\$ 3.510.000
\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 4.030.000	\$ 0	\$ 0	\$ 4.030.000
\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 8.220.000	\$ 0	\$ 0	\$ 8.220.000

Egresos	Unidad	Valor Unidad	Cantidad	Valor Total
Gastos de Difusión y Medios				\$ 2.500.000
Implementación Piloto de Programa	Unidades	\$ 50.000	500	\$ 2.500.000
Inversión				\$ 200.000
Registro de Marca "Jugar Escool"	Unidades	\$ 200.000	1	\$ 200.000
Imprevistos (10%)				\$ 4.734.000
Ingresos				
Recursos Propios				\$ 2.500.000
Inversión Propia	Única			\$ 1.500.000
Hardware Propio	Única			\$ 1.000.000
Auspiciadores				\$ 45.000.000
Ministerio de Educación	Única			\$ 30.000.000
FONDART	Única			\$ 15.000.000
Total Proyecto				

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	TOTAL
						\$ 2.500.000
\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 2.000.000	\$ 500.000	\$ 2.500.000
						\$ 200.000
\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 200.000	\$ 0	\$ 0	\$ 200.000
						\$ 4.734.000
						\$ 2.500.000
\$ 1.000.000	\$ 500.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 1.500.000
\$ 1.000.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 1.000.000
						\$ 45.000.000
\$ 30.000.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 30.000.000
\$ 15.000.000	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 0	\$ 15.000.000
						\$54.774.000



CONCLUSIÓN

Conclusiones

En el país, la problemática del Bullying se maneja en el último nivel de prevención (Terciario), desde el punto de vista psicológico, a través de sanciones reactivas; siendo una de las más drásticas, el aplicar castigos cuando el daño está hecho, lo que resulta poco efectivo y hace necesario mayores recursos en su aplicación (Ver entrevista de Psicólogo en Anexo 3).

En relación a lo anterior, se podría haber analizado medidas aplicadas en otros países, pero para el desarrollo del proyecto, resulta vital (para mayor efectividad) el adecuarla a la realidad chilena, ya que hay que tener la premisa de que el Bullying no es igual en todo el mundo, debido a las diferencias sociales y culturales de la situación educativa de cada país.

Entonces, para abordar la problemática del Bullying, es efectiva la aplicación de este programa de comunicación visual, fundamentado en la triada (Aprendizaje Cooperativo, Juego Cooperativo y Diseño), propuesta que tiene fines preventivos evitando la violencia en los niños y niñas que cursan el primer ciclo básico, a través de la cooperación, y así mejorar la convivencia entre ellos/as en la escuela.

Especialistas en la temática de Educación y Psicología, entregan las pautas para dirigir el aprendizaje, con lo cual se puede concluir que la mejor forma de solucionar una problemática, es tratarlo con una estrategia positiva, en donde la instancia de entretenimiento creada logra que los niños y niñas entiendan la modalidad de “juego cooperativo”.

En primera instancia, la propuesta preventiva de Bullying, les parece extraña a los integrantes de la comunidad escolar, porque tienden a bajarle el perfil a la problemática, algunos afirmando que esto no se produce en su escuela, ya que tienen arraigado el pensamiento de la aplicación de sanciones castigadoras de manera reactiva. Cuando se plantea otra mirada de cómo evitar el Bullying, enfocado a lo positivo y lúdico, con el objetivo de

mejorar la convivencia escolar (concepto de diversidad); se tienen resultados que se ven a simple vista, ya que el interés que tienen los niños y niñas de participar en las actividades, hace efectivo el realizar la aplicación en una escuela, y se logra obtener una experiencia significativa en su proceso de aprendizaje.

Las Tecnologías son un aporte a la hora de educar, ya que es allí los niños tienen mayor interés en este tipo de actividad lúdica.

Cuando este proyecto fue presentado a la escuela municipal Base El Bosque, ubicado en la comuna de El Bosque, Región Metropolitana, se explicaron los objetivos, las características del proyecto y una versión beta del juego (software) y se obtuvo una muy buena recepción por parte de la profesora, e interés por otros docentes del establecimiento educacional. La profesora preguntó lo siguiente: ¿Quién gana el juego? Esta inquietud hace la diferencia de enfoque para mejorar la convivencia entre los niños. La respuesta fue la explicación del proyecto: **Jugar Escool recrea una escuela en donde no hay perdedores, todos ganan, aquí no se compite con el compañero del grupo, es lo contrario, se creará una situación cooperativa entre ellos, para eso se generará un ambiente agradable y cercano, a través de lo lúdico.** Aquí tienen la necesidad de unirse para superar los juegos del software educativo, por consecuencia se relacionan de una manera no violenta y con ayuda de actividades complementarias se conseguirá replicarla en la sala de clases con cualquier contenido para aprender.

La aplicación del proyecto en una escuela municipal sirvió para comprobar los resultados esperados de forma óptima, esto se hizo mediante la aplicación de "Jugar Escool, por una buena convivencia". Al realizar la intervención en la escuela, la profesora tuvo especial preocupación en ciertos estudiantes considerados de mala conducta y problemas de violencia con otros niños. Ellos/as se adaptaron fácilmente a esta situación cooperativa, respetando y ayudando a los demás miembros del equipo, todos con mucho interés de volver a repetir la experiencia.

El hecho de cambiar la metodología, llevando el juego competitivo a lo cooperativo, logra incentivar a los niños y niñas comprendiendo los consejos claves que apuntan a los elementos esenciales del Aprendizaje Cooperativo, en un lenguaje adecuado para su edad (6-8 años), con mucha disposición en jugar y compartir. Este fue el primer paso para mejorar la conducta, como se vió anteriormente, *el Bullying es una forma de violencia, un aprendizaje. Entonces, es posible su modificación fomentando la cooperación entre los pares.*

El diseño gráfico puede ser efectivo para ayudar a solucionar problemáticas sociales.

Existe un desconocimiento del aporte que tiene la Comunicación Visual en una temática social que tiene que ver con la Educación. Si las escuelas de Diseño del país no tienen asumido que pueden desempeñarse profesionalmente en esta área, resulta difícil la credibilidad, la legitimidad y el posicionamiento del Diseño en la Educación.

Se logró “sintonizar” distintas áreas para potenciar esta nueva forma de prevención para el Bullying, dando valor al programa de Comunicación visual, siendo un aporte por su intención en educar con otras estrategias comunicacionales y contenidos que tienen que ver con el desarrollo de sociabilización.

En el sistema educacional municipal chileno aún existe poco acceso a la tecnología como herramientas para las distintas asignaturas. Se pueden ocupar los medios tecnológicos, con mejores resultados, según los objetivos educativos propuestos, ya que hay que sacar provecho de ello y del gran interés por parte de los alumnos en la tecnología.

El Diseño Gráfico aplicado a un proyecto social, es un aporte a las problemáticas que afectan a la realidad del país, es tiempo de seguir complementándose con otras profesiones para obtener un sistema comunicacional que entregue beneficios al país, que ayude con un enfoque diferente, sin realizar las mismas soluciones que por años no han dado resultado.

Para finalizar, el trabajo multidisciplinario contribuyó a potenciar eficientemente la realización de este proyecto de forma integral, se hizo un trabajo en conjunto con otros profesionales (Profesor de Educación Básica, Psicólogo Educacional, Diseñadora Industrial y Programador) cada uno siendo un aporte a este nuevo enfoque creativo y funcional para la problemática del Bullying en Chile. Es así como se creó un grupo cooperativo multidisciplinario para la conceptualización, planeación y ejecución de este proyecto para el área educativa.



BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

ARNHEIM, R. 1995. Arte y Percepción Visual. Alianza Editorial. 59p

Bases del diseño: imagen. 2006. Por Gavin Ambrose "et al". Parramón Ediciones, S.A. pp. 36, 142, 144.

DONDIS. 1973. Síntesis de la imagen Editorial Gustavo Gili. pp. 64, 67, 68.

FERREIRO, R. Y CALDERÓN, M. 2006. El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender. 1ª ed. Trillas. pp. 5, 26, 32, 62, 66.

Fundamentos del diseño gráfico. 2009. Por Gavin Ambrose "et al". Parramón Ediciones, S.A. pp.11,46.

NORMAN, D. 2005. El diseño Emocional. Paidós. Barcelona. 127p.

Bibliografía en línea

FELICIA, P. Videojuegos en el aula. Manual para docentes. 2009. [en línea]. European Schoolnet <<http://es.scribd.com/doc/21533732/Videojuegos-Educativos-Manual-Para-Docentes>> [Consulta: 8 septiembre 2011]. pp. 8, 9, 13.

GARAIGORDOBIL, M. 2006. El Juego Cooperativo para Prevenir la Violencia en Los Centros Escolares. [en línea]. <<http://books.google.cl/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA76&dq=El+aprendizaje+cooperativo+en+el+aula&hl=es&cd=1#v=onepage&q=El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula&f=false>> [Consulta: 8 julio 2011]. pp. 18, 28.

Los nuevos círculos del aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela.1999. Por David Johnson "et al" [en línea]. 1ª ed. Aique. <http://www.cbc.uba.ar/noti/jornada_iep/AEE_Johnson.pdf> [Consulta: 4 junio 2010]. pp. 3, 8, 19-21, 31.

MONISTROL, O. 2007. El trabajo de campo en investigación cualitativa. [en línea]. <http://www.fuden.es/FICHEROS_ADMINISTRADOR/F_METODOLOGICA/PDF_Fmetod28.pdf> [Consulta: 12 noviembre 2011]. 2p.

MINEDUC. 2010. Bullying. Un enemigo oculto en nuestras escuelas Encuesta nacional de estudiantes SIMCE 2010. [en línea]. Ministerio de Educación República de Chile. <<http://www.mineduc.cl/usuarios/mineduc/doc/201104251732440.ENCUESTA%20BULLYING.pdf>> [Consulta: 28 abril 2011]. 28p.

