

IDEMAX Y FUNDACIÓN SEMILLA IDEMAX AND
FUNDACIÓN SEMILLA

Wayna

Wayna

FOTOGRAFÍAS _ PHOTOS: ARCHIVO WAYNA



124

IDEMAX

Oficina que ayuda a las organizaciones a diseñar y acelerar sus estrategias de negocio, creando culturas que promueven la transformación y el comportamiento creativo.

Office that helps organizations design and accelerate their business strategies, creating cultures that promote transformation and creative behavior.





ee:

otaku

Detalle de uno de los juegos lúdico-participativo

ES UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA EN LAS COMUNIDADES ESCOLARES A TRAVÉS DE UNA METODOLOGÍA LÚDICO-PARTICIPATIVA.

IS A PEDAGOGICAL TOOL TO IMPROVE COEXISTENCE IN SCHOOL COMMUNITIES THROUGH A PLAYFUL - PARTICIPATORY METHODOLOGY.

Fundación Semilla, organización no gubernamental que impulsa espacios de participación con jóvenes estudiantes secundarios para generar capital social, junto a Idemax Chile, plataforma creativa para los negocios del futuro, abordaron el desafío de crear una herramienta pedagógica para la convivencia en el ámbito escolar, con el propósito de escalar una metodología de carácter presencial, que permitiese disminuir los diversos tipos de violencia que afectan a este tipo de comunidades.

Iniciamos el proyecto, considerando que el antónimo de violencia es convivencia. En el marco de una investigación sobre los fenómenos de convivencia escolar, se concluyó que “una convivencia escolar sana, armónica y sin violencia, incide directamente en la calidad de vida de todos los miembros de la comunidad educativa, en los resultados de los aprendizajes, en la gestión del conocimiento y en el mejoramiento de la calidad de la educación”. En este sentido, un buen clima de convivencia escolar constituye un requisito indispensable y, a la vez, fundamental para que la institución educacional pueda cumplir satisfactoriamente con sus objetivos de socialización y formación tanto académica como ciudadana. De ahí que su consecución deba ser una preocupación del conjunto de la comunidad educativa y que deba concebirse como un elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Frente a esta realidad, Fundación Semilla e Idemax, en un proyecto de dos años, desarrollaron una herramienta pedagógica escalable, con el objetivo de mejorar la convivencia en las comunidades

escolares. Su nombre es Wayna®, una metodología lúdico-participativa que contiene seis juegos que educan, con foco en tres pilares: reconocimiento de las emociones, desarrollo de la empatía y valoración de la diversidad. Wayna® forma parte de las acciones del área de trabajo de la educación para la ciudadanía mundial, de la oficina regional de educación para América Latina y el Caribe de Unesco.

CÓMO ERRADICAR LA VIOLENCIA ESCOLAR

El punto de partida fue que el proyecto debería desarrollar una herramienta pedagógica que permitiera tener alto impacto en la sala de clases y que fuera innovador y entretenido. Adicionalmente, que pudiera ser empleado de forma autónoma por los profesionales de las comunidades educativas, sin la intermediación de un experto. De esta forma, el impacto del programa podría crecer más allá de las capacidades siempre limitadas de una determinada fundación, movilizándolo a los profesores y derribando la resistencia al cambio.

El desafío inicial, para ambas instituciones, fue abordar la violencia desde una mirada diferente de la tradicional. Del barrido bibliográfico, llegamos a la conclusión de que el “antónimo de violencia es convivencia”.

La forma de enfrentar el problema no fue desconocer la existencia de conflictos ni su origen ni naturaleza, sino reconocerlos y promover la convivencia sin recurrir a las palancas tradicionales, como el control y la disciplina, cuyos efectos ya se han probado como limitados.

Fundación Semilla, a non-governmental organization that encourages participation spaces with young secondary students to generate social capital, together with Idemax Chile, a creative platform for the businesses of the future, tackled the challenge of creating a pedagogical tool for peaceful coexistence in school environment, with the purpose of scaling up a face-to-face methodology, which would reduce the many types of violence that affect this type of community.

