



INFORME 5: RECURSOS PEDAGÓGICOS DEL PILOTO
**EVALUACIÓN DE METODOLOGÍA PARA LA
ENSEÑANZA DE COMPETENCIAS
FUNCIONALES DE LECTOESCRITURA Y
MATEMÁTICAS EN ADULTOS**

OTIC SOFOFA

26 de diciembre de 2017

I. INTRODUCCIÓN

El presente documento es el quinto informe del proyecto de investigación en desarrollo “Evaluación de metodología para el aprendizaje de competencias funcionales de lectoescritura y matemáticas en adultos”. En éste se entregan ejemplos de los recursos pedagógicos que conforman el curso piloto del proyecto.

El proyecto tiene la finalidad de probar una metodología de aprendizaje que postula que los conocimientos significativos de los alumnos resultan de un proceso que ellos mismos deben realizar. Para ello, es condición necesaria que el ambiente de aprendizaje entregue la información que permite a sus destinatarios -a través de actividades prácticas- activar conocimientos previos, reorganizarlos y enriquecerlos. Se postula que al utilizar estas premisas como base de nuestra herramienta de capacitación, se podrían generar las condiciones necesarias para movilizar a los alumnos hacia el dominio y expansión de su zona de desarrollo próximo, permitiendo la creación de nuevos conocimientos y habilidades.

Un ambiente de aprendizaje -es decir, el conjunto de los elementos que pretenden promover el aprendizaje- que involucre a los alumnos de manera que genere los efectos esperados, debe ser desafiante pero también cercano a sus intereses, motivaciones y deseos. Por ello, para determinar el ambiente soporte de nuestro piloto, durante el último trimestre del año 2016 se llevó a cabo una investigación de campo. A partir de los resultados obtenidos, se investigaron distintos ambientes de aprendizaje con las características mencionadas líneas arriba, y se llegó a la conclusión de que la temática de *Cómo aprender a ahorrar* cumple con dicho fin.

A partir de entonces, se recorrieron diversas etapas para crear un curso de e-learning fiel a los postulados de nuestra metodología y lo más ajustado posible al público objetivo. Para ello, se formaron varios equipos interdisciplinarios de profesionales, que trabajaron en la creación del curso, interviniendo de acuerdo a las necesidades y a la complejidad del desafío.

En el presente informe se da cuenta de dicho proceso y se describen los recursos pedagógicos que se entregan.

II. CONSIDERACIONES PREVIAS

2. 1 Sobre la metodología

La metodología de aprendizaje que se busca probar, pretende movilizar la evolución de competencias básicas en lectoescritura y matemática del público objetivo, aplicables al diario vivir y fundamentales para su desarrollo psico-socio-cultural. Para ello, en vez de entregar información suponiendo que ésta será inmediatamente “recogida” por los aprendientes, propone el camino inverso, determinando que ellos mismos sean quienes construyen sus saberes. Para lograr este fin, el ambiente de aprendizaje debe resultar lo suficientemente desafiante como para estimular a las personas a la utilización de sus conocimientos previos para resolver problemas. De esta manera, se postula que podrán generar conocimientos que -en tanto conectan con sus motivaciones, necesidades y deseos intrínsecos- resultarán significativos y se instalarán de manera permanente, ampliando su zona de desarrollo próximo.

La modalidad de aprendizaje descrita se apoya en la **Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)**. Ésta funciona siguiendo una lógica circular. Primero se presenta a las personas un problema previamente establecido a partir de sus motivaciones, luego se definen las necesidades de aprendizaje y se entrega la información necesaria para la resolución del problema. Finalmente se regresa al problema para encontrarle una solución utilizando los contenidos de aprendizaje como herramienta.

Para identificar los problemas que movilizan al público -lo cual define las características del ambiente de aprendizaje- se llevó a cabo la investigación que se detallará a continuación.

2.2 Investigación preliminar

La investigación preliminar se realizó durante septiembre y octubre del año 2016, en el Centro YUNUS de la Municipalidad de Peñalolén.

El método aplicado consistió en la producción y análisis cualitativo de datos mediante entrevistas individuales y grupos de discusión.

La muestra estuvo conformada por personas entre 25 y 55 años, con educación básica completa, sin educación terciaria completa y con experiencia previa en uso de computador (que hayan usado internet sin ayuda al menos una vez en los últimos tres meses). En total fueron contactadas 36 personas; 12 para entrevistas individuales y 24 para 4 entrevistas grupales (6 personas en cada grupo).