NOBUKO. 2005. Creatividad Y Comunicación/ Creativity and Communication: Reflexiones Pedagógicas [en línea]. <http://books.google.cl/books?id=ept0DI1IGL0C&pg=PA120&dq=comunicacion+visual&hl=es&ei=1Pq1TpfUG8qutwfN97DIAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CC8Q6AEwADgK#v=onepage&q=comunicacion%20visual&f=true> [Consulta: 6 noviembre 2011]. pp. 95, 120.

PERINAT, A. 2009. Desarrollo socioafectivo en niños de 2 a 12 años. [en línea]. <<http://books.google.cl/books?id=nEMRuAXSEc8C&pg=PA47&dq=Desarrollo+socioafectivo>> [Consulta: 2 junio 2011]. pp. 70-72.

SILVA, S. 2005. Medios Didácticos Multimedia Para el Aula en Educación Infantil. [en línea]. Ideaspropias Editorial S.L. <http://books.google.cl/books?id=XnFWFScL0msC&pg=PA20&dq=programa+de+comunicacion+visual&hl=es&ei=gwW3TveKHcuDtgecs9HBAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CD8Q6AEwAQ#v=onepage&q&f=true> [Consulta: 6 noviembre 2011]. pp. 2, 20, 21.

UNESCO. 1999. Lev Semionovich Vygotsky. [en línea]. <<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/vygotskys.PDF> > [Consulta: 4 mayo 2011].

YÁNEZ, P. Y GALAZ, J. 2010. Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo. [en línea]. Ministerio de Educación República de Chile. 3ª ed. <http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103281040430.PDFwebConvivencia.pdf> [Consulta: 26 mayo 2011]. pp. 47, 55, 65-66.

Periódicos y Revistas en línea

AEADE. Triunfan “Los SuperMediadores” [en línea] <<http://todosobrearbitraje.wordpress.com/tag/abogados>> [Consulta: 20 noviembre 2011].

La Tercera, 2010. Casos Mineduc entregará material para prevenir bullying escolar [en línea]. La Tercera en Internet. 4 de julio, 2010. <http://www.mineduc.cl/index.php?id_portal=1&id_seccion=10&id_contenido=11023%20pp.%2011%20[Consulta:%204%20julio%202010].> [Consulta: 4 julio 2010].

La Nación, 2010. Casos de bullying en colegios aumentan 16% al año. [en línea]. La Nación en Internet. 4 de julio, 2010. <<http://www.lanacion.cl/noticias/site/artic/20100518/pags/20100518234350.html>> [Consulta: 4 julio 2010].

REVISTA EROSKI CONSUMER. 2009. [en línea]. España. <<http://revista.consumer.es/web/es/20090201/pdf/entrevista.pdf>> [Consulta: 29 agosto 2010]. 14p.

Sitios

ONG PROTEGELES. ¿Qué trascendencia pueden tener estos casos? [en línea] <http://www.acosoescolar.org/padres/que_trascendencia.htm> [Consulta: 4 julio 2010].

ONG PROTEGELES. ¿Qué trascendencia pueden tener estos casos? [en línea] <<http://www.sostenibleycreativa.es/cambios-sociales/una-experiencia-de-empatia-en-la-educacion/>> [Consulta: 4 julio 2010].

PÉREZ, R. Los Supermediadores [en línea] <<http://lossupermediadores.com/>> [Consulta: 10 noviembre 2011].

RAE. 2010 Diccionario de la Real Academia Española. [en línea]. 22ª ed. <http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=jugar> [Consulta: 8 julio 2011].

Zurita, G. "et al". 2010. Usabilidad de Juegos Educativos. [en línea] <<http://nuevatecnologiasvsviejatecnologias.blogspot.com/2010/08/usabilidad-de-juegos-educativos.html>> [Consulta: 4 julio 2011].



ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista Profesora.

Entrevista: Profesora Sara Pérez Ribas. Pedagogía en Educación Básica, Universidad Técnica del Estado.

Fecha: 15 de noviembre, 2010.

Objetivo general de la entrevista:

Tener la visión de quien conoce diariamente al grupo de curso básico, la forma de metodológica de enseñanza en la situación de convivencia de los niños.

1. Gabriela: ¿Cuánto tiempo ha ejercido como profesora?

Sara: 31 años de servicio, en este colegio solamente. He trabajado con niños del primer ciclo, de primero a cuarto básico.

2. Gabriela: ¿Cuáles son las problemáticas más comunes entre los niños?

Sara: En comparación con los primeros niños que yo tuve, pienso que ahora lo que más problema tienen, es de comportamiento, de conducta. También este año se me han presentado niños con violencia intrafamiliar, les pegan en la casa. Problema también que ven mucha televisión, muy conectado a la informática, ellos ven muchos juegos violentos, a eso me refiero, todo acá se ve reflejado en la forma de ser de los niños, ellos ven televisión hasta muy tarde, programas que no deberían ver, sobre todo esos programas donde hay muchos desnudos. Se han presentado casos, niñas que se levantan el vestido, muchas groserías. Esas son las problemáticas que tengo en estos minutos.

3. Gabriela: ¿Qué medidas toma contra eso?

Sara: Hemos detectado niños abusados, se han seguido las redes que corresponden y se han denunciados esos casos, en el curso hubieron dos casos, está todo con SENAME.

4. Gabriela: ¿Qué medidas ocupa para tener el control de los niños en la sala de clases?

Sara: Generalmente, es mantenerlos haciendo bastante actividad, los niños con problemas de conducta los tengo sentados más cerca de mí, en los primeros asientos, la otra medida es entrevista con los apoderados de los niños que tienen problemas. También hay un catastro en la escuela de los niños que tienen problemas, la inspectora llama a los apoderados, se les cita y se toman las medidas correspondientes.

5. Gabriela: ¿Los apoderados vienen cuando son citados?

Sara: Sí, este año por lo menos, se han visto bastante involucrados. Antes uno citaba, generalmente se ve en los cursos grandes, tu citas y al otro ía hay gente que no aparece, el apoderado con el alumno y vienen al día siguiente. Entonces, uno se olvida del problema, pero ahora como tenemos Inspectora General, hay un seguimiento, hay un registro y ella los va a buscar a la casa, algunas veces se llama por teléfono a la casa o se mandan a dejar, hasta que asista el apoderado a justificar la falta o la inasistencia.

6. Gabriela: ¿Cuándo los niños están haciendo mucho desorden, usted les dice que pongan su cabeza en su asiento?

Sara: Uso ese recurso, algunas veces están muy cansados, uno hace que descansen, se relajen de esa forma, no más de 5 minutos, porque la concentración es mínima, uno hace que estiren los brazos y que apoyen su cabeza sobre el escritorio.

7. Gabriela: ¿Realiza actividades grupales a los niños?

Sara: Sí, especialmente en la asignatura Técnico Artístico, las realizo fuera de la sala de clases, por el espacio, porque aquí el hacinamiento de los niños en la sala de clases no es muy bueno.

8. Gabriela: ¿Tienen mejores resultados que de forma individual?

Sara: Sí, es muy fructífero en cuanto a resultados como dices tú, al compartir sus experiencias, colaborar con el que no tiene material.

9. Gabriela: ¿Han realizado salidas a terreno?

Sara: Sí, una solamente este año, fue al estadio Lo Blanco, para el día del niño, se hizo una mañana y tarde de esparcimiento. El comportamiento de los niños en las salidas a terreno es bueno, les gusta. Ojalá nosotros tuviéramos muchas salidas a terreno, eso les hace falta a los niños.

10. Gabriela: ¿Acá cuentan con psicólogos?

Sara: No, son derivados al Policlínico Cóncores de Chile, algunos en Barros Luco y otros en diferentes policlínicos. Ahí hacen una evaluación y las medidas que toman con ellos, como te decía antes. Sentarlos cerca, mantenerlos ocupados, hacer el refuerzo positivo con ellos. También, los niños que tienen problemas de aprendizaje. Están siendo apoyados por la tía Pamela y la profesora del SET, en el área de Lenguaje.

11. Gabriela: ¿Utiliza los gustos de los niños para el aprendizaje de otras materias?

Sara: En la medida que se pueda, se planifica de acuerdo a su edad, al nivel que ellos se desenvuelven. También, los materiales que tengan más a su alcance, pero sí se involucra los intereses de los niños, leer historias, cuentos.

12. Gabriela: ¿Acepta sugerencias por parte de los niños para realizar las actividades o modificaciones de éstas?

Sara: Sí, generalmente en los juegos, en la asignatura, por ejemplo en Matemáticas, hay operaciones matemáticas que no pueden hacerla como yo se las indico, la pueden hacer de otra forma, si al final se llega al mismo resultado, los escucho en casi todas las asignaturas.

13. Gabriela: ¿Ha realizado juegos cooperativos?

Sara: El juego "Veó Veó", consiste en dar pistas de menor a mayor complejidad, entonces ellos van adivinando el objeto de la sala de clases, el que adivina pasa adelante y da pista de otro objeto. A la ronda, a ellos les cuesta organizarse, ahora no se puede con los juegos tradicionales, los que hacíamos antiguamente, ahora son los juegos tecnológicos, a ellos les cuesta aceptar las reglas de los juegos, uno pasa mucho tiempo enseñándoles las normas que hay que respetar para cada uno de los juegos, uno pasa mucho tiempo enseñándoles las normas que hay que respetar para cada uno de los juegos, al final cuando ellos lo aprenden bien, no hay ningún problema.

ANEXO 2: Entrevista (1) Psicólogo.

Descripción: Orientación de Tema para Proyecto de Título (Cuentos Terapéuticos). Entrevista clave para una nueva orientación de una problemática de los niños de primer ciclo básico (la convivencia entre los pares).

Entrevista realizada Ps. Rodrigo Lara Quinteros

Psicólogo Educacional, Infanto Juvenil – Universidad de Santiago de Chile

Magíster © Estudios de Género y Cultura en América Latina, Mención Cs. Sociales – Universidad de Chile

Fecha: 20 de junio, 2010.