We started the project, considering that the antonym of violence is coexistence. Framed in an investigation about the phenomena of school coexistence, it was concluded that "a healthy, harmonious and non-violent school coexistence has direct impact on the quality of life of all members of the educational community, on the results of learning, in the management of knowledge and

in the improvement of the quality of education". In this sense, a good school coexistence climate is an essential requirement and, at the same time, fundamental for the educational institution to satisfactorily fulfill its objectives of socialization and of academic and civic training. Hence, its achievement must be a concern of the whole educational community and must be conceived as a central element of the teaching-learning process.

Faced with this reality, Fundación Semilla and Idemax developed a two-year project, that turned into a scalable pedagogical tool, aiming at improving coexistence in school communities. It is called Wayna®, a playful-participative methodology that contains six games that educate, with focus on three pillars: recognition of emotions, development of empathy and appreciation of diversity. Wayna® is part of the area of

La tarea está en comenzar a comprender cuáles son las emociones que estamos sintiendo y permitir ponernos en lugar del otro, para así conseguir apreciar la diversidad de estilos de vida y pensamientos, no como problema, sino como valor.

The task is to begin to understand what emotions we feel and put ourselves in the place of the other, in order to appreciate the diversity of lifestyles and thoughts, not as a problem, but as a value.

METODOLOGÍA ERA™ PARA ENCONTRAR UN PUNTO DE VISTA

Para este desafío, Idemax utilizó la metodología ERA™, un modelo de gestión de diseño centrado en el usuario, donde se despliega el comportamiento creativo en fases de entender, resolver y acelerar. “ERA™ nos permitió entrar en ciclos de divergencia y convergencia para entender la problemática, en una primera sesión establecimos que la definición de violencia que hacía más sentido era: el ejercicio de una acción, orientada a alcanzar un propósito, que genera daño”, indica Javiera Villela, Project Manager de Idemax.

El equipo abordó el problema utilizando la teoría del Triángulo de la violencia, de Johan Galtung, la que se basa en tres tipologías de violencia. En primer lugar, la violencia directa, que se hace visible en comportamientos que luego se vuelven permanentes a través de conductas. En segundo lugar, una violencia cultural o simbólica, comprendida como el marco que la legitima a través de distintas palancas, como el arte (el cine, por ejemplo) o el derecho. Y, en tercer lugar, la violencia estructural, que se manifiesta ante la negación de necesidades básicas de las personas.

De este modo, la violencia se visualiza como un iceberg. La capa visible, la que asoma fuera del agua, es la violencia directa. Pero bajo la superficie hay otras capas, más complejas, que explican las conductas violentas.

El primer paso, de exploración, buscó crear un mapa de actores que permitió identificar las variables relevantes que

operan en el entorno de los jóvenes y determinar cómo dichos espacios cobran relevancia en su desarrollo. Fue así como se establecieron cinco ecosistemas en que los jóvenes se relacionan e interactúan, instancias definidas en capas: interpersonal, escolar, familiar, comunitario y global.

Una de las fases más importantes es el espacio Entender de la metodología ERA™, el que consideró entrevistas en profundidad con un diverso grupo de actores, todos ellos relevantes para la investigación, ya que estaban conectados con algún tipo de violencia, desde diversas aproximaciones. Destacamos a los siguientes: Blas, un padre de familia en condiciones de alta vulnerabilidad social; Luis Larraín, quien en ese momento era director de la Fundación Iguales; Rocío Amaya, psicóloga, excoordinadora de Fundación Semilla; y Juan Jaure, subdirector del Liceo 1 Javiera Carrera.

Las entrevistas entregaron valiosos *insights*. Uno de ellos fue especialmente iluminador: “En el colegio no hay espacio para llorar”, afirmó el docente Jaure, al aludir a la influencia del espacio físico en la expresión de emociones. Otro tuvo que ver con la necesidad de darle exposición al problema de la violencia, para visibilizarlo. Un tercero, puso de relieve la normalización de la violencia, en cuanto a estrategia plenamente validada por los jóvenes. Y un cuarto, destacó el efecto de los limitados recursos que tienen los padres para lidiar con el contexto: “Inevitablemente, los niños van a ser expuestos a un entorno de violencia que los padres no controlan”.

actions of Unesco's Global Citizenship Education, of the Regional Bureau for Education for Latin America and the Caribbean.

