

[800-067]
[E. 067]
2004

CÓDIGO DEL PROYECTO: 202-3388

TÍTULO DEL PROYECTO: ENTRETENCIÓN EDUCATIVA

EMPRESA BENEFICIARIA: EDUCACIÓN DEPORTIVA S.A.

**ENTIDAD EJECUTORA: EDUCACIÓN DEPORTIVA S.A. Y
UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN.**

FECHA PREPARACIÓN INFORME: 5 MARZO 2004

A) Resumen Ejecutivo

1.- Antecedentes de la empresa:

Educación Deportiva S.A. es una empresa que inició sus actividades en Diciembre de 1998, con el objetivo de elaborar, desarrollar y administrar actividades educacionales y de capacitación, especialmente en el área deportiva. La empresa es una filial de Recrear S.A., la que posee un 99% de propiedad.

En sus orígenes, la empresa se dedicó a impartir cursos en los distintos recintos deportivos propiedad de Recrear S.A. Esta empresa posee actualmente 4 recintos: Club Acuático Macul, Club Acuático La Florida, Campo Deportivo Quilín y Campo Deportivo Huechuraba. En estos recintos, Educación Deportiva S.A. imparte cursos de natación, hidrogimnasia, entrenamiento acuático, aeróbica, gimnasia, danza y diferentes versiones de artes marciales, entre otras disciplinas. También ofrece escuelas de fútbol y de tenis para niños. Organiza campeonatos, ligas y otros tipos de competencias.

Con el tiempo, Educación Deportiva ha ampliado sus actividades y actualmente ofrece servicios más integrales en su rubro, para colegios, escuelas, universidades, instituciones y empresas. Educación Deportiva resuelve las necesidades de los Departamentos de Personal, Recursos Humanos y Sindicatos de las empresas medianas y grandes, ofreciendo toda la gama de servicios deportivos y recreacionales. En el caso de los colegios, escuelas, Municipalidades e instituciones sociales, Educación Deportiva ofrece paquetes de productos para niños, como escuelas de invierno y verano para los períodos de vacaciones, cursos y actividades deportivas y recreacionales.

Para las familias, Educación Deportiva ofrece un concepto global de crecimiento personal y familiar en la sana actividad. El personal está permanentemente preocupado de que las personas hagan una vida sana equilibrando el stress de la vida moderna con la sana actividad física. Se preocupa por la sana relación entre las personas, especialmente la familia, y crea las instancias para que las personas se relacionen realizando actividad física sana.

La forma de comercialización de estos servicios es a través de publicidad y promociones para el caso de todos los productos de venta individual o familiar, y a través de un equipo de venta para el caso de los servicios grupales o masivos (convenios con empresas, colegios, universidades, instituciones y municipalidades).

2. Síntesis del Proyecto de Innovación

Educación Deportiva S.A. se planteó el desafío de desarrollar una innovadora línea de productos y servicios en **Entretención Educativa**, contribuyendo al logro de los fines de la Reforma Educacional (apoyar el mejoramiento de la calidad y equidad de la educación), desde el mundo de la entretención. Específicamente se buscó producir un aprendizaje efectivo de conceptos de física, a partir de la experiencia de alumnos en los juegos mecánicos de un Parque de Diversiones. Por otra parte, se implementó una sala especial para que pre-escolares, a través del juego, estimulen su desarrollo psicomotriz. Se evaluó el impacto en una experiencia piloto, que hoy es la base de la proyección del nuevo servicio, a nivel de toda la Región Metropolitana.

El proyecto piloto consistió en:

Probar el impacto en el aprendizaje activo de la física mecánica, de una nueva implementación tecnológica didáctica que, adosada a los tradicionales juegos mecánicos de un parque de entretenciones, permitirían comprender y fijar conceptos complejos, en grados de abstracción progresivos, desde los primeros años de enseñanza básica, a partir de una vivencia entretenida y emocionante.

Evaluar la factibilidad de entregar masivamente a los pre-escolares de la R.M. una instancia de prevención de futuros trastornos escolares, desde la estimulación psicomotora temprana, en un espacio de entretención, especialmente implementado para el efecto señalado.