1. Gabriela: En un establecimiento educacional municipal hay ayuda psicológica (ofrecida por un profesional)

Rodrigo: Por ley tiene que ver un psicólogo educacional, la "ley Set", que es relativamente reciente, que establece una serie de instancias que permiten subir el rendimiento, el apoyo hacia distintos sectores del área educativas, lenguaje, matemáticas, etc, pero eso a su vez implica que lleguen profesionales a los colegios, se subvenciona, se da plata a los colegios para que contraten profesionales para que apoyen esas áreas y eso implica que lleguen psicólogos a los colegios, pero con esos fines. Pero un psicólogo educacional efectivamente es el encargado de velar por la salud mental e institucional de los sujetos de un establecimiento educativo, pero no sé, me pillaste si está regulado por ley de que haya un psicólogo si una tendencia creciente.

2. Gabriela: ¿Cómo una orientadora?

Rodrigo: Una orientadora no necesariamente son psicólogos, pueden ser profesores incluso. Son distintos roles, el psicólogo vela particularmente por la salud en términos mentales a nivel tanto de cada estudiante como a la vez de los profesores, es como un psicólogo para el establecimiento es el foco, pero no es la única cosa que se ve. También, se pueden hacer intervenciones a nivel de establecimiento, profesores a las necesidades del colegio en verdad si una tendencia creciente, no es obligación que haya un psicólogo, creo.

3. Gabriela: Generar una instancia un modelo de actividad psicológica que tenga como objetivo expresar pequeños traumas para ayudar a aliviarlos. ¿Cómo un cuento terapéutico?

Rodrigo: Los cuentos terapéuticos en el contexto clínico para los niños son hechos entre el terapeuta y el niño, son hechos como ahí mismo, se parte con una hoja en blanco con nada. Estos cuentos tienen una característica en especial que los hace terapéuticos, que no es un cuento, o sea, dentro del cuento se desarrollan si alternativas de soluciones frente a un conflicto. El conflicto está dado por el niño, el niño va contando la historia de otro, pero la verdad es la historia de uno, pero para que un cuento sea terapéutico tu como terapeuta tienes que ir guiando ese cuento, intencionando ese cuento, no dejar que sea pura expresión del niño, sino que también tu vas intencionando cosas. Por ejemplo que pasaría si el lobito hace esto, que pasaría si el lobito hubiera hecho esta otra cosa, entonces ahí vas haciendo que el niño vaya elaborando el problema cosas.

4. Gabriela: ¿Qué esté a cargo del profesor del ramo, como el profesor de lenguaje?

Rodrigo: Yo no creo que sea viable, porque es una responsabilidad súper grande para un profesor que no tiene quizás la expertise en salud mental del niño, por ejemplo cuando tu abres un contenido traumático, la persona que está al frente tiene que ser capaz de contener eso,

porque si esa cosa queda abierta peor para el niño

5. Gabriela: Tomarlo por la parte más lúdica, didáctico, que no tan solo sea escribir, sea una parte.

Rodrigo: También, existe el juego terapéutico, pero yo insisto en lo mismo yo no sé que un profesor... quizás un equipo multidisciplinario podría ser, que esté a cargo un psicólogo puede ser, que se complementen las espertises, yo creo que el psicólogo es el profesional tiene que abordar el contenido emocional que sale... hay juegos diagnósticos y terapéuticos. El diagnóstico es a través del juego saber que le está pasando y el terapéutico, ponte tu trabajar agresión, trabajar control de impulsos, jugar con los niños a la guerra para ver como reaccionan frente a las agresiones, como que por ahí se pueden elaborar ciertas cosas. Pero yo siento que el psicólogo es la persona, el profesional que tiene la espertise de abrir un tema sobre todo un contenido traumático tiene que súper cauto en el que el tema vaya a quedar ahí, porque un trauma, por algo es trauma quedó de alguna u otra forma tiene consecuencias para uno hasta el día de hoy, el tema está tapadito, entonces si uno va a abrir ese tema de partida tiene tiempo, uno no puede llegar y abrir un trauma de golpe y porrazo, a la vez saber cerrar el tema, uno no elabora solo abriendo, sino que también elabora viendo como poder cerrar eso de forma más sana de lo que tienes ahora. Un trauma por definición es un hecho que de alguna forma cambió tu estado vital, cambió tu libre tránsito por la vida y pasó algo, de repente lo puedes olvidar... las consecuencias siguen quedando hasta el día de hoy. Tú tienes que abrir ese tema, recordar porque te está pasando eso y a la vez tienes que cerrarlo de otra forma, hacer frente ese tema y eso no lo puede hacer cualquiera.

6. Gabriela: ¿El escribir y dibujar en verdad son una forma efectiva para expresar?

Rodrigo: Sí, absolutamente, tienes que ver los estilos de los niños, a no todos los niños le va a llegar, algunos son más manuales, más motrices. El estilo de trabajo, no puedes estandarizar algo para todos, los estilos de trabajo con que trabajas con los niños dependen en gran medida de los niños, como le acomoda trabajar más a él. A veces, el niño tiene cero capacidad de expresión oral, pero si pueden escribir o al revés, hay niños que puedes llegar a través del juego. El escribir y el juego puede servir para establecer vínculos con los niños. También tienes que tomar en cuenta que tratar un tema delicado con los niños no es llegar y tratarlo, hay que establecer un vínculo con los niños, para que el niño confíe en el fondo.

7. Gabriela: ¿Cómo llegar a los niños? Estaba viendo algunos libros la Psicología positiva, como ocupar el sentido de humor para atacar distintos problemas.

Rodrigo: Para llegar a los niños no hay receta, yo no creo en las recetas, yo si creo que tienes que ser muy observador y fijarte en todo, por ejemplo, hay niños que son de fácil llegada, ellos te hablan, se expresan hartos, no tienen problema en responder tus preguntas, hay niños que son súper complejos en llegar. Tienes que tener el tino de no ser invasivo tampoco, no ser muy descuidado, tienes que ver que pasa ahí, si tú vas a trabajar con un niño, y tiene ansiedad de separación y tiene que estar la mamá ahí, hay que hacer todo un trabajo para que la mamá pueda ir saliendo y el niño pueda estar solo, la idea es el trabajo con los niños no con ella. Yo no creo que haya recetas... lo complejo de trabajar con personas, es el hecho de que todas son distintas, hay patrones, pero todo el mundo es distinto. Tú tienes que tener el tino, el ojo para llegar a una persona. Pero siempre una cosa que no falla son los intereses. Llegar a través de los intereses de los niños, por ejemplo si a los niños les gusta el fútbol, preguntarles ¿viste el partido del otro día?, que ellos sepan que estas en la misma sintonía que ellos. A las niñas les gusta la serie RBD... cualquier cosa, que personaje te gusta, ahí siempre puedes encontrar algo. Por eso las personas que trabajan con niños son personas que tienen que estar constantemente en actualización con el mundo de los niños, saber que están dando en los canales, saber que está de moda, etc.

Lo que tú estás haciendo es una buena intervención, pero no para tratar traumas, podrías tratar problemáticas a nivel de curso. Por ejemplo, tratar el respeto, así como medios audiovisuales, el respeto entre pares, entre niños y eso a la vez conlleva que haya menos violencia, trabajar con vivencia escolar... no puedes trabajar un tema.

8. Gabriela: Si me di cuenta que es irresponsable atacar un trauma.

Rodrigo: Pero si puedes trabajarlo de la otra perspectiva, trabajarlo desde lo positivo, pero en una intervención grupal.

Al principio no se puede llegar y pedirle que cuenten todo, para trabajar con gente siempre hay un proceso de quemar, de romper el hielo, para ver los niveles de confianza, para ver si hay grupos establecidos, para ver si hay personas si son aisladas del resto, hay que ser bien cuidadoso con esas cosas, yo siento que en el nivel que se debe trabajar a nivel de curso es general, que las personas cuenten experiencias pero que sean voluntarias, que sean acorde con lo que se esté hablando.

9. Gabriela: El primer tema que había puesto es el terremoto, ya que lo vivieron todos ¿no sé si servirá?

Rodrigo: Ya abordar en lo emocional es como... es difícil estandarizar algo de trabajar el terremoto frente a todos, en un curso es como complicado, no se si el profe esté preparado. Ahora está guardada por la gente, pero si te pones a hablar de eso recuerdas el miedo que sentiste a morirte, no sabías que le pasó a tus familiares, etc. Esas cosas que te vulnerabilizan, pero también pueden aportar de que al lado hay un par que también pasó por lo mismo, pero yo sí creo que es complejo tratar esos temas sin ser capaz de contenerlos después.

10. Gabriela: ¿Entonces me recomiendas temas más de curso?

Rodrigo: Si, en un contexto educativo yo te recomendaría cosas con más incidencia, son cosas sociales que un curso se pueden ver, como por ejemplo, como convivir con tu compañero, como respetar, qué es el respeto por el de al lado. ¿No sé si estas pasando por media o por básica?

11. Gabriela: Lo que había visto eran niños de Tercero Básico, en el área de lenguaje, esa era la idea de colocarlo, según las bases curriculares son capaces de escribir ¿me recomiendas otro curso?

Rodrigo: Lo del curso no es tan... lo importante es el tema que vas a abordar con la gente, porque claro el terremoto es un hecho en particular, en cambio lo otro es una constante, de cómo convivir con el otro.

12. Gabriela: ¿Es más útil?

Rodrigo: Yo creo que puede tener otro tipo de impacto, yo creo que el terremoto es más útil verlo personalmente que en grupo, pero si por ejemplo, se puede trabajar a través de ese tipo de cosas La seguridad en los espacios, lo típico de operaciones Daisy y estandarizarlo y verlo que hacer en el caso de alguna emergencia, ¿has pasado alguna vez por una situación de emergencia, narra esa situación de emergencia, cómo reaccionar frente algún imprevisto, qué pasa en tu casa ...yo creo que el terremoto es algo muy específico.

13. Gabriela: ¿Es mejor dejarlo a un lado?

Rodrigo: Si, es un tema rico de abordar pero a nivel personal, no así como a nivel de curso.