HOW TO ERADICATE SCHOOL VIOLENCE

The starting point was that the project should develop a pedagogical tool that would have a high impact in the classroom and that would be innovative and entertaining. Additionally, it had to be used autonomously by the professionals of the educational communities, without the intermediation of an expert. In this way, the impact of the program could grow beyond the usual limitations of a given foundation, mobilizing teachers and tearing down resistance to change.

The initial challenge, for both institutions, was to approach violence from a perspective different from the traditional one. From the bibliographic scan, we came to the conclusion that the "antonym of violence is coexistence".

The way to face the problem was not to ignore the existence of conflicts or their origin or nature, but to recognize them and stimulate coexistence without applying traditional levers, such as control and discipline, whose effects have already been proven as limited.

ERA™ METHODOLOGY TO FIND A POINT OF VIEW

For this challenge, Idemax used the ERA™ methodology, a user-centered design management model, where creative behavior is deployed in phases of understanding, solving and accelerating. "ERA™ allowed us to enter into divergence and convergence cycles to understand the problem, in a first session we established that the definition of violence that made the most sense was: the exercise of an action, aimed at achieving a purpose, that generates harm", indicates Javiera Villela, Project Manager of Idemax.



APROXIMACIÓN CULTURAL DEL ENTORNO SOCIAL

Se realizó un proceso de entrevistas con jóvenes que sirvió como *input* fundamental para poder identificar sus dolores y para poder entender con mayor profundidad la etapa de la adolescencia y la relación que esta tiene con la violencia. Se investigaron los aspectos biológicos implicados en este proceso de cambio y en cómo estos se reflejan en la relación con pares, padres y con la imagen que comienzan a formar de ellos mismos.

A partir de estas entrevistas, se desarrollaron seis perfiles con características relevantes para el desarrollo del proyecto. Cabe destacar que ninguno de ellos se refiere a una persona en particular, sino que representa a un grupo de personas que se comportan de forma similar. La manera de diseñar estos perfiles se definió sobre la manera en cómo se relacionaran con el entorno y sus movilizadores fundamentales.

Uno de los perfiles es El Farala, quien más utiliza la violencia directa como validación; mientras que El Burbuja hace lo mismo, pero desde una posición más pasiva sin reconocer que está en un entorno violento, validando de esta forma que la violencia está normalizada en ambientes adolescentes. Estos dos perfiles se caracterizan por desconocer la violencia como un problema, sino como una herramienta cotidiana.

Por otro lado encontramos a La Revolucionaria y El Esforzado, dos perfiles que reconocen que son parte de una sociedad violenta, porque les niegan oportunidades de desarrollo y de entrega de derechos. Mientras la primera lucha

por cambiar el sistema, el segundo, “acepta la cancha en que le tocó jugar” y se rige por sus reglas, haciendo todo lo posible por surgir.

Finalmente tenemos a El Observador y El Estiloso, dos perfiles centrados en sí mismos y en su relación con su entorno más cercano. El primero prefiere mantenerse al margen por miedo al juicio y porque se encuentra en una búsqueda permanente de identidad. Esto lo hace temeroso de involucrarse en actos o situaciones en que pueda ser etiquetado por sus pares, sus máximos validadores. El Estiloso, en cambio, ya definió su forma de plantarse ante el mundo, donde expresa su individualidad y defiende su posición.

Con esta definición de perfiles, se empieza a vislumbrar un vector de diseño del proyecto, que tiene por objetivo acercar las brechas que tienen hoy los jóvenes respecto del manejo de sus emociones, la empatía y valoración de la diversidad. De esta forma, se concluye que la falta de herramientas en estos tres temas es lo que origina los actos de violencia y la normalización de esta en las comunidades escolares.

CUANDO SE JUEGA LA OPORTUNIDAD, SE AVANZA

La fase de desarrollo se definió en base a un punto de vista, el que formalizó la oportunidad de diseño y permitió empezar a proponer múltiples soluciones, las que fueron prototipadas y testeadas en diferentes momentos y con perfiles muy diversos de jóvenes.

