

Fundación Ayúdenos para Ayudar

CONTRATACION

2017CD-000004-001460001

Entrega Final

**Proyecto Estrategias Educativas para propiciar actitudes de
prevención a nivel escolar**

Diciembre 2018

INFORME FINAL DE PROYECTO E IMPLEMENTACIÓN

El presente informe tiene como objetivo reportar el avance final en el desarrollo del proyecto de actitudes de prevención en los distintos componentes que forman parte del mismo.

Se detallan los avances a la fecha en el desarrollo de dispositivos y diseño de estrategias educativas que constituyen la totalidad del proyecto.

El avance del presente informe se divide en los siguientes componentes:

A. Implementaciones de museografía.

1. Diseño de dispositivos de museografía.
2. Desarrollo de aplicaciones.
3. Modificaciones de casitas.
4. Fabricación de mobiliario.
5. Diseño de elementos decorativos (gráficos).
6. Diseño de cedula para dispositivos.
7. Compra de equipos.
8. Grabación y edición de video valores.

B. Talleres educativos y rallys educativos.

1. Diseño de talleres educativos.
2. Diseño de rallys educativos.

C. Implementaciones artísticas.

1. Ajustes finales y depuración de presentación artística.
2. Fabricación de escenografía.
3. Fabricación de vestuarios para botargas.

A. Implementaciones de Museografía:

Alcances del proyecto:

Consiste en el desarrollo de cuatro implementaciones en recursos museográficos que abordan temas específicos sobre actitudes de prevención. Estos se encuentran localizados en diversos espacios de Exhibiciones del Museo de los Niños.

La totalidad de los dispositivos forma un hilo de 13 componentes numerados con hilo conductor a nivel temático, estético y conceptual, en conjunto abordan los temas acordados en las revisiones de los temas.

Se componen de:

a. Infraestructura: Remodelación de elementos espaciales en las exhibiciones Barrio Seguro y Tierra.