Lo anterior fue complementado con un soporte técnico-pedagógico, especialmente diseñado, para guiar el proceso y hacerlo pertinente a las diferentes edades y necesidades escolares.

3.- Principales resultados del proyecto y conclusiones

Los principales resultados del proyecto se pueden clasificar en tres grandes grupos:

- a) **Diseño mejorado:** Hoy se cuenta con el diseño preciso de módulos tecnológico-didácticos, para adosar a 8 juegos mecánicos del Parque Puerto Aventura. Para cada módulo se cuenta con el diseño mejorado de material pedagógico de apoyo al aprendizaje, de un set de fichas pedagógicas, para el profesor visitante, graduadas en 4 niveles de complejidad en el trato de conceptos físicos, y otro set equivalente para los alumnos.
- b) **Personal:** Hoy se cuenta con monitores capacitados para guiar la experiencia de entretenimiento educativa, de los alumnos, dentro del Parque. 10 estudiantes capacitados para el área de psicomotricidad, que corresponde al sector de pre-escolares y 15 monitores, para los sectores de básica.
- c) **Pruebas de impacto pedagógico:** La experiencia piloto permitió registrar datos acerca del impacto del proyecto en los alumnos asistentes a la experiencia, como en los profesores y padres acompañantes.

Los resultados de las pruebas de evaluación de aprendizaje específico, se detallan en el “Informe Final de Participación del Departamento de Física de la Universidad Metropolitana de Ciencias Pedagógicas”, que se adjunta.

Las encuestas de opinión confirman en un 100%, que el proyecto es de aporte significativo a la educación y califican entre las notas 6 y 7, tanto la calidad del aspecto pedagógico, como la eficiencia en la operatividad del sistema.

4.- Impacto del proyecto

Las áreas especialmente impactadas son:

- a) **Social:** Las encuestas demuestran que para niños de alto riesgo social, el proyecto constituye una instancia de esparcimiento y aprendizaje, totalmente nueva en sus vidas. La mayoría de ellos, jamás habían estado en un parque de diversiones.
- b) **Profesional:** Para las instituciones escolares, el proyecto surge como una alternativa concreta de aporte a sus programas, especialmente en el sentido de aprendizaje activo, por todos los recursos de apoyo

disponibles, que no están en las escuelas y el apoyo de fichas pedagógicas del profesor, que en la mayoría de los casos, no cuenta con los conocimientos para impartir enseñanza de los fenómenos físicos.

B) Exposición del problema

- **El problema a resolver que justificó la ejecución del proyecto tecnológico.**

La iniciativa surge de la detección de una necesidad creciente de los colegios, desde que se implementó la Reforma Educacional, de contar con espacios fuera de aula, adecuados para fomentar el aprendizaje activo en sus alumnos, ampliando su mundo de conocimientos, en conjugación con dos constataciones:

Primero: que la oferta existente para cubrir la necesidad mencionada es limitada, tanto en cantidad y diversidad, como en la calidad de procedimiento que les permita explotar al máximo su potencial de aporte a la educación.

Segundo: Que Educación Deportiva S.A., a través de la suscripción de un convenio con la empresa Diversiones Club Acuático S.A., cuenta con el Parque de Entretenimientos Mecánicas Puerto Aventura, como espacio implementado para la entretenimiento, susceptible de ser enriquecido en sus recursos. Este espacio constituye una potencial innovadora respuesta a la necesidad de los colegios, siendo posible crear en torno a él, un nuevo modelo para satisfacer la demanda educacional, de alta calidad técnica y pedagógica, desde el mundo de la entretenimiento.

Buscando complementar los aprendizajes académicos, actualmente, los colegios llevan con frecuencia a sus alumnos a lugares como: granjas educativas, zoológicos, museos, exposiciones itinerantes, industrias e instituciones de servicio comunitario. Estos lugares proveen de una importante complementariedad general, ampliando la visión del mundo infantil, al hacerlos partícipes de la vida natural, cultural, industrial y comunitaria. Sin embargo, áreas de desarrollo específicas y fundamentales para los aprendizajes académicos como lo son, en los más pequeños, la **psicomotricidad** y en los más grandes, las **matemáticas o la física**, no tienen una contraparte

consistente en el mundo de la entretención y cuando la hay , ésta no cuenta con un proceso estructurado y guiado de las visitas, que permita a los niños tener clara conciencia del aprendizaje. Éste es general, en muchas y diversas áreas y no queda más que como una “experiencia interesante”, pero vaga, completamente desarticulada de los programas de enseñanza escolar.