14. Gabriela: ¿Te gusta el tema de "cursos"?

Rodrigo: Si, el trabajo grupal en particular en colegios es súper rico... es mucho más conveniente que lo haga una persona externa, con apoyo del profesor, que trabajen en conjunto eso, porque los niños se sienten en más confianza. A mí en lo particular me gusta mucho, creo que es bastante útil, pero depende como lo manejes, tienes que tener la habilidad de cómo es el curso. Si el curso tiene mucha resistencia, si son muy desafiantes con las personas que se paran frente a ellos, tienes que tener ojo de cómo manejar eso, como integrar a todos, si hay alguien que está a fuera, que no quiere participar, por qué no quiere participar, cómo participar.

15. Gabriela: ¿Y qué hacer en ese caso?

Rodrigo: Ahí tienes que indagar, pueden pasar muchas cosas, de repente el tema del terremoto es muy amenazante para las personas, porque todas se vieron vulnerables de una u otra forma. Hay personas en la cultura escolar que dentro los cursos hay gente que tiene que tener ciertos estatus, "el bakán", si estamos hablando de media, estaba carreteando cuando pasó el terremoto, lo pasó bien... por eso existe la resistencia a participar, puede resultar nulo, porque la gente hay personas que no se integran a esas actividades porque temen ser evaluados. Hay profesores que consciente o inconscientemente tienden a ciertas personas a estigmatizarla, como lo peor, si sacas esa manzana del curso, el curso queda maravilloso, pero no pueden para esa manzana, entonces esa manzana sigue pudriendo al resto, esa manzana que está podrida está súper estigmatizada, entonces tiene resistencia a todo, a cualquier instancia de participación con el resto, porque sabe que los resultados siempre van a ser malos, son varias cosas que hay que considerar, pero en el fondo lo que tú tienes que hacer es diseñar un material como de apoyo estándar, tendrías que estar apoyada con otros profesionales.

Hay programas educativos que se llama "Novasur", que es televisión educativa, así como Teleduc. Nos pasaron unos videos, porque ellos pasan algunos programas con contenido de matemáticas para niños chicos, que estaban entrecruzados con seguridad en el aula, por ejemplo, no me acuerdo, si eran monos animados, o de plastilina, eran humanos salían unos niñitos una niña negra, una niña en silla de ruedas, también integran como el tema de diversidad étnica... iban en un barco, tenía un problema el barco y tenían que bajarse del barco y salía cuantos salvavidas necesito para estos niños ... y eso se entremezclaba el cómo reaccionar frente una emergencia que tengas que escapar, mezclas las dos cosas, matemática muy básica, ¿cuántos salvavidas se necesitan para escapar?... hay colegios que compran estos paquetes, son compiladores, generan material y compilan de otros países, el que te nombro yo es de Inglaterra. Aquí es difícil mostrar un negro, pero si un mapuche, entonces ellos lo prueban en colegios con profesores evaluando los contenidos educativos. Material maravilloso, pero decían que ese material no iba a funcionar, ahí llegaba ese material. Tiene que ser contextualizado a nivel chileno.

Los temas que tienes que tratar es de la comunidad educativa.

El respeto y la diversidad, siempre está eso de molestarse mucho. Esto se reproduce hasta todo Es súper bueno que trabajes con niños chicos.

El contexto hace muchas cosas, si lo pones en un colegio de acá los personajes no pueden ser cuicos, que vayan en el auto, hace cosas más cercanas a los niños, cosas que conozcan. Por ejemplo, esa era una de las críticas que se hacía a algunos videos, que no responden a la realidad, así como voy al mall y se lo mostraban a cabros chicos que iban al almacén de la esquina, las cosas tienen que ser súper reales para ellos. No tan acotados para niños de la comuna de El Bosque, sino para niños de sectores populares, más vale por ahí.

16. Gabriela: Porque tienen menos acceso, no creo que vayan siempre al psicólogo.

Rodrigo: Claro, si van al psicólogo, pero al del consultorio, gratuitos, que lo atienden mal. En este caso un psicólogo educacional te apoya más que un psicólogo clínico, porque no es una intervención de uno sino que de curso. Por eso te he estado hablando más porque me manejo en eso.

ANEXO 3: Entrevista (2) Psicólogo.

Entrevista: Ps. Rodrigo Lara Quinteros

Magíster © Estudios de Género y Cultura en América Latina, Mención Cs. Sociales – Universidad de Chile.

Fecha: 29 de noviembre, 2011.

1. Gabriela: ¿Cuáles son los factores que originan una problemática de Bullying?

Rodrigo: Anticipar una problemática de Bullying es complicado, nace un poco de la necesidad de categorizar a los sujetos, puesto que es una necesidad básica humana el tipificar a las personas, en el fondo organizar tu mundo, cada uno de los contextos donde uno se desempeña necesita siempre categorizar a las personas con las cuales se rodea. Actualmente, la cultura occidental en general lo que hace es categorizar, resaltar lo negativo de los sujetos, nace un poco la problemática de la violencia escolar que es el Bullying en términos de que ciertas diferencias de los sujetos son evaluadas como negativas y se utilizan como para en el fondo desde ahí menospreciar o violentar a los sujetos, surgiendo de la necesidad de diferenciarte del resto, eso es lo fundamental ya que estableciendo una categoría en un otro y haciéndola negativa, estás exteriorizando eso, haciéndote diferente no solo del otro, sino que también de ese supuesto defecto

2. Gabriela: ¿Consideras que los casos de Bullying se dan igual en todo el mundo?

Rodrigo: No, definitivamente no, porque justamente responde al contexto cultural, en el contexto de globalización las barreras de los países se van difuminando, lo que se considera deseable es más o menos igual en todas partes del mundo, así como lo que es considerado negativo, pero la forma de ejercer la violencia y los énfasis que se hacen en ciertas o determinadas cosas, por ejemplo, la violencia para las mujeres no es igual en oriente que en occidente, por ser más general. En resumen, la globalización unifica ciertos criterios de lo deseable/ indeseable, pero los énfasis y las particularidades de la violencia son locales.

3. Gabriela: ¿Qué forma es la más adecuada para enseñar valores a los niños como ayuda para establecer mejores relaciones con sus pares?

Rodrigo: De partida, la palabra valores no me gusta porque siempre se asocia a valores cristianos, en realidad no va para allá la cosa, sino como el deber ser o el deber no ser. El valor siempre va el deber ser algo.

Lo importante es enseñarles a los niños los derechos, puesto que siempre la educación está planteada desde el deber, debes hacer esto, debes hacer esto otro y generalmente los derechos están condicionados al deber, por ejemplo: tú tienes derecho si haces esto de acá en la medida que cumplas tu deber; el énfasis está puesto en los deberes y no en los derechos, por lo tanto, muy pocos niños saben que tienen derechos, no sé si muy poca gente adulta, porque a partir de la dictadura se pone muy en juego lo de los derechos humanos. No sé si mucha gente sabe que tiene derechos por el solo hecho de ser humano y muy pocos niños saben que tienen derechos por solo ser niños.

Entonces, en el fondo lo primordial para enfocar esto es la perspectiva de derechos, saber que eres un sujeto con derecho, y saber que el otro también tiene derechos igual que tú, porque al ver que si uno es una persona, un sujeto de derecho implica una valoración distinta al ser humano.

4. Gabriela: ¿Cuáles son los tipos de niveles preventivos desde el punto de vista de la Psicología?

Rodrigo: Son tres niveles de prevención, primario, secundario y terciario. Imaginemos que el problema está acá al medio. El primario, es poner el problema antes, es prevenir el problema antes que se dé; el secundario, es durante, cuando tienes el problema ahí y el terciario, es cuando tienes que palear con las consecuencias de ese problema, el problema ya fue. Por ejemplo, cuando vemos las campañas del SIDA, la educación sexual sería un enfoque primario, antes que la gente inicie su vida sexual ya se está previniendo. La secundaria, cuando se promueve el sexo seguro, enfocado a un público adolescente que ya está teniendo relaciones sexuales, este joven ya podría tener relaciones sexuales, post es cuando ya la persona está enferma y se busca hacerse cargo de la problemática ya originada

5. Gabriela: ¿Cuál es el nivel ideal para establecer un programa preventivo de Bullying?

Rodrigo: Lo ideal es el primario, pero son complementarios. A partir de las bases yo siempre he creído que las escuelas tienen que estar ligadas a la comunidad y eso es responsabilidad de las autoridades de la comuna, las políticas públicas, pero como eso no se da ... eso sería primario, empezar a trabajar con las familias el temática de la violencia en las casas, incluso antes que hayan niños chicos en las casas, porque todo parte de que la escuela arma comunidad, pero bueno, aquí sería secundario y terciario, trabajar durante, yo creo el secundario, el terciario ya es hacerse caso cuando está la embarrada.

6. Gabriela: ¿Qué profesional sería el más adecuado para la creación de un programa preventivo de Bullying para tratar a los niños (Psicólogo Educacional y/o Psicopedagogo)?

Rodrigo: El más idóneo para trabajar la temática de acuerdo a las competencias debería ser el psicólogo, en conjunto con otros profesionales como sería el profesor, pero el psicopedagogo en realidad tiene como otras facultades. El psicopedagogo hace un trabajo mucho más individual, un psicólogo educacional no es lo mismo que un psicólogo clínico en un colegio, porque el psicólogo educacional ve la comunidad educativa en su conjunto, el psicólogo clínico es lo que hace en el fondo es atender casos particulares de niños con problemas particulares, en ese sentido el psicólogo educacional es el que estaría capacitado para hacerlo, previo diagnóstico de la comunidad educativa.

7. Gabriela: ¿Qué características deberían considerarse para la creación de material educativo (niños de primer ciclo Básico, 7 – 8 años), desde el punto de vista psicológico?

Rodrigo: Evidentemente tener en cuenta en que estadio están los niños de desarrollo, fundamental es crear un material que no solamente sea atractivo para los niños, que en el fondo esté conectado con la realidad que ellos viven, eso es fundamental, primero que el material tenga conexión con cosas que los niños conozcan, que sean referentes para los niños, los niños se van a reflejar en el material, lo van a poder entender, porque en el fondo si tu le muestras al niño un juego que fue diseñado en Europa, que claramente no tiene nada que ver con la realidad chilena, los niños no van a enganchar. Esto es una cosa, considerar el criterio en qué lugar se va a aplicar el instrumento.