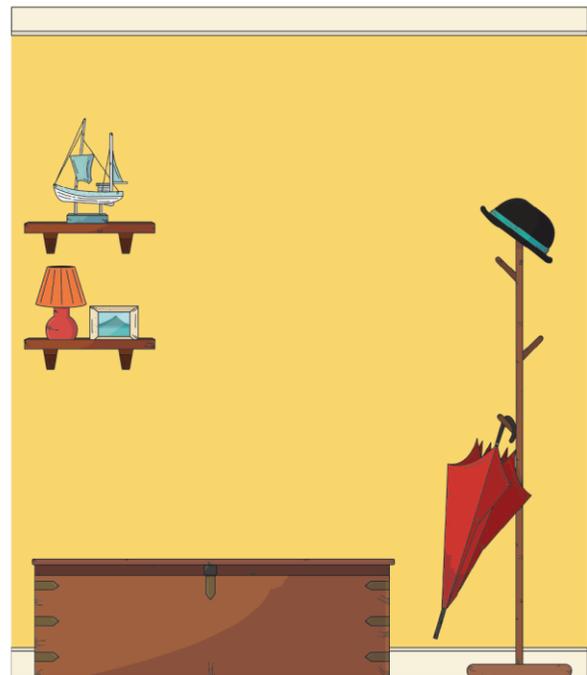
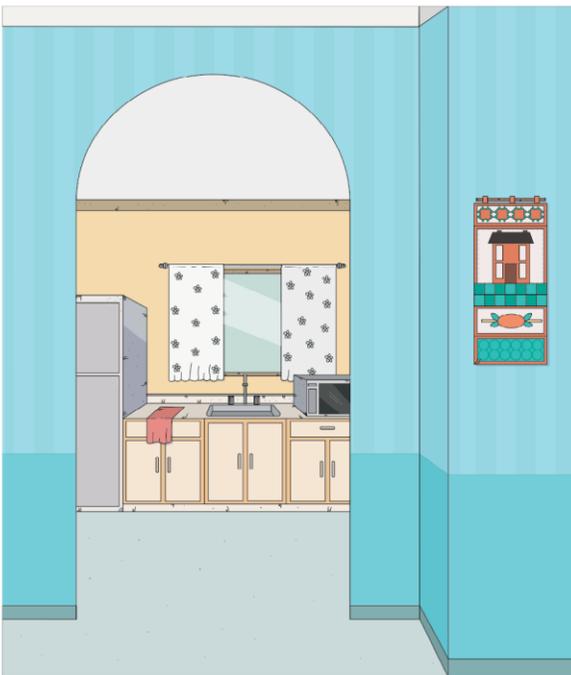
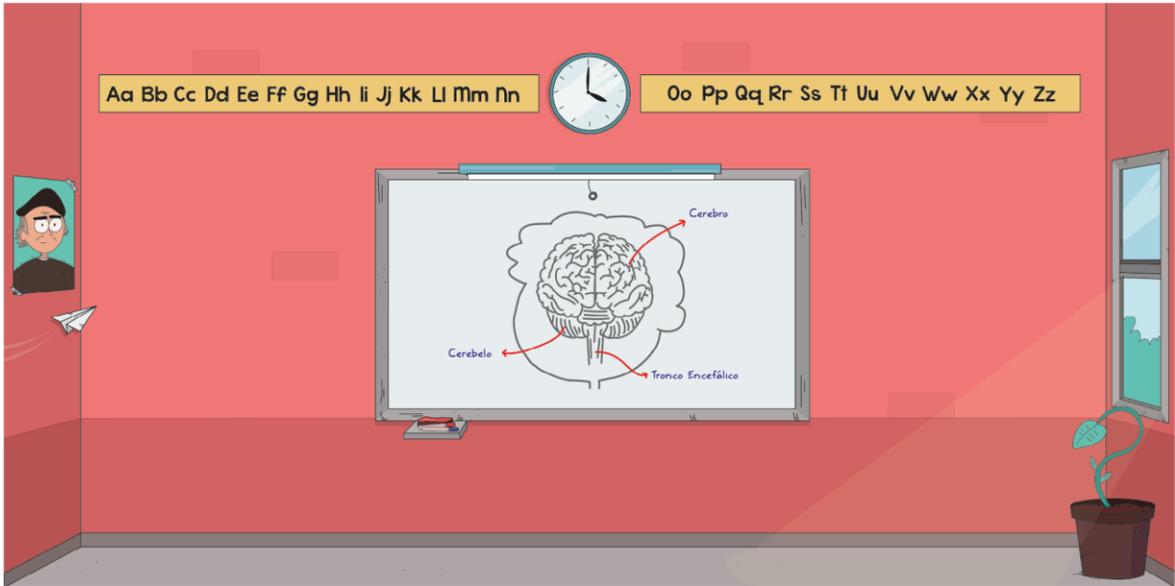
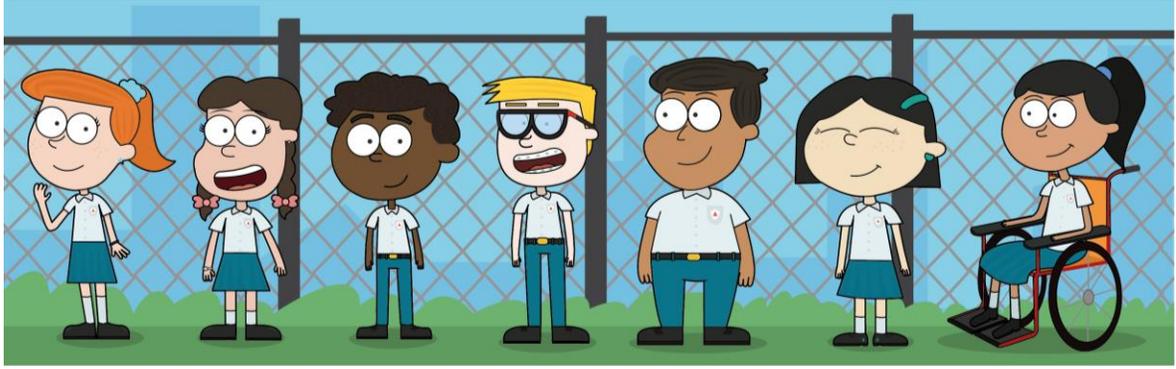
i. Barrio Seguro: Cambio de dos casitas a Escuela Segura y de sección de la estación de policía en la casa Segura, estas albergan un total de 6 dispositivos multimedia y 2 dispositivos interactivos mecánico-electrónicos.



