



ESCUELA DE ARQUITECTURA, COMUNICACIONES Y DISEÑO

Universidad Viña del Mar

Para optar al grado de Magíster
en Comunicación Digital y Transmedia

¡Educalbúm!

Experiencia de educación transmedia



educalbúm!

Autor: Juan Pablo Bravo Zamora

Guía: Angélica Pacheco Díaz

Enero, 2024

Índice

1.	Propuesta de tema/contexto	5
2.	Sondeo y hallazgos de necesidades	6
2.1.	Metodología	7
2.2.	Universo y muestra (audiencia objetivo)	7
2.3.	Resultados (necesidad)	7
3.	Planteamiento del problema	13
4.	Objetivos	16
4.1.	Objetivo general	16
4.2.	Objetivos específicos	16
5.	Marco Teórico	17
5.1.	Artefacto	17
5.2.	Juego	21
5.3.	Tecnología	22
5.4.	Comunidad	23
5.5.	Aprendizaje	23
6.	Marco de Referencia.	26
6.1.	Análisis a la industria	26
6.2.	Tendencias propias de la industria a la que pertenece el proyecto.	27
7.	Propuesta de prototipos	31
7.1.	Piezas y Maquetas	34
7.1.1.	Universo transmedia	34
7.1.2.	Elemento troncal: Álbum de láminas impreso	36
7.1.3.	Maquetas y detalle de páginas	39
7.1.4.	Satélites digitales	49
7.1.5.	Satélites presenciales	53
8.	Análisis del entorno	59
8.1.	Aprendizaje asociado a un territorio	59
8.2.	Factores del entorno	62
8.2.1.	Microentorno	62
8.2.2.	Macroentorno	63
9.	Investigación mercado o audiencia	68
9.1.	Mercado	68
9.2.	Audiencia	71
10.	Análisis FODA	74
11.	Diagnóstico (objetivos, estrategias y tácticas)	77
12.	Estrategia de posicionamiento	78
13.	Propuesta de valor	81
14.	Presupuesto	83
14.1.	Postulación del proyecto a fondos concursables	85
15.	Plan de financiamiento	88
16.	Carta Gantt	89
	Referencias	93

Índice de cuadros y figuras

Figura 1. Sondeo realizado en <i>Google Forms</i> , pregunta ¿Cuáles de los siguientes dispositivos utiliza regularmente para acceder a contenidos educativos?	8
Figura 2. Sondeo realizado en <i>Google Forms</i> , pregunta Marque a continuación los formatos que en su opinión ayudan al aprendizaje de contenidos educativos.	8
Figura 3. Sondeo realizado en <i>Google Forms</i> , pregunta ¿Con qué frecuencia visita los siguientes lugares para adquirir o acceder a contenidos educativos?	9
Figura 4. Sondeo realizado en <i>Google Forms</i> , pregunta ¿Ha coleccionado alguna vez un álbum de láminas?	9
Figura 5. Nube de palabras con los conceptos más repetidos en las respuestas de la pregunta ¿Cuál fue su experiencia?	10
Figura 6. Nube de palabras con los conceptos más repetidos en las respuestas de la pregunta ¿Qué emoción asocia al recuerdo?	11
Figura 7. Diagrama lectura de libro y de álbum coleccionable.	13
Figura 8. Álbumes de láminas de temáticas culturales y educativos (Archivo personal).	14
Figura 9. Análisis a temáticas de 235 álbumes publicados en Chile (Investigación propia).	15
Figura 10. Diagrama conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje).	17
Figura 11. Diagrama de <i>Venn</i> . Educación + Álbum de láminas.	18
Figura 12. Conceptos (colección, registro y bitácora).	19
Figura 13. Diagrama ámbito de experiencia (privado y público).	20
Figura 14. Diagrama del sistema de interacción para la obtención de contenidos.	25
Figura 15. Imágenes de distintos álbumes de colección (Archivo personal).	26
Figura 16. Álbum de láminas “Dinosaurios” (Big Bang Copag, 2022, Chile).	28
Figura 17. Álbum de láminas “Eclipsados” (Explora, 2019, Chile).	29
Figura 18. Álbum de láminas “El mundo de los animales” (Panini, 2023, Chile).	29
Figura 19. Álbum de figuritas “De Barrio Somos” (#DMC team, 2018, Argentina).	30
Figura 20. Álbum Flora y Fauna, publicado por Mundicrom, 1978.	33
Figura 21. Láminas recortables publicadas por Mundicrom, 1994.	34
Figura 22. Diagrama del flujo de activación de soportes, plataformas y estrategias.	35
Figura 23. Distribución de páginas del álbum.	37
Figura 24. Imágenes de referencia según rango etario.	38
Figura 25. Portadas del álbum según nivel etario.	38
Figura 26. Versiones de portada.	39
Figura 27. Maqueta portada (álbum versión para niños).	40
Figura 28. Maqueta portada (álbum versión para niños).	41
Figura 29. Maqueta portada (álbum versión para niños).	42
Figura 30. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).	43
Figura 31. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).	44
Figura 32. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).	45
Figura 33. Diagramación de páginas de contenidos.	46
Figura 34. Elementos en páginas.	47
Figura 35. Elementos en páginas (versión álbum para niños).	48
Figura 36. Espacios de intervención.	49
Figura 37. Maqueta de satélites digitales (sitio web, red social Instagram y <i>app</i> para teléfonos).	49
Figura 38. Maqueta sitio web.	50
Figura 39. Maqueta red social Instagram.	51
Figura 40. Maqueta aplicación para dispositivos móviles.	52

Figura 41. Plantillas para la creación de un álbum realizado por alumnos.	54
Figura 42. Plantillas para la creación de un álbum realizado por alumnos.	55
Figura 43. Plantillas desarrolladas en programa digital Canva, para impresión o trabajo online.	56
Figura 44. Plantillas desarrolladas en programa digital Canva, para impresión o trabajo online.	57
Figura 45. Álbum realizado por niños en base a plantillas impresas.	58
Figura 46. Diagrama temáticas asociadas al territorio y la posibilidad de exploración.	59
Figura 47. Mapa de territorio definido para la temática del prototipo.	60
Figura 48. Listado de aves nidificantes de la zona del Gran Valparaíso.	61
Figura 49. Diagrama de los factores del micro y macroentorno.	62
Figura 50. Gráfico del total de establecimientos educacionales por comuna del Gran Valparaíso.	66
Figura 51. Tabla detalle por tipo de establecimiento.	66
Figura 52. Diagrama lectura de libro y de álbum coleccionable.	68
Figura 53. Álbumes de láminas de temáticas culturales y educativos (Archivo personal).	69
Figura 54. Análisis a temáticas de 235 álbumes publicados en Chile (Investigación propia).	70
Figura 55. Arquetipo profesor.	72
Figura 56. Arquetipos estudiantes.	74
Figura 57. Tabla de valorización análisis FODA.	76
Figura 58. Tabla de objetivos, estrategias y tácticas.	78
Figura 59. Diagrama conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje).	79
Figura 60. Presupuesto.	84
Figura 61. Plan de financiamiento.	88
Figura 62. Carta Gantt.	89

1. Propuesta de tema y contexto.

Con base en los álbumes de láminas, el siguiente proyecto se centra en generar un modelo educativo transmedia que utilice este recurso para la adquisición de contenidos (aprendizaje) a través de una lectura participativa, gamificada y en comunidad.

Para esto, es necesario entender que el trasfondo de diversos actos de consumo en la sociedad es la entretención, con distintas soluciones que buscan satisfacer ese deseo o necesidad (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023). Si a esto se le suman las acciones de juntar, coleccionar, reunir y, por otro lado, los conceptos de reunión, comunidad y participación, se obtiene entonces un objeto que contiene y promueve lo anteriormente descrito: los álbumes de colección (de láminas, cromos, *stickers*, etc.) y su infinita expansión.

Este objeto, comprendiendo necesidades y deseos de segmentos específicos, genera comunidades que tienen objetivos y un anhelo en común: completar el álbum. Es ahí donde suceden instancias de participación para el intercambio, trueque o permuta de láminas, que se localizan en ambientes del hogar, establecimientos educacionales, espacios familiares, sociales, etc. Es aquí donde no solo ocurre el intercambio de objetos, sino que, de experiencias, vivencias y finalmente se genera un espacio social cotidiano de interacción (Núñez et al., 2023), todo esto promovido (y gatillado) inicialmente por un objeto en formato impreso: el álbum.

El acto de adquirir un álbum de láminas y comenzar a coleccionarlo, permite al usuario la entrada inmediata a un exclusivo grupo. aquellos que también coleccionan ese álbum. En este sentido, el usuario logra ser partícipe de un grupo por un deseo de pertenencia (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023). En Chile, cada generación ha experimentado de distinta forma el consumo de este soporte, y se puede observar que mayoritariamente son los adultos (entre 40 y 60 años), quienes atribuyen a este artefacto variadas cualidades emocionales debido a su experiencia al haber coleccionado alguno de los álbumes publicados en Chile. Pero ¿siempre se ha mantenido la venta y consumo de este soporte en el país? o ¿ha cambiado el modelo o el comportamiento de los usuarios?

Desde las primeras ediciones de álbumes publicados en Chile, durante la década de los años 60 hasta el día de hoy, son miles los álbumes que los chilenos han coleccionado, cada uno con distintas temáticas y públicos objetivos (R. García, comunicación personal, 2 de octubre de 2023). Resulta especial observar como un soporte impreso logra reunir a distintas generaciones dentro de una familia; desde un niño, su padre y su abuelo, situación que ha sido estudiada en la empresa Panini

a través de los álbumes de mundiales de fútbol publicados (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023).

Por lo anterior, resulta importante y necesario estudiar el funcionamiento de este soporte coleccionable, el uso de la gamificación y como, a través de distintas “pruebas y desafíos” logra que los usuarios logren logros en distintos niveles:

- Pequeños (reunir láminas especiales o mosaicos de láminas)
- Medianos (completar una o dos páginas)
- Grandes (álbum completo).

Este objeto genera en el usuario un sentido de pertenencia, en el ámbito educativo, el objetivo propio es que el estudiante va coleccionando para ser parte de una tribu que tiene un objetivo en común: completar el álbum. Resulta una gran oportunidad que este soporte se pueda vincular a contenidos educativos y culturales, que a través de una lectura lúdica se logra la adquisición de este tipo de temáticas, fomentando además distintas respuestas de los alumnos a estrategias didácticas planteadas desde un entorno educativo.

Es por esto, que el proyecto busca comprender cómo funciona este soporte, analizar la historia y realizar un catastro de los publicados en Chile y crear un modelo de uso de este artefacto, promoviendo su uso en ámbitos educacionales y culturales, principalmente vinculado a colegios (con una posible expansión a bibliotecas, librerías y museos).

2. Sondeo y hallazgos de necesidades:

En el marco de la estadía corta, para el siguiente trabajo se realizó un sondeo sobre la utilización del formato “álbum de láminas multimedia” vinculado a contenidos educativos.

Junto a esto, se realizó una serie de entrevistas a los siguientes profesionales que representan un importante mapa de actores expertos:

- **Rodrigo Baos Hidalgo**, (4 de octubre de 2023): Profesor de Historia y Geografía de PUCV, Coordinador Tecnológico y Coordinador Educación en Corporación Municipal de Quilpué, Región de Valparaíso. Chile.
- **Rodrigo Moren Pizarro**, (11 de octubre de 2023): Diseñador industrial y emprendedor social por la Educación, Innovación y Sustentabilidad. Fundador de Librería y Editorial Libro Verde.

- **Richard García Zúñiga**, (2 de octubre de 2023): Periodista especializado en Ciencia, tecnología, medio ambiente, energía y transporte. Coleccionista
- **Raúl Vallecillo**, (21 de abril de 2023): General Manager en Panini Chile S.A. Ingeniero en Marketing y MBA.
- **Fernando Irigaray**, (13 de octubre de 2023): Realizador audiovisual y productor transmedia. Director de Comunicación Multimedial, Maestría en Comunicación Digital Interactiva y Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (UNR).

2.1 Metodología: El sondeo se realizó en formato digital (*Google Forms*) a 60 personas (al 16 de octubre de 2023), se presentaron 16 preguntas, de las cuales nueve corresponden a selección múltiple y siete de desarrollo con el objetivo de dejar espacio a respuestas con las propias palabras de los participantes.

2.2 Universo y muestra (audiencia objetivo): El sondeo se compartió a adultos con y sin hijos, de un rango etario entre los 30 y 60 años. Lo que corresponde a la audiencia objetivo del proyecto. En detalle, de las personas que respondieron el sondeo, los tres primeros lugares se identifican de la siguiente forma: 20 personas corresponden al rango etario de entre 31 y 40 años (34,5%), 27 personas entre 41 y 50 años (46,4%) y cinco personas entre los 51 y 60 años (8,6%).

Con respecto al género, un 51,7% de las respuestas fueron realizadas por mujeres y un 48,3% por hombres.

El estado civil predominante es el casado/a con un 46,6%, seguido de soltero/a con un 31% y un 22,4% se describe en pareja.

Con respecto a la conformación familiar, un 70,7% tiene hijos y un 27,6% no tiene.

2.3 Resultados (necesidad): Algunos de los resultados principales se pueden observar en las siguientes preguntas vinculadas a los distintos dispositivos y formatos en los que se accede a contenidos educativos.

¿Cuáles de los siguientes dispositivos utiliza regularmente para acceder a contenidos educativos? (Puede seleccionar más de una opción)

58 respuestas

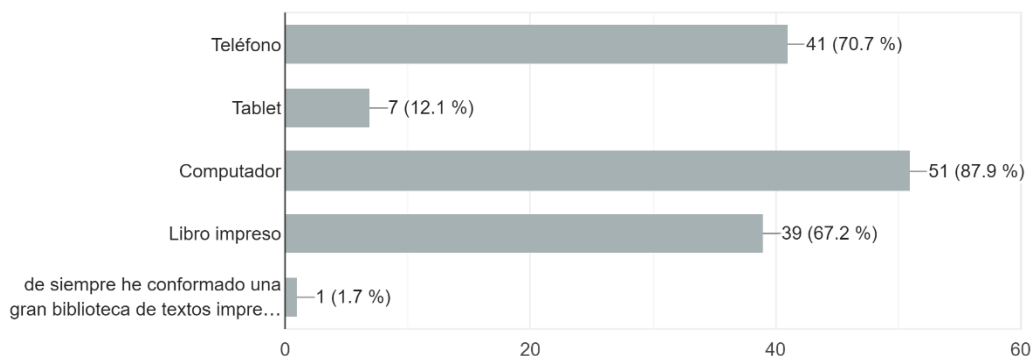


Figura 1. Sondeo realizado en *Google Forms*, pregunta ¿Cuáles de los siguientes dispositivos utiliza regularmente para acceder a contenidos educativos?

Marque a continuación los formatos que en su opinión ayudan al aprendizaje de contenidos educativos (Puede seleccionar más de una opción)

58 respuestas

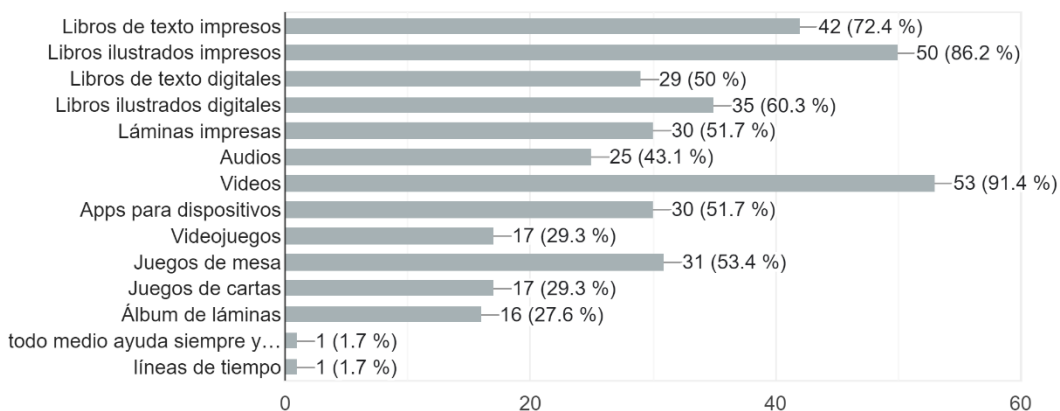


Figura 2. Sondeo realizado en *Google Forms*, pregunta Marque a continuación los formatos que en su opinión ayudan al aprendizaje de contenidos educativos.

Al centrarnos en el territorio donde ocurre la adquisición de contenidos educativos, es decir, la compra o la lectura de ellos. El primer lugar de la respuesta que indica “frecuentemente” corresponde a las librerías. Llama la atención que el lugar menos visitado para acceder a estos contenidos sean la biblioteca y las ferias temáticas.

Lo que refleja que el nivel etario indicado anteriormente prefiere la adquisición por sobre la lectura en un lugar de estos contenidos.

¿Con qué frecuencia visita los siguientes lugares para adquirir o acceder a contenidos educativos?

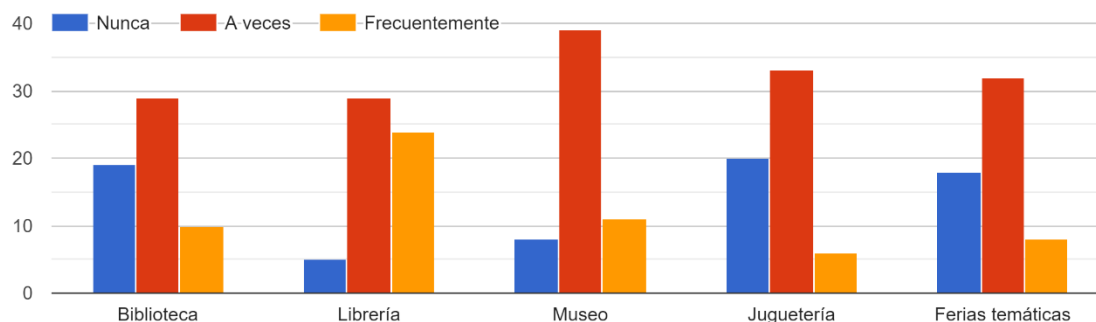


Figura 3. Sondeo realizado en *Google Forms*, pregunta ¿Con qué frecuencia visita los siguientes lugares para adquirir o acceder a contenidos educativos?

¿Ha coleccionado alguna vez un álbum de láminas?

58 respuestas

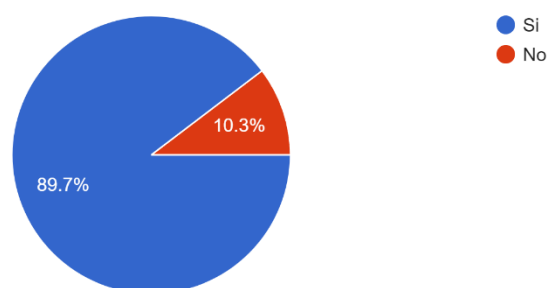


Figura 4. Sondeo realizado en *Google Forms*, pregunta ¿Ha coleccionado alguna vez un álbum de láminas?

Luego de la pregunta “¿Ha coleccionado alguna vez un álbum de láminas?”, a quienes respondieron que sí (52 respuestas) se pregunta “¿Cuál fue su experiencia?” Lo que resulta en la siguiente nube de palabras que muestra los principales conceptos asociados a esta actividad.

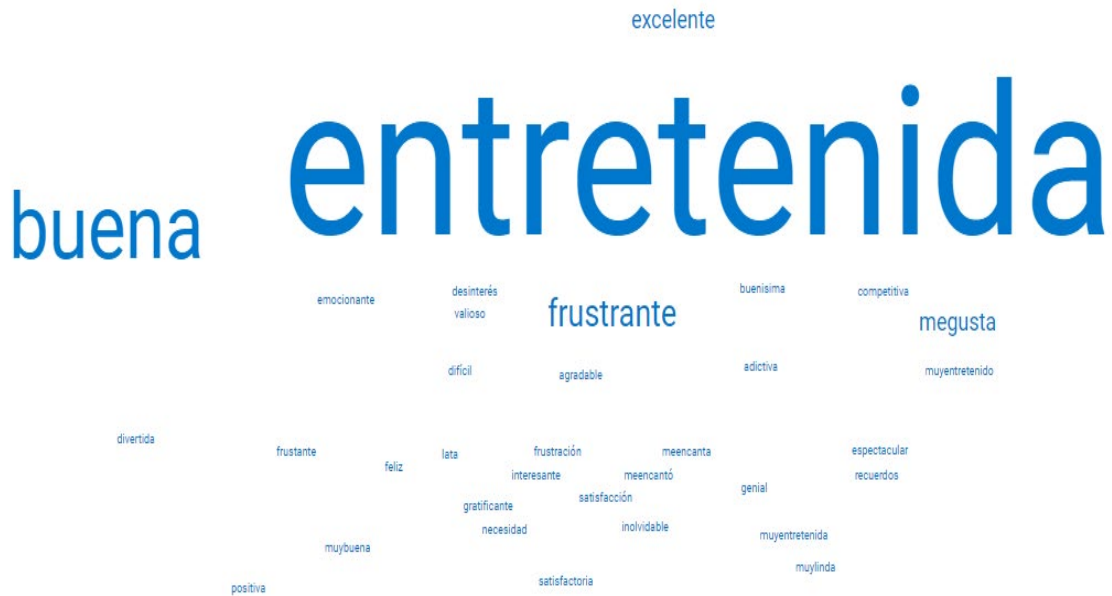


Figura 5. Nube de palabras con los conceptos más repetidos en las respuestas de la pregunta ¿Cuál fue su experiencia?

En este punto cabe destacar que si bien los conceptos principales son “entretenida” (16) y “buena” (7), también se destaca el concepto “frustrante” (5), el que indica producto de lo difícil de completar un álbum de láminas. El concepto frustrante se ubica siempre junto a conceptos como entretenida o buena, antecedido por un “pero” (Ejemplo: (sic) me gustó, fue entretenido pero frustrante ya que nunca logré completar uno).

Luego, se pregunta “¿Qué emoción asocia al recuerdo?”, siendo las seis primeras emociones positivas (alegría, felicidad, nostalgia, emoción y satisfacción) y dos conceptos negativos como “frustración” y “ansiedad”.



Figura 6. Nube de palabras con los conceptos más repetidos en las respuestas de la pregunta ¿Qué emoción asocia al recuerdo?

Frente a la pregunta “Según su experiencia ¿Qué tipo de contenidos o temáticas se utilizan actualmente en los álbumes de láminas?” la mayoría lo asocia a temáticas de fútbol, películas y dibujos animados.

En la pregunta “Si en la actualidad se utilizaran los álbumes de láminas para el aprendizaje de contenidos educativos y culturales, ¿estaría dispuesto a adquirirlo y coleccionarlo? ¿Por qué?” un 72% (42 respuestas) responde que sí, e indica entre las razones lo siguiente (se indican respuestas sin editar, sic):

- Si lo compraría para conocer la experiencia y compartir con mis niños en el llenado del libro
- si tuviera niños pequeños indudablemente que lo adquiere, pero por otro lado si la temática cultural fuera atractiva también lo haría.
- Si, creo que hoy, más que nunca, necesitamos reencantar a los y las estudiantes
- Si, creo que la educación debe considerar la gamificación para tener experiencias educativas significativas y positivas.
- Si, de todas maneras, porque es un soporte muy dinámico y entretenido
- Sí, dependiendo de la temática
- Sí podría adquirir, dependiendo de la calidad del contenido y que tenga una versión digital también.
- sí, es didáctico
- Si, es una actividad entretenida y didáctica para enseñar y generar concentración
- Si, es una forma distinta y llamativa de aprender.
- Si, el formato nuevo que encuentro no ha sido explorado.

- Sí, Instrumento para coleccionar en familia.
- Si, Me parece una buena forma de ir aprendiendo y mostrarlo a lxs niñxs
- Si, para aprender
- Si, para que sea un objeto familiar de apoyo a las futuras generaciones familiares
- si, para tener referencias
- Sí, porque aprender jugando es entretenido
- Si, porque ayudaría al aprendizaje
- Sí, porque los niños aprenden mucho al respecto.
- Si, porque me interesa contar con más y distintas herramientas educativas, ya que me dedico a enseñar.
- si, porque me parece una buena didáctica de aprendizaje
- Si, porque sería una forma distinta de aprender
- Si, porque un álbum genera interés y al ir completándolo, a la vez vas leyendo y revisando y esa información queda en tu memoria, sin darte ni cuenta. Sería estupendo.
- Si, se mezcla lo educativo con lo entretenido
- Sí, sería un producto interesante y que, insisto, no es algo que haya visto o recuerde. Sería interesante coleccionar y aprender a la vez.
- si, una buena herramienta
- Sí. Para fomentar la educación.
- Si. Pero me gustaría que las láminas vinieran por tramos del álbum. Así si o si lo completamos
- Si. Por tenerlo (objeto) y porque se lo regalaría a algún familiar en edad escolar.
- Sí. Porque me gusta aprender.
- Sí. Porque relacionaría educación y entretenimiento al mismo tiempo.
- Sí. Porque sería una oportunidad de que mi hijo conozca y aprenda contenidos, a la vez que se divierte.

Frente a la pregunta “¿Cree que un álbum de láminas educativo puede promover la participación entre miembros de una familia, amigos y grupos de personas? ¿Por qué? ¿Cómo?” Un 91% de las respuestas es “sí”. Entre las que se destacan las siguientes respuestas (se indican respuestas sin editar, sic):

- si, porque trae recuerdos a los adultos y motiva a las nuevas generaciones
- Si, son instancias para agrupar personas y compartir experiencias
- Si porque se genera una conversación y/o dinámica respecto al álbum y sus laminas
- Y los álbumes del mundial y de otros deportes son coleccionados en familia, quizás muy promovido desde mi inquietud
- Si es sobre un tema que logre captar la atención y a un costo moderado
- Genera nexos de amistad y compañerismo / competencia.
- si, generando espacios de conversación
- Si porque podemos pegar entre todos las láminas e intercambiarlas
- Completamente. Un actividad participativa y emocionante genera sin duda aprendizajes significativos
- Si, las temáticas o tendencias permiten el involucramiento de las redes de amigos o familia en actividades lúdicas o entretenidas. Pienso que, por medio de una *app*, un videojuego
- Si, porque se generan oportunidades para explicar o aprender en conjunto.