Lo segundo, entender que a esa edad, que a los 7 a 8 años, cosa que nunca se entiende, el niño está en pleno desarrollo, está en los años iniciales de educación. Los modelos desarrollistas siempre se basan en la idea de etapas sumamente estereotipadas donde se espera que el niño que tiene determinada edad, esté en determinado proceso, desarrollo cognitivo, etc.. Sin embargo, la flexibilidad a esta edad es muy amplia que puede estar pasando con un niño o con otro, los ritmos son súper distintos, en ese sentido, no porque un niño a los 7 años no sabe leer es un retrasado, ese es un caso extremo pero a la vez contingente, son muchos que buscan, aunque sea ilegal, que los niños

repitan porque no saben leer, la madurez cognitiva de un niño se va desarrollando en distintos ritmos, por lo mismo el material tiene que como flexible sobre eso, no por ejemplo, que cree una nueva instancia de marginación, que alguna persona quede como estúpida frente al material, hay que tener una amplitud, hay considerar la diversidad en términos cognitivos y también en términos donde se va a ocupar este material.

Para esta temática, lo físico justamente es el sustrato visual, en el fondo el material entra lo visual primero, es fundamental considerar esta diversidad también en esos pequeños detalles, por ejemplo, no apuntar en un ideal de niño o de niña, que es el típico niño niña así como blanquito, incorporar distintas características, por ejemplo el tema de los programas de integración es súper importante en la educación, incorporar quizás con discapacidades físicas, personas con lentes y sin lentes, personas con distintos tonos de cabellos, lo que sea, gordos y flacos, esa cosa es fundamental. La diversidad es mucho más que eso, pero en realidad para entrar, un ambiente de inclusión a partir del material.

8. Gabriela: ¿Qué medidas de buena convivencia encuentras adecuadas para enfrentar los casos de violencia entre los niños en la escuela?

Rodrigo: Nuevamente me voy a remitir a los derechos, a lo más macro, para mí una escuela es una mini comunidad, incluso un mini país, en términos de que en él se replican las mismas cosas que pasan en el país, tanto en la sala de clases como en el colegio como institución; Hay gente que tiene más poder que otra, hay gente que es más pobre que otra en términos no tan solo económicos, sino que también en términos culturales, tienen menos poder, son de alguna u otra forma marginados por los profesores, por otros estudiantes, etc.

La convivencia tiene que estar apuntando a los derechos, en la medida que por más diverso el grupo curso, todo el conjunto tiene una cosa en común que son sus derechos. Por ejemplo, lo mismo que pasa a nivel país está regido por lo mismo a pesar de lo distinto que somos, eso en la escuela es una buena estrategia de abordaje inicial.

La violencia es súper subjetiva, la violencia no está incorporada como un concepto propiamente tal, por lo tanto, los niños son crueles, pero muy pocas veces saben realmente el daño que están haciendo, que están haciendo un acto de violencia, porque uno está rodeado de violencia por todos lados, desde violencia estatal, hasta de tu padre tu madre quienes te hacen callar cuando quieres opinar algo, entonces en el fondo es desnaturalizar la violencia, esa es la meta, que comprendan qué es la violencia y validar cuales son las sensaciones que tienen los niños, las cosas que están pasando, muchas veces se combate la violencia entre los niños, pero no se combate la violencia que los académicos, el profe de la misma institución o los padres hacen con y frente a los niños.

9. Gabriela: ¿Qué importancia tiene para los niños la comprensión y aplicación del concepto de diversidad en su ambiente social?

Rodrigo: Es fundamental, por más que aislado o solitario que uno sea, uno vive en un mundo social, cuando uno no tiene incorporado lo que es la diversidad, va a vivir en un mundo lleno de frustraciones, vas a estar esperando todo el rato que la gente sea igual a ti, eso te va traer una y mil consecuencias, probablemente vas a terminar aislado. La diversidad es como la base primigenia de una convivencia social, en términos de que la objetividad no existe, patrones de cómo debe ser uno. Sin embargo, la subjetividad de la gente es única e individual, haciendo de la diversidad la base que sostiene la sociedad.

Nosotros vivimos en una educación que promueve ciertas cosas y otras las rechaza, entender que la diversidad es la base, también que tu eres diverso, porque usualmente la diversidad se ve como lo externo, así que el otro es diverso, la diversidad es lo que te incluye a ti en

el conjunto, eso es fundamental porque a la larga eres uno más, no eres uno que está afuera y observa toda la diversidad, que muchas veces como se ve la realidad, la diversidad es el valor fundamental en términos que por más distinto que sea, existe una cosa en común que son los derechos que tú tienes.

10. Gabriela: ¿Cómo se puede abordar a los padres de los niños en la creación de un programa preventivo de Bullying?

Rodrigo: Los padres usualmente participan como ente controlador, la escuela los visualiza como ente controlador que viene a supervisar que el niño se está portando mal, se denuncia al niño con los padres, o se reta a los padres porque no cumplen con tal cosa, la implicancia de los padres en la comunidad educativa siempre es como baja. En ese sentido cuando quiere implementar algún sistema o campaña contra el Bullying, tiene que ver participación de los papás, no en términos de denuncia sino que los papás son el canal entre la casa y el colegio. Los niños los dos lugares que conocen de pertenencia son el colegio y la casa. Por una parte es fundamental, el tema de la instancia es importante una “Escuela para Padres”, como bien dice, se abre también para los padres, no solo una instancia donde se les enseña a los papás algo que claramente eso es lo concreto que se hace es discutir y conversar algo, porque en el fondo, es fundamental que repliquen y también logren un poco integrar que está pasando con el proceso del niño, más allá de las notas que tienen, como se está desarrollando ahí, etc.

Lo importante es que la “Escuela para Padres” sirva como un canal, que conecte lo que pasa dentro de la casa con lo que pasa en el colegio, para que sea consistente ambas cosas, el aprendizaje que se da en la escuela de alguna otra forma es el aprendizaje para la vida, no es relevante que el niño se porte bien en el colegio, que no violente a otro en el colegio, si en su casa la violencia en la casa sale por la ventana.

11. Gabriela: ¿El Aprendizaje Cooperativo servirá para reforzar valores de convivencia entre los niños?

Rodrigo: Si absolutamente, o sea el aprendizaje cooperativo es lo que hace, ese fenómeno que muchas veces pasa hasta en la vida adulta, en toda etapa de la vida que uno usualmente, la necesidad de conocer donde se desenvuelve, un lugar de trabajo, etc.

A las personas siempre las marcas con algo, este es bueno para reírse, este es el de aquí de allá, probablemente son cosas negativas porque usualmente estamos acostumbrado, como te había dicho culturalmente a resaltar lo negativo. El aprendizaje Cooperativo de partida te obliga a estar con el otro y usualmente lo que pasa es que desmantela al conocer al otro, el deshumanizarlo, desmantelas muchas percepciones que tienes del otro, puede que confirmes algunas cosas negativas o otras positivas, no hay personas con solo características positivas o negativas, en el fondo hace humanizar al sujeto, vez a una persona al lado tuyo y el aprendizaje cooperativo que hace, poner en escena las distintas habilidades que tiene cada uno de nosotros en post de una meta, en ese sentido a medida que te pone en contacto con otro, lo pone igual a ti y hace que juntos elaboren una mejor estrategia de aprendizaje, lograr un mejor resultado es fundamental.

12. Gabriela: ¿El Manual de Buena Convivencia del Ministerio de Educación es suficiente y adecuado para aplicar su contenido en los niños?

Rodrigo: No creo que sea suficiente, el manual de partida es súper castigador, en ese sentido, las consecuencias son un castigo y eso no previene el problema. Muchas veces los castigos no construyen, no se está generando comunidad al expulsar al niño problema, por ejemplo. Los manuales lo que hacen es entregar soluciones generales para realidades en particular y eso es lo que pasa, que en los colegios, en muchas ocasiones, no voy a decir en todas, toman estos manuales y lo llevan al pie de la letra, tengo estas hojas acá y voy a hacer esto y esto otro, eso es lo que se va hacer y no se aplica el criterio particular, entonces claramente no es suficiente en realidad porque el colegio

como comunidad propia debería generar una especie de manual comunitario de que se va a hacer en ciertos casos o no, no hay nadie más experto en la realidad del colegio que el colegio. Es una guía pero no es suficiente.

13. Gabriela: ¿El juego cooperativo puede ser una estrategia de enseñanza, utilizando lo lúdico para generar interés en los niños?

Rodrigo: La relevancia de lo lúdico, claro que es fundamental porque en el fondo hay que ser cuidadoso justamente, porque lo entretenido para un niño puede no ser entretenido para el otro, la estrategia de lo lúdico es relevante para ocupar en esta edad, es en la edad donde se está desarrollando el juego simbólico, el juego atraviesa a los niños y a la vez el juego lo que hace desde alguna teoría psicoanalítica poner en escena todo tu inconsciente, cuando los niños están jugando están replicando gran parte de su mundo inconsciente en algo. En las dinámicas de juego uno puede observar muchas veces en el juego y a la vez en el dibujo puede observar muchas cosas del mundo interior de los niños, como se relacionan, que temores tienen, que resistencias tienen, con que disfrutan realmente, el juego es una forma estratégica y entretenida para llegar a ellos.

14. Gabriela: ¿Recomiendas aplicar la autoevaluación y coevaluación en los niños al terminar una actividad para el proceso de aprendizaje?

Rodrigo: El tema no es aplicarlo o no, sino el cómo y el cómo, yo diría que no debería haber un manual así fijo. Los parámetros deberían ser en términos cualitativos y no cuantitativos. ¿Cuántos aportaron? No, evaluar el objetivo el aprecio de cómo se construye un aprendizaje en conjunto, por lo tanto no debería destacar lo negativo del otro, evaluar siempre que es lo favorable, lo positivo de cada uno de los miembros, que puso este, que puso el otro, ver que rescato yo de ellos, para esto también tiene que ver un proceso de sensibilización previo, cuando le pides categorizar a sus compañeros generalmente son cosas negativas. Ahí tiene que ver una aproximación previa a sacarse las resistencias de hablar positivamente del otro, porque los molestan. Evaluar cualitativamente que cuantitativamente, no poner notas, ni en términos de cantidad, evaluar que aporte hizo cada uno, si no hubiese estado él, como se hubiese visto perjudicado el resultado, ese tipo de cosas.