- ii. Tierra: Construcción de casita de terremoto para generar un espacio inmersivo así como la implementación de una animación de soporte temático.



- b. **Gráfica:** Desarrollo de una línea gráfica de personajes implementado en los dispositivos interactivos, así como en la decoración de los elementos espaciales y mobiliario del proyecto. La línea es específica para el proyecto y cada uno de los 13 elementos museográficos contará con un número que lo identifique, así como rotulación con los personajes del proyecto.



c. **Mobiliario:** Desarrollo de 12 muebles específicos para los dispositivos interactivos bajo los parámetros de alto tránsito para las exhibiciones del Museo de los Niños.



d. **Desarrollo de aplicaciones y dispositivos:** Desarrollo de 12 aplicaciones a implementar en los dispositivos interactivos que componen el proyecto, estos controlarán los componentes multimedia, mecánicos y mixtos del proyecto.



e. Producción de video: Producción de un video para proyectarse en Sala de Valores del Museo de los Niños, este será el primer elemento del recorrido de 13 dispositivos que comprenden el proyecto.



Dispositivos museográficos que componen el proyecto:

1. Video Valores:

Consiste en un video con temática de bullying, titulado: "Basta del Silencio" desde un enfoque de prevención y positivo, se realizó el casting, producción y postproducción del mismo y será proyectado como parte del circuito de videos de la sala.



2. Dispositivo Terremoto:

Consiste en una mejora del dispositivo de terremoto que actualmente se encuentra en el Museo de los Niños, es una construcción de la casita generando un espacio inmersivo, implementación gráfica que apoya el tema, así como la implementación de figuras tipo colchoneta para apoyar la sensación de caída de objetos. Así mismo se implementa un video tipo carrusel con consejos de acciones seguras para antes, durante y después de un sismo, al momento de la activación del terremoto comienza una animación de un terremoto en un espacio interior de la casa.



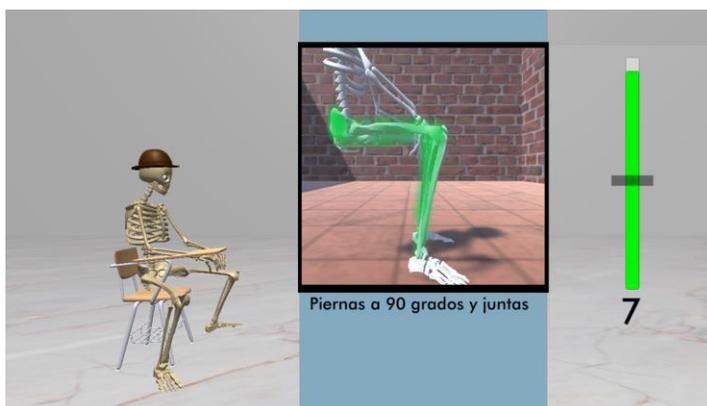
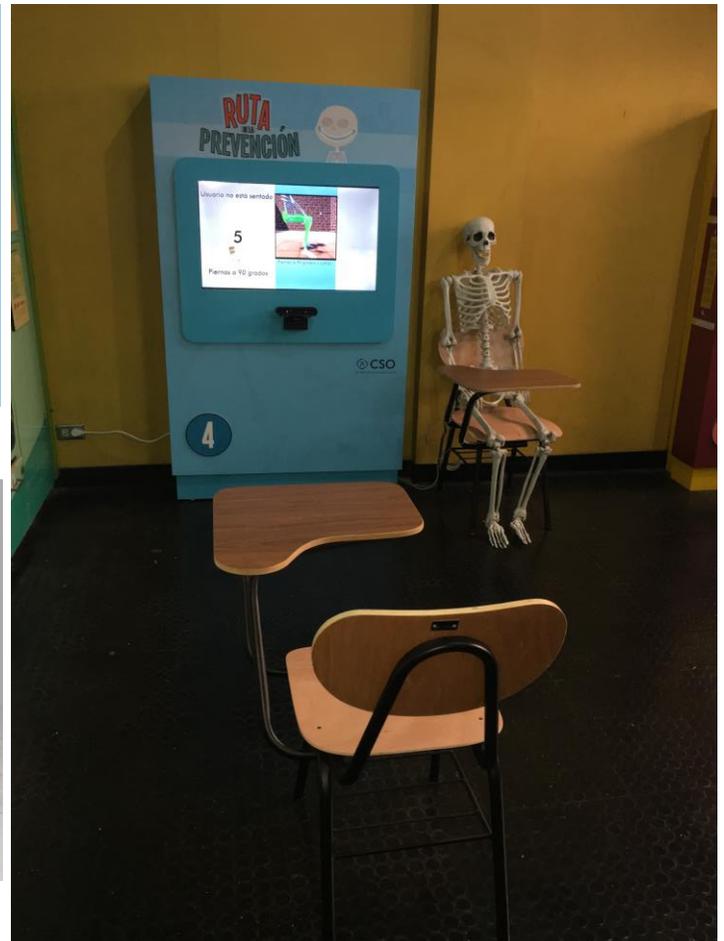
3. Dispositivo Contaminación Sónica:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante puede elegir 10 sonidos que representan 5 símiles de niveles de decibeles para comprender el nivel de contaminación sónica que pueden producir, estos se reproducen en una campana de sonido para generar un sonido envolvente en el visitante.