- Si, por interés en común y por posibilidad de intercambiar láminas.
- Si, se completa el álbum en grupo, es participativo
- Si, absolutamente, se genera una comunidad, intercambiando láminas, comparando álbumes y generando conversación en torno al tema.
- Si,
- Sí, si se hace popular el álbum sería más fácil la interacción con el intercambio de láminas con los amigos y los padres podrían estarían más involucrados ayudando con la colección.
- si todos aportan a su colección puede ser una actividad enriquecedora
- Sí, ya que los grupos de personas pueden unirse para coleccionar e ir viendo qué elementos están aprendiendo o explorando en el álbum.
- si, porque una de las particularidades que tienen los álbumes es que tienen a involucrar a varios miembros en la colección
- Si, ayuda a la relación social entre las personas, además de fortalecer vínculos. Creo que se genera una participación similar a. cuando los libros son tratados a través de lectura compartida
- Es mas de diversión y el acceso a láminas a veces es engorroso
- Si. Puede facilitar el intercambio de preguntas y respuestas en torno a la temática del álbum.

3. Planteamiento del problema.

El problema público que viven las sociedades posmodernas, en particular las juventudes y la niñez, es la transformación en sus hábitos de consumo informativo que impacta en el pensamiento crítico (Sartori, 1998). La infoxicación y la acelerada vida social en redes sociales, requiere nuevas estrategias para lograr resultados de aprendizajes adecuados en hábitos educativos y lectoría (Bravo, 2023).

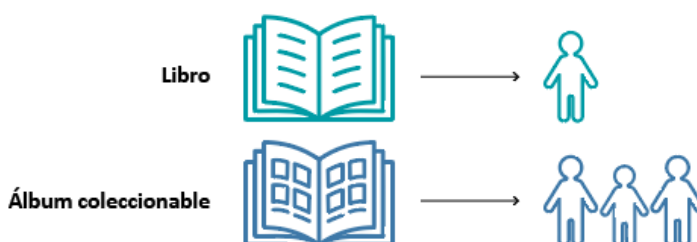


Figura 7. Lectura de libro y de álbum coleccionable.

Actualmente se puede observar que el tipo de experiencia de lectura que ocurre al leer un libro aún sucede de forma unidireccional: desde el libro al lector y que en la mayoría de los casos se concentra en un solo individuo (espectador pasivo). Frente a esto, se evidencia un uso mayoritario de medios tradicionales en los establecimientos educacionales, medios que generan experiencias pasivas y de orden básico de pensamiento, lo que se refleja en los estudios de lectura y comprensión (Ver detalle en sección 8.2.2 Macroentorno, Dimensión

Social/cultural). Por otro lado, existe el soporte de tipo álbum coleccionable de láminas, en que la acción de coleccionar no solo ocurre en el espacio del individuo, sino que se expande a un ámbito de la familia, amistades, conocidos que comparten este artefacto llamado álbum, es decir, comunidades (usuarios activos).

Es en este objeto, donde se puede observar una pérdida de contenidos de tipo educativos, sociales y culturales. En una gran mayoría se evidencia que las temáticas recurrentes utilizadas en la actualidad en este soporte corresponden a franquicias de películas, series de televisión, dibujos animados o mundiales de fútbol.

Pero ¿en qué momento se dejaron de lado estas temáticas? ¿En qué momento el objeto coleccionable llamado álbum, dejó de ser un objeto educativo? ¿Por qué no se utiliza este objeto en la educación?

Al mirar hacia 40 o 60 años atrás, se puede vislumbrar el panorama de las temáticas en los álbumes publicados en Chile durante las décadas de los 60 hasta los años 90, publicaciones que sí utilizaban temáticas culturales y educativas, entre las que se encuentran álbumes icónicos como: “Historia de Chile” de Mundicrom (1968), “Flora y fauna” de Mundicrom (1975), “Flora y Fauna de Chile” de Artecrom (1980), “El Cuerpo Humano” de Artecrom (1990) y “Bellezas de Chile” de Copesa (1994).



Figura 8. Álbumes de láminas de temáticas culturales y educativos (Archivo personal).

Se puede dilucidar una respuesta a esto a través de un estudio (análisis propio) realizado a 235 álbumes de láminas de distintas empresas nacionales, entre las que se cuentan álbumes publicados desde los años 60 hasta la actualidad. Este estudio considera empresas en actual funcionamiento (Panini) e históricas como Salo, Codarte, Mundicrom y Artecrom. En la siguiente gráfica (Figura 9) se presentan la cantidad de álbumes según temática específica, y es aquí donde se puede observar un aumento de temáticas como fútbol, películas, series y dibujos animados y una disminución de temas culturales y educativos.

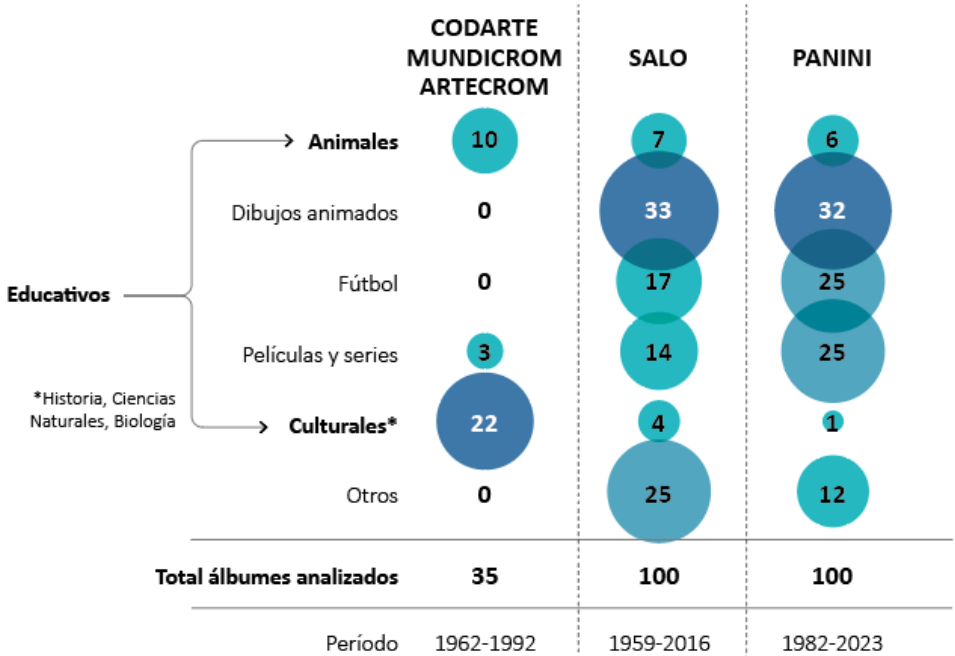


Figura 9. Análisis a temáticas de 235 álbumes publicados en Chile (Investigación propia).

Como se observa, el uso del álbum de láminas se ha mantenido en el tiempo y es relevante identificar que este artefacto tiene un gran potencial si se utiliza para fomentar a través de una lectura lúdica, dinámica y didáctica la adquisición de contenidos culturales y educativos. Sobre todo, hoy en día en que las tecnologías como realidad aumentada y el uso de aplicaciones permiten expandir la lectura (Albarello, 2019) desde un formato impreso a nuevas plataformas que suman elementos de comunicación como video, animación y audio. Creando entonces un entorno transmedia para presentar los contenidos. Como lo define de forma muy completa Scolari (2013) “las NT (narrativas transmedia) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos,

teatro, etc.)". Y deja en claro que las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro, sino que cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo y lo interesante está en identificar, a través de sus diferencias, como cada uno de ellos aporta de distinta forma al mundo narrativo (Scolari, 2013).

Además, permite promover y potenciar espacios de convergencia social, generar comunidades que tienen en común un objeto coleccionable y un objetivo, completarlo. Es en este acto, en la búsqueda de este fin mayor que existe un espacio para promover la interacción social, sobre todo en un mundo cada vez más solitario y digitalizado.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Generar un modelo educativo transmedia que utilice como base permanente el objeto álbum coleccionable para la adquisición de contenidos (educativos y culturales) a través de una lectura participativa, gamificada, en comunidad y que permita la creación propia.

4.2 Objetivos específicos

- Crear un modelo de trabajo para aplicar de forma permanente en publicaciones educativas fomentando una cultura de colaboración, confianza y sentido de pertenencia entre juventudes
- Incorporar al artefacto estrategias de gamificación para la obtención de contenidos de manera *off* y *online* mediante instancias de participación entre distintas generaciones (alumnos y docentes) que permita además la creación de contenidos propios.
- Expandir la experiencia a través de estrategias de relación entre objeto y sujeto, directas e indirectas
- Fomentar el acto comunicativo transgeneracional (educadores y familias) y entre usuarios del objeto (comunidad)
- Construir un espacio de creación propio de los alumnos, que en comunidad y trabajo en equipo pueden crear su propio álbum.

5. Marco Teórico

Se identifican cinco importantes conceptos a trabajar (artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje), los que construyen la base teórica del proyecto y permiten el diseño y construcción del universo transmedia.

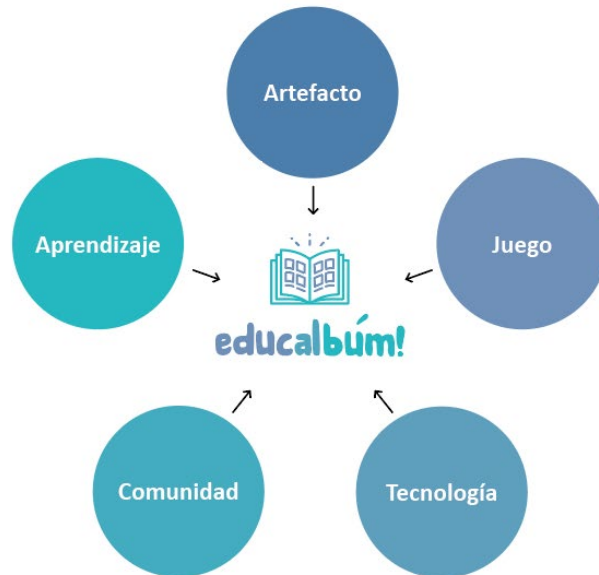


Figura 10. Diagrama conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje).

5.1 Artefacto

Es un objeto que motiva el viaje del lector a través de los distintos retos y logros para la obtención de recompensas, que actúa como eje principal (troncal) de las distintas plataformas (*online* y *offline*) utilizadas.

"El papel fundamental del objeto es resolver o modificar una situación mediante un acto en el que se le utilice (raíz de las palabras utensilio y útil). Este aparece -y es ya un primer sentido- como mediador entre el hombre y el mundo" (Moles, 1975, p. 15).

Es el objeto, como lo indica Moles (1975), un mediador, es el encargado de gatillar y comenzar la experiencia, es a partir de este objeto impreso (álbum coleccionable), desde el cual se da paso a estrategias de gamificación, de desafíos y premios o refuerzos, a actos de interacción y participación en los sujetos definidos como usuarios y lectores.

El siguiente proyecto no trata de crear un nuevo objeto, sino que busca conectar un objeto existente y conectarlo de forma permanente con la educación, con el objetivo de generar una superposición o intersección que crea finalmente un nuevo espacio de creación. Dotándolo además de una temporalidad permanente de uso, en que se utilice este formato de forma periódica para fomentar y adquirir distintos contenidos en el aula. Esto último,

se puede observar que no ocurre en los soportes actuales de álbumes, en los que predominan temáticas contingentes asociadas a series de televisión, dibujos animados, películas y fútbol.

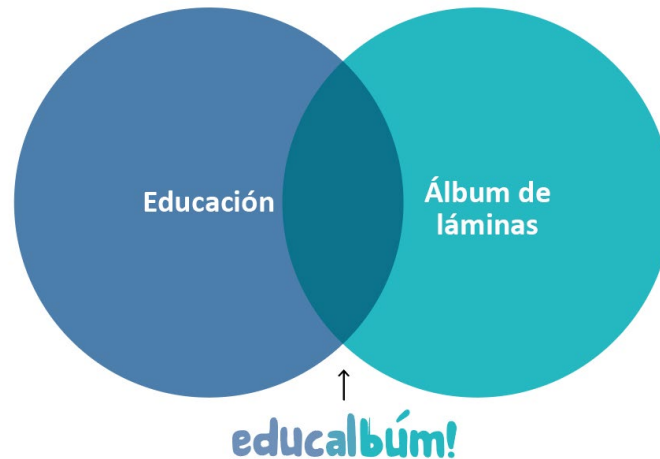


Figura 11. Diagrama de Venn. Educación + Álbum de láminas.

Esta transformación del objeto se define como un acto de apropiación, que ocurre al seleccionar un objeto entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica (Bourriaud, 2004).

Es en la utilización de este objeto donde se identifican dos sentidos de pertenencia, por un lado, la pertenencia a un grupo social, ser parte de una comunidad que tiene un interés en común (propio o guiado por un tercero, como los educadores o profesores) y, por otro lado, el sentido de propiedad por sobre el objeto mismo.

"La cotidianidad introduce la dimensión sociológica en lo inmediatamente vivido, ante todo mediante la transformación de los objetos en bienes, en sujetos de deseos con una función de portadores de signos y de exponentes sociales" (Moles, 1975, p. 15). En este sentido, Vallecillo (2023) indica lo siguiente que existe este deseo de juntar, coleccionar, y hacerse partícipe de algo y propietario de algo. "Y, en el caso del álbum, a diferencia del libro, la lectura de un libro es una experiencia unipersonal, porque es muy personal en definitiva decir como yo interpreto y como razono lo que estoy leyendo. En el caso del álbum te permite generar este tema de interacción y comunidad, entonces yo tengo este producto Y me permite a mi conectarme con mi amigo, mi primo, mi papá, mi abuelo, etc. se va a provocar este tema

de generar comunidad” (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023). Un ejemplo claro, se puede ver en los álbumes que presentan temáticas infantiles (Álbumes Hello Kitty, Unicornios y El mundo de los animales de Panini publicados en 2023), los que utilizan al comienzo del álbum la frase: “Este álbum pertenece a_____”.

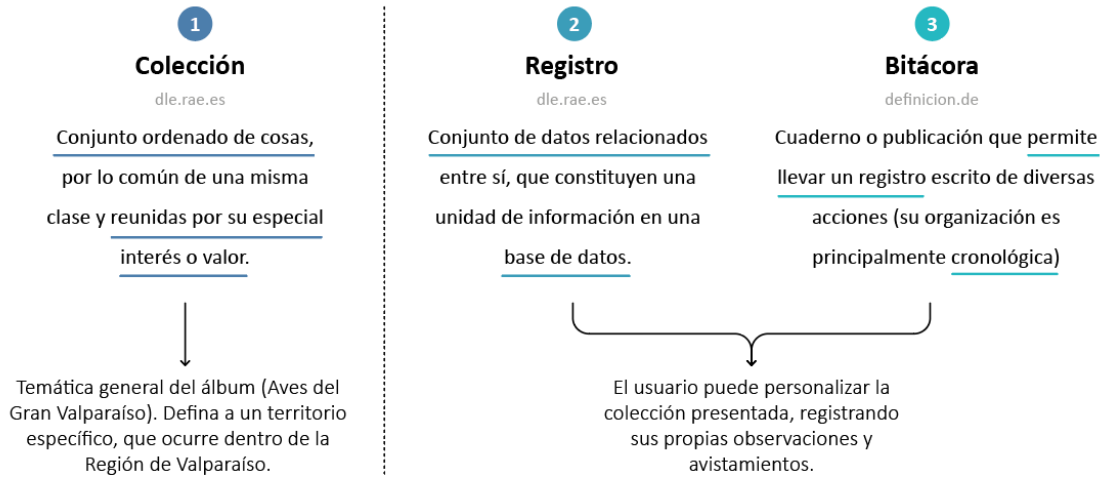


Figura 12. Conceptos (colección, registro y bitácora).

Es posible, comprender, entonces, este artefacto coleccionable como un gatillante de interacciones entre quien lo utiliza y como en este acto modifica el objeto mismo, hay entonces un juego de tensiones en que la intervención del sujeto logra transformar el objeto, y el objeto transforma al sujeto, lo afecta, logrando una acción creativa que puede suceder de forma accidental, preparada o planeada, lo que resulta en una actividad creadora (Roldan, 2015). Se da entonces una mutua afectación comprendida por los objetos, los sujetos y el contexto se dimensiona en la medida que se establece una multi-temporalidad (ejercicio en el que se mezclan situaciones sincrónicas y asincrónicas), de relaciones, una intersubjetividad (entendida como la homologación conceptual general conciliada por varios sujetos frente a una materialidad), y la inter-objetividad (como la relación de los sistemas objetuales) mediadas por una situación de convivencia (Roldan, 2015, p. 65). Existe una mutua afectación entre objeto y sujeto, por ejemplo, en la lectura de un libro, si este es impreso, entonces la relación de este objeto y su contenido ocurre se forma directa con el lector; no así si el libro existe en formato digital, ya que la relación que establece el lector no es con un libro, sino que con un dispositivo electrónico (*tablet*, teléfono o computador). Es entonces una relación indirecta entre el objeto inicial “libro”, ya que se ve interrumpida por un intermediario (dispositivos electrónicos). Existe entonces una mayor relación entre objeto y sujeto cuando se conserva la materialidad

propia del artefacto, promoviendo una mejor experiencia de lectura y apropiación del objeto mismo, es decir: estoy leyendo “mi” libro. Al hablar de relación entre el objeto y el sujeto (usuario), esta experiencia ocurre en dos ámbitos, el privado y el público, y se centra en como sucede la relación directa del usuario con las distintas plataformas. El ámbito privado comienza con la relación directa con el material impreso, el que promueve la personalización de este a través de estrategias como escribir el nombre del usuario, actividades como pintar, recortes, pegar láminas, juegos, espacios para dibujos y para anotaciones, todo esto crea un objeto único que es propio del usuario, es decir, un objeto personal. En este sentido, son los conceptos bitácora, registro y colección los que invitan al usuario a hacer propio el objeto, en un acto de apropiación y participación con entre sujeto y objeto. Por otro lado, este espacio se expande forma pública a través de una aplicación donde se puede realizar una bitácora de colección digital y que se puede compartir con distintos usuarios, generando de esta forma comunidades digitales, rankings de usuarios, y que permite a los usuarios elegir si desean utilizar su identidad real o un alias. El proyecto permite la movilidad (del usuario) entre los dos ámbitos.

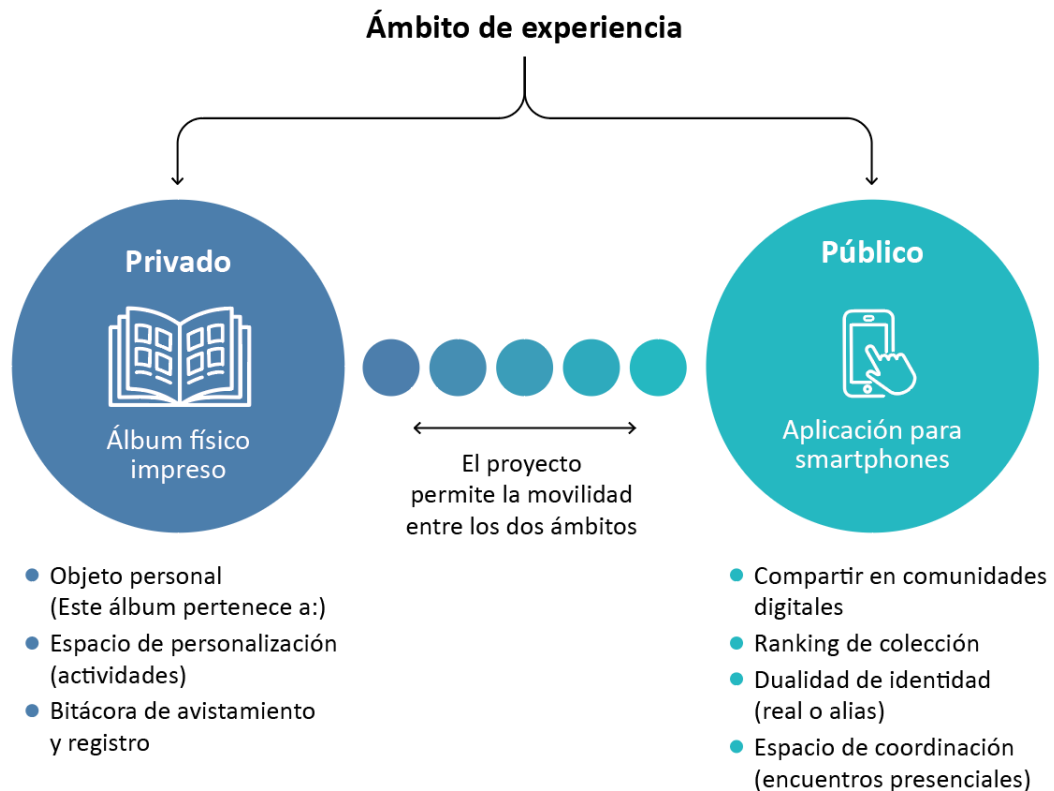


Figura 13. Diagrama ámbito de experiencia (privado y público).

5.2 Juego

La metodología de gamificación se incorpora a un objeto que utiliza distintas plataformas con el objetivo final de la adquisición de contenidos por parte del lector.

Primero que todo, ¿Qué se entiende por gamificación? Como lo definen Beltrán, Rivera y Maldonado (2018): "consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del juego a la educación que estimulan y hacen más atractivo el aprendizaje". Es importante observar que el espacio de cotidianidad educativa que ocurre y existe en los establecimientos educacionales permite integrar la gamificación diariamente "por los profesores con el ánimo de transformar sus métodos de enseñanza y estrategias educativas. Esta herramienta apoya y motiva al ámbito educativo dentro y fuera del aula" (Beltrán et al., 2018, p. 98). Como lo indican también los autores: "La gamificación genera retroalimentación oportuna a los estudiantes, proporciona información al docente y fomenta la relación entre compañeros. Por otro lado, mejora el aprendizaje, motivando a los estudiantes a participar ampliamente en clases" (Beltrán et al., 2018, p. 98). Al vincular el juego con este artefacto, aparecen distintas estrategias que han sido utilizadas desde el ámbito comercial, y que en el territorio de la educativo deben utilizarse con cuidado, evitando conceptos anteriormente descritos como "frustración", "cansancio" y "ansiedad". Sobre esto, un punto importante, como lo indica Fernando Irigaray, es construir un sistema de universo finito, donde sí sea posible completar el álbum, pero no de forma simple (láminas repetidas y especiales), en esto radica que este sistema sea lúdico (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023). Es decir, se debe equilibrar el uso de desafíos, promesas establecidas en el propio objeto para que efectivamente las metas sean alcanzables y realizables.

Un ejemplo es lo que realizaron en el proyecto "De Barrio Somos" (2018), donde utilizaron este objeto con el objetivo de incentivar el intercambio y que tiene como consecuencia (positiva) la sociabilidad: "Se utilizó un formato ya asociado al fútbol, a los clubes. Este soporte incentiva el intercambio y recupera el juego de antaño, no solo se completa comprando muchos sobres (modelo que ocurre el día de hoy), sino que era necesario el intercambio, el juego, incentiva entonces la sociabilidad" (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023).

El uso de láminas repetidas (de forma calculada y predeterminada en la distribución), así como también el uso de láminas especiales y difíciles, aquellas que "nunca salían" promueven la construcción de un reto y un desafío para los usuarios. Irigaray comenta "Frente a un actual modelo de lo "fácil", donde es posible completar un álbum solo al comprar muchos sobres de figuritas, los álbumes de antes significaban un esfuerzo, y es así como

este objeto trabajaba entonces lo lúdico. No entregando todas las láminas juntas, sino que a través de una entrega fraccionada que incluye aquellas repetidas” (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023).

5.3 Tecnología

El uso de plataformas, soportes y tecnologías tienen el objetivo de incentivar y fomentar la lectura de contenidos y la participación de individuos en comunidad (Albarello, 2019).

Las nuevas tecnologías deben utilizarse con el objetivo de fomentar en los estudiantes el interés y motivación para lograr generar y completar distintas actividades. Las nuevas estrategias fomentan la educación del estudiante, motivan la participación constante, permiten transformar las actividades aburridas en divertidas y finalmente simplifican las tareas difíciles permitiendo un buen desenvolvimiento en el aprendizaje. “En la educación, la gamificación está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional. (Lozada-Ávila, 2018)”. Entonces como también lo menciona Vallecillo (2023), es necesario aplicar algo de tecnología que le permita (al lector/usuario) no disgregarse del mundo que conoce o con el que se conecta diariamente y mejor manera (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023).

Como Jenkins (2003) lo describe, “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”, es entonces necesario, identificar el aporte que distintos medios y plataformas tienen para lograr los objetivos que vinculan al usuario con la lectura, participación, interacción y adquisición de contenidos a través de un ambiente lúdico.

La tecnología tiene un especial protagonismo, ya que permite expandir sensorialmente los contenidos presentados como primera plataforma el impreso. Para el siguiente proyecto se considera el uso expandido de una aplicación para dispositivos electrónicos, con elementos como videos y sonido, además del uso de realidad aumentada (RA). Sobre esto, se puede comprender que cada una de las tecnologías busca complementar, completar y expandir los contenidos. “La información virtual se añade a la información física ya existente expandiendo el mundo, solapando una parte sintética virtual a lo real, incluyendo información digital e interacciones que se concretan digitalmente sobre el mundo real. Esto se logra a través de distintos dispositivos” (Lovato, 2019).

5.4 Comunidad

Instancias de participación que permiten una lectura compartida de contenidos a través de actividades relacionadas a la temática presente en el álbum coleccionable.

¿Dónde ocurre la acción de lectura y participación con este objeto? Al enfocarlo en temáticas educativas, la acción ocurre en un espacio de cotidianidad educativa. La cotidianidad se entiende como un espacio en continua construcción donde los individuos desarrollan acciones de organización y reorganización del entorno para satisfacción de sus necesidades (Núñez et al., 2023, p. 126).

Es en este espacio en que ocurre una acción creadora, guiada por docentes quienes estructuran el camino del aprendizaje y definen las metodologías de convivencia en función de los objetivos finales de adquisición del aprendizaje. Esta acción se logra al identificar el territorio donde se desarrolla, el entorno en el que van a ocurrir los actos de interacción entre individuos, en función de este proyecto, es la sala de clase, el colegio y espacio de estudio, son en estos espacios de cotidianidad vinculado a la educación donde se sitúa la acción. “El desarrollo de la vida social del ser humano se desenvuelve en la participación permanente de la cotidianidad” (Núñez et al., 2023).

Asimismo, “Todos los seres humanos que hacen parte de la sociedad transitan necesariamente por escenarios cotidianos, donde se ponen en marcha las costumbres y como manifestación material moran objetos contenedores de cultura. Es así como la intervención se centra en la interacción, en la medida que cualquier relación de uso significa una afectación mutua y que resulta en una actividad creadora” (Roldan, 2015, p. 102).

5.5 Aprendizaje

Las distintas metodologías acompañan y dirigen al lector al objetivo final del proyecto: la lectura y comprensión de la temática presentada.