A partir de éste proceso, se llegó a resultados que permitieron perfilar al público objetivo considerando sus principales necesidades, motivadores, medios y obstáculos para conseguir dichas necesidades. Esto permitió definir que el ambiente de aprendizaje apto para probar la metodología sería *Cómo aprender a ahorrar*, debido a su estrecha relación con las motivaciones del público objetivo, transversal a la mayoría de las y los entrevistados en la etapa de investigación preliminar.

2.3 Importancia del ambiente de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje que se desarrolla en este curso, *Cómo aprender a ahorrar*, reviste especial interés no solo por los motivos enunciados líneas arriba, sino por ser un tema relevante para la educación financiera, de acuerdo a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

La OCDE, en su estudio “*La educación financiera en América Latina y el Caribe: situación actual y perspectivas*” (2013)¹, destaca la necesidad de contar con políticas públicas que promuevan la inclusión de la población más vulnerable dentro del sistema financiero formal. Esto supone realizar acciones destinadas a que dicho segmento poblacional acceda al sistema bancario, pero solo cobra sentido en tanto esté acompañado por programas educativos en los que las personas aprendan el vocabulario financiero específico, y aprendan a gestionar sus gastos, fomentando hábitos de ahorro y de consumo responsable. Es en este sentido, que nuestro curso puede resultar un gran aporte.

2.4 Otras experiencias

Cabe destacar que el desafío de este proyecto es doble: por un lado se busca probar una metodología poco desarrollada e innovadora, y por otro lado se pretende hacerlo a través de una plataforma de e-learning, en la que a través de recursos de interactividad varios, los alumnos logren los conocimientos por su cuenta.

Sin embargo -más allá de lo novedoso de la propuesta- existen diversas experiencias dirigidas a la formación de adultos a distancia.

En nuestra propia organización, contamos con la reciente experiencia exitosa del curso de e-learning dirigido a dueñas y dueños de almacenes de Chile, desarrollado en conjunto con el Ministerio de Economía. Este proyecto, aún vigente, comenzó a ser desarrollado durante diciembre del año 2015 y fue lanzado en agosto del 2016. En la actualidad cuenta con 17.120 alumnos residentes en 335 comunas a lo largo de Chile².

Pero además, hemos encontrado variadas ofertas de capacitación en competencias básicas a distancia, alrededor del mundo. Algunos ejemplos de éstas, son los siguientes:

- La Ciudad de Chimbote en Perú ofrece desde un servicio de terminalidad educativa a distancia (mediada por radio y CD's) tanto para nivel primario como secundario.
- La Universidad de Buenos Aires ha desarrollado un Programa de Educación secundaria a distancia, que ofrece a sus trabajadores no docentes y a otras reparticiones o programas socioeducativos de gestión pública a través de una plataforma propia diseñada sobre

¹ Para más información, revisar OECD (2013), *La educación financiera en América Latina y el Caribe: situación actual y perspectivas*, Nº 12. Recuperado de: http://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/oecd_caf_financial_education_latin_americaes.pdf

² Para más información, visitar www.almacenesdechile.cl

- entorno Moodle por el CITEP. Ofrece materiales impresos, actividades y retroalimentación virtual y espacios de tutoría semanal presenciales.
- En Noruega, el Instituto Noruego de Educación de Adultos (VOX) se encarga del desarrollo de importantes acciones en el campo de desarrollo de programas dentro del ámbito de la educación de adultos y ha sido responsable de diferentes experiencias orientadas a promover y favorecer el desarrollo de competencias en la población adulta a través del financiamiento de diversas iniciativas y proyectos relacionados con las tics. (Saalvin, y Finbak, 2001, y Opheim Vibeke, 2004).
 - En Canadá (Li y Edmonds, 2005) implementaron ejercicios en línea de matemáticas para la secundaria de adultos.

III. PROCESO

Para crear el curso, desde el comienzo se hizo necesario formar un equipo interdisciplinario, que pudiera enfrentar el desafío, y en donde cada profesional aportara conocimientos específicos a medida que el proceso se fuera complejizando.

3.1 Diseño conceptual

En un principio, se convocaron especialistas en matemática, lengua y pedagogía para discutir las nociones previas que un curso de estas características requeriría. Para ello, se establecieron sesiones semanales, de gran complejidad y extensión, de las que emergió un primer boceto del curso.