15. Gabriela: ¿Qué es el Aprendizaje Situado y cómo puede ser utilizado como táctica para un programa Preventivo de Bullying?

Rodrigo: El Aprendizaje Situado, viene de situación, en el fondo la enseñanza y el aprendizaje situado es situar los contenidos en la realidad del sujeto, es lo que te hablaba de las diferencias culturales, no sacamos nada con importar material de otros lados, lo situado es mucho más pequeño, por ejemplo utilizar referentes familiares, no sacas nada de hablar de la cafetería si el colegio no tiene cafetería, en el salón

de computación no se qué y no haya un salón de computación y no sepan que es un salón de computación y el niño no sabe que es un salón de computación. Ocupar los referentes que sean cercanos que ellos manejan, la idea la educación que los niños puedan desenvolver en su entorno, son aprendizajes que puedan sacar a su situación extra-escolar, eso es lo situado, es la preocupación de utilizar referentes que los niños puedan manejar en su situación y contexto particular.

ANEXO 4: Escuela para padres/madres/tutores (Psicólogo)

Escuela para padres/madres/tutores

Educación en diversidad, Prevención de la violencia entre pares.

Pautas y temáticas para el trabajo.

Autor: Ps. Rodrigo Lara Quinteros

Psicólogo Educacional, Infante Juvenil – Universidad de Santiago de Chile

Magíster © Estudios de Género y Cultura en América Latina, Mención Cs. Sociales – Universidad de Chile

Justificación:

Desde los primeros pasos en el mundo social, los niños y niñas requieren para poder desenvolverse en dichos espacios, el ordenar y categorizar todo lo que ellos/as perciben; dicho ordenamiento es realizado desde los esquemas culturales y familiares, que son los que han estado a su alcance en su socialización inicial: esta idea reafirma el por qué para los/as menores ciertas personas, ideas, objetos, etc. resultan cercanos, mientras que otros resultan extraños, diferentes, desconocidos o raros.

La socialización familiar es aquel espacio donde los/as niños/as aprenden los primeros códigos con los cuales se desenvolverán en el escenario social, y por lo mismo, la educación no solamente del/a menor, sino que también de todo el entorno familiar adquiere especial relevancia en tanto conocimientos y actitudes transmisibles y permeables.

La diversidad es un eje central de la convivencia con otras/os, puesto que en todo contexto estamos en constante interacción con subjetividades, que por definición son únicas e irrepetibles. En esta línea, se trabajará la identificación y valoración de la diversidad –como concepto amplio– en tanto preventor de la violencia entre pares.

Posicionamiento:

Si bien es un taller dirigido por el profesional, para que el traspaso de contenidos y reflexiones sea significativo, es fundamental que este se posicione como facilitador para así dar protagonismo a los/as apoderados/as, brindándoles un espacio de confianza, participación y elaboración reflexiva que les permita mirar sus propias realidades y plantear dudas desde ese mismo lugar.

Resulta fundamental establecer ideas fuerza en lugar de actividades preestablecidas en tanto hay que considerar diversas variables como por

ejemplo: número de asistentes, horario de realización del taller, sexo y edad de los/as asistentes, contexto y realidad escolar, nivel educativo de asistentes, etc. En esta línea, las actividades deben ajustarse tomando en cuenta esa mirada.

Ideas Fuerza:

- a. Es necesaria una presentación, se sugiere: cada apoderado/a enciende un fósforo y se presenta: nombre, edad, lo que le gustaba y recuerda de cuando niño/a. Habla lo que dura su fósforo encendido.
- b. Nadie nace sabiendo ser padre o madre, no hay fórmulas estándares para serlo, puesto que hay que considerar que cada niño y niña es distinto, cada hogar es distinto y cada uno de nosotros es distinto, por lo mismo, más que una fórmula perfecta de crianza, el proceso de enseñanza a un hijo/a es un descubrimiento constante.
- c. Ligado a lo anterior, es evidente que se cometan errores, puesto que también nuestros hijos/as van necesitando distintas cosas en distintas etapas del desarrollo, ellos están descubriendo el mundo y lo que este les ofrece. Sus hijos se encuentran recién en las primeras etapas de la socialización (proceso de compartir y aprender con otros) secundaria. La primaria es la familia, se encuentran en la etapa de reconocer a sus pares, y por lo mismo se requiere el aprendizaje de normas, hábitos y códigos que les permitan desenvolverse de mejor forma a nivel social.
- d. La etiquetación es algo que todos y todas practicamos constantemente, designamos a personas con apodos o características específicas, reduciéndolos netamente a un par de hechos o atributos; resaltar la idea de que así como nosotros realizamos estas prácticas con otros, otros también lo hacen con uno mismo. Destacar la empatía y la emocionalidad que se ligan a esto.
- e. Relevar la importancia del espacio familiar, no solo en términos de normas, sino que también en cómo las dinámicas al interior de la familia permean necesariamente la conducta y las emociones de los/as menores, por ej. Percibir hechos violentos, la norma en que la familia resuelve sus problemas, sus relaciones con el resto de la comunidad, etc.
- f. Diferenciar entre la tolerancia y la valoración; tolerancia implica “aguantar” a otro, noción que también conlleva un desagrado, mientras que la valoración apunta más bien al destacar lo positivo del otro/a, trascendiendo la norma cultural de relevar los puntos negativos del resto, en lógicas competitivas y de abuso.
- g. Distinguir qué es la violencia y sus diversos tipos. Físico, psicológico, sexual, económico, simbólico, entre otros, mediante ejemplos. Relevar el hecho de que un acto es violento independiente de si conlleva voluntad o no.
- h. Enfatizar la conversación y la reflexión situada; que los/as asistentes lleven estas ideas a sus biografías, a sus infancias y a sus familias, para aplicarlas y que adquieran mayor sentido. Desde la lógica del conocimiento experiencial y situado, el aprendizaje se vuelve significativo, comprensible, aplicable y replicable.
- i. Siempre abrir un espacio de cierre con preguntas y agradecimiento por la participación y la confianza.

Como eje central, se sugieren actividades que incentiven el lado lúdico de los participantes, sin que estos/as se sientan invadidos; la idea

central de las actividades es que faciliten la comprensión de los temas a tratar y que dinamicen el ambiente, de manera de generar mayor relaxo y confianza. Se sugiere generar una especie de pacto de confianza, de manera que el grupo valore y respete la experiencia del otro/a,

Buen trabajo!

Para consultas y mayores especificaciones, contactar al autor a: rodrigo.lara.quinteros@gmail.com

Guía confeccionada con fines académicos para apoyar el trabajo de titulación de

Gabriela Saavedra Andrades, bajo el título "Programa de Comunicación Visual basado en el Aprendizaje y el Juego Cooperativo como medida preventiva de Bullying". (Diseño Gráfico, Universidad de Chile, 2011).

Reproducción autorizada, previa cita bibliográfica del documento.

ANEXO 5: Mi juego Preferido

Juego	Lugar	Actividad	Sexo	Color	Observación	N° Folio
ver televisión	casa	individual	M	amarillo	pintado	1
saltar la cuerda	colegio	grupal	M	amarillo	pintado	2
nadar en piscina	casa	individual	H	amarillo	pintado	3
fútbol	cancha de pasto	grupal	H	rojo	pintado	1
fútbol	colegio	grupal	H	rojo	pintado	2
ver televisión	casa	individual	M	rojo	pintado (lado color)	3
sin indicio	casa	ninguna	H	rojo	pintado	4
fútbol	aire libre	grupal	H	rojo	pintado	5
fútbol	patio de iglesia	grupal	H	rojo	pintado	6
columpio/refalín	colegio	grupal	M	rojo	pintado	7

Juego	Lugar	Actividad	Sexo	Color	Observación	N° Folio
saltar la cuerda	colegio	individual	M	rojo	pintado	8
encumbrar volantín	casa	individual	H	rojo	pintado	9
fútbol	parque	individual	H	verde	pintado	1
fútbol	parque	individual	H	azul	pintado	1
fútbol	colegio	grupal	M	azul	pintado	2
encumbrar volantín	parque	individual	H	azul	pintado	3
sin indicio	casa	ninguna	M	negro	sin pintar	1
fútbol	sin indicio	grupal	H	negro	pintado	2
saltar la cuerda	aire libre	individual	M	rosado	pintado	1
saltar la cuerda	sin indicio	individual	M	rosado	pintado	2
saltar la cuerda	casa	individual	M	rosado	pintado	3

El juego favorito entre los niños es el fútbol y entre las niñas el saltar la cuerda.

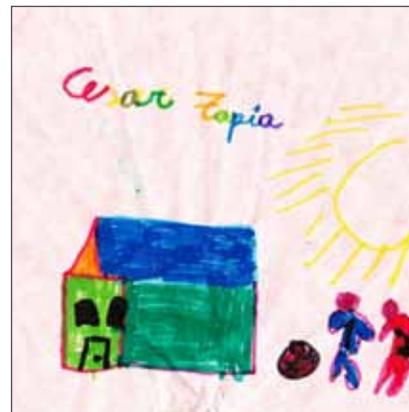
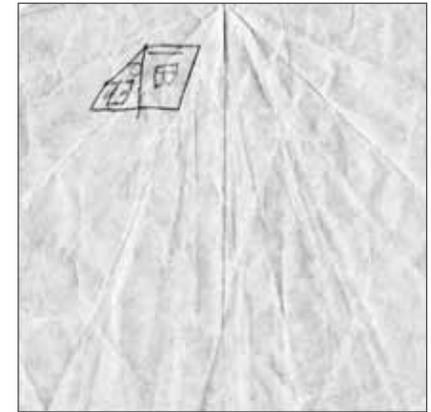
Juego	N° Niños	Hombre	Mujer
fútbol	8	7	1
saltar la cuerda	5	0	5
ver televisión	2	0	2
encumbrar volantín	2	2	0
sin indicio	2	1	1
columpio/refalín	1	0	1
nadar en piscina	1	1	0

El juego en los dibujos se realiza más en actividad individual que grupal.