4. Dispositivo Esqueleto:

Consiste en una aplicación que interpreta la posición del usuario e indica qué tan correcta es la misma en relación al ideal, al finalizar cada elemento de la postura una luz y una vibración indicarán el paso a la próxima en el esqueleto que representa la buena postura. El personaje de la aplicación indica si se superó o no la prueba interactuando así con el visitante.



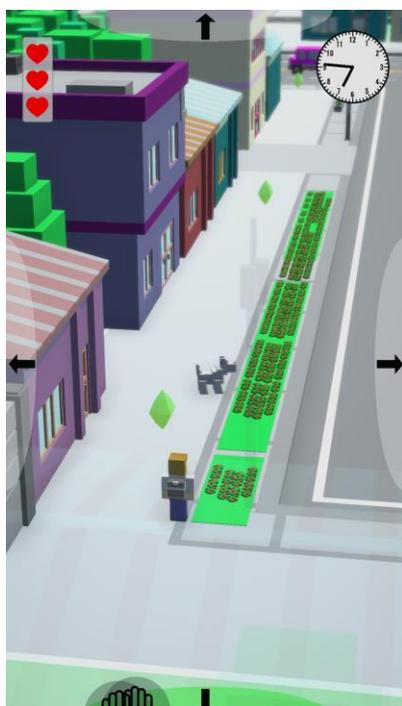
5. Dispositivo atragantamiento:

Consiste en un dispositivo en el cual el visitante introducirá un elemento en una garganta (mueble), esta dejará que pase o no el elemento tragado, al ingresar este reproduce un sonido de tragar, si el elemento llega a atorarse en la garganta se reproducirá un sonido de atragantamiento y si regresa un sonido de vómito.