A partir de allí, luego del análisis exhaustivo del material resultante de la investigación-considerando las características del público al que nos dirigimos y las declaraciones de la OCDE al respecto- se decidió que el **contexto de aprendizaje** a utilizar sería *Cómo aprender a ahorrar*.

Con esto en miras, comenzó la confección del curso en lo que refiere a su **estructura principal** y a la definición de los **recursos** que se utilizarían como soporte de los contenidos.

3.2 Contenidos

Para crear los contenidos del curso, se convocó una especialista en finanzas. El objetivo fue crear la **malla curricular**- instrumento que contiene una estructura general de los temas a impartir en el curso- y desarrollar los **contenidos teóricos** principales.

Ya en esta instancia el equipo contó con un sociólogo, una psicóloga, un especialista en pedagogía, un guionista-director audiovisual y un ingeniero comercial.

3.3 Ruta instruccional, diseño gráfico y diseño informático

En paralelo a la creación de contenidos, se comenzó a desarrollar la **ruta instruccional**, la cual determina el recorrido de los alumnos en la plataforma. Para ello, se tomaron como referencia cursos previos realizados en la organización, incorporando variaciones para generar una mayor interactividad entre los usuarios y la plataforma.

Luego de varias versiones, la ruta instruccional quedó definida. Esto permitió que el equipo de diseño gráfico comenzara a desarrollar el **interfaz de la plataforma** y, junto con el equipo de contenidos, la **imagen de marca**- lo cual implica determinar naming, conceptos asociados y atributos de la marca, cualidades de marca, imagen de marca y manual de marca. Por su parte, el equipo de informática comenzó el diseño, implementación y depuración de la **plataforma** y posibles instrumentos para generar mayor interactividad con los usuarios.

3.4 Ejercicios y actividades

Con la ruta instruccional y los contenidos en su versión final, se comenzaron a desarrollar los **ejercicios de finanzas** y las **actividades de matemática y lengua**. Los ejercicios contaron con los contenidos en finanzas como input principal, mientras que las otras fueron desarrolladas por expertos en lengua y matemática.

Ambos equipos luego derivaron sus productos al equipo de informática para su implementación en la plataforma.

3.5 Mediatización

En paralelo a la creación de ejercicios y actividades, comenzó uno de los procesos más relevantes de todo proyecto de capacitación online; la **mediatización**, que consiste en llevar el contenido teórico desarrollado como texto a lenguaje multimedial. Para ello, se formó un equipo liderado por un guionista y director audiovisual, que trabajó en el desarrollo de los guiones para los dos tipos de recursos audiovisuales de la plataforma: a) los videos cuyo formato es la narración dramática con fines didácticos, es decir, pequeñas historias dramatizadas por actores y b) los videos de testimonio a personas con experiencias de ahorro exitosas y entrevistas a expertos en finanzas.

Los videos tienen un rol fundamental en este curso, pues constituyen su base pedagógica: son al mismo tiempo el medio y el contexto para generar los aprendizajes en competencias básicas en el público objetivo, apoyándose fuertemente en las actividades y ejercicios. Para ello, deben cumplir con -al menos- tres objetivos a) motivar a los alumnos, b) enseñarles nuevas habilidades y, c) favorecer que transfieran esas habilidades a diferentes contextos. Por todo ello, y por nuestra intención de usar dichos recursos en toda su riqueza y potencialidad, el desarrollo de los guiones fue un proceso extenso y complejo.

En el Anexo, se adjunta el guion del capítulo 1 del curso.

3.6 Producción

A posteriori, se trabajó con una productora audiovisual para llevar a cabo el rodaje de los videos narrativos. Para esto, se realizaron varias sesiones previas con el equipo de diseño gráfico para establecer parámetros comunes a implementar durante la filmación, pues la historia se desarrolla en un estudio virtual y los personajes interactúan constantemente con elementos didácticos multimediales (gráfica computacional y animaciones con voz en off).

Junto con la productora, se llevó a cabo la pre-producción para el rodaje, que implicó búsqueda de locación, casting de actores y diseño de arte, entre otros. Y finalmente se llevó a cabo la filmación.

Por otra parte, con una periodista y un especialista en entrevistas televisivas, se realizó la búsqueda de personas con experiencias de ahorro y expertos en finanzas. Las filmaciones se llevaron a cabo tanto en Santiago como en regiones aledañas.

Cabe destacar que todo el proceso ha requerido desde sus inicios una comunicación fluida y constante entre los equipos del proyecto, y entre los miembros de los mismos. Llegar a un discurso compartido, que nos permita caminar a la par para construir -y deconstruir si es necesario- es fundamental para que un proyecto de esta envergadura pueda concebirse. Esto además, respetando siempre el espíritu de la metodología que intentamos probar, novedosa en el ámbito del e-learning, incluso a nivel internacional.