En los niños más pequeños, pre-escolares, el área de desarrollo **psicomotor** es la piedra angular sobre la que luego se levantarán todos los aprendizajes formales, como la lecto-escritura y las matemáticas. La **psicomotricidad**, se desarrolla básicamente en torno a experiencias directas de exploración, cuyo eje central y referente único para el niño, es el propio cuerpo. El placer del movimiento por el movimiento, los cambios en nuestro cuerpo al jugar con las diferentes fuerzas físicas, la necesidad de contrarrestar fuerzas para mantener el equilibrio, la relación de estas experiencias con la formación de un esquema corporal sano, son las que finalmente constituirán los pilares concretos de los futuros aprendizajes simbólicos.

Por otra parte, en los escolares básicos, conceptos y leyes como: Fuerza de gravedad, fuerza centrípeta, leyes del roce y la resistencia, impacto e inercia, caída libre, ángulos de elevación, etc., en general, son difíciles de comprender y asimilar por los alumnos. Si estos conceptos y leyes se “VIVEN”, conscientemente desde las primeras edades, entonces el camino hacia la asimilación de los nuevos conceptos, generalización de éstos y extrapolación del aprendizaje, se facilita de una manera extraordinaria para el niño, permitiéndole un mayor alcance en niveles de abstracción y conocimientos futuros.

- **Objetivos técnicos del proyecto y los resultados o soluciones específicas perseguidas.**

A.- Crear 9 módulos de recursos tecnológico didácticos, para conceptualizar la experiencia de fenómenos físicos vividos en 9 distintos juegos mecánicos y fijar los aprendizajes correspondientes en diferentes niveles de complejidad.

B.- Crear un soporte técnico – pedagógico, replicable, que garantice un servicio efectivo y pertinente, en la línea de la Entretención Educativa, de apoyo al mejoramiento de la calidad y equidad de la educación.

C.- Probar el nuevo servicio y productos en una experiencia piloto para un grupo reducido de beneficiarios, con sede en parque de entretenimientos mecánicas, Puerto Aventura.

- **El tipo de innovación desarrollada (nuevo producto o proceso)**

La innovación que encierra este proyecto es el tipo de servicio que hemos llamado “Entretención Educativa”, intencionalmente diseñado para ser un aporte a la educación formal, en los aspectos pedagógicos que se relacionan con el aprendizaje científico temprano, en escuelas de bajos recursos y absolutamente basado en el aprendizaje activo, es decir a través de la experiencia directa y más cercana al niño, como es el juego.

Puerto Aventura, es el único parque de diversiones en Chile, adaptado para que sus usuarios, durante el juego, aprendan conceptos físicos, y con un área especialmente diseñada para que los pre-escolares reciban estimulación psicomotora, esencial para su desarrollo.

Una importante innovación de este servicio es que cuenta con un soporte técnico-pedagógico, que lo articula con los programas de enseñanza de la Reforma Escolar y apunta a mejorar habilidades de pensamiento, que hoy son de muy bajos estándares en nuestro país.

B) Metodología y Plan de Trabajo

- Descripción de la forma como se llevó a cabo la investigación tecnológica aplicada, detallando entre otros aspectos, los métodos involucrados, el diseño experimental, modalidad de análisis de los resultados obtenidos y las fuentes de información consultadas.

El proyecto se desarrolló siguiendo una metodología teórico- práctica, con énfasis en la dimensión práctica del tipo experiencia piloto, cuyo objetivo final fue el de servir de base a la oferta masiva de la nueva línea de servicios y productos tecnológicos.