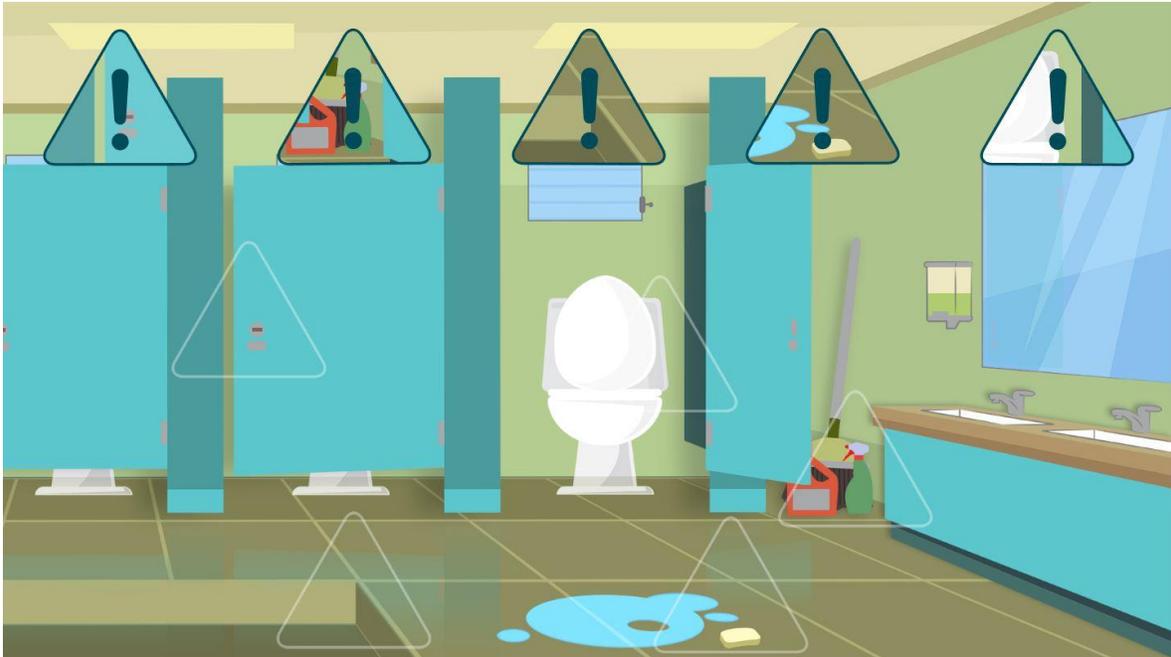
6. Dispositivo laberinto:

Consiste en un laberinto interactivo con activación a distancia en el que el usuario hace un recorrido de la casa a la escuela por la ciudad, misma que contiene factores de riesgo y anotaciones de prevención en las que el usuario debe tomar decisiones de prevención para evitar accidentes. Este se encuentra en ubicado en el ingreso de la Escuela Segura.



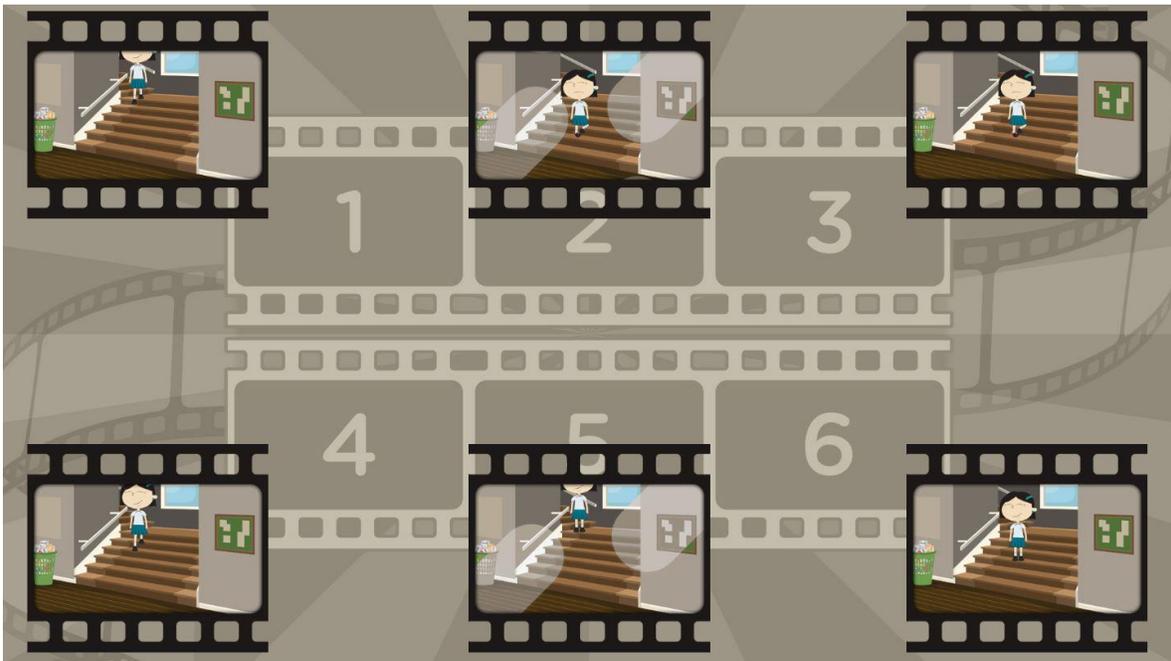
7. Dispositivo riesgos en el baño:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante identifica riesgos en el baño de la escuela, se anima el riesgo y su acción correctiva.