Actividad	N° Niños	Hombre	Mujer
individual	11	5	6
grupal	8	5	3
ninguna	2	1	1

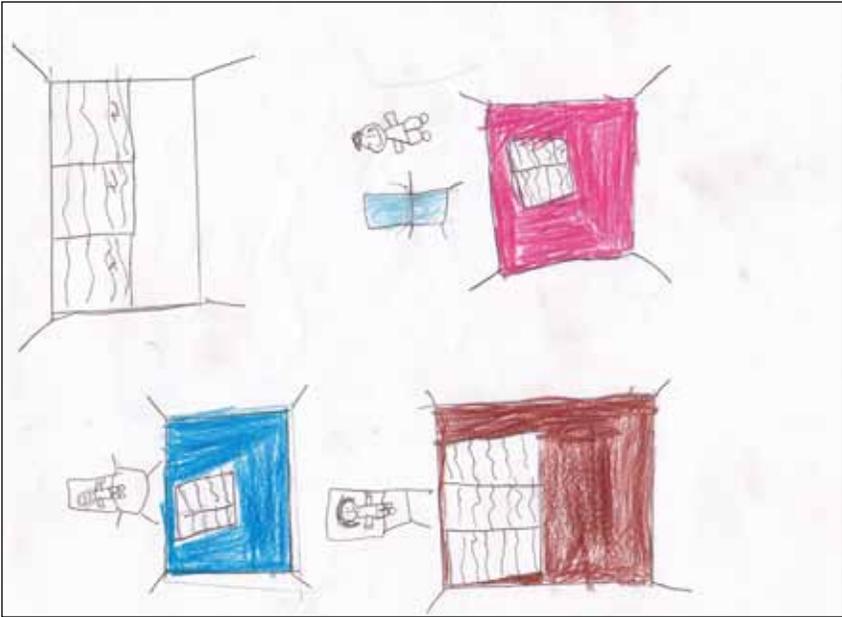
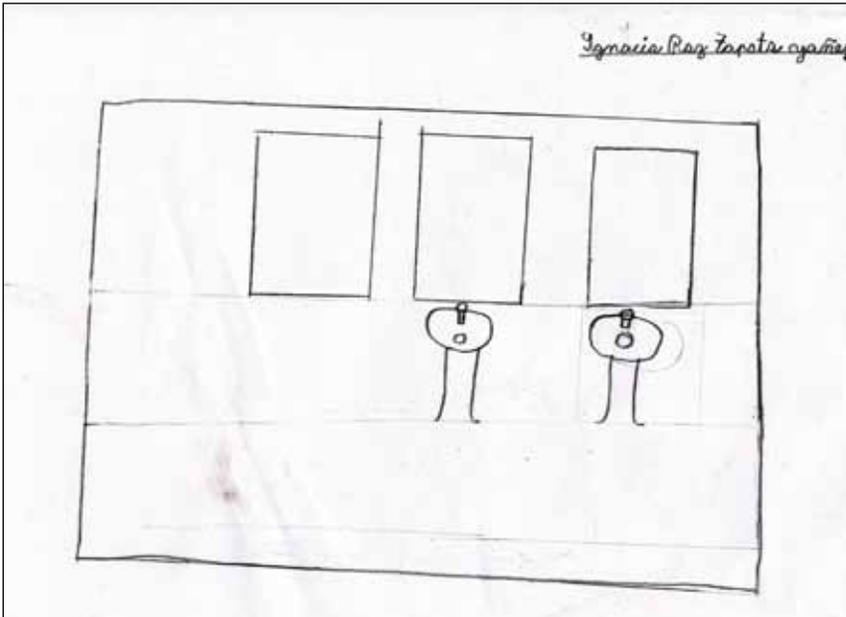
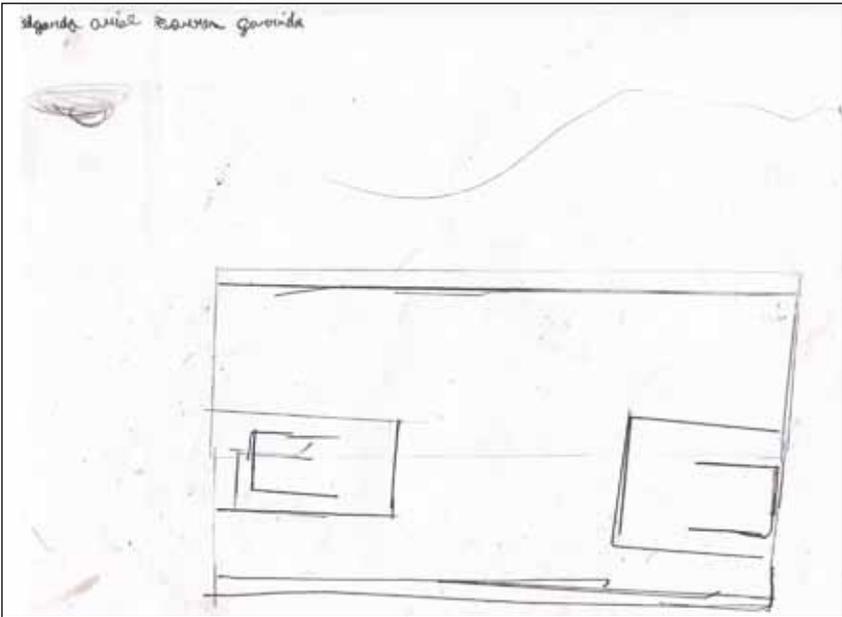
Los colores escogidos por los niños para realizar la actividad.

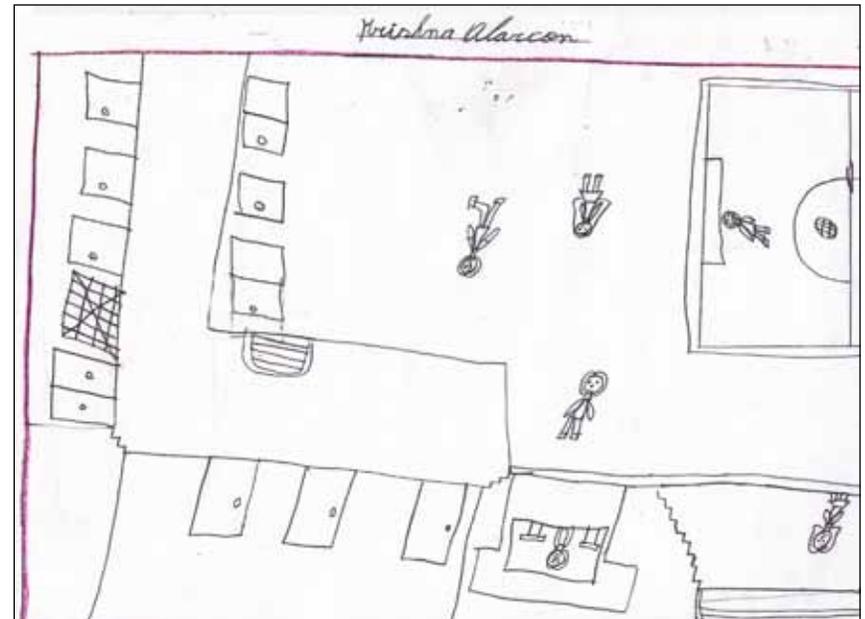
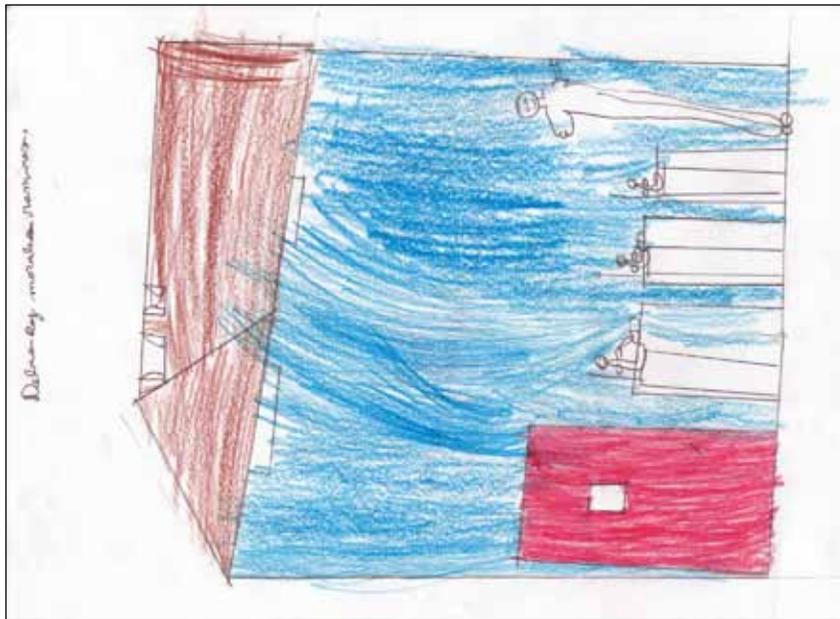
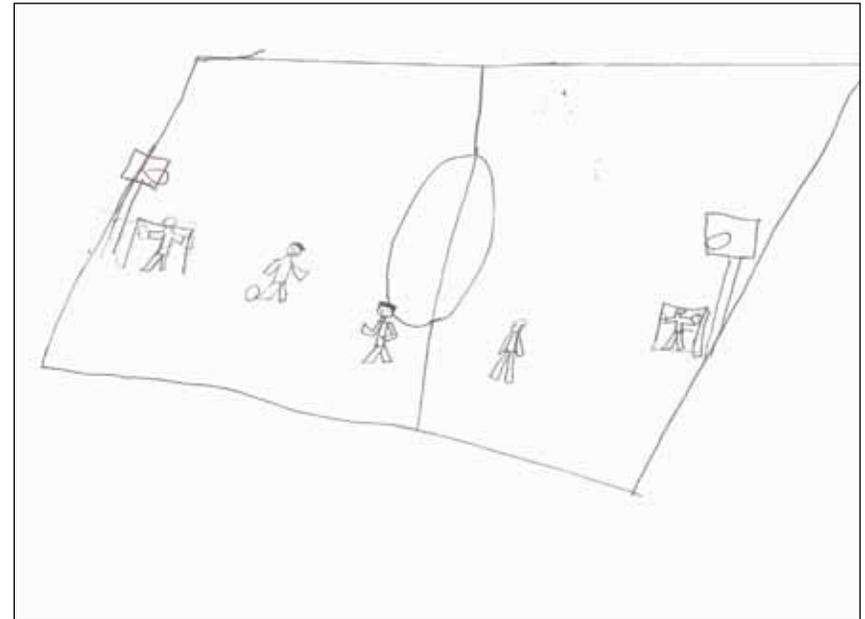
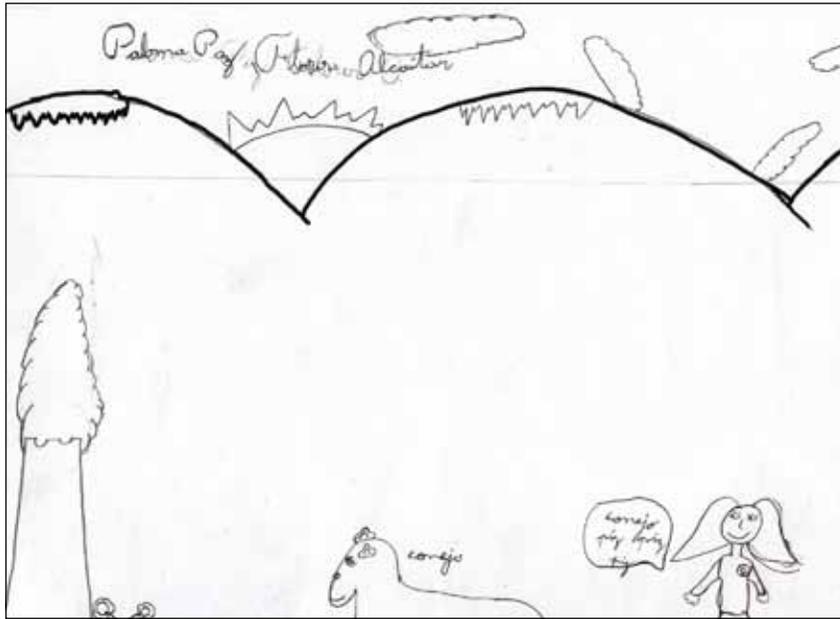
Color	N° Niños	Hombre	Mujer
rojo	9	6	3
amarillo	3	1	2
azul	3	2	1
rosado	3	0	3
negro	2	1	1
verde	1	1	0