Los beneficiarios de la experiencia piloto fueron un grupo de 19 cursos, de colegios municipalizados de la comuna de Macul, con alumnos entre pre-kinder y 8° básico, un 20avo colegio corresponde al Calazans (particular), con un curso de 8° básico.

Colegios involucrados en la experiencia piloto:

Prekinder Liceo Manuel Rojas
PreKinder liceo 209
Prekinder Centro Educacional Vicuña Mackenna
Prekinder Enrique molina Garmendia
Prekinder D-200

Kinder Liceo Manuel Rojas
Kinder Liceo Municipalizado n°175
Kinder Colegio José pedro Alessandri

1° Centro Educacional Vicuña Mackenna
1° Liceo 209

2° Colegio Enrique Molina Garmendia

3° Colegio Julio Montt Salamanca

4° A Escuela Bernardo Suárez

5° Liceo Municipalizado N° 175
5° Colegio José Pedro Alessandri

6° Centro Educacional Millantú Macul

7° Liceo Pol. Mercedes Marín del Solar
7° Liceo Manuel Rojas

8° Colegio Calazans (Particular)
8° E-194

Se utilizó instrumentos de medición cuantitativa y cualitativa, del impacto del beneficio a usuarios directos e indirectos, involucrados en la experiencia piloto.

- Plan de trabajo ejecutado.

	J	J	A	A	A	A	S	S	S	S	O	O	O	O	O	N	N	N	N	D	D	D	E
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23
ETAPA DE INVESTIGACION Y DISEÑO																							
1. Recopilación y estudio de antecedentes técnico-pedagógicos	X	X	X																				
2. Definición de sectores y subsectores de aprendizaje a apoyar	X	X	X																				
3. Diseño de contenidos de guías del profesor			X	X	X	X	X	X	X	X													
4. Diseño de contenidos de guías del alumno			X	X	X	X	X	X	X	X													
5. Diseño tecnológico de implementación de módulos			X	X	X	X	X	X	X	X													
6. Diseño de capacitación de monitores			X	X																			
7. Diseño de encuesta y entrevista a usuarios								X	X														
ETAPA DE CONSTRUCCION																							
1. Construcción de módulos y reacondicionamiento de espacios					X	X	X	X	X	X	X	X											
2. Capacitación de monitores					X	X	X	X	X	X	X	X											
ETAPA DE EVALUACION FORMATIVA Y AJUSTES																							
1. Pruebas a pequeña escala en el Parque, con aplicación de encuestas									X	X	X												
2. Procesamiento de información evaluativa. Diseño e implementación de ajustes									X	X	X	X											
ETAPA DE EXPERIENCIA PILOTO																							
1. Realización de visitas de colegios													X	X	X	X	X	X	X				
2. Aplicación de encuestas y entrevistas													X	X	X	X	X	X	X				
3. Inspección y registro de operatividad de módulos													X	X	X	X	X	X	X				
ETAPA DE EVALUACION, CONCLUSIONES Y MEJORAS AL DISEÑO																							
1. Análisis de resultados de encuestas y entrevistas																				X	X		
2. Evaluación de resultados de inspección de operatividad de módulos																				X	X		
3. Rediseño e implementación de mejoras																					X	X	
4. Elaboración de Informe Final																						X	X

C) Resultados Obtenidos

Resultados encuestas de opinión:

De si la estimulación psicomotora es de fundamental importancia para los futuros aprendizajes instrumentales (Lecto-escritura y matemáticas), el 100% opina que sí.

De si se considera beneficioso para las escuelas contar con un lugar externo, bien equipado que complemente el trabajo del profesor en el aula, el 100% opina que sí.

De si es posible mejorar los estándares de conocimientos en el área científica, abordando la enseñanza a temprana edad y desde el juego activo. El 100% opina que sí.

De si el proyecto es un aporte eficaz a la consecución del objetivo anterior. El 100% opina que sí.

Notas promedio para:

Implementación del espacio físico: 7

Idoneidad de monitores: 7

Operatividad del sistema: 6.5

Graduación de complejidad en conceptos: 6.5

Metodología didáctica: 6.75

Eficiencia didáctica: 6.25

Preparación de monitores: 6.6