8. Dispositivo riesgos en la escalera:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante ordena secuencias para animar un accidente posible por riesgos concretos en las escaleras de la escuela, así como sus acciones correctivas.



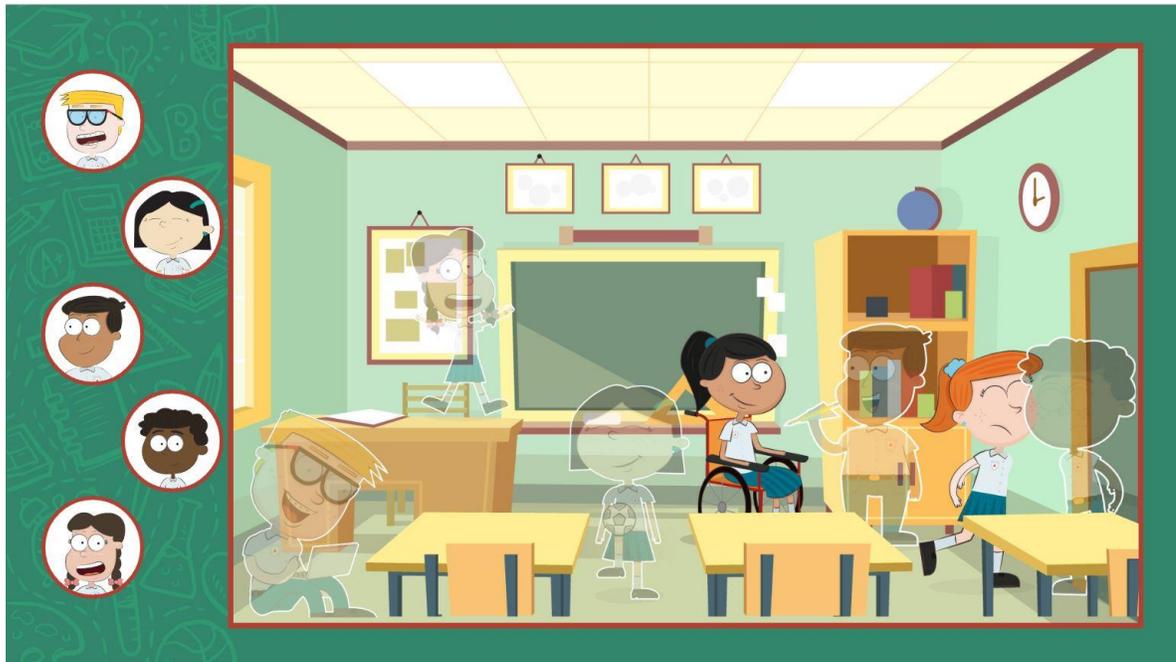
9. Dispositivo salveque robot:

Consiste en un salveque interactivo personificado en un robot, los visitantes cargarán el salveque y tomarán una posición según el peso el mismo, el salveque brinda datos sobre el uso correcto del mismo.