Al momento de utilizar este tipo de objeto, es necesario comprender el significado y valor de la existencia de los objetos en la vida de los individuos (Núñez et al., 2023, p. 127). Es entonces vital entender que el objeto a trabajar tiene un estado duplicado, en el que existe como contenedor (material educativo) y receptor (acción de los lectores). Al mismo tiempo, “En la intervención, entendida como un nivel complejo de afectación consciente para la apertura de los sentidos y que abre campos de significación compleja, resultan tensiones predominantes, una relación de afectación que se dinamiza en la medida que se cede y gana terreno, que se

logran transformaciones físicas y emocionales, en la medida que se logra expandir por significación la corporalidad matérica que les establece” (Roldan, 2015, p. 44).

Por tanto, “Detrás de todas las prácticas de intervención debe existir un juego de tensiones tendiente a comunicar, expresar o manifestar una idea, un mensaje o un referente. No se logra intervenir sin transformar, lo que hace de las prácticas un acto poético que se resume en la acción creativa accidental, preparada e imprevista que resulta de la afectación del sujeto al relacionarse con los objetos” (Roldan, 2015).

Ocurre entonces, producto de la suma de los anteriores cinco conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad, y aprendizaje), un todo sistémico que permite acciones como: interactuar, intervenir, relacionarse y finalmente crear.

Creación de álbum propio

Este último punto, la creación, se da en un espacio de aplicación de los contenidos aprendidos y observados, y que permite incorporar en una acción realizada por los estudiantes de un curso todos los conceptos anteriores.

Como punto de partida, quien gatilla la experiencia es el álbum impreso, es quien en un primer lugar entrega los contenidos, luego a través de actividades en terreno (in situ), los alumnos realizan la recopilación de material en formatos de audio, video, dibujos, anotaciones, etc. Y finalmente, a través de plantillas prediseñadas, los alumnos pueden crear entonces su propio álbum de láminas, en un trabajo colaborativo entre los estudiantes junto con sus profesores. Creando entonces su propio artefacto (en formatos impresos u online).

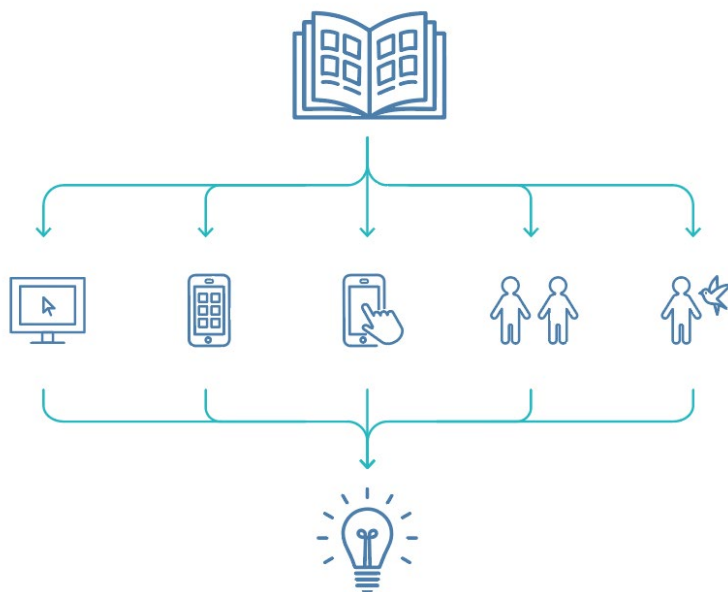


Figura 14. Diagrama del sistema de interacción para la obtención de contenidos.

Trasposición de generaciones

Este artefacto, se considera entonces como gatillante de una experiencia de lectura compartida (transgeneracional), es por esto por lo que, si bien parte importante del público son los niños y jóvenes, son finalmente los adultos, padres y educadores, quienes adquieren estos objetos para consumo propio, para sus hijos, familia o de forma compartida. Son quienes toman la decisión de entregar estos objetos a sus hijos, familiares y alumnos, son responsables de la selección de este tipo de material.

Para ejemplificar lo anterior, algunas de las respuestas del sondeo realizado dan como resultado que la edad promedio se ubica entre los 30 y 50 años, evidenciando que la mayoría de este grupo etario (89,7%) han coleccionado alguna vez un álbum de láminas. Al preguntarles cuál es la experiencia que recuerdan de esa acción, las que más se repiten son alegría, nostalgia, felicidad, asombro y un contraste entre satisfacción o frustración (dependiendo de si lo completaron o no). Es decir, este público objetivo ya cuenta con una carga emocional asociada al objeto.

Este proyecto se orienta entonces a aquel público objetivo que ya asocia distintas emociones positivas a este objeto y que considera que un álbum de láminas con contenidos educativos ayuda a promover la participación entre miembros de una familia, amigos y grupos de personas (97% del total). Es decir, consideran que, al adquirir este objeto, se crea un espacio transgeneracional de lectura e interacción compartida. Y buscan transmitir aquellas emociones y experiencia que les sucedieron al coleccionar álbumes de láminas a generaciones más jóvenes.

6. Marco de Referencia.

6.1 Análisis a la industria

Lo que resulta importante de observar es la pérdida de contenidos de tipo educativos y de temáticas sociales incorporadas a este dinámico soporte, los álbumes de láminas. En una gran mayoría se puede observar que las temáticas recurrentes utilizadas en la actualidad en este soporte corresponden a franquicias de películas, dibujos animados o mundiales de fútbol y solo en algunos casos puntuales

Al mirar hacia 40 o 60 años atrás, se pueden identificar casos de álbumes publicados en Chile (principalmente en la década de 1960) que utilizaban temáticas culturales y educativas, como por ejemplo álbumes icónicos como “Historia de Chile” de Mundicrom (1968), “Flora y Fauna” de Mundicrom (1972), “Flora y Fauna de Chile” de Artecrom (1980) y uno de los últimos ejemplos: “Bellezas de Chile” de Copesa (1994) (R. García, comunicación personal, 2 de octubre de 2023).

¿En qué momento se dejaron de lado estas temáticas? ¿En qué momento el objeto coleccionable llamado álbum, dejó de ser un objeto educativo?

A través de distintas entrevistas con coleccionistas y personas vinculadas a este rubro, se puede identificar una masificación de temáticas de entretenimiento, principalmente asociadas a dibujos animados y películas a partir de los años 80 y 90 (R. García, comunicación personal, 2 de octubre de 2023). Se puede observar como el álbum ha acompañado a los contenidos presentados principalmente en la televisión, de esta forma se han publicado ediciones vinculadas a dibujos animados como: Los Transformers (Edialbum, 1986), Sailor Moon (Salo, 1997), Dragon Ball (Salo, 1997), Caballeros del Zodiaco II (Salo, 1996). Y más tarde, principalmente en los años 2000, publicaciones vinculadas a programas de televisión como: WWF (Salo, 2001), Axé Bahía (Salo, 2002 y 2003), Machos (Panini, 2003), Yingo (Panini, 2008) y Reality 1810 (Salo, 2009).

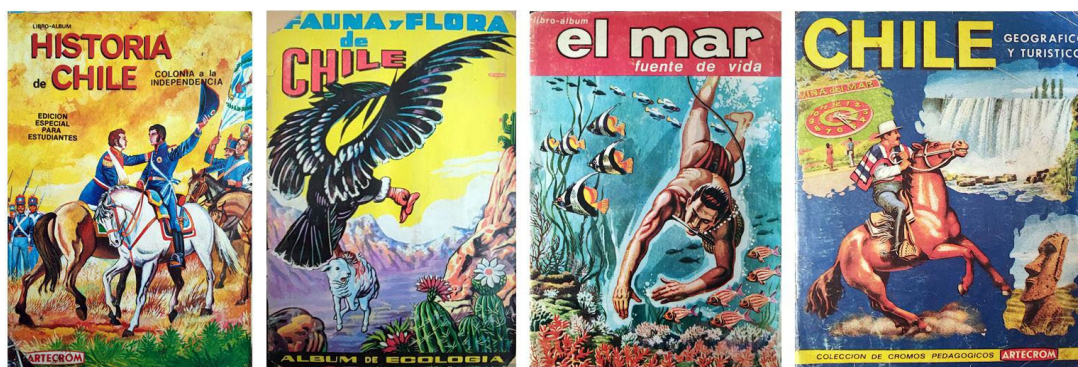


Figura 15. Imágenes de distintos álbumes de colección (Archivo personal).

Este artefacto tiene un gran potencial si se utiliza para fomentar a través de una lectura lúdica (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023), dinámica y didáctica la adquisición de contenidos culturales y educativos. Sobre todo, hoy en día en que las tecnologías como realidad aumentada y el uso de aplicaciones permiten expandir la lectura desde un formato impreso a nuevas plataformas que suman elementos de comunicación como video, animación y audio.

Además, permite promover y potenciar espacios de convergencia social, generar comunidades que tienen en común un objeto coleccionable y un objetivo, completarlo (R. Baos, comunicación personal, 4 de octubre de 2023). Es en este acto, en la búsqueda de este fin mayor que existe un espacio para promover la interacción social, sobre todo en un mundo cada vez más solitario y digitalizado.

Al observar la gamificación en el ámbito de la educación, no solo se puede aplicar directamente en el aula, sino que es a partir de distintos objetos a través de los cuales, tanto educadores como los propios alumnos adquieren contenidos a través del acto de coleccionar (R. Baos, comunicación personal, 4 de octubre de 2023).

6.2 Tendencias propias de la industria a la que pertenece el proyecto.

Álbum de láminas “Dinosaurios” (Big Bang Copag, 2022, Chile)

Este álbum, realizado por la empresa de origen chileno (Big Bang, 2008) y que durante 2020 se transforma en Big Bang Copag, al formar parte del grupo internacional Cartamundi.

Esta publicación se destaca por ser un álbum que utiliza una aplicación (IOS y Android) que permite acceder a contenidos con realidad aumentada (RA) a través de algunas láminas especiales (no se indica bien cuáles láminas, por lo que era sorpresa descubrir que láminas permiten RA).

Este álbum es un buen ejemplo del uso de distintas plataformas para la entrega de un contenido, en este caso se puede identificar que el contenido es universal y amplio; esto se puede encontrar en la mayoría de las publicaciones de tipo cultural, que en general utilizan temáticas generales, existiendo un espacio entonces para los contenidos nacionales.

El funcionamiento de la aplicación se realiza sin problemas luego de la descarga, es de rápido uso y los objetos 3d junto con tener animación, cuentan además con sonido. En general es un álbum muy completo, con mucha información y utiliza una diagramación clásica de álbum junto a láminas de tamaño promedio: 6 x 8 cm.



Figura 16. Álbum de láminas “Dinosaurios” (Big Bang Copag, 2022, Chile).

Álbum de láminas “Eclipsados” (Explora, 2019, Chile)

Este es un álbum de entrega gratuita, realizado por el programa Explora de CONICYT, destinado a niños desde Educación Parvularia hasta cuarto básico.

Esta publicación cuenta con 36 páginas y un total de 45 láminas coleccionables.

Como lo definen en el propio sitio web de Conicyt: los contenidos están alineados con el currículum de estudios: todas las actividades prácticas están diseñadas para trabajar en el aula, disponiendo además de videos y orientaciones pedagógicas.

Para este proyecto se realizaron 200 mil ejemplares del álbum y un millón 200 mil sobres, los que estuvieron disponibles a lo largo de todo Chile para ser distribuidos en establecimientos educacionales, especialmente en escuelas públicas. Para acceder a este material, se indica que los profesores interesados debían ingresar a www.albumexplora.cl (sitio no en funcionamiento actualmente) y registrarse como usuarios.

Lo interesante de este proyecto, es que, junto con la entrega del álbum, el proyecto solicita a los profesores que deben enviar evidencias de cómo los alumnos avanzan y realizan las distintas actividades, para de esta forma, obtener nuevos sobres de láminas (con ocho láminas cada uno). A cada docente que se inscribe le envían además contenidos y planificaciones para generar una mejor experiencia educativa. Distintas actividades indicadas en el álbum son reforzadas además por videos en YouTube con animaciones y tutoriales,

Como se entregaban álbumes a cada estudiante, esto generaba un sentido de propiedad y pertenencia al poder escribir el nombre en cada ejemplar, este concepto es muy importante, ya que deja de ser “un” álbum y pasa a ser “mi álbum”. Y por otro lado se incorpora al alumno a un grupo de quienes tienen y están coleccionando también este álbum.



Figura 17. Álbum de láminas “Eclipsados” (Explora, 2019, Chile).

Álbum de láminas “El mundo de los animales” (Panini, 2023, Chile)

Lanzado recientemente en Chile por la empresa de origen italiano Panini.

Al igual que el caso anterior, este tipo de álbum presenta una temática universal, publicada anteriormente, en el mismo formato, en otros países donde también se encuentra la empresa Panini, por ejemplo, en Francia con el título “*Le monde des animaux, Les records*”, publicado también durante este año.

El contenido de este álbum presenta una gran cantidad de información e imágenes de animales a través de sus 224 láminas adhesivas.

Presenta una temática poco vista en la mayoría de las publicaciones realizadas por Panini, siendo en su mayoría relacionadas a películas, dibujos animados y fútbol.



Figura 18. Álbum de láminas “El mundo de los animales” (Panini, 2023, Chile).

Álbum de figuritas “De Barrio Somos” (#DMC team, 2018, Argentina)

“De Barrio Somos, Historias de clubes en 360°. Documental transmedia” fue un proyecto desarrollado por #DMC team, durante el año 2018 que es parte de un proyecto que considera como troncal ocho cortometrajes sobre clubes de fútbol de la ciudad de Rosario, Argentina. Junto con los documentales, el proyecto también

consideró la realización de un libro, un juego de mesa y un álbum coleccionable con información de 24 clubes.

El álbum se compone de 120 *stickers*, y se realizaron cerca de 5.000 álbumes y 120.000 láminas. Estos se distribuyeron en distintos lugares, uno de ellos fue entregar entre 50 a 100 álbumes a cada uno de los 50 clubes que están presentes en el álbum y el modelo de negocio fue entregar de forma gratis los álbumes para que cada club lo pudiera regalar o vender al precio que quisieran.

En conversación con Fernando Irigaray, es interesante rescatar el gran esfuerzo que realizaron para un tema importante de todo el proceso de realizar un álbum de láminas (o *figuritas* como se llama en Argentina): el acto de ensobrar (poner en un sobre las láminas). Proceso que les tomó cerca de 4 meses de trabajo.

Previo a esto, Fernando indica que parte importante de la experiencia de realizar un álbum es mantener uno de los elementos propios de este formato: el desafío de coleccionar. Y este desafío se logra al trabajar correctamente la aleatoriedad de las láminas, es decir, la cantidad de láminas repetidas o especiales que tendrán los usuarios.

“Si esto fuera más fácil, como comprar o tener todas las láminas junto al álbum, solo sería ponerlas en el soporte, pero se perdería lo lúdico, la interacción entre los usuarios”. (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023)

“Para este proyecto, se incluye un cruce entre el álbum y las RR.SS., lo que promueve el envío de contenidos por parte de los usuarios y permite la interacción y armado entre distintas generaciones”. Es lo que indica Gisela Moreno (2018) productora del proyecto De Barrio Somos.



Figura 19. Álbum de figuritas “De Barrio Somos” (#DMC team, 2018, Argentina).

7. Propuesta de prototipos

“En todo proyecto narrativo el objeto condiciona el método, entonces no hay una única fórmula, sino que tiene que ver con los públicos situados y específicos. En

función de las historias que vamos a contar se van a utilizar plataformas determinadas” (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023).

El prototipo principal y central es un álbum impreso junto a láminas coleccionables (impresas). Por otro lado, a partir del álbum impreso se desarrollarán tres satélites digitales: un sitio web, el uso de la red social Instagram y una aplicación para dispositivos móviles (teléfonos y *tablets*) que utilizará tecnología de realidad aumentada. Además, dos satélites en formato presencial: actividades e interacción *in situ* (salida a terreno).

Y finalmente el espacio de creación propio de los estudiantes: desarrollo de un álbum en formato digital o impreso, realizado con el material registrado en la salida a terreno.

Como lo describe Lovato (2019): "En transmedia *storytelling*, cada medio o plataforma está convocado a hacer lo que sabe hacer mejor, contribuyendo a satisfacer la curiosidad de los usuarios y a profundizar la trama narrativa. Cada plataforma, por tanto, se convierte en una puerta de entrada al proyecto. Las historias pueden circular en medios *on* y *offline*, en diferentes soportes, incorporando, incluso, el territorio como plataforma narrativa" (Lovato, 2019, p. 3).

Para todo lo anterior se definirá un tema específico a trabajar para desarrollar los prototipos, en este caso, el tema seleccionado es: Aves del Gran Valparaíso.

Es entonces reutilizar soportes ya existentes y resignificarlos de forma permanente en un entorno utilizados solo de forma esporádica, construyendo un nuevo contenedor de material didáctico y educativo. Al respecto, Lovato (2019) describe la conjunción de antiguos y nuevos medios: "Así, al complejo entramado de (nuevos) medios digitales y (viejos) medios analógicos que pueden resignificar en las producciones transmedia, se agregan también los escenarios reales, envolventes y de gran valor narrativo, que multiplican sus posibilidades a partir de la conectividad, la movilidad y la ubicuidad, permitiendo a los creadores de historias adicionar capas de realidad virtual a la realidad física que nos contiene" (Lovato, 2019).

En una primera etapa de implementación se busca implementar el proyecto a colegios. En siguientes etapas se busca vincular también a otros territorios como bibliotecas, museos y librerías.

El diseño de los prototipos se basa en los siguientes elementos:

Inclusión: Un punto importante que se vincula también con el proyecto es la

integración de personas con discapacidad visual y/o auditiva, para ello se desarrollarán una versión audiolibro de los contenidos del álbum, además, se contempla la impresión de distintas unidades que cuenten con sistema braille y láminas con relieve.

Temporalidad: Al realizar un traslado de lo comercial a lo educativo, por un lado, un punto importante que se puede observar en los álbumes de láminas publicados en Chile son las estrategias de venta de productos, provocadas por los recursos de láminas repetidas y especiales. Otro punto importante es la disponibilidad de duración que tienen los álbumes, los que no superan los 6 meses (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023).

Es por esto, que un tema importante es que el objeto “álbum”, en el área de la educación, mantenga una atemporalidad, que no responda a contenidos contingentes, sino que a temáticas que perduren en el tiempo. Es aquí donde este objeto toma aspectos y singularidades del libro, que a diferencia de revistas u otro tipo de publicación, cuenta con un tiempo prolongado de uso.

El producto planteado desde el proyecto *¡Educalbúm!* no tiene fecha de caducidad y trabaja en base a temáticas y estrategias de interacción que perduren en el tiempo, extendiendo el tiempo de uso por sobre uno o dos años. Este punto responde a un segundo punto muy importante, la materialidad.

Materialidad: Es, a partir de la temporalidad definida para la utilización del objeto que se puede realizar un cruce con la elección de la materialidad que se utilizará. Para la impresión del álbum de láminas se probarán distintos materiales duraderos como papeles de celulosa o papeles a partir de partículas de plásticos reciclados. Un álbum busca ser un elemento impreso que perdure en el tiempo y que no responda a una temática, como se indicaba en el párrafo anterior, contingente o perecedera. Un caso importante para ejemplificar este uso prolongado del álbum de láminas se puede observar en el álbum de MUNDICROM “Flora y Fauna”, publicado en el año 1968 (luego reeditado en 1975, 1976 y 1992). Para este álbum se editaron láminas recortables y coleccionables durante el mismo año de lanzamiento, 1968. Pero años después, aunque el álbum ya no estaba en venta, sí era posible seguir adquiriendo láminas para continuar completando el álbum, pero ¿Por qué? Porque las láminas pasaron de ser “láminas del álbum” a “láminas educativas” y se convirtieron entonces en un material de apoyo para los colegios, los que podían adquirirse en distintas librerías (de materiales) durante su lanzamiento hasta el año 1995. Esto se materializó el 8 de noviembre de 1968 con la declaración del álbum Flora y Fauna de Mundicrom como material didáctico por el Ministerio de Educación. Este se llevó a cabo ya que desde el año 1968 se publicaron distintas reediciones de este álbum, siendo posible coleccionarlos con láminas de álbumes anteriores.

• LAMINAS RECORTABLES DE BOTANICA • EXTRACTO DEL ALBUM FLORA Y FAUNA MUNDICROM
 DECLARADO MATERIAL DIDACTICO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION EN SUCESIVOS DECRETOS
 (1.702 del 8-II-68, 4.869 del 25-VI-68, 548 del 7-VI-74, 770 del 1-VII-74 y comunicaci3n del 21-VI-75

Es decir, coleccionar este 6lbum pod3a prolongarse por 27 a3os, lo que extend3a el tiempo de uso de este objeto. Lo 6nico que dificultaba la duraci3n de este objeto es que este 6lbum fue impreso en papel roneo (m6s grueso que el papel utilizado en prensa), papel que no resiste bien el tiempo, es decir, su color se torna m6s amarillento y es delicado a la constante manipulaci3n, por lo que suele encontrarse 6lbumes de este material con hojas rotas o rasgadas.

Es por esto, si se plantea una expansi3n temporal en el uso del 6lbum en un 6mbito educativo (que puede extenderse al 6mbito familiar, del hogar), el papel debe ser resistente y ofrecer una correcta respuesta a las constantes lecturas, anotaciones, dibujos, pegado de l6minas, es decir, interacci3n del usuario con el objeto.

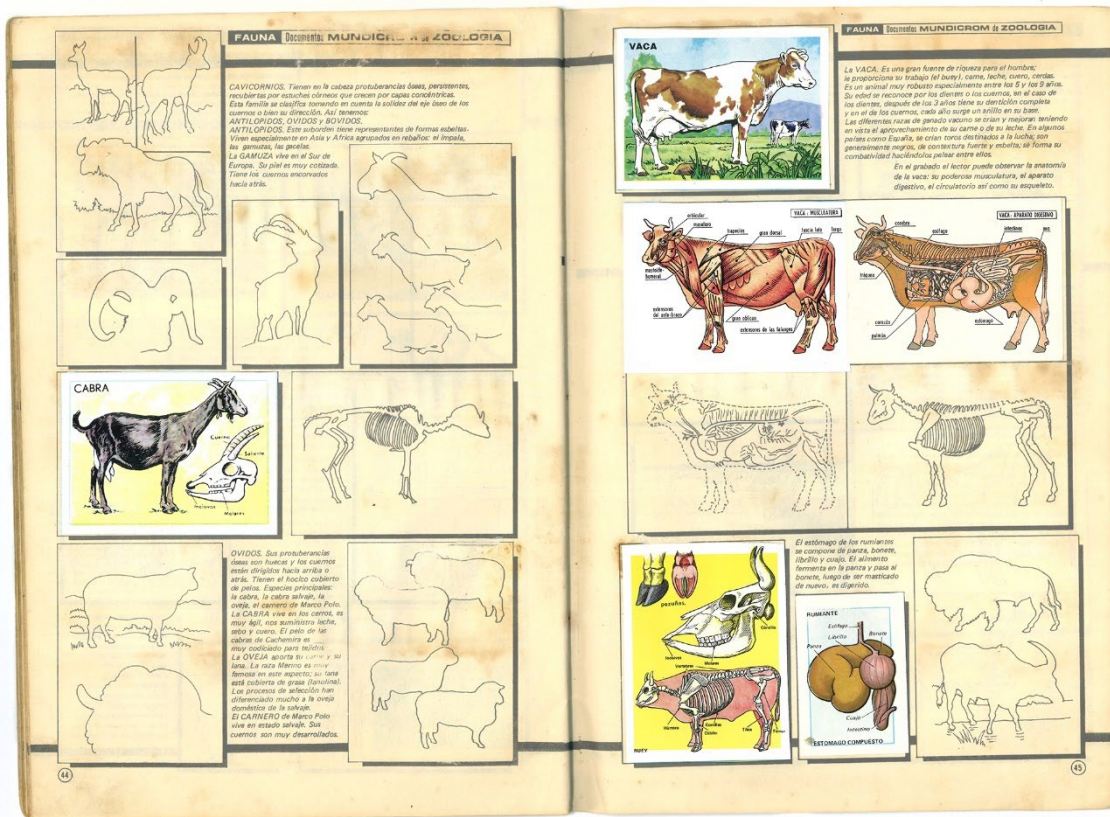


Figura 20. 6lbum Flora y Fauna, publicado por Mundicrom, 1978.



Figura 21. Láminas recortables publicadas por Mundicrom, 1994.

7.1. Piezas y Maquetas

7.1.1 Universo Transmedia

En el siguiente diagrama se muestra como a partir del soporte principal (álbum impreso de láminas) se expande la experiencia a través de cinco satélites, con sus propias estrategias y plataformas, para llegar finalmente a la creación de un álbum propio realizado por los mismos estudiantes.

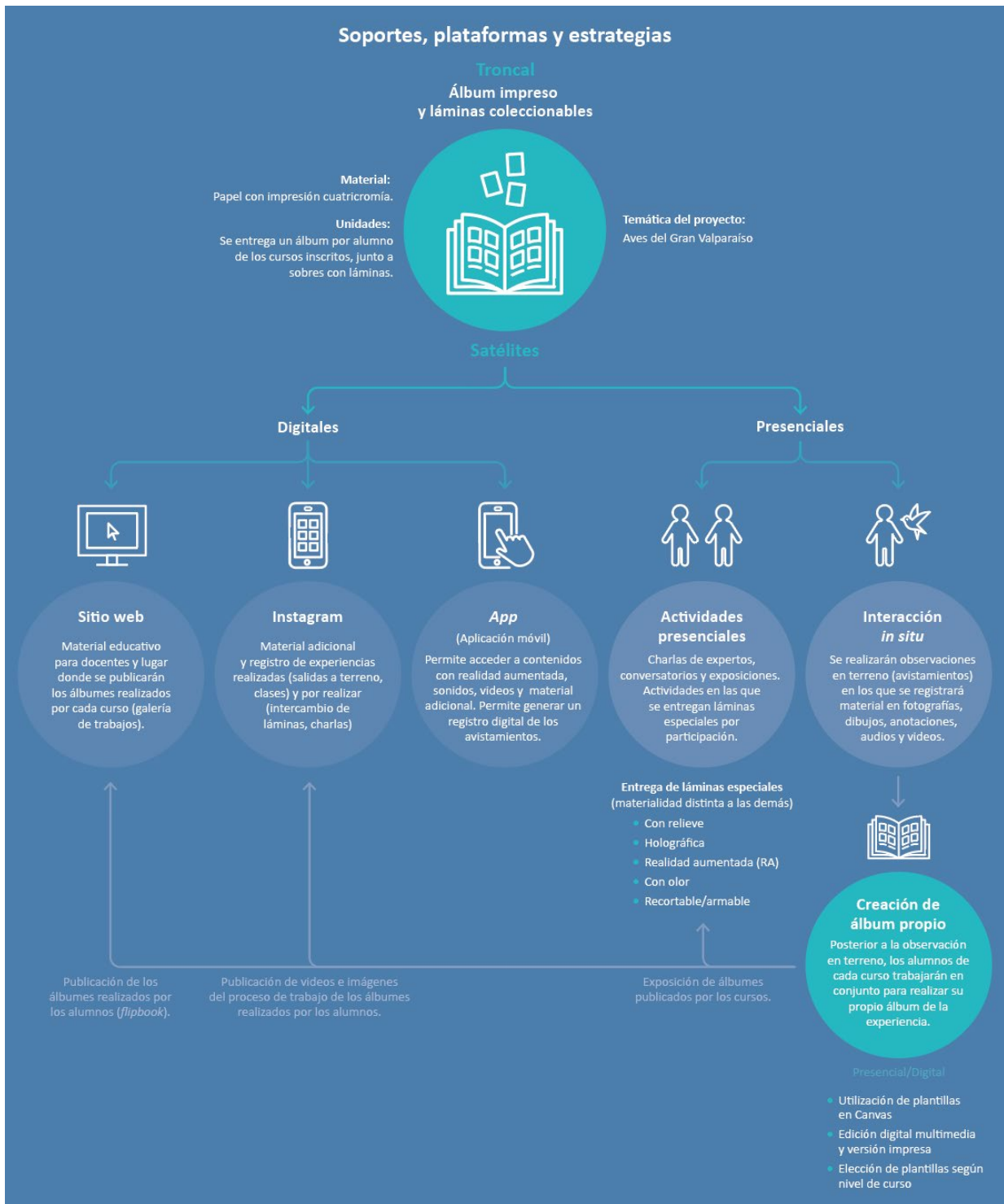


Figura 22. Diagrama del flujo de activación de soportes, plataformas y estrategias.