The team addressed the problem using Johan Galtung's "Triangle of Violence" theory, which is based on three types of violence. First, direct violence, which becomes visible in attitudes that later become permanent through behaviors. Secondly, a cultural or symbolic violence, understood as the framework that legitimates it through different levers, such as art (cinema, for example) or the law. And, thirdly, structural violence, which manifests itself in the denial of people's basic needs.

In this way, violence is visualized as an iceberg. The visible layer, the one that appears out of the water, is direct violence. But beneath the surface there are other, more complex layers that explain violent behavior.

The first step of exploration, sought to create a map of actors that enabled to identify the relevant variables that operate in the environment of young people and to determine how those spaces become relevant in their development. This is how five ecosystems were established in which young people relate and interact into these layers: interpersonal, school, family, community and global.

One of the most important phases is the Understanding phase of the ERA™ methodology, which considered in-depth interviews with a diverse group of actors, all relevant for research, since they were connected to some type of violence from different approaches. We highlight the following: Blas, a father of a family in conditions of high social vulnerability; Luis Larrain, who at the time was director of the Iguales Foundation; Rocío Amaya, psychologist, former coordinator of Fundación Semilla; and Juan Jaure, deputy director of the Liceo 1 Javiera Carrera.

The interviews delivered valuable insights. One of them was especially illuminating: "At school there is no place to cry", said

Jaure, referring to the influence of physical space in the expression of emotions. Another had to do with the need to expose the problem of violence, to make it visible. A third, highlighted the normalization of violence, in terms of strategy fully validated by young people. And a fourth, highlighted the effect of the limited resources that parents have to deal with the context: "Inevitably, children will be exposed to an environment of violence that parents do not control."

CULTURAL APPROXIMATION OF THE SOCIAL ENVIRONMENT

A process of interviews with young people was carried out, which served as a fundamental input to identify their pain points and understand in greater depth the stage of adolescence and the relationship it has with violence. We investigated the biological aspects involved in this process of change and how these are reflected in the relationship with peers, parents and with the image that they begin to form of themselves.

From these interviews, six profiles with relevant characteristics for the development of the project were elaborated. It should be noted that none of them refers to a particular person, but represents a group of people who behave in a similar manner. The way to design these profiles was defined on how they relate to the environment and their fundamental mobilizers.

One of the profiles is El Farala (The Popular), who most uses direct violence for validation; while El Burbuja (The Bubble) does the same, but from a more passive position without recognizing that it is in a violent environment, validating in this way that violence is normalized in adolescent environments. These two profiles are defined by not recognizing violence as a problem, but more as a daily tool.

El desafío fue cómo promover la convivencia sin recurrir a las palancas tradicionales, como el control y la disciplina, cuyos efectos ya se han probado como limitados.

The challenge was to encourage coexistence without applying traditional levers, such as control and discipline, whose effects have already been proven as limited.

PUNTO DE VISTA

“Generar un sistema enfocado en el desarrollo de capacidades para el reconocimiento y manejo de la violencia, basado en la adquisición de herramientas para la expresión y comprensión de las emociones, el desarrollo de la empatía y la valoración de la diversidad”.

La hipótesis de trabajo fue que la violencia se utiliza por la falta de herramientas para relacionarse consigo mismo y el entorno, por lo tanto, si pudiésemos nutrir de nuevas herramientas de relacionamiento, podríamos reducir los niveles de violencia entre los jóvenes. La tarea está en comenzar a comprender cuáles son las emociones que estamos sintiendo, en ponernos en el lugar del otro y conseguir apreciar la diversidad de estilos de vida y pensamientos, no como problema, sino como valor. Es posible enseñar a los jóvenes a comunicarse e interactuar con el resto de las personas sin la necesidad de recurrir a ella.

WAYNA® CONTIENE SEIS JUEGOS QUE EDUCAN EN EL RECONOCIMIENTO DE LAS EMOCIONES, EL DESARROLLO DE LA EMPATÍA Y LA VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD

Los primeros dos juegos abordan el eje de las emociones y buscan facilitar el desarrollo del bienestar emocional, además de adaptarse y sentirse cómodos en el grupo. El objetivo en esta etapa es lograr que cada participante consiga reconocer y expresar emociones, así como comprender las que experimentan los otros.