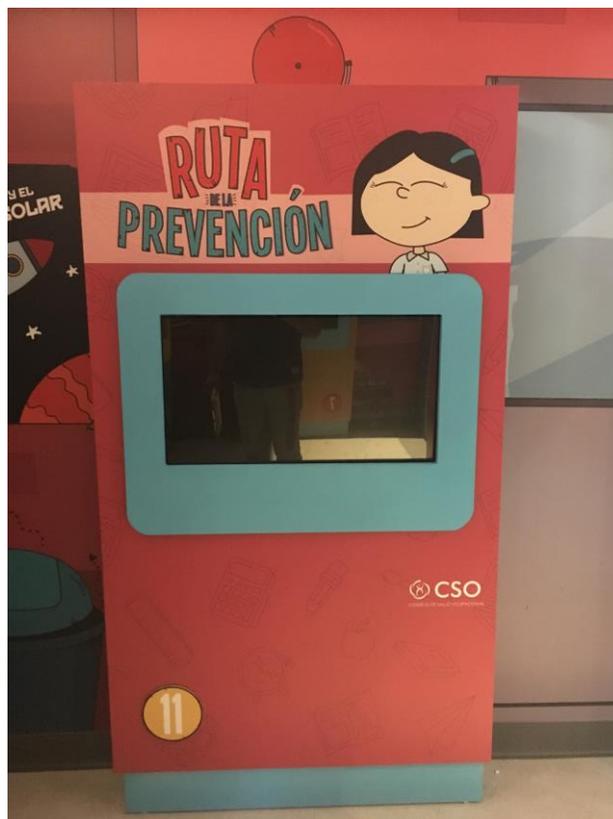
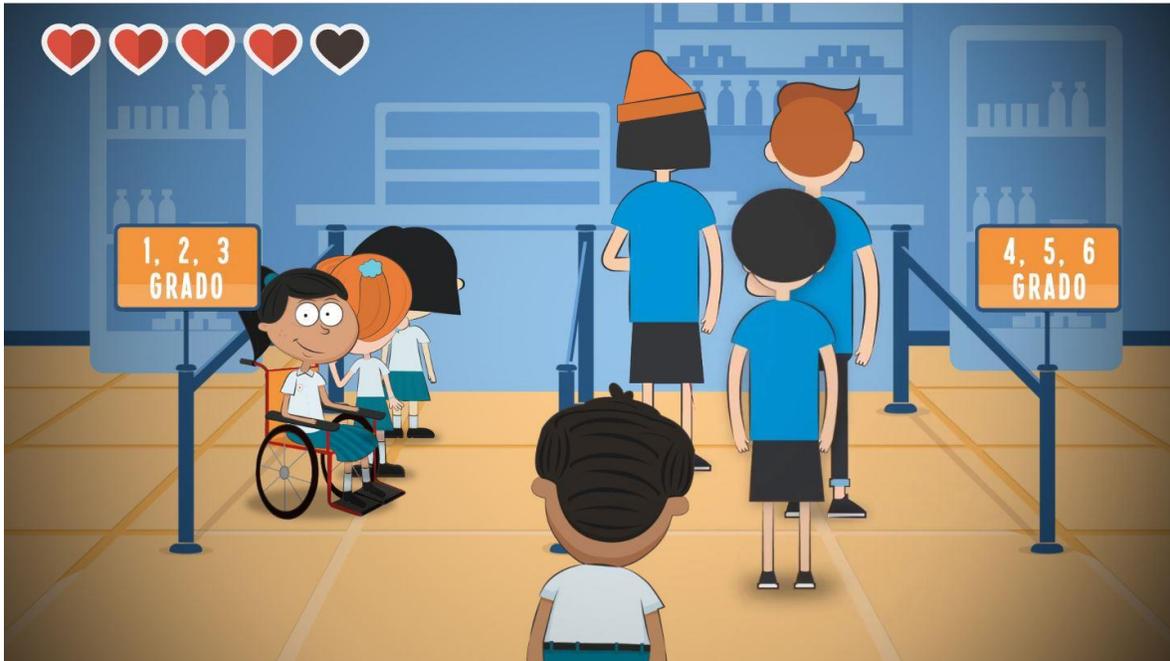
10. Dispositivo riesgos en el aula:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante asocia a los personajes de la escuela con una acción de riesgo de accidente en el aula, este anima el accidente e indica la acción correctiva.



11. Dispositivo riesgos en la zona de juegos:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante toma decisiones para evitar accidentes en pasillos, zona de juegos y otros espacios de la escuela.



12. Dispositivo riesgos en los alrededores de la casa:

Consiste en una aplicación multimedia en el que el visitante toma decisiones acertadas y equivocadas que despliegan consecuencias de dichas acciones, algunas pudiendo ocasionar accidentes o lesiones.



13. Dispositivo riesgos en la cocina y pilas:

Consiste en una aplicación multimedia en la que el visitante responde preguntas sobre prácticas correctas o incorrectas en términos de prevención de accidentes asociadas a la cocina y cuarto de pilas.