7.1.2 Elemento troncal: Álbum de láminas impreso

Como se indica en el detalle de los elementos a desarrollar (Figura 22), el elemento central (troncal) de la experiencia transmedia de educación es el álbum físico impreso, es a partir de este objeto desde el cual se gatilla la experiencia y que conecta y vincula distintas plataformas y actividades.

Este álbum cuenta con 100 láminas, las que se entregan en su totalidad a los alumnos junto con el álbum impreso. Además, existen 10 láminas especiales (con sus respectivos espacios en el álbum) las que serán entregadas de forma parcial por los educadores como respuesta a la participación de los estudiantes en diversas actividades como (clases especiales, encargos, tareas, asistencia a conversatorios, charlas, participación en salidas a terreno, entre otros). Estas láminas especiales se destacan por tener un elemento diferenciador en su materialidad, por ejemplo: con relieve, olor, textura, holográfica, entre otros.

La entrega de la totalidad de las láminas tiene como objetivo que el alumno sea quien administra cuando pegar cada una de las láminas en el álbum. Se promueve que el acto de pegar las láminas ocurra posterior al avistamiento de aves, es decir, cada vez que el alumno ve un ave en específico (de forma particular o actividades del colegio) pegue entonces la lámina de esa ave en el álbum. De esta forma se construye un personal registro de los avistamientos, actuando entonces el objeto como bitácora personal del usuario.

Desde el objeto álbum se entregan contenidos a través de distintos medios: información en texto, fotografías e ilustraciones, actividades lúdicas como pegar, dibujar, colorear, armar figuras en papel, resolver juegos como crucigramas, sopa de letras, etc.

Los contenidos que se alojan en el álbum impreso en orden de presentación son los siguientes:

Distribución de páginas

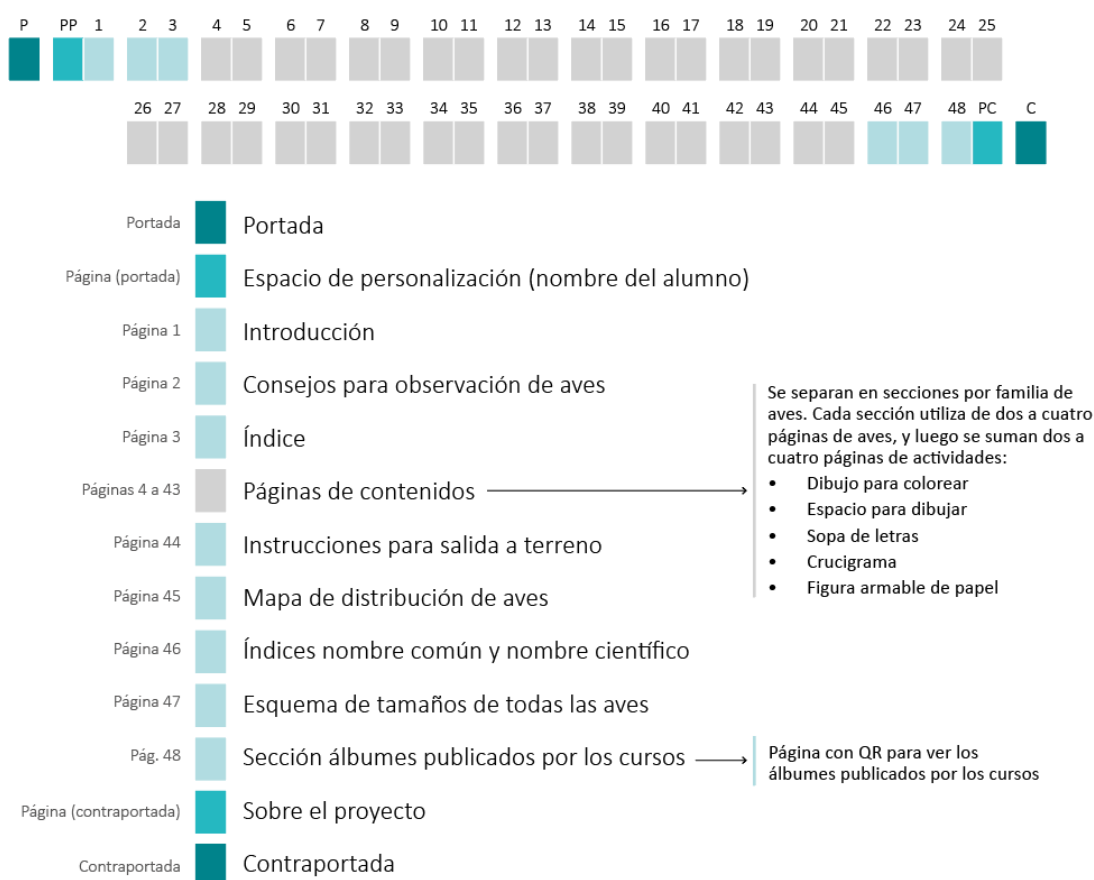


Figura 23. Distribución de páginas del álbum.

Contenidos según nivel etario

Al realizar testeos con niños sobre propuestas de portadas y estilos gráficos a utilizar y luego de observar los estilos gráficos que se utilizan para este público objetivo definido para el proyecto (niños entre 6 y 14 años), se define que es necesario separar en dos estilos gráficos las portadas y contraportada de los álbumes, con el objetivo de vincular este objetivo a dos subgrupos de los alumnos a los que se dirige el proyecto:

- Niños de 6 a 9 años (kínder, 1° básico, 2° básico, 3° básico)
- Niños y jóvenes de 10 a 14 años (4° básico, 5° básico, 6° básico, 7° básico y 8° básico)

De esta forma se genera una mayor sensación de pertenencia (objeto propio) del estudiante con el álbum de láminas, ya que responde a un estilo gráfico que lo identifica y que corresponde a estilos gráficos utilizados en elementos de consumo vinculados a su nivel etario.

Edad: 6 a 9 años



Edad: 10 a 14 años



Figura 24. Imágenes de referencia según rango etario.

Portada del álbum según nivel etario

Niños

Edad: 6 a 9 años
Niveles: kínder, 1° básico, 2° básico, 3° básico

Niños y jóvenes

Edad: 10 a 14 años
Niveles: 4° básico, 5° básico, 6° básico, 7° básico y 8° básico

En el interior, se utilizan solo páginas del principio y final diferenciadas por edad, el resto de las páginas se utilizan para ambas versiones.

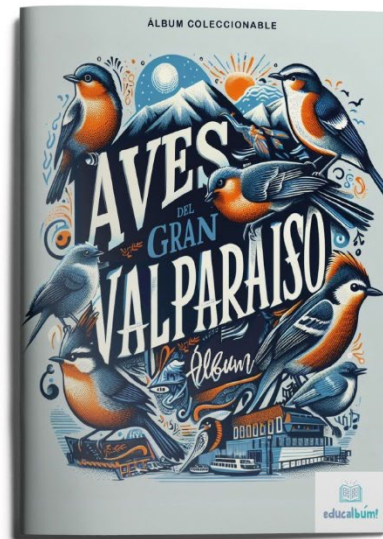
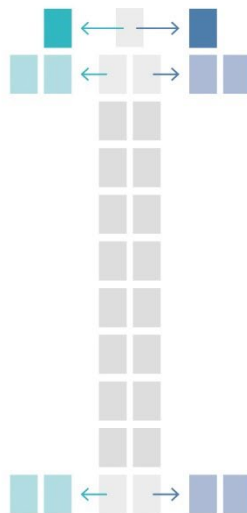


Figura 25. Portadas del álbum según nivel etario.



Figura 26. Versiones de portada.

7.1.3 Maquetas y detalle de páginas

A continuación, se presentan imágenes (*mockup*) de las maquetas y detalles de las dos versiones de portadas y del detalle de páginas interiores.

Versión álbum para niños

Edad: 6 a 9 años

Niveles: kínder, 1° básico, 2° básico, 3° básico



Figura 27. Maqueta portada (álbum versión para niños).



Figura 28. Maqueta portada (álbum versión para niños).



Figura 29. Maqueta portada (álbum versión para niños).

Versión álbum para niños y jóvenes

Edad: 10 a 14 años

Niveles: 4° básico, 5° básico, 6° básico, 7° básico y 8° básico

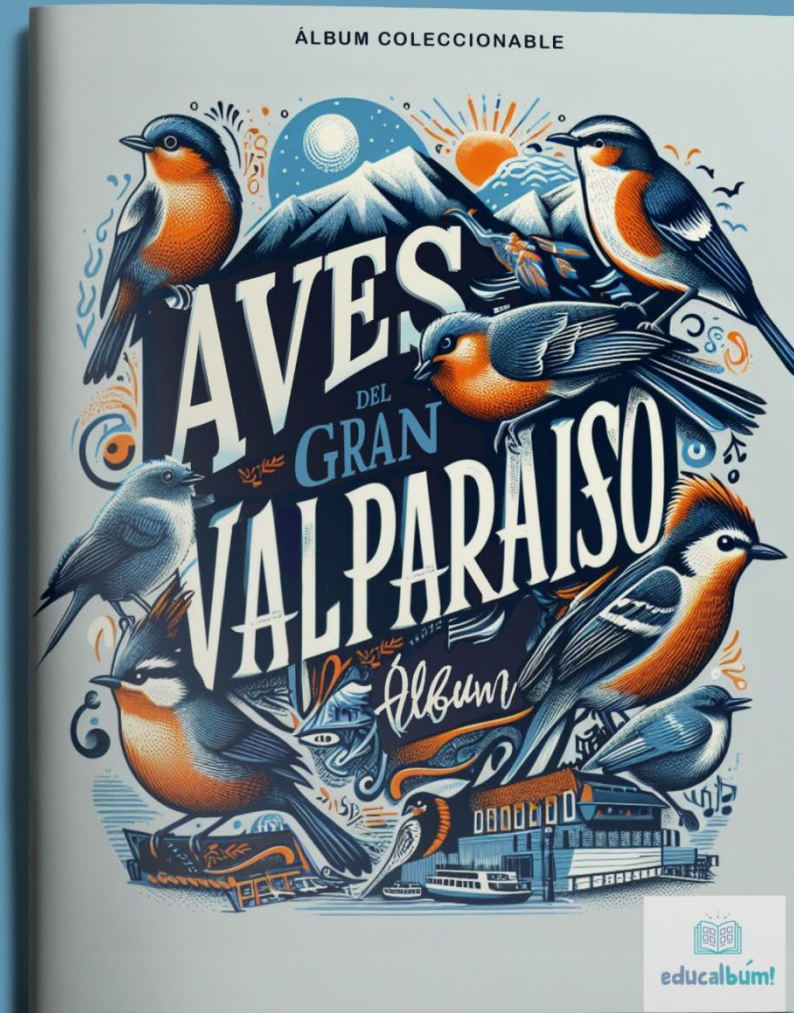


Figura 30. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).



Figura 31. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).



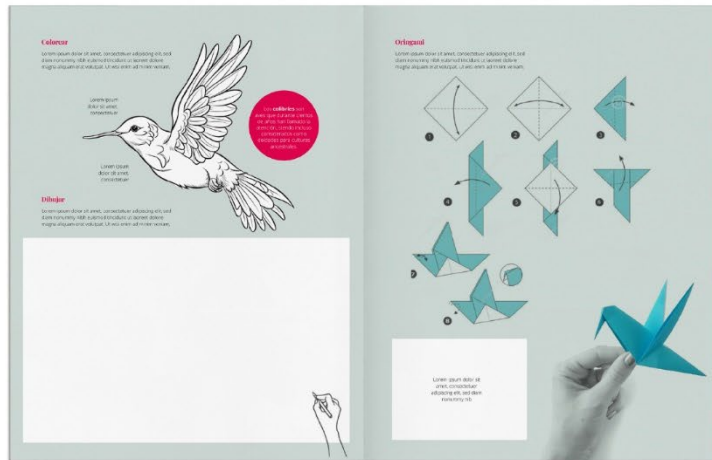
Figura 32. Maqueta portada (álbum versión para niños y jóvenes).

Páginas láminas
(con láminas pegadas)



Página para
colorear y dibujar
(izquierda)

Página con instrucciones
para armado de ave de papel
(derecha)



Páginas
(con láminas)

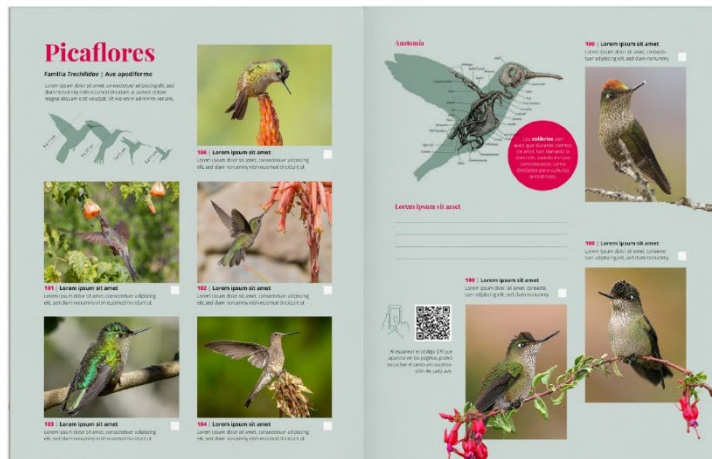


Figura 33. Diagramación de páginas de contenidos.

Elementos en páginas

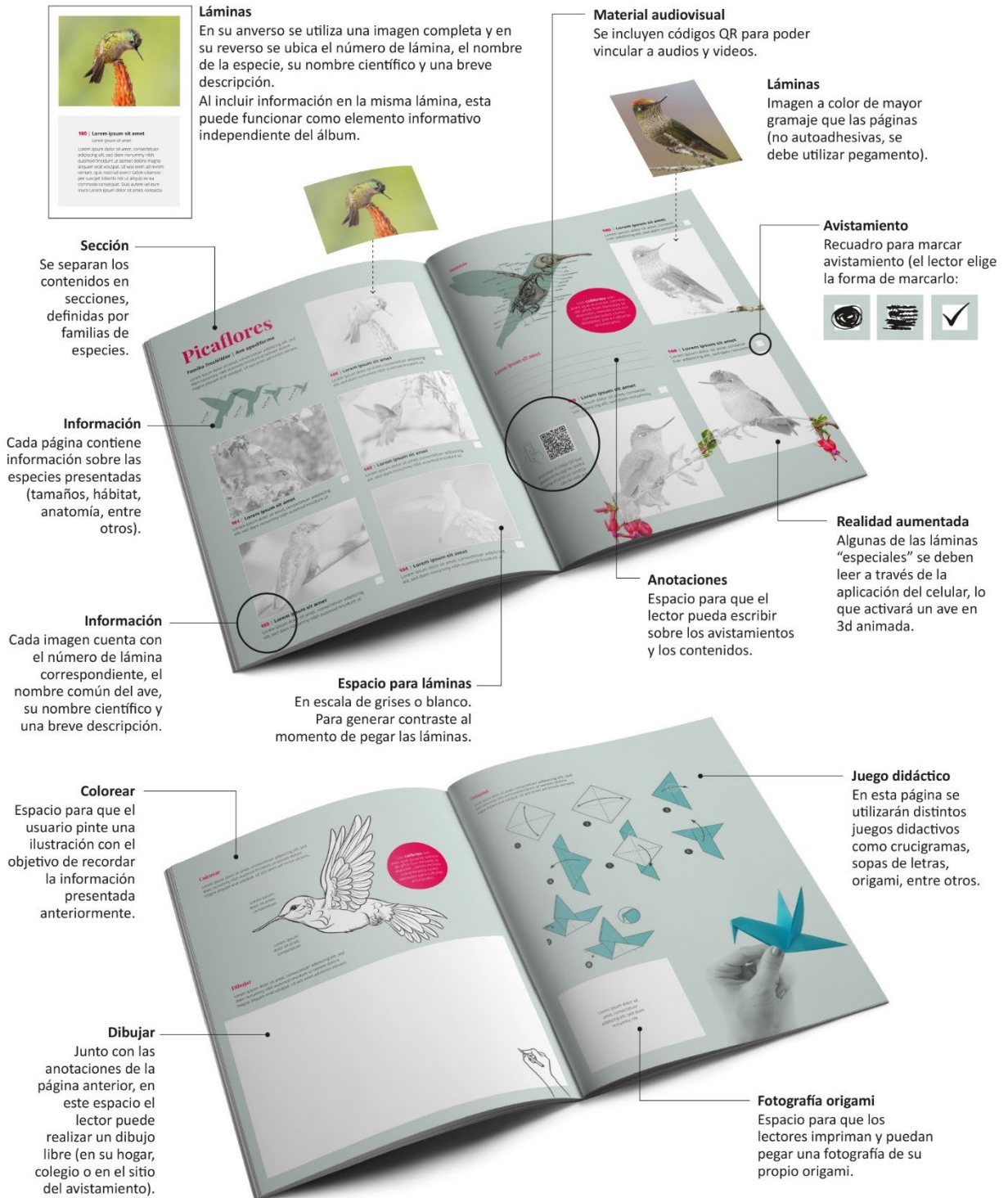


Figura 34. Elementos en páginas.

Páginas (Versión álbum para niños)

Edad: 6 a 9 años

Niveles: kinder, 1° básico, 2° básico, 3° básico



Indicaciones para salida a terreno y avistamiento de aves.

En este espacio el lector puede realizar un dibujo libre (en su hogar, colegio o en el sitio del avistamiento).

Sopa de letras de diferente dificultad según edad (fácil: solo horizontales y verticales, medio: horizontales y verticales, difícil: incluye diagonales)

Figura 35. Elementos en páginas (versión álbum para niños).

Elementos en los que el lector participa

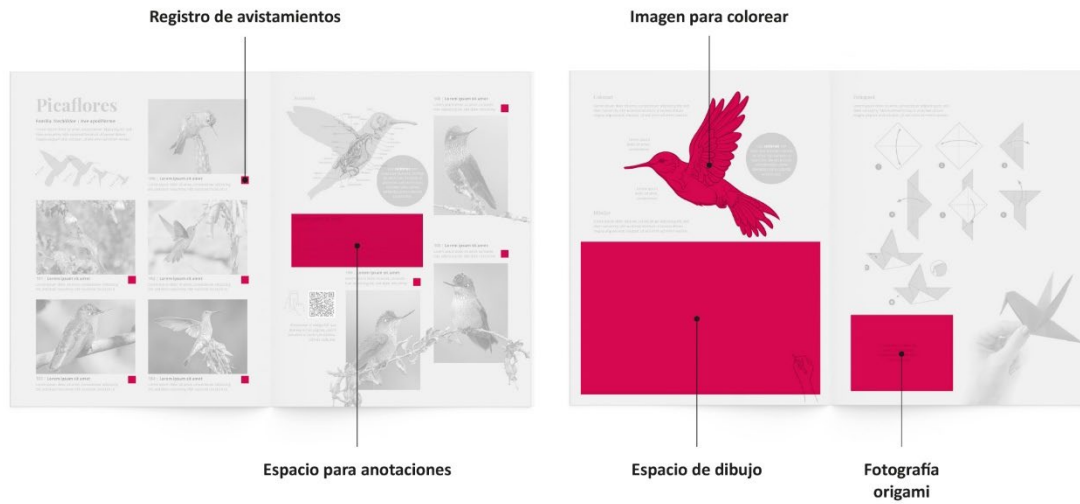


Figura 36. Espacios de intervención.

7.1.4 Satélites digitales



Figura 37. Maqueta de satélites digitales (sitio web, red social Instagram y app para teléfonos).

Sitio web:

El sitio web contiene material educativo de apoyo para docentes. Guías de uso y material complementario a la temática presentada en el álbum impreso. Además, el sitio será el lugar donde se publicarán los álbumes realizados por cada curso (galería de trabajos) en formato *flipbook*.

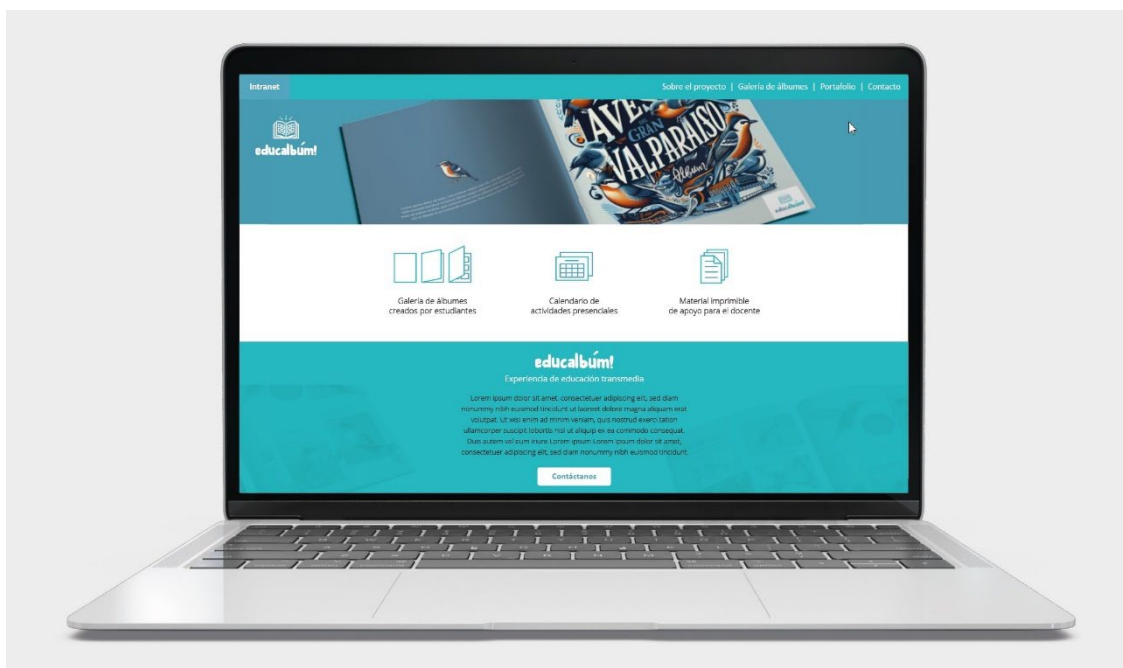


Figura 38. Maqueta sitio web.

Instagram:

Material adicional y registro de experiencias realizadas (salidas a terreno, conversatorios, charlas y clases) y por realizar (agenda de actividades). Además, se publicarán en formato video e imágenes parte del proceso de trabajo de los álbumes realizado por los propios alumnos.

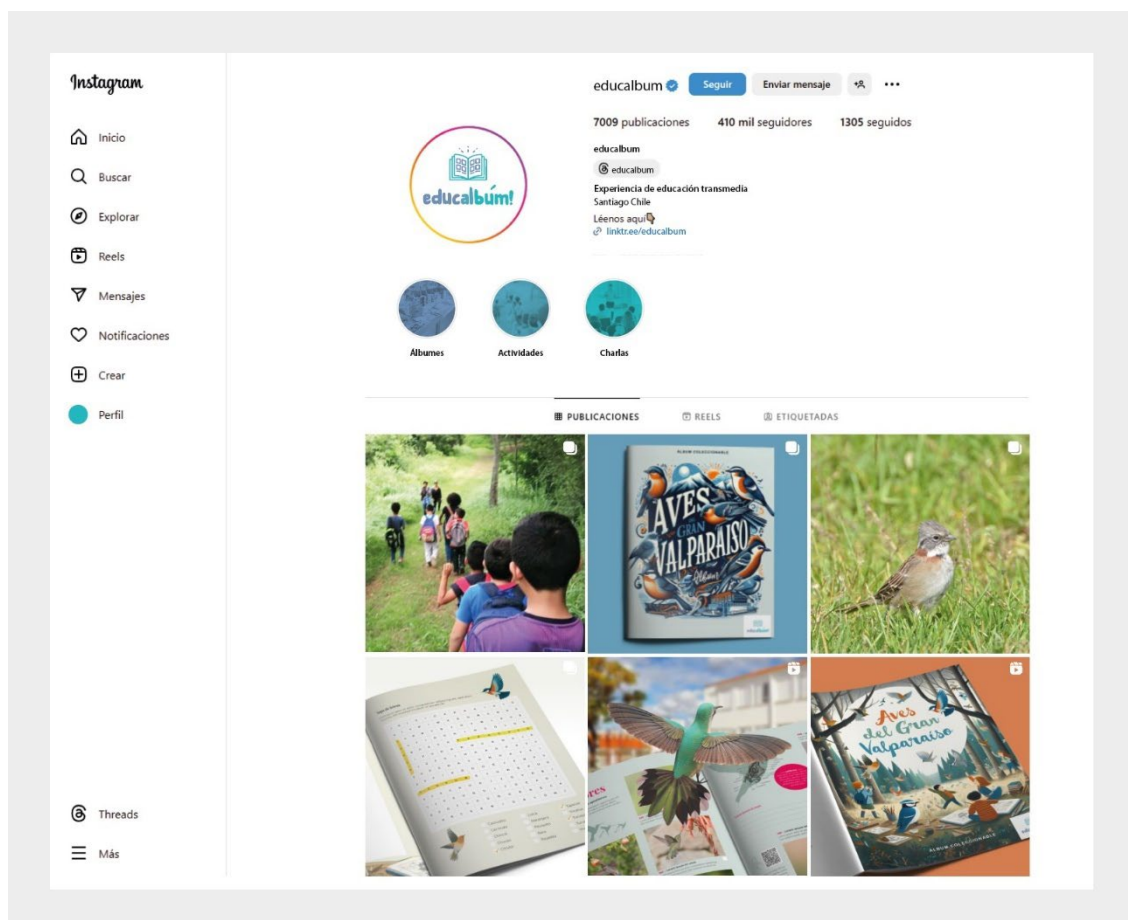


Figura 39. Maqueta red social Instagram.