“Nos interesa acompañar el proceso emocional que viven los jóvenes durante su adolescencia, en

el que comienzan a complejizar sus emociones y necesitan saber cómo interpretarlas, recibirlas y canalizarlas”, afirma Matías Nieto, de Fundación Semilla.

Los juegos 3 y 4 se hacen cargo de la empatía. El objetivo es conseguir que los participantes del juego comprendan el valor de la empatía mediante ejercicios de cooperación y competencia, y sean capaces de vincular sus propias emociones con la forma en que se relacionan con otros.

Los juegos 5 y 6 abordan la diversidad. El objetivo es que los jóvenes aprecien el valor de la individualidad a nivel sistémico, y comprendan que las personas poseen distintos orígenes, historias personales, intereses y capacidades. Lo que inspira a esta etapa es una actitud de apertura hacia lo desconocido, alejada de los prejuicios y que valora la diversidad. A escala sistémica, aspira a que los participantes descubran de qué modo los sistemas sociales, como la misma comunidad escolar y mejoran sus resultados cuando son integrados por personas diferentes.

EL SENTIDO DE TRANSFORMAR HÁBITOS Y CONDUCTAS MEDIANTE EL JUEGO

Entendemos el juego como el proceso que utiliza los elementos, la mecánica y el pensamiento lúdico para involucrar a las personas, promover aprendizajes, motivar a la acción e invitar a resolver problemas.

En cada uno de los pilares hay dos juegos destinados a traspasar las herramientas que ayudan a disminuir las brechas identificadas (ver tabla 1).

On the other hand we find La Revolucionaria (The Revolutionary) and El Esforzado (The Hard-Working), two profiles that recognize that they are part of a violent society, because it denies them opportunities for development and for having rights. While the first struggles to change the system, the second, "accepts the field in which he has to play" and is governed by its rules, doing everything possible to emerge.

Finally we have El Observador (The Observer) and El Estiloso (The Stylish), two profiles focused on themselves and their relationship with their immediate

surroundings. The first prefers to remain aside for fear of judgment and because he is in a permanent search for identity. This makes him fearful of getting involved in acts or situations in which he can be labeled by his peers, his maximum validators. "El Estiloso", on the other hand, already defined his way of standing before the world, where he expresses his individuality and defends his position.

With this profile definition, we begin to see an angle of project design, which aims to bring together the gaps that young people have today regarding the



Seis perfiles que destacan comportamientos relevantes para el desarrollo del proyecto

management of their emotions, empathy and appreciation of diversity. In this way, it is concluded that the lack of tools in these three subjects is what originates the acts of violence and the normalization of this in school communities.

WHEN THE OPPORTUNITY IS PLAYED, PROGRESS IS MADE

The development phase was defined based on a point of view, which formalized the design opportunity and allowed to start proposing multiple solutions, which were prototyped and tested at different times and with very different profiles of young people.

POINT OF VIEW

"Generate a system focused on the development of capacities for recognition and management of violence, based on gaining tools to express and understand emotions, develop empathy and appreciate diversity".

The hypothesis was that violence is used because of the lack of tools to relate oneself with the environment, therefore, if we could nourish with new relationship tools, we could reduce the levels of violence among young people. The task is to begin to understand what emotions we feel, to put ourselves in the place of the other and appreciate the diversity of lifestyles and thoughts, not as a problem, but as a value. It is possible to teach young people to communicate and interact with other people without the need to turn to violence.

WAYNA® CONTAINS SIX GAMES THAT EDUCATE IN THE RECOGNITION OF EMOTIONS, THE DEVELOPMENT OF EMPATHY AND THE APPRECIATION OF DIVERSITY

The first two games approach the axis of emotions and seek to facilitate the development of emotional wellbeing, in addition to

adapt and feel comfortable in the group. The objective at this stage is to ensure that each participant is able to recognize and express emotions, as well as to understand those experienced by others.

"We are interested in accompanying the emotional process that young people experience during their adolescence, in which they begin to make their emotions more complex and they need to know how to interpret, receive and channel them," says Matías Nieto, from Fundación Semilla.

Games 3 and 4 focus on empathy. The goal is to get the game participants to understand the value of empathy through cooperative and competitive exercises, and to be able to link their own emotions with the way they relate to others.