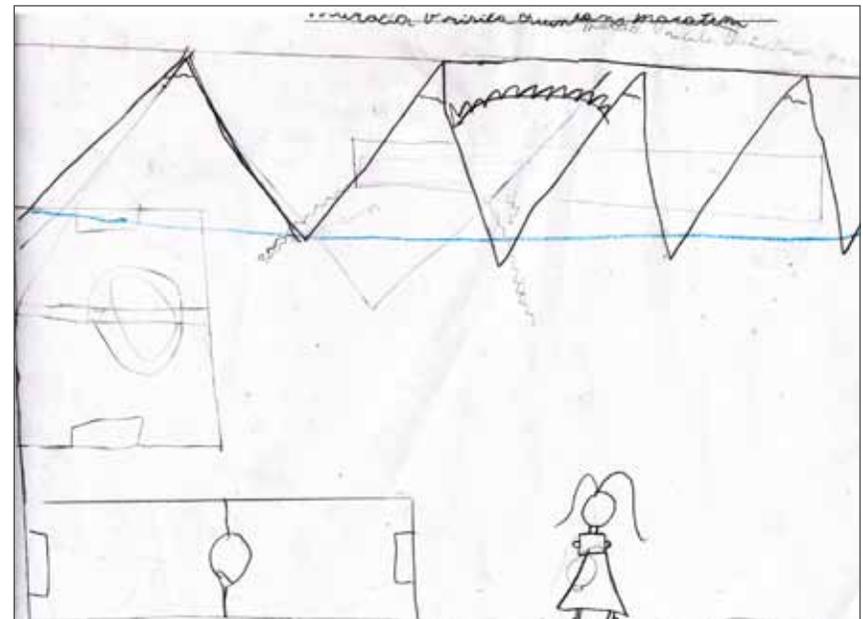
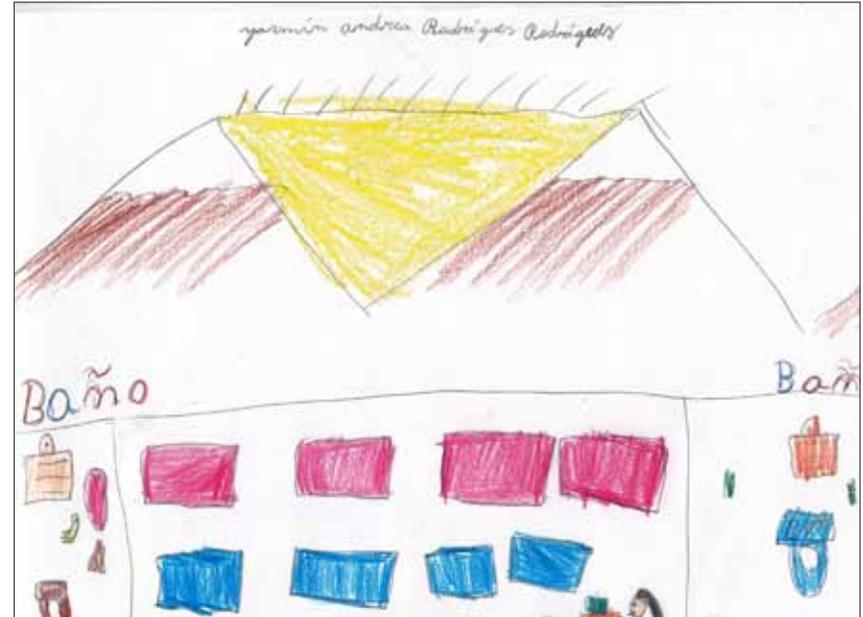


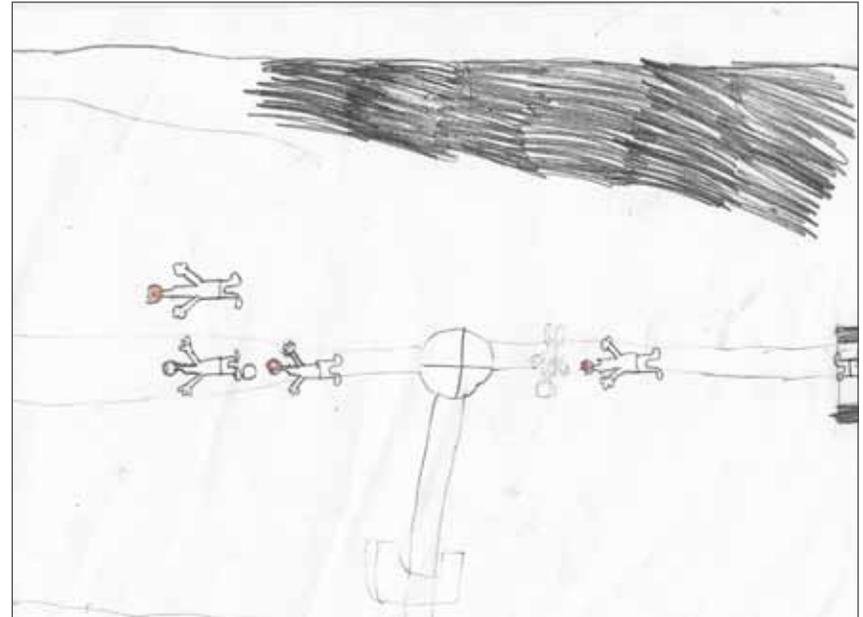
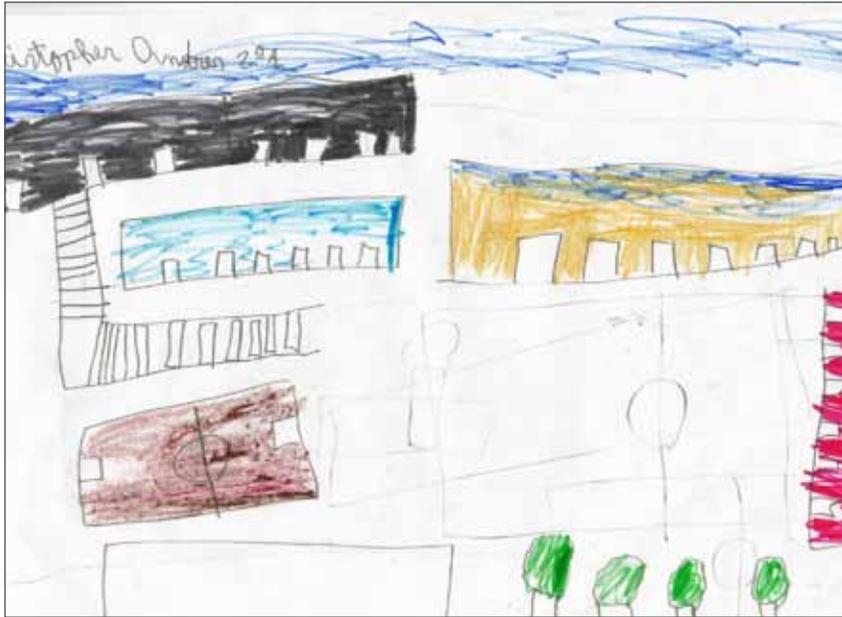


ANEXO 6: Nuestra Escuela











Jugar esCool

por una buena convivencia