App (aplicación para dispositivos móviles):

Permite acceder a contenidos adicionales a partir de la lectura de códigos QR presentes en el álbum impreso y en distintas láminas.

Algunos de los contenidos serán presentados en los siguientes formatos:

- Realidad aumentada (modelo 3d de ave estática o en movimiento)
- Sonidos (canto de las aves)
- Videos (material educativo y guía de avistamiento)
- Documentos (material adicional)

Además, la aplicación permite generar un registro digital (personal, con inicio de sesión de usuario) de los avistamientos.

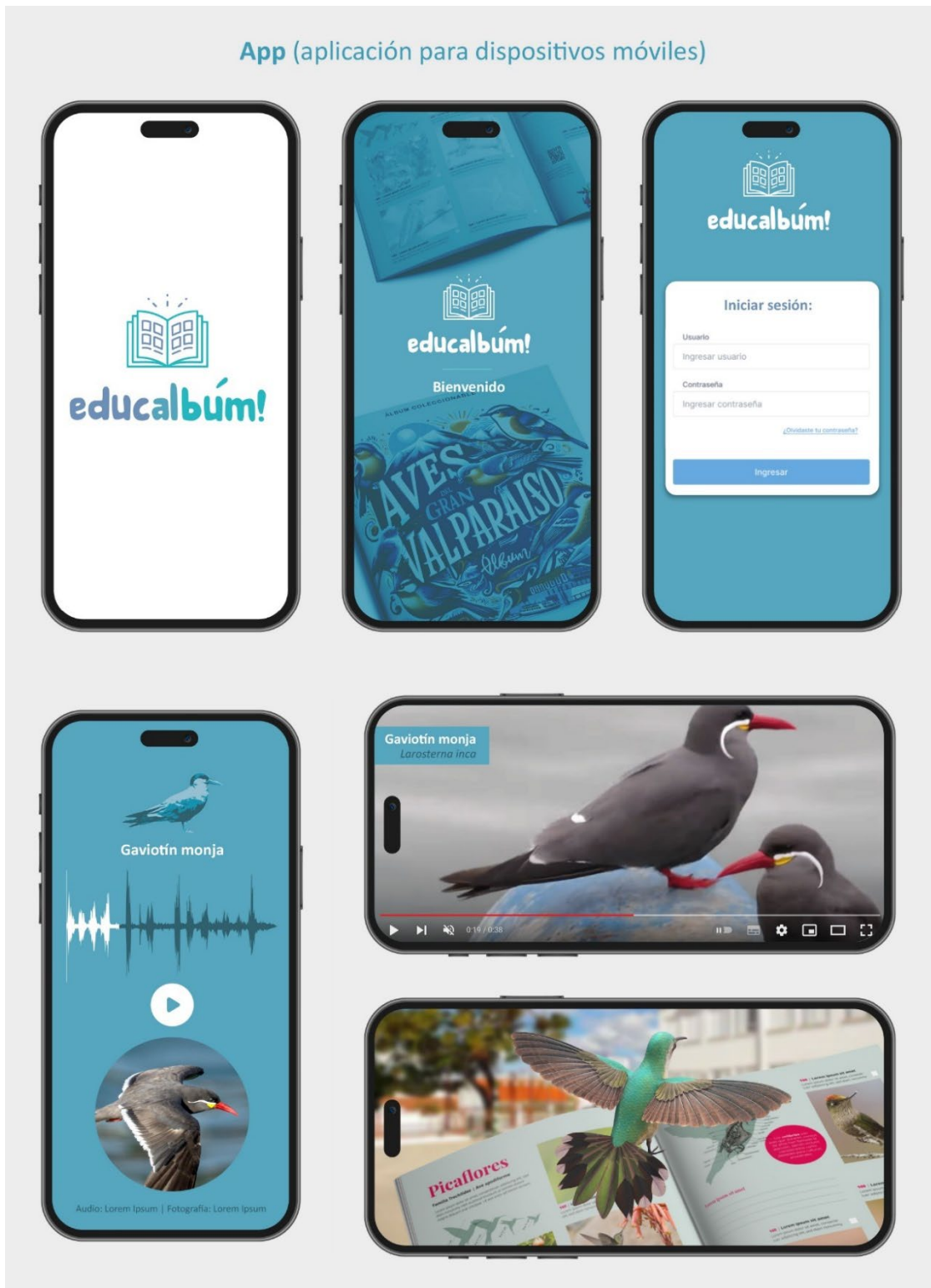


Figura 40. Maqueta aplicación para dispositivos móviles.

7.1.5 Satélites presenciales

Actividades presenciales:

Se coordina en conjunto con los establecimientos educacionales actividades presenciales que permitan, a través de los contenidos presentados en el álbum, generar participación entre los estudiantes. Algunas de las actividades contempladas son: charlas y clases magistrales realizadas por expertos, conversatorios y exposiciones (a fin de semestre) de los álbumes realizados por los cursos. En esta exposición se realizará una votación entre los propios estudiantes para elegir los mejores álbumes desarrollados, el que tendrá como resultado un premio (definido por el propio establecimiento) para el curso que lo realizó.

Durante estas actividades se entregarán láminas especiales para fomentar la participación de los alumnos. Láminas de materialidad distinta con algún elemento diferenciador: relieve, holográfica, olor, recortable/armable o activación de realidad aumentada.

Interacción *in situ*:

Se realizarán observaciones en terreno (avistamientos) en los que se registrará material en fotografías, dibujos, anotaciones, audios y videos.

Creación de álbum propio/uso de plantilla:

Posterior a la observación en terreno (interacción un situ), los alumnos de cada curso trabajarán en conjunto para realizar su propio álbum de la experiencia, este álbum se puede realizar en dos formatos (según uso de tecnología propio de cada establecimiento):

- **Offline** (enfocado principalmente para cursos de niños más pequeños): Los docentes pueden acceder a material imprimible (en sitio web) para realizar el álbum directamente por los alumnos en el papel, dibujos, escritos y pegar fotografías en ese formato.
- **Online** (cursos de mayor rango etario y mayor relación con la tecnología): Se realizará en base a plantillas que se diseñarán en el programa online Canva, donde los profesores y estudiantes en conjunto pueden subir sus fotografías, videos, audios y anotaciones en variadas plantillas que además pueden ser personalizables y modificables. Finalmente, el curso realizará la publicación online del álbum realizado y que además puede ser impreso.



Figura 41. Plantillas para la creación de un álbum realizado por alumnos.

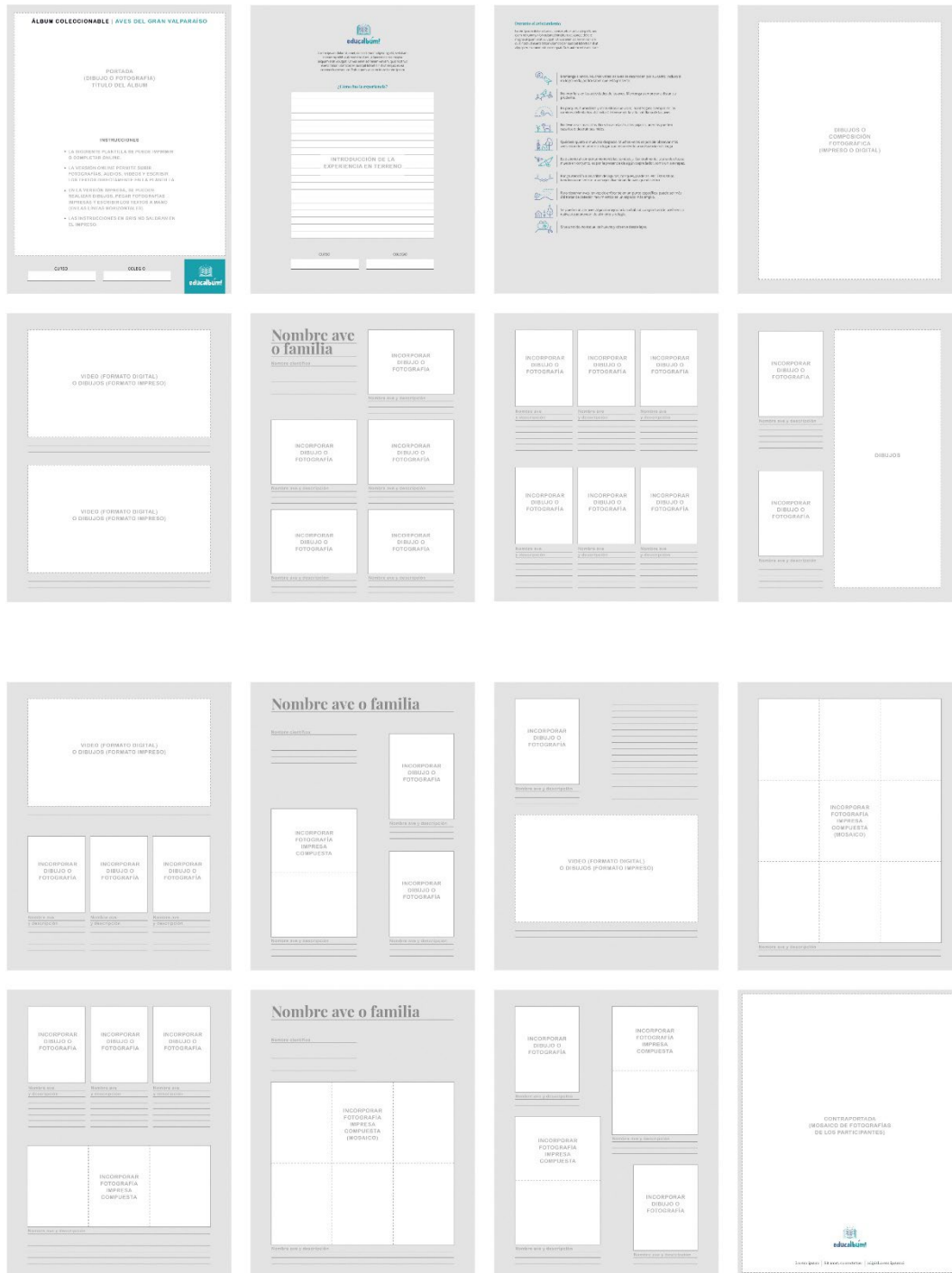


Figura 42. Plantillas para la creación de un álbum realizado por alumnos.

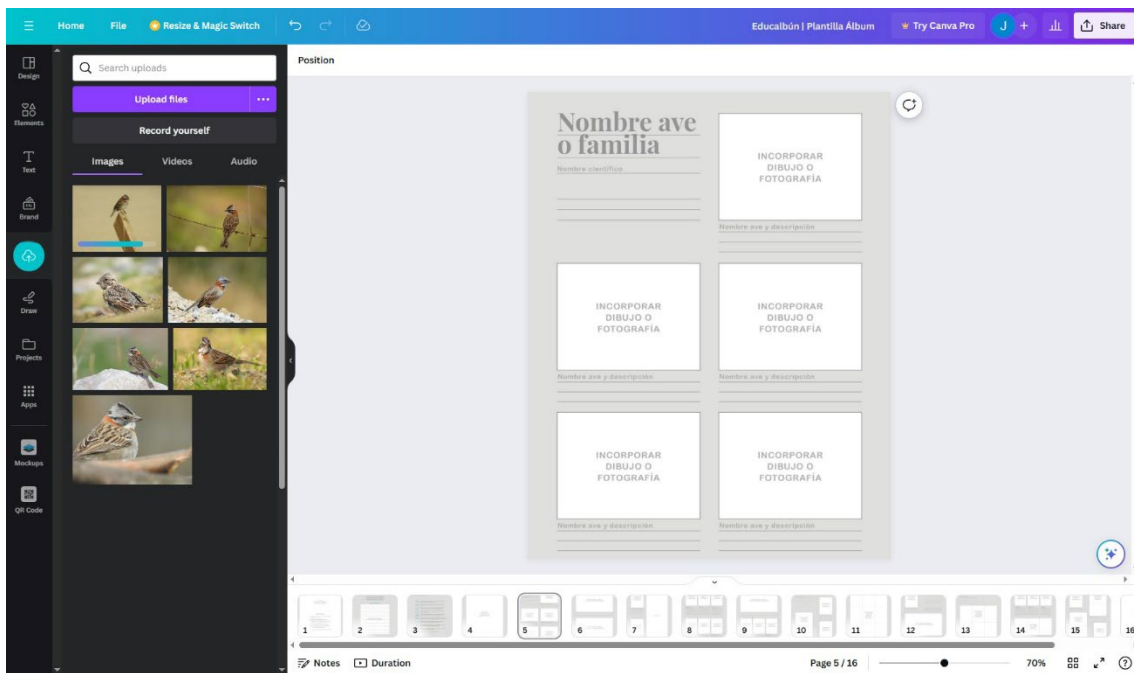
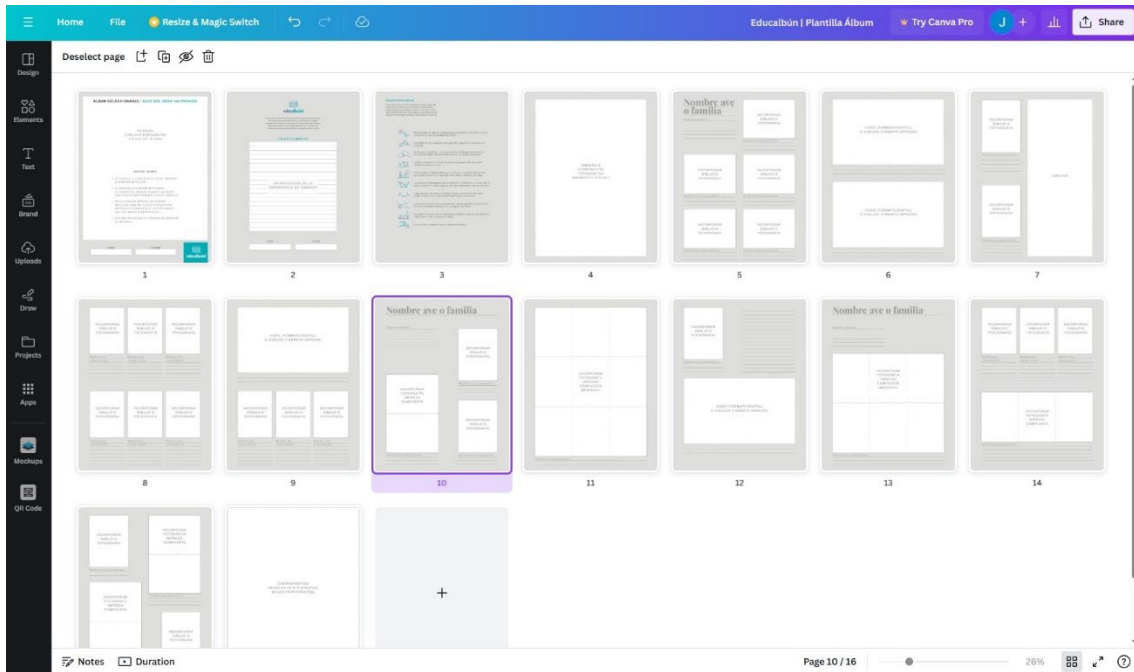


Figura 43. Plantillas desarrolladas en programa digital Canva, para impresión o trabajo online.

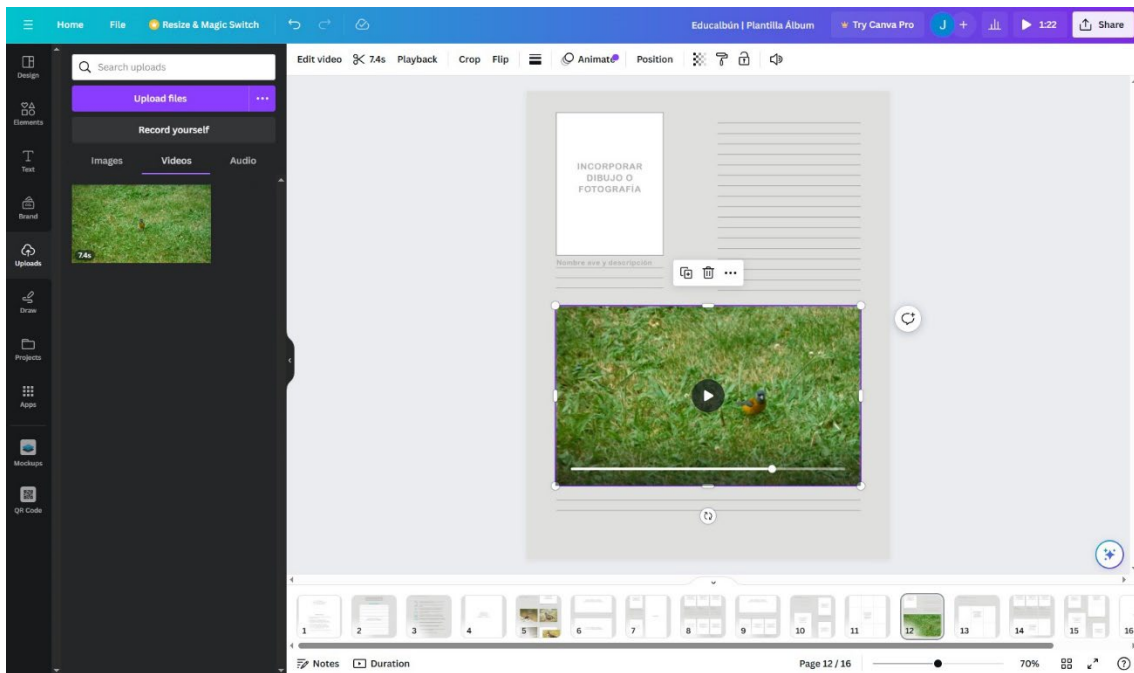
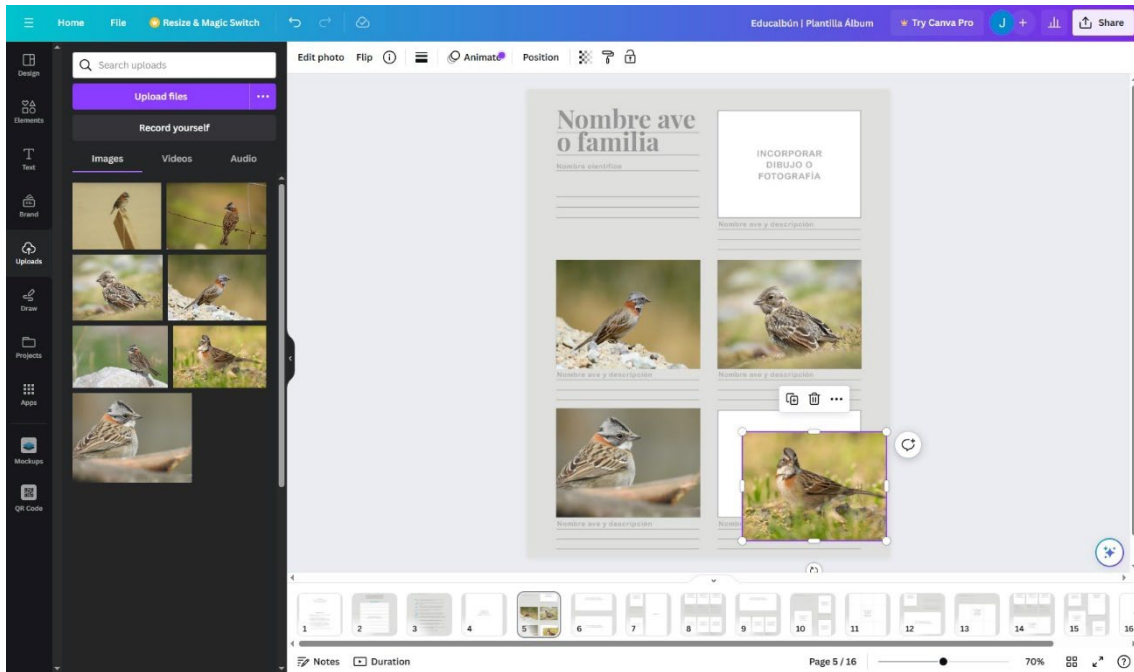


Figura 44. Plantillas desarrolladas en programa digital Canva, para impresión o trabajo online.

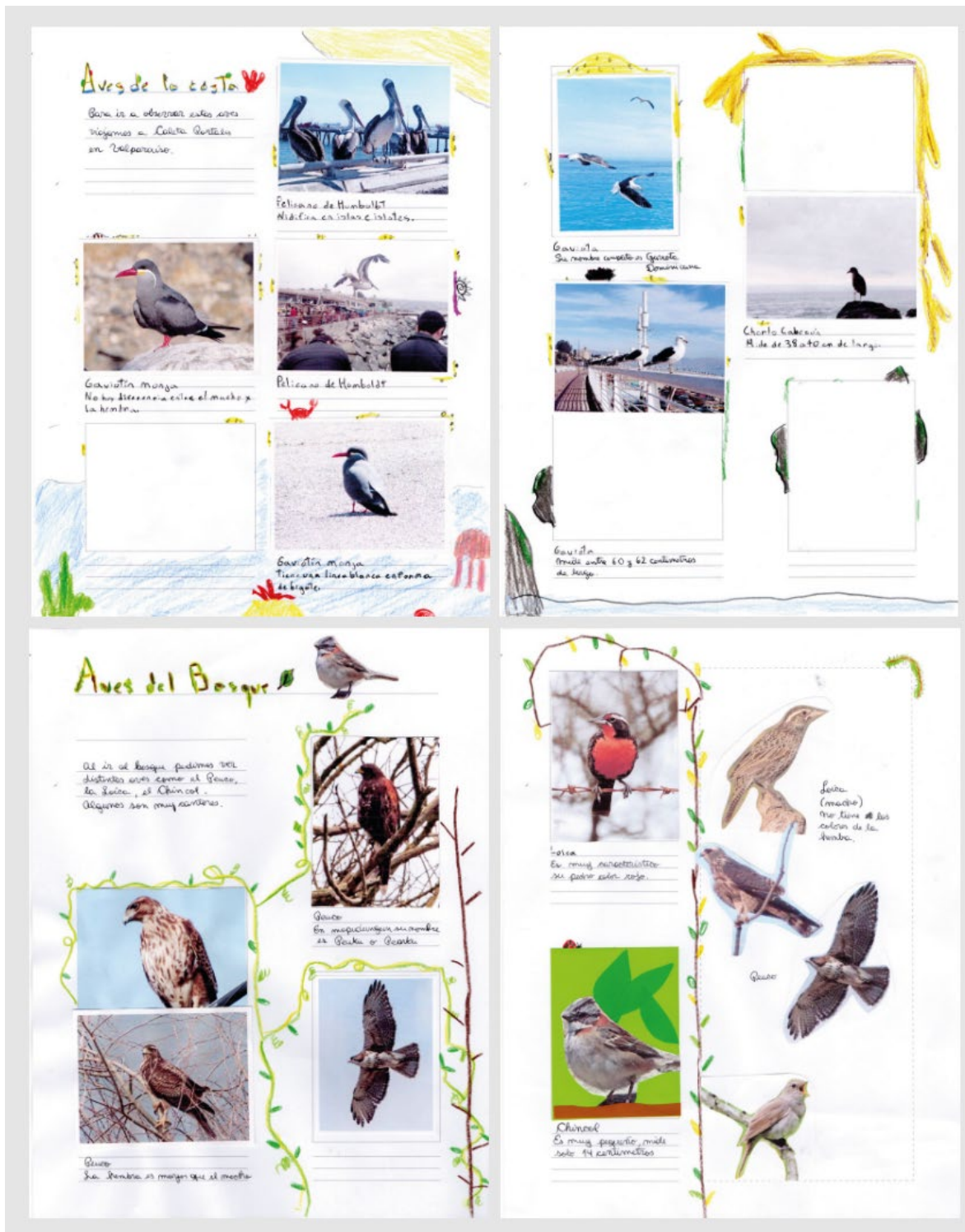


Figura 45. Álbum realizado por niños en base a plantillas impresas.

8. Análisis del entorno

8.1 Aprendizaje asociado a un territorio

Al seleccionar la temática a trabajar vinculada a un territorio en específico se puede dar cuenta que mientras el territorio es más acotado o local, existe mayor posibilidad de exploración del territorio, es decir, es posible realizar salidas a terreno (avistamientos) para trasladar el espacio de enseñanza desde la sala de clases a la comuna, barrio, sector, ciudad o comuna (R. Baos, comunicación personal, 4 de octubre de 2023).