Games 5 and 6 address diversity. The objective is for young people to appreciate the value of individuality at a systemic level, and to understand that people have different origins, personal histories, interests and abilities. What inspires this stage is an attitude of openness towards the unknown, away from prejudices and valuing diversity. On a systemic scale, it aims for participants to discover how social systems, like the school community itself, improve their results when they are integrated by different people.

THE MEANING OF TRANSFORMING HABITS AND BEHAVIORS THROUGH PLAY

We understand a game as a process that uses playful elements, mechanics and thinking to involve people, stimulate learning, motivate action and invite problems to be solved.

In each of the pillars there are two games destined to transfer the tools that help to reduce the identified gaps (see table 1).



Packaging Wayna® contiene seis juegos que educan en el reconocimiento de las emociones, el desarrollo de la empatía y la valoración de la diversidad

Tabla 1: Esquema de instrucciones del juego / Table 1: Model of the game instructions

PILAR EMOCIONES EMOTIONAL PILLAR	PILAR EMPATÍA EMPATHY PILLAR	PILAR DIVERSIDAD DIVERSITY PILLAR
<p>> DOS CIUDADES Introduce a los participantes en los tres ejes del programa, generando un espacio de confianza para que puedan desarrollarse libremente durante las seis sesiones.</p> <p>TWO CITIES <i>Introduces the participants to the three axes of the program, generating a trustworthy space so that they can learn freely during the six sessions.</i></p>	<p>> HASHTAG Introduce a los participantes al concepto empatía, mostrando cómo sus acciones tienen efecto sobre las otras personas, ya sean estas de colaboración o de competencia.</p> <p>HASHTAG <i>Introduces participants to the concept of empathy, showing how their actions have an effect on other people, whether they are collaborative or competitive.</i></p>	<p>> EL EXPERIMENTO Enseña a los participantes a identificar prejuicios, cuestionarlos y reconocer el valor de convivir con personas de características diversas.</p> <p>THE EXPERIMENT <i>Teaches participants to identify prejudices, question them and recognize the value of living around people that have different characteristics.</i></p>
<p>> ACTUEMOS Introduce en la alfabetización emocional. Los participantes adquieren el vocabulario de las emociones, aprenden a reconocerlas, a ejercitarlas como una expresión y a identificarlas en otras personas.</p> <p>LET'S ACT <i>Introduces emotional literacy. The participants acquire the emotions vocabulary, learn to recognize them, to exercise them as an expression and to identify them in other people.</i></p>	<p>> CLONES Los participantes ejercitan el ponerse en el lugar de otras personas, intentando entender cómo reaccionan frente a nuevas situaciones.</p> <p>CLONES <i>Participants exercise putting themselves in the place of other people, trying to understand how they react to new situations.</i></p>	<p>> VERSUS Logra que los participantes reflexionen sobre el origen de sus creencias y conductas, permitiéndoles valorar nuevas opiniones y perspectivas.</p> <p>VERSUS <i>Allows the participants to reflect on the origin of their beliefs and behaviors, allowing them to assess new opinions and perspectives.</i></p>

OBJETIVO ESTRATÉGICO / STRATEGIC OBJECTIVE

Wayna® buscó responder a la necesidad de contar con una herramienta pedagógica para la convivencia en los sistemas escolares. Hoy, convivencia es una de las cuatro áreas de los planes de mejoramiento educativo del Ministerio de Educación. Las otras tres son: gestión pedagógica, liderazgo y gestión de recursos; atendiendo de esta forma una mirada más amplia de la educación siguiendo la tendencia global. Wayna® forma parte de las acciones del área de trabajo de la educación para la ciudadanía mundial de la oficina regional de educación para América Latina y el Caribe de Unesco.

Wayna® sought to respond to the need of having a pedagogical tool for coexistence in school systems. Today, coexistence is one of the four areas of educational improvement plans of the Ministry of Education; the other three are: pedagogical management, leadership and resource management; meeting a broader view of education following the global trend.

Wayna® is part of the area of actions of Unesco's Global Citizenship Education, of the Regional Bureau for Education for Latin America and the Caribbean.

WWW.WAYNA.CL