B. Implementaciones artísticas:

1. Obra de teatro:

Se realizó la producción de una presentación artística tipo obra de teatro con temática de “La actividad física y la seguridad”, misma que fomenta el cuidado de la salud propia, a de los compañeros, el ambiente del respeto, tolerancia, importancia de no realizar bromas ni burlas.

La obra de teatro cuenta con vestuario especial para la misma y escenografía fabricada para ser implementada en la obra y es de uso exclusivo del proyecto.

La obra será implementada como parte de las actividades educativas del proyecto, en rallies o talleres a criterio de los profesionales a cargo de los mismos.



2. Botargas identificadas con ropa de seguridad:

Se fabricaron los vestuarios necesarios para las botargas del Museo de los Niños: Museíto y Museíta, cuya participación con vestuario alineado a los objetivos del proyecto, son parte del mismo. Se encuentran en el Museo y listos para ser implementados en las presentaciones y actividades educativas a criterio de los profesionales a cargo de su implementación.



3. Jingle publicitario de seguridad:

Consiste en un tema musical corto que motiva la prevención, el mismo es implementado tanto en la presentación artística como en las actividades educativas a criterio de los profesionales a cargo de las mismas.

Letra de Jingle

HABLEMOS DE SALUD OCUPACIONAL

Letra & Musica: R.Castro Arias

*HABLEMOS DE SALUD
SALUD OCUPACIONAL
CUIDARSE ES LA ACTITUD
PREVENIR ES LO ESENCIAL (Bis)*

Desde la escuela se nos debe enseñar
Los riesgos no son parte de la casualidad
Y como familia
Ponerlo en práctica en la comunidad,
Desde el hogar se debe complementar
Con un sentido de responsabilidad
En todo momento
Hay que buscar seguridad,
Fomentar el bienestar
Sea social, físico o mental
Promocionar la salud
Es lo fundamental.

*HABLEMOS DE SALUD
SALUD OCUPACIONAL
CUIDARSE ES LA ACTITUD
PREVENIR ES LO ESENCIAL (Bis)*

Como la tortuga diligente
El peligro debemos intuir
Evidentemente
Los accidentes van a reducir,
Actitudes de prevención
Hay que estimular
El respeto por la vida
Se debe fomentar,
Nos ponemos en acción
Ordenando necesidades
Ejecutando un plan
Diagnosticando posibilidades,

*HABLEMOS DE SALUD
SALUD OCUPACIONAL
CUIDARSE ES LA ACTITUD
PREVENIR ES LO ESENCIAL (Bis)*

C. Talleres educativos y Rallys educativos:

1. Talleres educativos:

Se realizó el diseño de los talleres educativos que serán impartidos por el Museo de los Niños haciendo uso de los recursos museográficos y espacios especializados con que cuenta el Centro para el desarrollo de dichos talleres.

a. Objetivo general:

Desarrollo de estrategias educativas no formales, innovadores, creativas e interactivas para lograr un amplio impacto, que permita que los niños y las niñas identifiquen situaciones de riesgo, valoren su salud; fomentando en ellos y ellas una actitud de prevención.

b. Ejes temáticos:

- Accidentes con atragantamientos
- Accidentes con caídas
- Posturas
- Cargas
- Bullying (abordado como eje transversal)
- Intoxicaciones

c. Nivel educativo:

Las actividades están dirigidas a grupos escolares de I Ciclo de Educación General Básica.



2. Rallys educativos:

Se realizó el diseño de los rallys educativos que serán impartidos por el Museo de los Niños y que forman parte del proyecto como actividades de rápido aprendizaje e implementación haciendo uso de los recursos museográficos y espacios especializados con que cuenta el Centro para el desarrollo de dichos talleres.

a. Objetivo general:

Desarrollo de estrategias educativas no formales, innovadores, creativas e interactivas para lograr un amplio impacto, que permita que los niños y las niñas identifiquen situaciones de riesgo, valoren su salud; fomentando en ellos y ellas una actitud de prevención.

b. Ejes temáticos:

- Accidentes con atropamientos
- Accidentes con caídas
- Posturas
- Cargas
- Bullying (abordado como eje transversal)
- Intoxicaciones

c. Nivel educativo:

Las actividades están dirigidas a grupos escolares de II Ciclo de Educación General Básica.