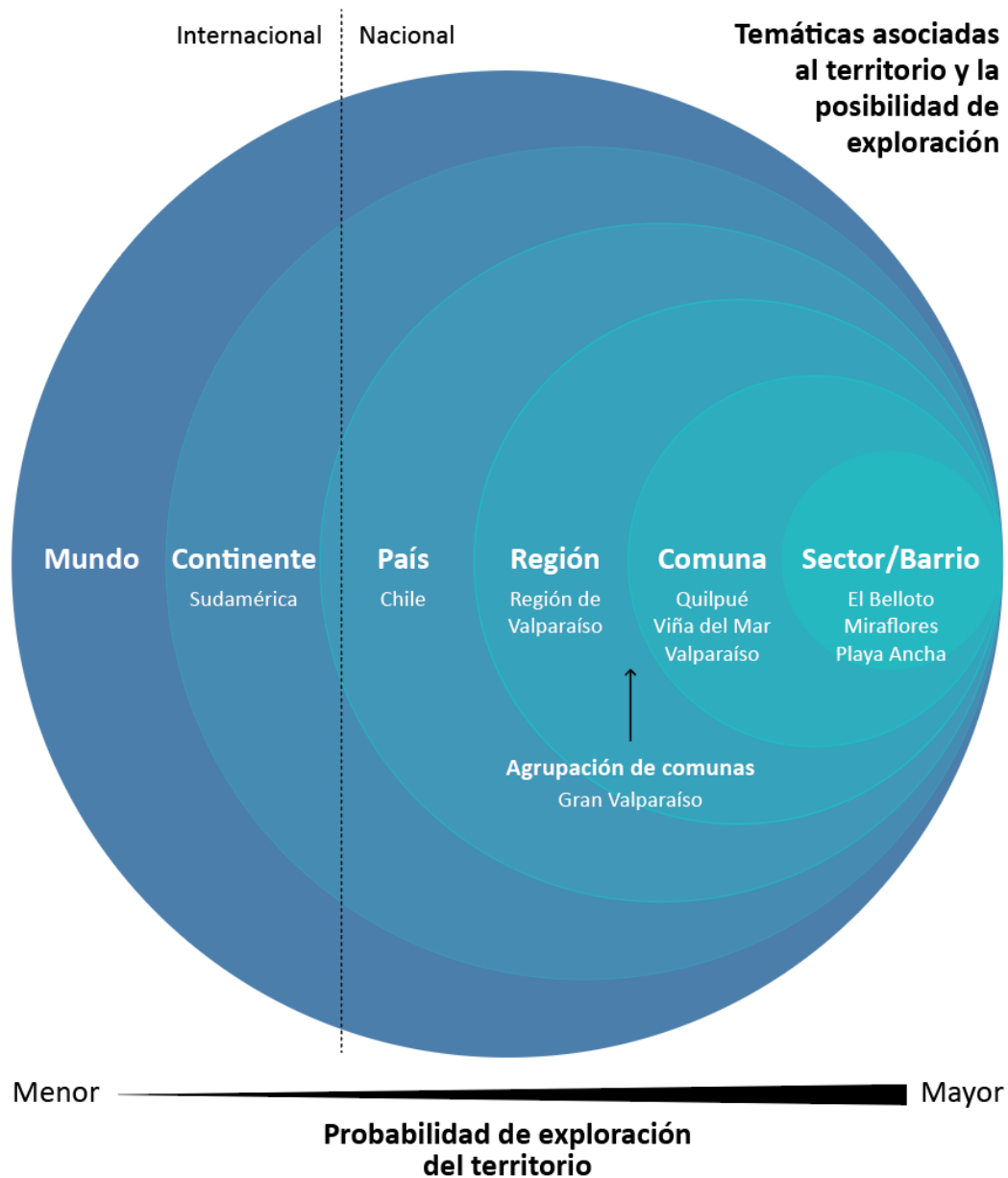


Figura 46. Diagrama temáticas asociadas al territorio y la posibilidad de exploración.

Como se ha definido anteriormente, el proyecto busca generar un modelo educativo que se puede aplicar a distintas temáticas a trabajar, permitiendo cada una el desarrollo de distintas estrategias específicas para la obtención de los contenidos. Para efectos de una primera etapa se realizará el proyecto con el siguiente tema seleccionado: Aves del Gran Valparaíso. Esta temática se centra en información de la gran diversidad de aves nativas, endémicas y nidificantes presentes en las comunas de Valparaíso, Viña del Mar, Concón, Quilpué y Villa Alemana. Permitiendo la exploración del territorio en búsqueda de las aves presentadas en el álbum (avistamientos).

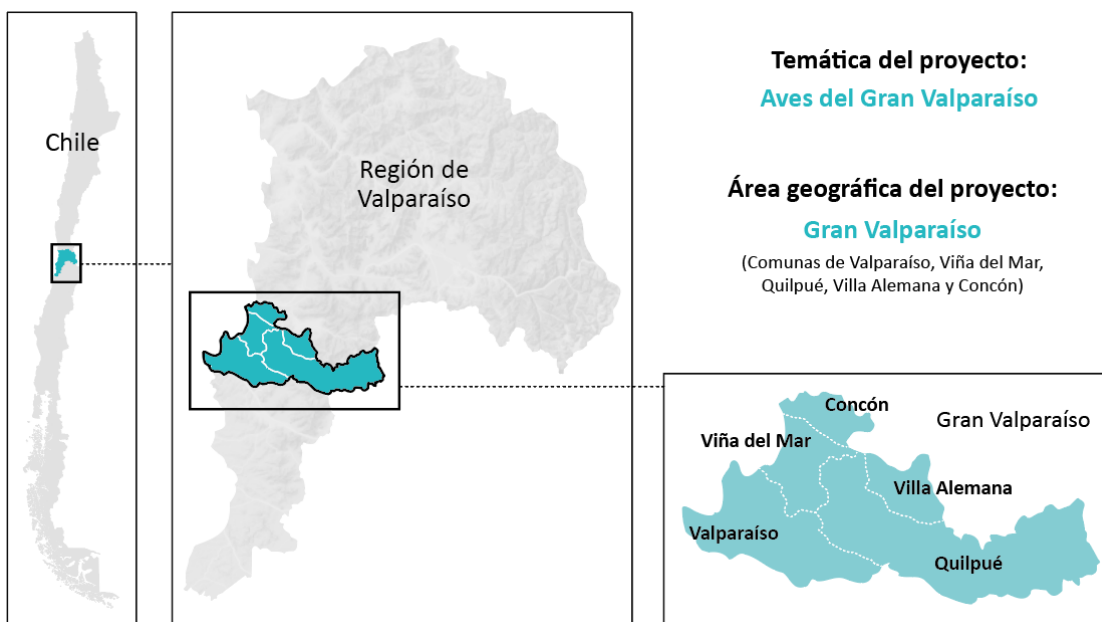


Figura 47. Mapa de territorio definido para la temática del prototipo.

Listado Aves (Gran Valparaíso)

Orden	Familia	Especie	Orden	Familia	Especie
Tinamiformes (perdices)	Tinamidae	1 Perdiz chilena	Accipitriformes (águilas, aguiluchos y gavilanes)	Elaninae	53 Bailarín
Anseriformes (patos, cisnes y gansos)	Anatidae	2 Cisne de cuello negro		Accipitridae	54 Vari ceniciento
		3 Cisne coscoroba		55 Pequito	
		4 Pato cortacorrientes		56 Peuco	
		5 Pato capuchino		57 Aguilucho común	
		6 Pato chucara	58 Águila		
		7 Pato colorado	59 Aguilucho chico		
		8 Pato real			
		9 Pato gargantillo			
		10 Pato jergón grande			
		11 Pato jergón chico			
		12 Pato negro			
		13 Pato rinconero			
		14 Pato rana de pico ancho			
		15 Pato rana de pico delgado			
		Galliformes (gallináceas)	Phasianidae	16 Codorniz	Strigiformes (lechuzas y búhos)
Podicipediformes (zambullidores)	Podicipedidae	17 Pimpollo común	Strigidae	61 Tucúgere	
		18 Picurio	62 Concón		
		19 Huala	63 Chuncho austral		
		20 Blanquillo	64 Pequén		
		65 Nuco			
Columbiformes (palomas y tórtolas)	Columbidae	21 Paloma doméstica	Piciformes (carpinteros)	Picidae	66 Carpinterito
		22 Torcaza		67 Pito austral	
		23 Tortolita cuyana			
		24 Plamo de alas blancas	Falconiformes (caranchos y halcones)	Falconidae	68 Tiuque
		25 Tórtola		69 Cernicalo	
		26 Tortolita cordillerana		70 Halcón perdiguero	
				71 Halcón peregrino	
Caprimulgiformes (gallinas ciegas)	Caprimulgidae	27 Gallina ciega común	Psittaciformes (loros)	Psittacidae	72 Cotorra
Apodiformes (picaflores y vencejos)	Trochilidae	28 Picaflor chico		Rhinocryptidae	73 Turca
		29 Picaflor gigante			74 Tapaculo
					75 Churrín del norte
		76 Minero común			
		77 Comesebo grande			
Gruiformes (taguas y pidenes)	Rallidae	30 Pidencito	Furnariidae	78 Trabajador	
		31 Pidén común	79 Bandurria común		
		32 Taguita común	80 Churrete acanelado		
		33 Tagua de frente roja	81 Churrete patagónico		
		34 Tagua común	82 Rayadito		
		35 Tagua chica	83 Colillarga		
			84 Tijeral común		
	85 Canastero chileno				
Charadriiformes (gaviotas, aves playeras y afines)	Charadriidae	36 Queltahue común	Tyrannidae	86 Cachudito común	
		37 Chorlo de collar		87 Fio-fio	
	Haematopodidae	38 Pilpilén común		88 Pájaro amarillo	
	Recurvirostridae	39 Perrito		89 Siete colores	
	Thinocoridae	40 Perdicitita chica		90 Colegial austral	
	Scolopacidae	41 Becacina común		91 Run-run	
	Laridae	42 Gaviota cáhuil		92 Mero grande	
		43 Gaviota dominicana		93 Cazamoscas chocolate	
		44 Gaviotín monja		94 Diucón	
				95 Rara	
Suliformes (piqueros y cormoranes)	Phalacrocoracidae	45 Yeco	Cotingidae	96 Golondrina de dorso negro	
			Hirundinidae	97 Golondrina chilena	
Pelencaniformes (pelicanos, garzas y afines)	Ardeidae	46 Garza bueyera	Troglodytidae	98 Chercán común	
		47 Huarabillo	Turdidae	99 Zorzal patagónico	
	Threskiornithidae	48 Bandurria	Mimidae	100 Tenca chilena	
	Pelecanidae	49 Pelicano de Humboldt	Motacillidae	101 Bailarín chico común	
Cathartiformes (buitres del nuevo mundo)	Cathartidae	50 Cóndor	102 Chirihue común		
		51 Jote de cabeza negra	103 Chirihue puneño		
		52 Jote de cabeza colorada	104 Cometocino de Gay		
			105 Yal común		
			106 Diuca común		
	Emberizidae	107 Chincol			
	Icteridae	108 Tordo			
		109 Trile			
		110 Mirlo común			
		111 Loica común			
	Fringillidae	112 Jilguero común			
	Passeridae	113 Gorrión			

Fuente: Atlas de las aves nidificantes de Chile. Red de observadores de aves y vida silvestre de Chile

Figura 48. Listado de aves nidificantes de la zona del Gran Valparaíso.

8.2 Factores del entorno

En la siguiente figura se expresan las dimensiones del macro y microentorno del proyecto.

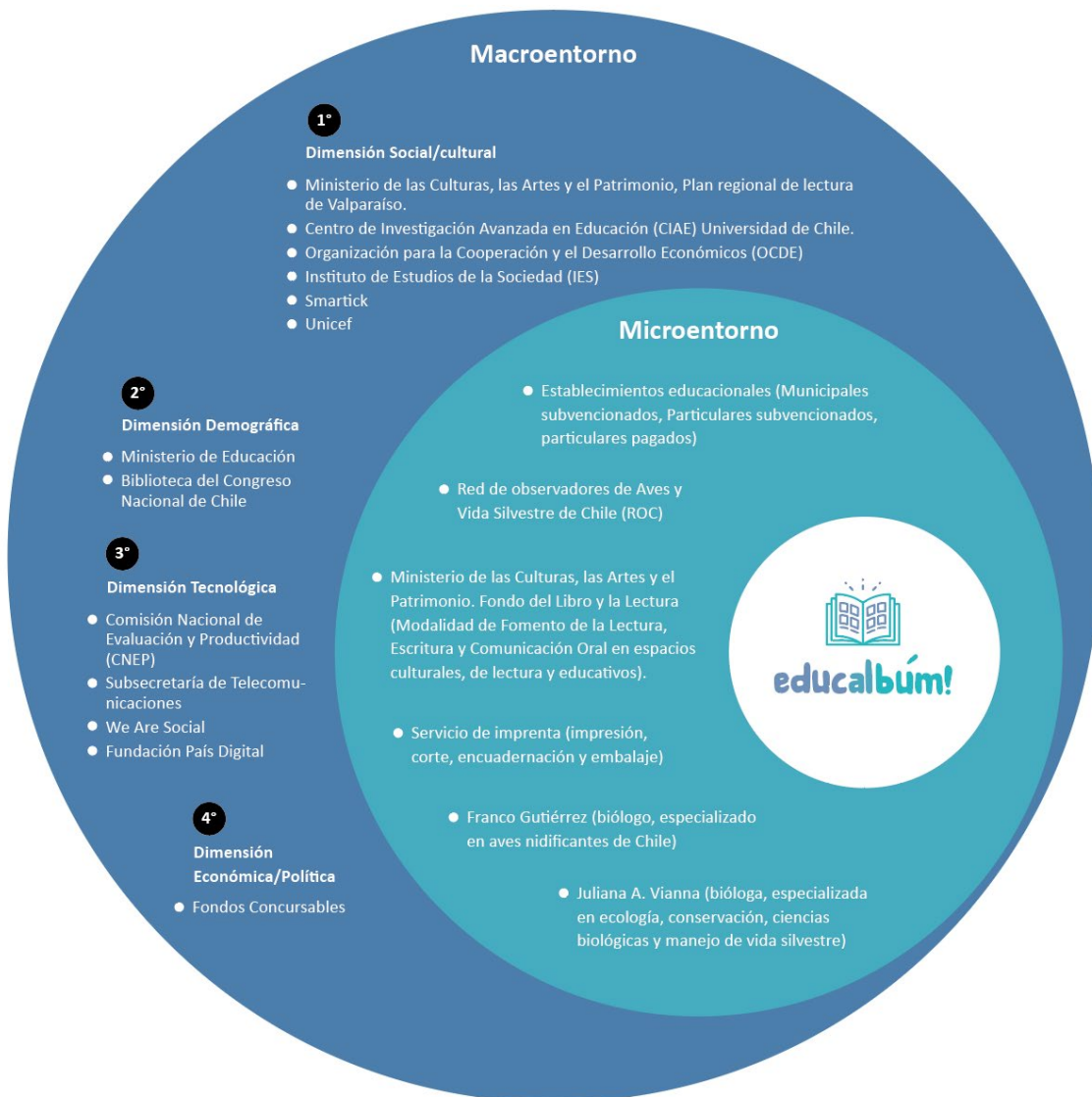


Figura 49. Diagrama de los factores del micro y macroentorno.

8.2.1 Microentorno

En este punto se concentran quienes actúan como proveedores y suministradores de la información y material de base para construir el proyecto y su objeto a diseñar.

- Conjunto de establecimientos educacionales con los que se trabajarán las temáticas y desarrollo de álbumes (Municipales subvencionados, Particulares subvencionados y particulares del Gran Valparaíso)
- Red de observadores de Aves y Vida Silvestre de Chile (ROC), organización que proveerá de información especializada sobre la temática elegida para el desarrollo del álbum de láminas: Aves del Gran Valparaíso.
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, a través del fondo concursable al que se postulará el proyecto: Fondo del Libro y la Lectura en su Modalidad de Fomento de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral en espacios culturales, de lectura y educativos.
- Servicio de imprenta (impresión, corte, encuadernación y embalaje).
- Franco Gutiérrez (biólogo, especializado en aves nidificantes de Chile, integrante de la Red de Observadores de Aves y Vida Silvestre de Chile).
- Juliana A. Vianna, Bióloga, Magíster en Ecología, Conservación y Manejo de Vida Silvestre por la UFMG, Brasil, PhD en Ciencias biológicas mención Ecología por la Pontificia Universidad Católica de Chile.

8.2.2 Macroentorno

A continuación, se indican quienes influyen o afectan en el proyecto a partir de cuatro dimensiones que se presentan a continuación de forma jerarquizada: en primer lugar, la dimensión social/cultural, luego la dimensión demográfica, en tercer lugar, la dimensión tecnológica y por último la dimensión económica-política.

Dimensión Social/cultural

Para el proyecto es de vital importancia comprender el actual estado de los usuarios, desde su acción directa en relación con el objeto, es decir, la lectura y su comprensión. Por eso se indican a continuación distintas instituciones quienes se preocupan de analizar, estudiar y monitorear la comprensión lectora de los chilenos, como afectan las brechas socioculturales, la motivación por la lectura, las dificultades y la posición de Chile con respecto a otros países sobre este indicador.

Se priorizan de la siguiente manera:

- Cifras de nivel educacional de la Región de Valparaíso (13,8% de la población mayor de 18 años sin educación media completa), años de escolaridad (14 años promedio de escolaridad en la población mayor a 15 años), entre otros.
Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Plan regional de lectura de Valparaíso, año 2022.
- Centro de Investigación Avanzada en Educación (CIAE) de la Universidad de Chile. Estudios: “Dificultades en la comprensión lectora: procesos

estratégicos y motivacionales desplegados durante la lectura” y “Motivación por la lectura y dificultades de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica”, año 2023.

Estudio que identifica dificultades en la lectura de los chilenos/as, enfocadas principalmente en la decodificación y comprensión del lenguaje. Realizado por las docentes Macarena Silva y Elvira Jéldrez, indican que “Hay alumnos que son capaces de decodificar, es decir, unir las letras escritas con los sonidos, sin embargo, no es suficiente para comprender lo que leen. Hay otros que decodifican, pero necesitan más conocimientos del mundo para inferir”.

- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) Evaluación de competencias de adultos (PIAAC), año 2016. En el estudio es posible ver que Chile se ubica en el puesto 33 de 34 países evaluados en el ranking de comprensión lectora. Lo que muestra un bajo nivel con respecto a los otros países (Países en su mayoría de América del Norte, Asia y Europa, no se encuentran otros países de Latinoamérica). El mismo gráfico muestra que a mayor nivel educacional entre los adultos, mayores son las competencias en comprensión lectora. El informe de la OCDE indica que un 53,4% de los adultos en Chile obtiene resultados por debajo del Nivel 1 de 5 – el más bajo – en comprensión lectora, ubicándose bajo el promedio de la OCDE (18,9%). Los adultos que asistieron a la educación superior en Chile obtienen mejores resultados que aquellos que no fueron, aunque sus resultados en comprensión lectora y matemática están por debajo del promedio OCDE.
- Smartick. Informe 2022: Dominio de la comprensión lectora y gramática en Chile.
El informe muestra que Chile logra un 73% de alcance en comprensión lectora, un 41% en ortografía y un 40% en gramática. Es decir, siete de cada diez chilenos aprueban la comprensión de lectura. Pero cinco de cada 10 adultos chilenos reprueban en gramática y morfosintaxis (reglas morfológicas y sintácticas de una lengua).
- Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia). El Informe del Estado de la Educación, año 2019 indica que la mala comprensión lectora no solo afecta a Chile, sino que a Latinoamérica y el Caribe, donde cuatro de cada cinco estudiantes de 11 años no alcanzan el nivel mínimo.
El informe busca fomentar la lectura como medida para potenciar las habilidades cognitivas y el bienestar emocional de las personas en crecimiento, esta institución busca entonces generar un debate y con propuesta de soluciones responder preguntas como ¿Cómo corregir desde la niñez el grave riesgo de leer sin comprender?

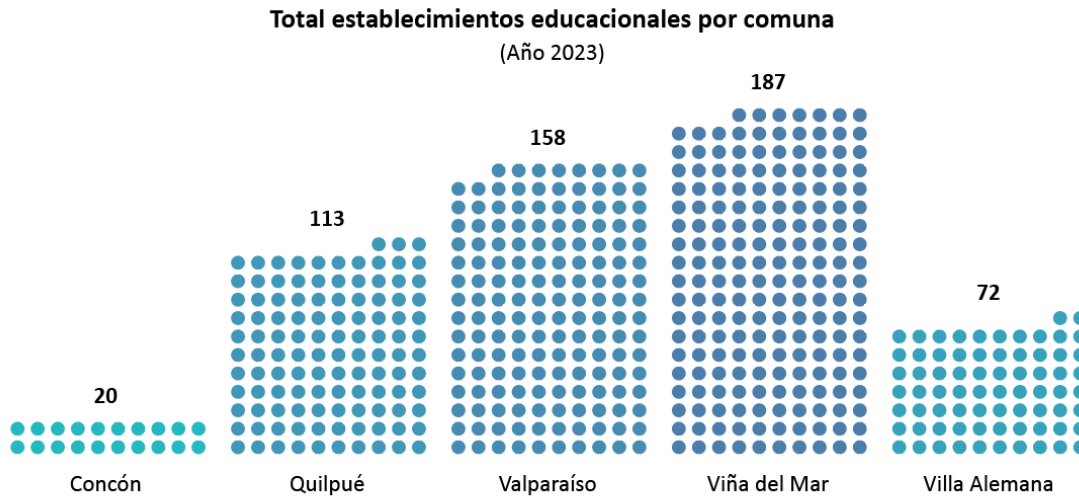
- Instituto de Estudios de la Sociedad (IES) Informe que presenta, a través de distintas fuentes, impactantes cifras que dan un actual diagnóstico de la comprensión lectora de los chilenos. Entre ellas se indica que un 96% de los estudiantes de 1° básico no conocen las letras del alfabeto. Es decir, no cuentan con la primera herramienta para acceder a los libros o textos indicados para su edad, también indica que los niños entre siete y ocho años no están decodificando las palabras. Un dato interesante no indicado en otros estudios es que las mujeres tienen un mejor desempeño en comprensión de lectura que los hombres en los primeros cuatro años de la escuela primaria.

Dimensión Demográfica

La siguiente dimensión nos permite obtener cifras del universo de establecimientos educativos, en sus distintas tipologías (municipal subvencionado, particular subvencionado y particular pagado), ubicados en las comunas del Gran Valparaíso (Viña del Mar, Valparaíso, Quilpué, Concón y Villa Alemana). También permite entender la conformación total de alumnos presentes en cada comuna y por tipo de establecimiento.

En este sentido, se priorizan para la dimensión demográfica las instituciones y datos de la siguiente manera:


- Ministerio de Educación con sus distintos programas de Fomento Lector a partir de los desafíos establecidos para los países de la OCDE.
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, SIIT Estadísticas Territoriales. Total establecimientos educacionales por comuna del Gran Valparaíso, (Viña del Mar, Valparaíso, Quilpué, Concón y Villa Alemana) año 2023. A nivel regional (38 comunas), el número total de establecimientos es de 1.206, mientras que en el Gran Valparaíso (5 comunas) es de 550. Total, de alumnos presentes en la Región de Valparaíso (371.567) durante 2022, detalle según establecimientos (Municipal: 101.740, P. subvencionado: 214.347, P. pagado: 33.474, otros: 22.006). Al centrarse en el grupo etario de enseñanza básica, el número de estudiantes es de 206.037 a nivel regional (año 2022).




Fuente: Ministerio de Educación, Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, SIIT Estadísticas Territoriales

Figura 50. Gráfico del total de establecimientos educacionales por comuna del Gran Valparaíso.


Detalle por tipo de establecimiento
(Año 2023)



**Municipal
subvencionado**



**Particular
subvencionado**



**Particular
Pagado**

Concón	4	9	7
Quilpué	23	82	8
Valparaíso	55*	92	11
Viña del Mar	49	109	34
Villa Alemana	14	51	7

*1 establecimiento educación Corp. De Administración Delegada y
54 establecimientos con Servicio local de Educación

Fuente: Ministerio de Educación, Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, SIIT Estadísticas Territoriales

Figura 51. Tabla detalle por tipo de establecimiento.

Dimensión Tecnológica

La dimensión tecnológica permite comprender el estado actual de la relación de los chilenos con la tecnología, específicamente con dispositivos móviles y la conexión y uso de internet.

De esta manera, se priorizan para la dimensión tecnológica las instituciones y datos de la siguiente manera:

- Comisión Nacional de Evaluación y Productividad (CNEP)
Esta institución nos permite dimensionar, a través de distintos estudios, la inequidad territorial y la falta de habilidades digitales relacionadas al uso de internet en Chile. Específicamente, indica que un 34% de las personas en edad de trabajar declara que necesita mayor capacitación o formación en habilidades digitales. Por otro lado, habla sobre la ausencia de temáticas tecnológicas (utilizar software, creación de algoritmos, etc.) en el currículo escolar y evidencia que existe un profesor especializado (con mención en tecnología o computación) por cada 204 establecimientos
- *We Are Social*, Informe Digital 2023.
Estudio que nos muestra que nuestro país ha llegado a un índice de penetración de internet de 90,2%, superando por mucho al promedio del mundo (64,4%). El estudio muestra que 17,6 millones de personas en Chile cuentan con conexión a internet. Si se contabiliza la cantidad de conexiones desde dispositivos móviles, la cifra es aún mayor, llegando a 28,8 millones, es decir, un 147% de la población.
- Fundación País Digital que realiza estudios y monitoreos sobre la problemática de manera anual.
El estudio “Brecha en el uso de Internet: Desigualdad digital en el 2020” indica que desde el año 2013 hasta el 2020 el porcentaje de usuarios de internet en Chile ha alcanzado un 80%, mostrando un aumento de un 22% en siete años. La región que presenta el mayor porcentaje de usuarios es la Región Metropolitana con un 87,5%, en quinto lugar, se ubica la Región de Valparaíso con un 79,9% de sus habitantes conectados. En cuanto a la relación con la educación, un 30,3% de los usuarios de Chile lo utiliza para actividades de educación formal y capacitación (año 2020). Sobre el uso de internet en distintos rangos etarios, destaca que un 80,2% de los niños en Chile de 5 a 9 años son usuarios activos de internet.
- Subsecretaría de Telecomunicaciones. Con las cifras que muestran el gran crecimiento que tiene el país en el número total de conexiones de internet. Por el lado de las conexiones fijas, se ha registrado a 2022 cuatro millones y medio de conexiones, en contraste con los 585 mil del año 2000. En las conexiones móviles, al año 2023 se registran 22,7 millones de conexiones, en contraste con los 3,6 millones del año 2009.

Dimensión Económica/Política

Por último, la última dimensión permite el desarrollo del proyecto desde la parte económica. Por la vinculación al territorio de lo educativo del proyecto, se postulará a distintos fondos concursables asociados a la cultura y educación.

- Innova Región (Corfo), fondo que apoya el desarrollo de nuevos o mejores productos, proceso y/o servicios, a partir de prototipos de baja resolución hasta su validación comercial, que aporten a la economía regional.
- Fondo de Investigación y Desarrollo en Educación, FONIDE (Mineduc)
- Semilla Inicia (Corfo), Fondo que apoya a emprendedores y emprendedoras que cuenten con proyectos de negocios de alto potencial de crecimiento, mediante el cofinanciamiento de actividades para la validación técnica y comercial del emprendimiento, además de acceso a servicios de apoyo para su implementación y desarrollo.
- Fomento de la lectura, escritura y comunicación oral – Fondo del Libro y la Lectura (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio), Fondo que apoya el Fomento de la Lectura, escritura y comunicación oral en espacios culturales, de lectura y educativos.
- Apoyo a la industria – Fondo del Libro y la Lectura (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio). Fondo que apoya a ediciones de libro experimental.
- Fondo de Incubación (Fundación Mustakis).

9. Investigación mercado o audiencia

9.1 Mercado y audiencia

El problema público que viven las sociedades posmodernas, en particular las juventudes y la niñez, es la transformación en sus hábitos de consumo informativo que impacta en el pensamiento crítico. La infoxicación y la acelerada vida social en redes sociales, requiere nuevas estrategias para lograr resultados de aprendizajes adecuados en hábitos educativos y lectoría (Bravo, 2023).

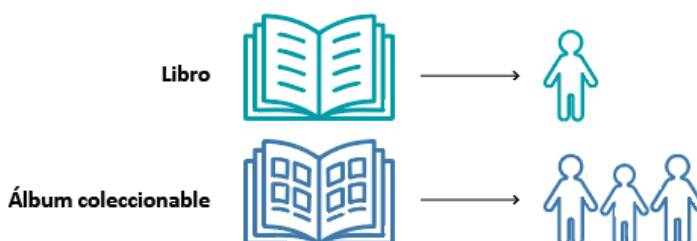


Figura 52. Diagrama lectura de libro y de álbum coleccionable.

Actualmente se puede identificar que el tipo de experiencia de lectura que ocurre al leer un libro aún sucede de forma unidireccional: desde el libro al lector y que en la mayoría de los casos se concentra en un solo individuo (espectador pasivo). Por otro lado, existe el soporte de tipo álbum coleccionable de láminas, en que la acción de coleccionar sale del espacio del individuo y se expande a un ámbito de la familia, amistades, conocidos que comparten este artefacto llamado álbum, es decir, comunidades (usuarios activos).

Y es en este objeto, donde se puede observar una pérdida de contenidos de tipo educativos, sociales y culturales. En una gran mayoría se puede observar que las temáticas recurrentes utilizadas en la actualidad en este soporte corresponden a franquicias de películas, series de televisión, dibujos animados o mundiales de fútbol.

Pero ¿en qué momento se dejaron de lado estas temáticas? ¿En qué momento el objeto coleccionable llamado álbum, dejó de ser un objeto educativo?

Al mirar hacia 40 o 60 años atrás, se puede vislumbrar el panorama de las temáticas en los álbumes publicados en Chile durante las décadas de los 60 hasta los años 90, publicaciones que sí utilizaban temáticas culturales y educativas, como por ejemplo álbumes icónicos como “Historia de Chile” de Mundicrom (1968), “Flora y Fauna de Chile” de Artecrom (1980) y “Bellezas de Chile” de Copesa (1994).



Figura 53. Álbumes de láminas de temáticas culturales y educativos (Archivo personal).

Esto se puede observar a través de un estudio realizado a 235 álbumes de láminas de distintas empresas nacionales, entre las que se cuentan álbumes publicados desde los años 60 hasta la actualidad. Este estudio considera empresas en actual funcionamiento (Panini) e históricas como Salo, Codarte, Mundicrom y Artecrom. En la siguiente gráfica (Figura 53) se presentan la cantidad de álbumes según temática.

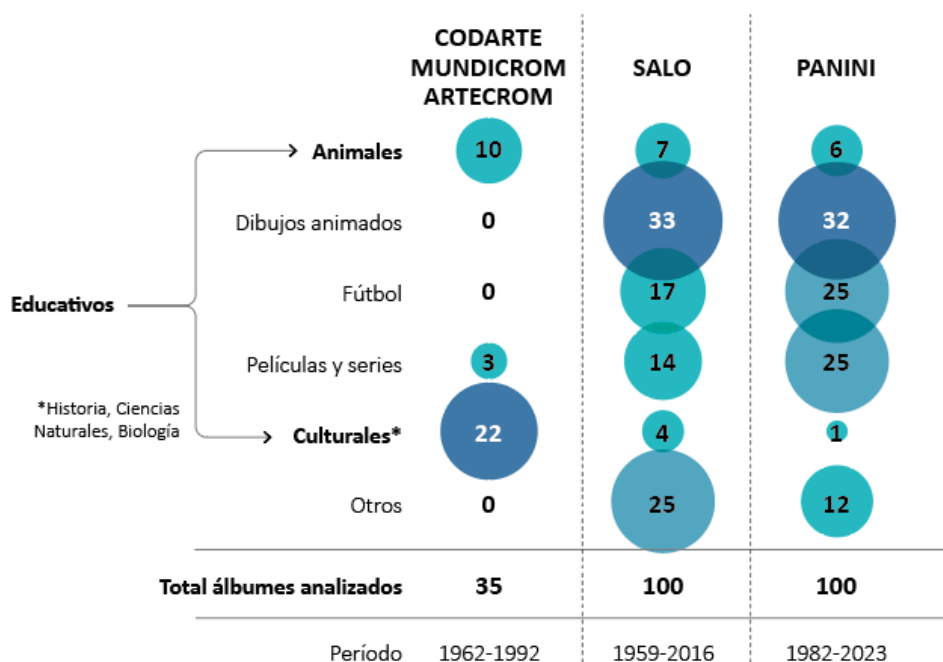


Figura 54. Análisis a temáticas de 235 álbumes publicados en Chile (Investigación propia).

Este artefacto tiene un gran potencial si se utiliza para fomentar a través de una lectura lúdica, dinámica y didáctica la adquisición de contenidos culturales y educativos. Sobre todo, hoy en día en que las tecnologías como realidad aumentada y el uso de aplicaciones permiten expandir la lectura (Albarello, 2019) desde un formato impreso a nuevas plataformas que suman elementos de comunicación como video, animación y audio. Creando entonces un entorno transmedia para presentar los contenidos. Como lo define de forma muy completa Scolari (2013) “las NT (narrativas transmedia) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”. Y deja en claro que las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro, sino que cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo y lo interesante está en identificar, a través de sus diferencias, como cada uno de ellos aporta de distinta forma al mundo narrativo (Scolari, 2013).

Además, permite promover y potenciar espacios de convergencia social, generar comunidades que tienen en común un objeto coleccionable y un objetivo, completarlo. Es en este acto, en la búsqueda de este fin mayor que existe un espacio para promover la interacción social, sobre todo en un mundo cada vez más solitario y digitalizado.

Observando la gamificación en el ámbito de la educación, no solo se puede aplicar directamente en el aula, sino que es a partir de distintos objetos a través de los cuales, tanto educadores como los propios alumnos adquieren contenidos a través del acto de coleccionar.

9.2 Audiencia

Arquetipos de los dos grupos de audiencia:

Adultos y educadores

Grupo que corresponde a hombres y mujeres que están a cargo de la educación de niños y niñas, pueden definirse como educadores con o sin título de docencia. Son quienes toman la decisión de utilizar e implementar nuevos formatos en el aula para la adquisición de contenidos educativos.

Si bien la decisión puede recaer en mediadores (directiva docente del establecimiento), la audiencia que se está describiendo es quienes deben confiar en este artefacto para que su implementación sea por creencia en la efectividad y no necesariamente por imposición.

Quienes, si tienen un título profesional en pedagogía, han estudiado en uno de los 493 programas de pedagogías que actualmente se imparten en Chile (Comisión Nacional de Acreditación). Este grupo de educadores es parte de un grupo anual de matrículas de primer año que en 2023 fue de 16.150 matriculados (Tendencias de pedagogías en Chile 2005-2023, Consejo Nacional de Educación CNED).

Este número se compone de 8.689 matriculados en pedagogía en educación media, 2.977 en educación parvularia, 2.617 en educación diferencial y 1.867 en pedagogía en educación básica. En su mayoría son mujeres, con una diferencia de 6.172 entre el número de mujeres matriculadas el primer año de 2023 (11.161) y los hombres (4.989).

Este grupo de adultos, estudian por vocación, teniendo como base lo que se presenta en la pregunta ¿Por qué ser profesor? En el programa “Elige educar”, del Centro de Políticas Públicas de la Universidad Católica, ser parte de una profesión desafiante, impactar en la trayectoria de miles de estudiantes y en tu comunidad y aprender constantemente.

Estos profesionales de la educación, que se encuentran en un nivel etario entre los 30 y 60 años tienen acceso a celular, en promedio es posible que posean dos celulares (uno personal y uno para el trabajo del establecimiento). Tienen acceso a internet desde su domicilio (computador personal) y en su teléfono. En promedio permanecen conectados durante 7 horas al día, divididas en 4 horas conectados en el establecimiento educacional (acceso a correo electrónico, descarga de material docente, búsqueda de contenidos para utilizar en las clases) y 3 horas de uso personal (redes sociales, contenido ocio).

Su rutina laboral comienza desde las 8:00 am, lo que significa despertarse a las 6:30 am en promedio, dependiendo de la distancia que se ubican con respecto al establecimiento. La rutina considera horas de colación que oscilan entre las 12:30 y 14:30 horas. Para luego terminar la rutina a las 17:00 horas.

Para ellos, el estudiar por vocación implica reconocer el impacto que tendrán en los estudiantes y como a través de distintas estrategias pueden ayudar en el crecimiento de los estudiantes, como el sitio del Mineduc promueve estudiar pedagogía: “¡Transforma la sociedad desde la sala de clases! Influye positivamente en la vida de tus estudiantes, contribuye a su desarrollo no solo en el ámbito académico, sino que también, en su formación personal y emocional.”



Figura 55. Arquetipo profesor.

Estudiantes

Este grupo se divide entre estudiantes hombres y mujeres desde los 6 años hasta los 14 años, lo que los ubica dentro de la educación básica (1° básico hasta 8° básico).

Este grupo etario representa un 17,8% de la población de la Región de Valparaíso, si se considera a nivel comunal: corresponde a un 17,1% (Quilpué), 15,4% (Viña del Mar), 16,6% (Valparaíso), 18,6% (Villa Alemana) y 18,3% (Concón).

Este grupo etario, se encuentra en constante conexión con la tecnología, invadido por estímulos sociales (familia y amigos) que en su mayoría los presionan a adquirir teléfonos con conexión a internet, que les permite mantener activas sus relaciones sociales. Es entonces un grupo etario que en su mayoría accede tempranamente a dispositivos digitales.

Su conformación familiar se encuentra dividida entre distintas composiciones (familia con ambos padres o familia con padres separados), no existiendo una notoria mayoría en alguna de ellas.

Al igual que el grupo de educadores (identificado anteriormente) su rutina comienza temprano, cerca de las 6:30 o 7:00 am, y debe llegar al colegio entre las 8:00 y 9:00 am (depende del establecimiento), es en este lugar que se mantiene hasta las 14:00 o 16:00 pm (dependiendo de la jornada escolar).

A pesar de su conexión con la tecnología (celulares, computador, videojuegos), si realiza lectura de formatos impresos como libros, sobre todo comic, manga y novelas gráficas.



Figura 56. Arquetipos estudiantes.

10. Análisis FODA

Fortalezas

- Primer proyecto transmedia vinculado al avistamiento de aves
- Conocimiento y experiencia en la creación de contenidos digitales
- Primer álbum transmedia de uso educativo
- Objeto que promueve el uso compartido con otros dispositivos
- Conocimiento del formato álbum de láminas
- Conocimiento de fondos para postular
- Capacidad de desarrollo de estrategias de gamificación
- Conocimiento de diseño gráfico, diagramación y esquematización de la información
- Investigación propia sobre la historia de los álbumes en Chile
- Vínculo con profesionales de la educación y entidades con contenidos de biodiversidad
- Asesoría vigente de expertos en biodiversidad

Debilidades

- Falta de recursos para llevar a cabo la implementación.
- Falta de equipo profesional para llevar a cabo la ejecución del proyecto.
- Bajo conocimiento de los contenidos asociados al currículo nacional. Escolar.
- Falta de espacio físico (oficina) para el trabajo del proyecto.
- Falta profundizar en investigación y creación sobre la experiencia de usuario de álbum y láminas.
- Requiere expansión específica para incorporar a personas con capacidades diferentes, especialmente, visual.

Oportunidades

- Relación existente y confirmada con docentes y Corporación Municipal de Quilpué
- Colegio disponible confirmado para realizar pruebas y sondeos masivos (Colegio Coeducacional Quilpué)
- Relación y vínculo ya confirmado con Red de Observadores de Aves y Vida Silvestre (ROC)
- Potencial vinculación con profesores de Colegio Coeducacional Quilpué para sondeos y trabajos de estrategias
- Relación con universidades y corporaciones regionales para el desarrollo del proyecto

Amenazas

- Proyectos de Explora que se enfoquen en el mismo formato (álbum)
- Falta de interés en financiar proyectos de este formato
- Dependencia de fondos externos previa adjudicación
- Discordancia entre las estrategias docentes y los propios docentes
- Falta de motivación por parte de los alumnos para realizar las actividades
- Falta de motivación por parte de los docentes para implementar las actividades
- Mala difusión del proyecto

Tabla de valorización

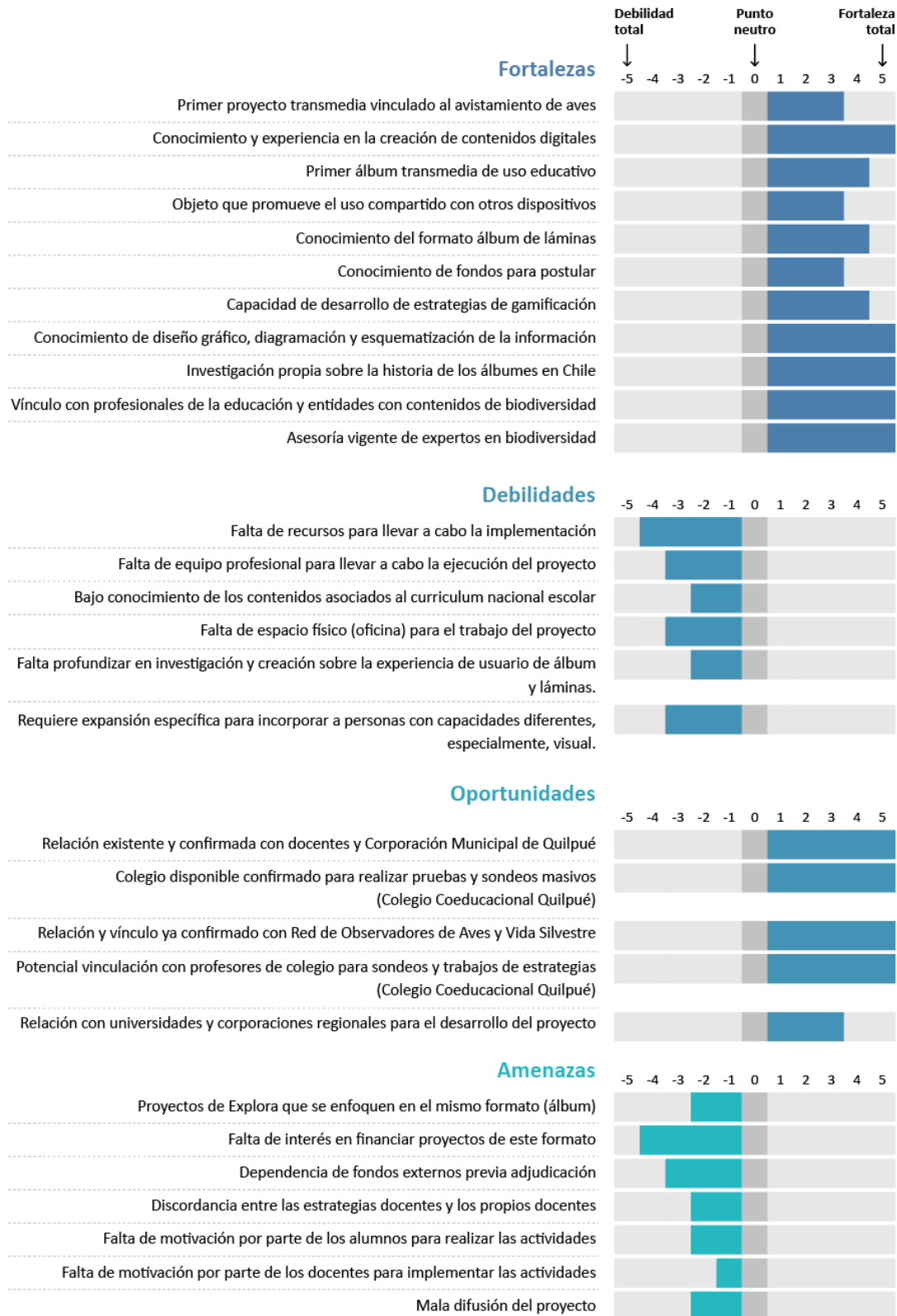


Figura 57. Tabla de valorización análisis FODA.

11. Diagnóstico (objetivos, estrategias y tácticas)

Objetivo general del proyecto: Generar un modelo educativo transmedia que utilice como base permanente el objeto álbum coleccionable para la adquisición de contenidos (educativos y culturales) a través de una lectura participativa, gamificada y en comunidad.

Objetivos específicos	Estrategias	Tácticas
<p>Crear un modelo de trabajo para aplicar de forma permanente en publicaciones educativas fomentando una cultura de colaboración, confianza y sentido de pertenencia entre juventudes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proponer una relación permanente entre este objeto y los contenidos educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar investigación sobre la historia y funcionamiento del álbum en Chile, explicando identificando las metodologías aplicadas. ● Tener reuniones y realizar presentaciones con establecimientos educacionales con el objetivo de visibilizar el aporte que este formato tiene en el ámbito educativo.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear un modelo de trabajo para aplicar de forma permanente en publicaciones educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de agenda con reuniones periódicas con establecimientos educacionales (municipales subvencionados, particulares subvencionados y particulares pagados) con el objetivo de generar vínculos de trabajo.
<p>Incorporar al artefacto estrategias de gamificación para la obtención de contenidos de manera <i>off</i> y <i>on line</i> mediante instancias de participación entre distintas generaciones (alumnos y docentes) que permita además la creación de contenidos propios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Construir material educativo de utilidad para profesores y educadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo en conjunto con profesores para definir estrategias de gamificación que se utilizarán en el objeto impreso y plataformas digitales. ● Prueba de estrategias a través de sondeos y focus group realizados en colegios.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar actividades presenciales que permitan obtener láminas especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño e impresión de láminas especiales. ● Se agendarán presentaciones con expertos (biólogos) que junto con realizar clase magistral sobre algún tema en particular (anatomía de aves, clasificación, tips de avistamiento, conservación, etc.) se entregará a los alumnos que asistan una lámina especial, con el objetivo de fomentar la participación. ● Actividades en terreno como avistamiento de aves en la costa de Viña del mar, Valparaíso, cerros de Quilpué, etc. Al final de la actividad se entregará a los alumnos que asistan una lámina especial.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de álbum realizado por los propios alumnos y docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Durante las actividades que se realizarán en terreno (avistamiento), los alumnos deben registrar material propio como: anotaciones, dibujos, fotografías, videos, audios, etc. ● El material recopilado será luego traspasado a plantillas diseñadas en las que los alumnos podrán realizar su propio álbum de bitácora y registro en formato online o impreso .

Expandir la experiencia a través de estrategias de relación entre objeto y sujeto, directas e indirectas.	<ul style="list-style-type: none"> Integrar plataformas digitales a la experiencia del álbum impreso para expandir los contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño y construcción de sitio web para alojar guías de uso para educadores. Diseño y programación de aplicación para teléfonos que funciona en conjunto con el álbum impreso (uso de realidad aumentada, vínculos a sonidos, relatos en audio, contenidos extra y videos).
	<ul style="list-style-type: none"> Construir distintos niveles de relación entre objeto y sujeto (directas e indirectas). 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en conjunto con profesores y profesionales de la educación para definir estrategias de relación entre el objeto y el sujeto (intervención, interacción, personalización). Elección de materiales que ayuden a promover la relación con el objeto (calidad de papel, color, tintas especiales, relieve, etc. Establecer espacios de personalización del objeto impreso (dibujos, juegos, espacio para anotaciones personales, registro de avistamientos, etc.).
Fomentar el acto comunicativo transgeneracional (educadores y familias) y entre usuarios del objeto (comunidad).	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar una cultura de colaboración, confianza y sentido de pertenencia (quienes coleccionan el álbum). 	<ul style="list-style-type: none"> Acompañar la actividad de coleccionar el álbum con material de apoyo. Promover los espacios de conversación sobre los contenidos del álbum (en sala de clases). Desarrollo de actividades grupales, promovidas en el mismo álbum impreso, por ejemplo: Que un curso desarrolle si propio álbum de láminas sobre un tema a elegir.
	<ul style="list-style-type: none"> Realizar actividades que promuevan la sociabilización entre distintos niveles de usuarios del álbum. 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer reuniones en distintas etapas de la implementación del álbum (inicio, segunda y tercera fecha) en cuatro niveles de usuarios: <ul style="list-style-type: none"> Entre docentes y apoderados Entre docentes y alumnos Entre docentes y directiva del colegio Las que serán mediadas por el propio equipo del proyecto.
Promocionar el proyecto para generar conocimiento del mismo.	<ul style="list-style-type: none"> Activación de redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Activar redes sociales como Instagram y TikTok para promover el proyecto y sus metodologías orientadas a la educación.
	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la participación de los usuarios en redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de redes sociales a cargo de un Community Manager con la publicación calendarizada de contenidos sobre el proyecto.

Figura 58. Tabla de objetivos, estrategias y tácticas.

12. Estrategia de posicionamiento

El objetivo del proyecto es posicionarse como una novedosa e importante alternativa a los actuales medios, formatos y estrategias que se ocupan en los establecimientos educacionales. Es posicionar al artefacto “álbum de láminas” como una completa metodología para adquirir conocimientos. Esto a través de la experiencia transmedia que se logra al utilizar variadas plataformas y soportes y que además permiten, promueven y guían en el desarrollo de artefactos propios realizados en

un ambiente colaborativo (curso de alumnos en conjunto con sus profesores). Potenciando un espacio de creación propio por parte de los lectores.

Algunos conceptos que son parte fundamental del proyecto y que construyen y definen su identidad son: artefacto, aprendizaje, juego, comunidad y tecnología.

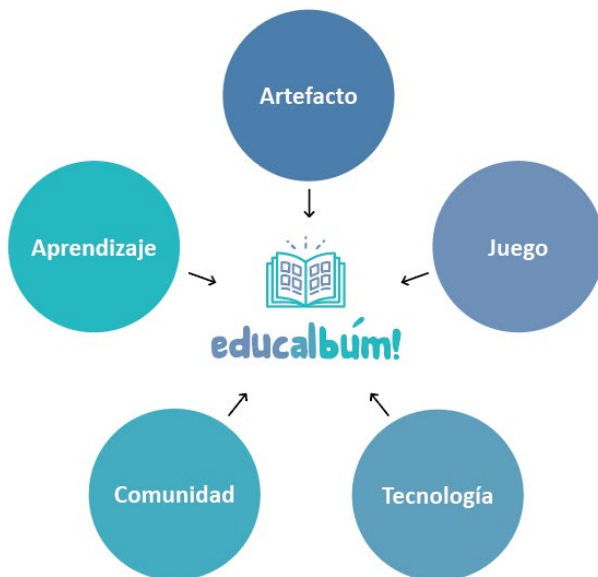


Figura 59. Diagrama conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje).

Estos conceptos son vitales al momento de definir cuál es el rol que cumple el proyecto en el ámbito de la educación. Y que funcionando como un todo sistémico, permiten entonces una adquisición de contenidos activa, participativa, expandida y propia (creación).

Ámbito: Educación

Como se define en los primeros apartados de este informe, el proyecto se centra en trasladar un formato (álbum de láminas) actualmente utilizado de forma comercial al ámbito de la educación, dejando lo comercial y utilizándose de forma gratuita y de libre distribución.

Este traspaso, traslado, desplazamiento de lo comercial a lo gratuito, significa transformar distintas estrategias que dejen de lado el gasto monetario y un interesante concepto asociado a la colección de álbumes comerciales: la frustración. Este concepto se transforma a través de distintas estrategias de gamificación y permite a los alumnos coleccionar completamente el álbum. Esto se puede observar en los comentarios obtenidos en el sondeo (2. Sondeo y hallazgos de necesidades), quienes han coleccionado álbumes, recuerdan distintas

y contrarias emociones asociadas a esta acción (felicidad, alegría y frustración), siendo en su mayoría emociones positivas.

Al ubicar este proyecto en el ámbito de la educación, no logra competir con los álbumes de láminas comerciales de empresas como Panini o Big Bang Copag, sino que es un modelo de implementación para distintas temáticas en los establecimientos educacionales.

Mirada positiva

El proyecto busca posicionarse como una nueva propuesta, sin anular o cancelar a otros formatos, sino que busca complementar los formatos existentes y se presenta como un formato que permite la expansión a distintas plataformas y la creación propia por parte de los estudiantes.

Frases

En la siguiente tabla se indican como se puede posicionar a través de frases precisas el proyecto en el ámbito de la educación. Frases que buscan transmitir conceptos fundacionales del proyecto y que invitan a conocer un nuevo formato para la educación.

Estas frases se dirigen específicamente a los docentes, profesores y educadores, quienes deben identificar en este proyecto, el aporte que tiene para la adquisición de contenidos, destrezas y habilidades de sus alumnos, tanto dentro como fuera de la sala de clases.

Concepto	Frase
Transmedia	Descubre las “Aves del Gran Valparaíso” a través de imágenes, sonidos, videos, juegos y mucho más. Conoce ¡Educalbúm! Experiencia de educación transmedia
Creación propia	Crea tu propio álbum de láminas multimedia con tus alumnos, conoce ¡Educalbúm! Experiencia de educación transmedia
Comunidad, experiencia, juego	Álbum multimedia “Aves del Gran Valparaíso”, una invitación a explorar más allá de la sala de clases. Desarrollado por ¡Educalbúm! Experiencia de educación transmedia

Educación, aprendizaje, tecnología	Conoce ¡Educalbúm! Experiencia de educación transmedia para potenciar tus clases a través de distintas plataformas y formatos para crear junto a tus alumnos.
------------------------------------	---

Equipo de trabajo

Para realizar el posicionamiento se contemplan distintos actores, desde los cargos de director y de productor, quienes velan por la misión y visión del proyecto y lo promueven en distintas instancias de participación y difusión.

Además, se integra al equipo un agente de ventas, quien genera vínculos con establecimientos educacionales, ministerio, subsecretaría y fundaciones; y debe transmitirles a ellos el potencial de este modelo y su impacto.

13. Propuesta de valor

El proyecto *¡Educalbúm! Experiencia de educación transmedia* busca generar un modelo educativo transmedia que utilice como base permanente el objeto álbum coleccionable para la adquisición de contenidos (educativos y culturales) a través de una lectura participativa, gamificada, en comunidad y que permita la creación propia (*fandom*).

Es a través de un artefacto inicial (el álbum de láminas) que se expande la experiencia a través de distintas plataformas y estrategias:

- Uso de plataformas: sitio web, red social Instagram y aplicación para dispositivos móviles.
- Actividades en el colegio: charlas de expertos, conversatorios y exposiciones.
- Actividades fuera del colegio: Interacción *in situ*, observaciones en terreno (avistamientos) en los que se registrará material en fotografías, dibujos, anotaciones, audios y videos)
- Creación de álbum propio: Posterior a la observación en terreno (interacción un situ), los alumnos de cada curso trabajarán en conjunto para realizar su propio álbum de la experiencia, este álbum se puede realizar en formatos offline u online.

Propuesta

El proyecto se centra en dos públicos objetivos, por un lado, los profesores, para los que se crea este modelo para generar mayores instancias de participación,

promover el trabajo en equipo, utilizar estrategias para utilizar en el aula o fuera de ella, entre otros.

Y, por otro lado, se encuentran los alumnos/as, los que definidos en el apartado 9.2. Audiencia, se ubican entre los niveles etarios de entre 6 y 14 años, que equivalen a los cursos de educación básica (1° básico hasta 8°básico). Para ellos se busca generar una experiencia de aprendizaje centrado en un tema específico (por ejemplo: Aves del Gran Valparaíso) el que, presentado a través de distintas plataformas y estrategias, invita y los niños y jóvenes a aprender y ser parte de esta experiencia.

Distintas experiencias permiten por un lado la colaboración entre alumnos y entre alumnos y profesores y finalmente se guía y acompaña a una experiencia final de creación: álbum de láminas creado por el propio curso luego de una salida a terreno para observar las aves presentadas en el álbum impreso.

También, considerando las distintas filosofías y metodologías (Tradicional, Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Pikler, entre otras) que utilizan los establecimientos educacionales se dan las opciones de que cada curso pueda crear un álbum de láminas propio, como bitácora de su salida a terreno, en un formato offline y online. La versión offline es un álbum para colorear, dibujar y pegar las fotografías que el profesor/a puede imprimir, es decir, los niños/as no se vinculan con la tecnología, sino que son mediados por su educador/a. En cambio, la versión online presenta una plantilla en el programa Canva para que los estudiantes puedan subir directamente el material audiovisual (fotografías, audios, videos, textos, etc.) para luego realizar una publicación online y también imprimirla si lo requieren.

A continuación, se identifican los objetivos específicos del proyecto, que dan forma a su propuesta de valor.

- Crear un modelo de trabajo para aplicar de forma permanente en publicaciones educativas fomentando una cultura de colaboración, confianza y sentido de pertenencia entre juventudes.
- Incorporar al artefacto estrategias de gamificación para la obtención de contenidos de manera *off* y *online* mediante instancias de participación entre distintas generaciones (alumnos y docentes) que permita además la creación de contenidos propios.
- Expandir la experiencia a través de estrategias de relación entre objeto y sujeto, directas e indirectas
- Fomentar el acto comunicativo transgeneracional (educadores y familias) y entre usuarios del objeto (comunidad)
- Construir un espacio de creación propio de los alumnos, que en comunidad y trabajo en equipo pueden crear su propio álbum.

Prototipos

En el siguiente informe se presentan distintas maquetas realizadas que se pueden revisar en el apartado 7.1. Piezas y Maquetas.

Prueba de prototipos

Una alianza importante, es el contacto realizado con el Colegio Coeducacional de Quilpué, quienes están abiertos a poder realizar una prueba del proyecto. Lo que permitirá realizar una observación directa en la usabilidad de las plataformas, medir la respuesta frente a estrategias específicas y generar entonces correcciones y cambios al modelo. En este caso, la prueba y retroalimentación se debe obtener desde los dos grupos de públicos objetivos definidos: los educadores y los alumnos.

14. Presupuesto

Detalle del presupuesto para la ejecución del proyecto.

Director	Juan Pablo Bravo							
Nombre Proyecto	¡Educalbúm! Experiencia de educación gamificada y transmedia							
Empresa Productora	(por definir)							
1. EQUIPO HUMANO / DESARROLLO MAQUETA								
1.1. Equipo Desarrollo contenidos	Pers.	(Jor/ Sem/Mes/Cap/Pro)	Nº de Unidades (J)	Valor Unitario	Subtotal Neto / Líquido	Retenciones (Definir %)	TOTAL ESTIMADO	TOTAL BRUTO- REAL
Director	1	Proyecto			\$2.000.000	13%	\$2.298.851	
Productor/a general	1	Proyecto			\$2.000.000	13%	\$2.298.851	
Docente (contenidos)	2	Proyecto		\$1.500.000	\$3.000.000	13%	\$3.448.276	
Experto/a educación (estrategias)	1	Proyecto			\$1.500.000	13%	\$1.724.138	
Experto/a educación (revisión)	1	Mes			\$500.000	13%	\$574.713	
Director/a de arte	1	Proyecto			\$1.000.000	13%	\$1.149.425	
Diseñador/a gráfico	1	Proyecto			\$2.000.000	13%	\$2.298.851	
Ilustrador/a	1	Mes			\$1.000.000	13%	\$1.149.425	
Agente de ventas	2	Mes		\$500.000	\$1.000.000	13%	\$1.149.425	
Programador/a web	1	Proyecto			\$1.000.000	13%	\$1.149.425	
SUBTOTAL 1.1. Equipo Técnico					\$15.000.000		\$17.241.379	\$17.241.379
1.2. Insumos	Cant.	Unidad (Jor/ Sem/Mes/Cap)	Nº de Unidades	Valor Unitario	Subtotal Neto (SIN IVA)	IVA (19%)	TOTAL ESTIMADO	TOTAL BRUTO REAL
Computadores	2	Proyecto	2	\$500.000	\$2.000.000	\$380.000	\$2.380.000	\$2.760.000
Arriendo oficina	1	Mensual	1	\$500.000	\$500.000	\$95.000	\$595.000	\$690.000
Impresora	1	Proyecto	1	\$500.000	\$500.000	\$95.000	\$595.000	\$690.000
Plotter de corte	1	Proyecto	1	\$500.000	\$500.000	\$95.000	\$595.000	\$690.000
Caja chica artículos de escritorio		Mensual			\$0	\$0	\$0	\$0
SUBTOTAL 1.3. Arriendo de equipos					\$3.500.000	\$665.000	\$4.165.000	\$4.830.000
1.3. Transporte	Cant.	Unidad (Jor/ Sem/Mes/Cap)	Nº de Unidades	Valor Unitario	Subtotal Neto (SIN IVA)	IVA (19%)	TOTAL ESTIMADO	TOTAL BRUTO REAL
Traslado entrevistas y trabajo en terreno (Taxis)					\$200.000	\$38.000	\$238.000	\$276.000
Arriendo vehículo(s) - van para movilización					\$200.000	\$38.000	\$238.000	\$276.000
Distribución de álbumes en colegios					\$200.000	\$38.000	\$238.000	\$276.000
SUBTOTAL 1.4. Producción Técnica					\$600.000	\$114.000	\$714.000	\$828.000
1.4. Impresión	Cant.	Unidad Jorn / Otro	Nº de Unidades	Valor Unitario	Subtotal Neto (SIN IVA)	IVA (19%)	TOTAL BRUTO	TOTAL REAL
Servicios de imprenta					\$5.000.000	\$950.000	\$5.950.000	\$6.900.000
SUBTOTAL 1.7. Transporte					\$5.000.000	\$950.000	\$5.950.000	\$6.900.000
1.5. Alimentación y otros	Pers.	Unidad Jorn / Otro	Nº de Unidades	Valor Unitario	Subtotal Neto (SIN IVA)	IVA (19%)	TOTAL BRUTO	TOTAL REAL
Servicios cafetería y almuerzos					\$800.000	\$152.000	\$952.000	\$1.104.000
SUBTOTAL 1.8. Alimentación y otros					\$800.000	\$152.000	\$952.000	\$1.104.000
TOTAL 1. EJECUCIÓN					\$24.900.000	\$4.122.379	\$29.022.379	\$30.903.379
2. COSTOS DE DIFUSIÓN								
2.1. Promoción	Pers.	Unidad	Nº de Unidades	Valor Unitario	Subtotal Neto Neto / Líquido	Impuesto (Definir %)	TOTAL BRUTO	TOTAL REAL
RRSS /Comunity manager	1				\$1.000.000	13%	\$1.149.425	
Promoción en Medios/Mercados/Eventos								
Publicidad en redes					\$1.000.000		\$1.000.000	\$0
SUBTOTAL 2.1.					\$2.000.000	\$149.425	\$2.149.425	\$2.149.425
TOTAL 2. COSTOS DE DIFUSIÓN					\$ 2.000.000	\$ 149.425	\$ 2.149.425	\$ 2.149.425
TOTAL COSTOS PROYECTO							\$ 31.171.805	\$ 33.052.805
3. IMPREVISTOS								
Imprevistos						3%	\$935.154	\$33.987.959
TOTAL 3. IMPREVISTOS							\$935.154	\$33.987.959
TOTAL ESTIMADO							\$32.106.959	\$33.987.959
TOTAL REAL							\$32.106.959	\$33.987.959

Figura 60. Presupuesto.

Detalle de presupuesto en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1a5SneruPhWaj7cnjYKJ31ijZqNuMlIFa/view?usp=sharing>

14.1 Postulación del proyecto a fondos concursables

Fondo: **Fondo del Libro y la Lectura
Fomento de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral.**

Institución: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Modalidad: Modalidad de Fomento de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral en espacios culturales, de lectura y educativos

Se elige el siguiente fondo para postular al proyecto, por la concordancia que existe entre lo planteado en sus bases y con lo descrito en el proyecto.

Este fondo tiene el siguiente objetivo descrito en sus bases:

Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial de proyectos de fomento de la lectura, escritura y comunicación oral, como un proceso integral que aporta a la formación de personas creativas, reflexivas, críticas y participativas. Se vincula al ámbito A de la Política Nacional de la Lectura, el Libro y las Bibliotecas, que pone al centro de su misión a lectoras y lectores.

En el punto 3.1.2 de las modalidades, se puede leer lo siguiente:

Modalidad de Fomento de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral en espacios culturales, de lectura y educativos: esta convocatoria tiene como objetivo el financiamiento total o parcial de proyectos que fomentan la lectura, escritura y comunicación oral como proceso integral, incorporando diversos soportes y formatos y que se desarrollan en espacios culturales, de lectura y educativos. Esta modalidad considera las siguientes submodalidades.

Es en estos párrafos donde se indican conceptos utilizados también en el proyecto, tales como la formación de personas creativas, reflexivas, críticas y participativas. De esta forma se alinean a los objetivos del proyecto, el que se orienta a alumnos de entre 6 y 12 años, los que corresponden a los cursos de 1° básico a 7° básico, quienes ya tienen la habilidad de leer y de esta forma adquirir los conocimientos a través del lenguaje escrito.

El fondo escogido se encuentra en la línea de la educación y específicamente orientado al fomento de la lectura.

Vinculación conceptual y argumental

El objetivo es postular a este fondo, ya que es posible observar la vinculación entre conceptos propios del proyecto, con lo descrito en las bases del fondo.

Por ejemplo, se identifica el siguiente párrafo:

Proyectos que fomentan la lectura, escritura y comunicación oral como proceso integral, incorporando diversos soportes y formatos y que se desarrollan en espacios culturales, de lectura y educativos.

Desde la cual se puede extraer cuatro vínculos importantes vinculados al proyecto:

- a. Fomento de la lectura
- b. Fomento de la escritura
- c. Fomento de la comunicación oral
- d. Incorporación de diversos soportes y formatos
- e. Desarrollo en espacios culturales, de lectura y educativos

Además, el fondo considera tres submodalidades, de las cuales las subcategorías elegidas son:

- a. ***Submodalidad de Iniciativas de fomento de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral en espacios culturales, de lectura y educativos:*** *financiamiento total o parcial de actividades de fomento de la lectura, la escritura y la comunicación oral, que aporten a su comprensión y disfrute, y a la generación de espacios de socialización y convivencia social entre la más amplia diversidad de comunidades, favoreciendo la participación cultural e intercultural. Si las actividades lo justifican los proyectos podrán solicitar recursos para la traducción e impresión de textos facilitadores de las actividades.*
- b. ***Submodalidad de Desarrollo de capacidades de mediación de la Lectura, la Escritura y la Comunicación Oral:*** *financiamiento total o parcial de actividades destinadas exclusivamente a la formación de mediadores/as de la lectura, la que integra la escritura y comunicación oral. Entre estas actividades se consideran: capacitaciones, especializaciones, encuentros profesionales, seminarios, clases magistrales, entre otros. Se consideran también capacitaciones a la formación de mediadores/as de lectura que faciliten especialmente el acceso a personas con discapacidad, adultos mayores y primera infancia. Su formulación debe contemplar diagnósticos previos, necesidades territoriales y formativas. Todos los proyectos deben incluir criterios que favorezcan diversidad e identidades de género, así como también garantizar un mínimo de 30% de participantes con acceso gratuito.*

Argumento de postulación

El proyecto (en una primera etapa de implementación) busca ser de distribución gratuita en distintos colegios que se individualizarán más adelante (municipal subvencionado, particular subvencionado, particular pagado).

- **Gratuito:** Es, en esta primera etapa de distribución gratuita que el proyecto se vincula con lo descrito en las bases, las que considera que de utilizar herramientas digitales, como aplicaciones y publicaciones digitales, deben ser de acceso gratuito para los usuarios beneficiados, en este caso, alumnos de centros educacionales (municipal subvencionado, particular subvencionado, particular pagado) ubicados en el Gran Valparaíso (comunas de Viña del Mar, Valparaíso, Quilpué, Concón y Villa Alemana).
- **Inclusivo:** Un punto importante que se vincula también con el proyecto es la integración de personas con discapacidad visual y/o auditiva, para ello se desarrollarán una versión audiolibro de los contenidos del álbum, además, se contempla la impresión de distintas unidades que cuenten con sistema braille y láminas con relieve.
- **Territorio:** El proyecto se centra en presentar contenidos asociados a un territorio en específico, en el caso del primer prototipo “Álbum Aves del Gran Valparaíso” se utiliza el territorio como base del contenido, esto ayuda a promover las salidas a terrenos y la adquisición de contenidos a través de estrategias directas en las localidades de la región. En las bases del fondo, se indica que este debe incorporar diversas realidades regionales, locales, es decir, que la iniciativa contenga una importante identidad cultural y local.

15. Plan de financiamiento

El fondo permite el financiamiento total o parcial del proyecto, por lo que se postularía a un 100% del fondo (\$15.000.000) lo que resulta en un 44% del total del proyecto.

A continuación, se detalla los mecanismos de financiamiento adicionales a los que el proyecto busca obtener (cofinanciamiento)

PLAN DE FINANCIAMIENTO											
Identificación del proyecto				II. Tipo de cambio							
				Fecha 15/11/2023							
Nombre del proyecto (Educabum) Experiencia de				Valor 1 USD USD 895							
Tipo de proyecto Educativo				Valor 1 € 971 €							
Director/a Juan Pablo Bravo											
Productor/a ejecutivo/a (por definir)				III. Costo total del proyecto							
Empresa/Productora/Agencia (por definir)				CLP USD EURO							
				TOTAL \$ 34.000.000 USD 37.999 € 35.027							
1. Equipo humano											
FUENTE FINANCIAMIENTO	TIPO DE APORTE	TIPO DE APORTE	TIPO DE APORTE	VALORIZACIÓN	CLP	USD	EURO	% DEL TOTAL	ESTADO DEL APORTE	% ASEGURADO	DETALLA EN QUÉ UTILIZARÁS EL MONTO
Desarrollo, Producción, Ejecución											
Fondo del Libro y la Lectura, Modalidad: Fomento de la Lectura, escritura y comunicación oral en espacios culturales, de lectura y educativos - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio	Aporte de terceros	Público	Nacional		\$ 15.000.000	USD 16.764	€ 15.453	44%	Por postular	0%	Pago de honorarios para el equipo humano de trabajo
Minera Los Pelambres	Aporte de terceros	Privado	Nacional		\$ 10.000.000	USD 11.176	€ 10.302	29%	Pendiente	0%	Compra de insumos para el desarrollo
Fundación Mustakis	Aporte de terceros	Privado	Nacional		\$ 9.000.000	USD 10.059	€ 9.272	26%	Pendiente	0%	Costos de impresión y distribución de los álbumes en los distintos colegios seleccionados
					\$ 34.000.000	USD 37.999	€ 35.027	100%		0%	

Figura 61. Plan de financiamiento.

Detalle del plan de financiamiento en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1GeQX02APGk07m8ZMbz5DbVnLdarNAE7w/view?usp=sharing>

16. Carta Gantt

Tiempo de ejecución del proyecto

El siguiente cronograma distribuye las distintas etapas del proyecto en un plazo máximo de 12 meses (definido principalmente en base al fondo que se busca postular).

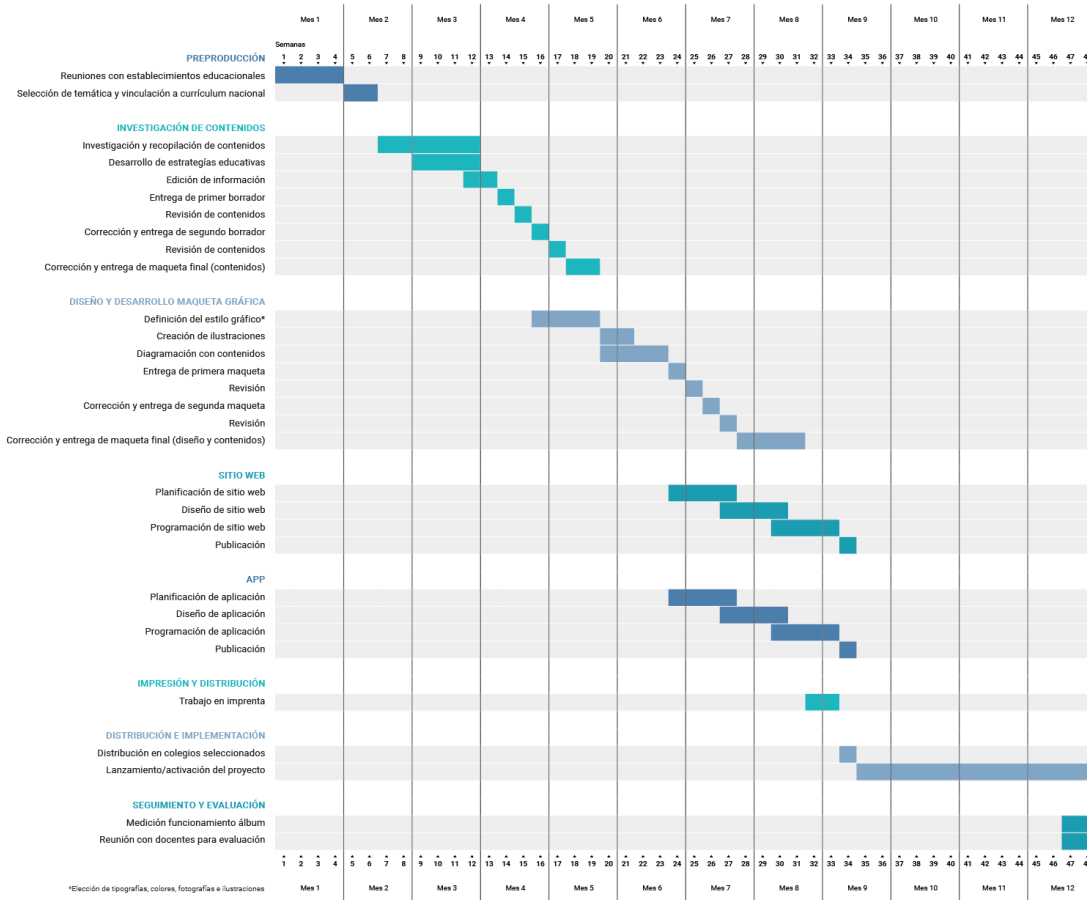


Figura 62. Carta Gantt.

Detalle de cronograma en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/15xZOI2MqwUX1eXpG7bOKR-imnl_88K8o/view?usp=sharing

Implementación y control

Como se definen en el punto 7.1.1 de este informe, para la ejecución de este proyecto se desarrollan distintas estrategias y tácticas que tienen como finalidad la realización del proyecto. Para definir la correcta implementación de este se definen brevemente a continuación como se trabajarán los seis elementos de implementación definidos por Ferrell y Hartline (2011), que articulados entre sí permitirán una efectiva aplicación de las estrategias antes definidas.

<p>1. Objetivos y valores compartidos</p>	<p>La totalidad del equipo de trabajo estará conformado por profesionales con un enfoque en trabajos educativos, que tendrán en común una mirada crítica y propositiva a las estrategias aplicadas actualmente a la educación y como, para obtener mejores resultados, es importante implementar nuevas formas de aprender (modelo transmedia educativo). El perfil de los integrantes es de profesionales del diseño, profesores y expertos en educación.</p> <p>El equipo será estable para la ejecución de todo el proyecto, por lo que se consideran espacios de colaboración y capacitación en conjunto, que permitirán además construir un mejor equipo de trabajo.</p>
<p>2. Estructura</p>	<p>La implementación del trabajo considera nueve roles específicos definidos, los que se ordenan de forma jerárquica vertical en tres niveles:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Director, Productor/a general 2. Director/a de arte, Docente (contenidos), Experto/a educación (estrategias) 1. 3. Diseñador/a gráfico, Ilustrador/a, Programador/a web, Experto/a educación (revisión), Agente de ventas
<p>3. Sistemas y procesos</p>	<p>Los integrantes del equipo en el primer nivel tendrán como rol la planificación estratégica del proyecto, la definición de la carta Gantt (orden temporal de ejecución), definición de presupuesto y control de los demás integrantes del equipo.</p>
<p>4. Recursos</p>	<p>Por un lado, los recursos tangibles se definen en los puntos 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5 del presupuesto. Todos los servicios técnicos como impresión y fabricación del objeto serán realizados por empresas externas.</p> <p>Un punto importante para la elección del equipo de trabajo son los recursos intangibles, ya que cada uno posee gran experiencia en su campo de acción y que, de forma sistémica aporta para la efectiva construcción del proyecto.</p>
<p>5. Personas</p>	<p>A continuación, se presentan cada uno de los integrantes y el rol que cumplen para la ejecución del proyecto:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Director (define la visión y misión del proyecto, vela por el cumplimiento del objetivo general y específicos) • Productor/a general (encargado de las relaciones con, planificación estratégica relaciones externas del equipo y fidelización de los clientes, también responsable del cumplimiento de las estrategias y tácticas) • Director/a de arte (encargado de definir los estilos gráficos a utilizar, definiendo elementos gráficos como tipografías, paleta cromática, diagramación y estructura de los contenidos, debe supervisar el trabajo del diseñador/a gráfico/a, ilustrador/a y del programador/a web) • Docente (encargado de investigar y desarrollar los contenidos presentes en las plataformas) • Experto/a educación (define las estrategias que se deben utilizar para el cumplimiento de los objetivos definidos, trabajo en conjunto con el docente para identificar los correctos contenidos que deben estar presentes) • Diseñador/a gráfico (encargado de la diagramación de los álbumes, tanto la parte impresa como la versión digital de las plantillas, desarrolla gráficas para el sitio web y la aplicación, edición de imágenes y diseño de iconos, esquemas y diagramas a utilizar) • Ilustrador/a (desarrolla las ilustraciones que se utilizarán en los distintos soportes) • Programador/a web (construye la aplicación para dispositivos móviles y la página web para los docentes) • Experto/a educación (encargado de la revisión de contenidos ya trabajados) • Agente de ventas (mantiene comunicación con distintos establecimientos educacionales para generar posibles vínculos de trabajo)
<p>6. Liderazgo</p>	<p>El proyecto define un orden jerárquico vertical en tres niveles. Este orden se utiliza para el correcto funcionamiento y toma de decisiones. El espacio de trabajo será un área común, de espacios abiertos para fomentar la conversación entre todos sus participantes, con el objetivo de comprender que todos quienes son parte del proyecto pueden aportar con críticas, correcciones, propuestas de mejora e ideas para optimizar procesos y trabajos específicos. Continuamente se revisará la carta Gantt del proyecto en conjunto para identificar avances o retrasos en la secuencia temporal de las acciones a ejecutar.</p>

Seguimiento y evaluación

Durante distintas etapas del proyecto, se implementarán mediciones del funcionamiento del objeto álbum, considerando aspectos técnicos como materialidad y el funcionamiento de las estrategias de educación aplicadas. Además, se mantendrá de forma constante reuniones con los docentes del establecimiento educacional para evaluación del modelo aplicado. Finalmente, se utilizarán instrumentos de medición (encuesta de satisfacción) tanto a alumnos como a docentes.

Referencias bibliográficas

- Albarello, F. (2019). *Lectura Transmedia, Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ediciones Ampersand.
- Beltrán, A.M., Rivera, D. y Maldonado, J.C. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. En Á. Torres-Toukouymidis y L.
- Bourriaud, N. (2004). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora
- Bravo, J.P. (2023). Exigencia de instantaneidad y de estímulos masivos y la resistencia de la sociedad actual a la desconexión. En A. Pacheco, M. Varas (Ed.), *La necesaria hibridez de la comunicación y la cultura participativa, Ruta simétrica de relatos con sentido* (pp. 23-29). Obra independiente.
- Chester, S. (2016). *Flora y fauna de Chile, Guía de identificación*. Lynx Edicions
- Couve, E., Vidal, C. y Ruiz, T. (2016). *Aves de Chile, Sus Islas Oceánicas y Península Antártica, Guía de campo ilustrada*. FS Editorial.
- Jaramillo, Á. (2005). *Aves de Chile*. Lynx Edicions
- Jenkins, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling, moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Technology Review.
- Lovato, A. (2019). *Diseño narrativo para AR y VR en proyectos transmedia de no ficción*. XXI° Congreso de la Red de Carreras de Comunicación Social y Periodismo. Universidad de Salta.
- Lozada, Á., Betancur, S. (2016). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. Universidad de Medellín.
- Lugo, N., Masanet, M.J. y Scolari, C. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. En *Revista Latina de Comunicación Social* (pp. 116 a 132).
- Medrano, F., Barros, R., Norambuena, H.V., Matus, R., y Schmitt F. (2018). *Atlas de las aves nidificantes de Chile*. Red de observadores de aves y vida silvestre de Chile
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Editorial Gustavo Gili.
- Núñez, S., Fuentes, E. y Mena, J. (2023). *Los artefactos como objetos de conocimiento en experiencias estéticas desde lo cotidiano*. Cuadernos del

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos. Universidad de Palermo.

Roldan, A. (2015). *Prácticas estéticas de intervención de los objetos. La arqueología del objeto como contenedor de signos*. Universidad Tecnológica de Pereira.

Romero-Rodríguez (Ed.) (2018). *Gamificación en Iberoamérica, experiencias desde la Comunicación y la Educación* (pp. 97-111). Universidad Politécnica Salesiana.

Sartori, G. (1998). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Taurus.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.