IV. COMPONENTES DEL CURSO

4.1 Plataforma

La plataforma educativa -junto con la descripción de sus principales componentes- fue producto de la entrega que precede a la presente. No obstante, a medida que el proyecto fue avanzando, ésta ha sufrido modificaciones que se ajustan a la propuesta actual. A continuación, se entregará una breve descripción de sus componentes.

La plataforma educativa, Learning Management System (LMS), está compuesta por dos módulos principales.

Módulo de aprendizaje

El primer módulo es el **módulo de aprendizaje**, donde se aloja el curso con su respectiva ruta instruccional (videos, actividades, evaluaciones, etc.). Esta es la interfaz que verán los alumnos al momento de ingresar a la página web.

El módulo de aprendizaje se encuentra a su vez estructurado en dos grandes secciones a las que el participante tendrá acceso, una vez que se haya inscrito en el curso. Estas secciones son el **Menú principal** y la **Sección de contenidos**.

El Menú principal o *header* permite al participante acceder a las secciones básicas de la plataforma: la **Bienvenida**, la **Evaluación diagnóstica**, el **Curso**, y la **Ayuda**. Además, permite el acceso a la información personal del **Usuario**.

En la Sección de contenidos, el participante accede primero al video de **Bienvenida**, y luego a las tres unidades que conforman el curso y la unidad de finalización. Desde aquí, puede desplegar los contenidos de cada unidad, formadas por dos capítulos cada una. Cada capítulo contiene seis recursos que el usuario debe recorrer en el orden que se describen:

- **Introducción**, que consiste en un video de narración dramática
- **Competencia**, que es una actividad de matemática y lengua
- **Ejercicio de aprendizaje**, cuyo contenido es financiero
- **Testimonio**, que es una cápsula testimonial o de entrevista a experto
- **Actividad**, cuyo contenido es financiera e implica que el alumno utilice información personal
- **Autoevaluación**, que propone al alumno realizar una evaluación de su desempeño en el capítulo. Luego de esto, el alumno accede a los **Resultados**, que muestran su nivel de progreso e información sobre el paso por los distintos recursos del capítulo.

Finalmente se entregan los **Resultados de la Unidad**, que permite al alumno revisar su paso por los recursos y volver a ellos, si es necesario. Además, existirá un **Resumen** de los contenidos más importantes, que será integrado en la entrega final del curso.

Módulo de gestión

El segundo módulo que compone la plataforma educativa es el **módulo de gestión**, visible para tutores y gestores del curso, que permitirá administrar a los alumnos inscritos y llevar la trazabilidad completa del proceso educativo de cada uno de ellos.

4.2 Recursos audiovisuales

Cada capítulo que conforma el curso aloja dos tipos de videos:

Cápsulas. Videos testimoniales o videos de expertos

Existe un video de este tipo en cada uno de los seis capítulos de la plataforma. Estos videos pueden ser testimoniales o de expertos.

Los videos testimoniales muestran experiencias reales de ahorro. A partir de ellos se busca motivar y generar identificación de los alumnos con sus protagonistas, en tanto representantes de historias verdaderas. Además, cada video persigue un fin pedagógico distinto, acorde al capítulo que lo aloja.

Los videos de expertos entregan conocimientos de educación financiera. Estos, al igual que los testimoniales, responden a una temática específica según el capítulo que los aloja. No obstante su finalidad pedagógica está orientada al contenido.

Video de narración dramática

Existen 7 videos de este tipo; un video introductorio, que da la bienvenida al curso y a la historia que recorre el curso, y una serie de 6 videos, cada uno de los cuales se aloja en un capítulo distinto.

Cada video narrativo es un capítulo de la historia que relata el proceso de ahorro de una familia conformada por la mamá -cocinera y jefa de casa-, el papá -constructor-, y sus dos hijos, estudiantes. Los padres son protagonistas de la historia y quienes cuentan su propio proceso de aprendizaje. Son personajes similares al público objetivo, por lo que explican los contenidos de manera coloquial y al alcance de los alumnos. Son además quienes entregan la información necesaria para darle seguimiento al curso; los recursos de la plataforma, las herramientas de apoyo, las instrucciones para las actividades, el apoyo motivacional para continuar con el esfuerzo de entender un concepto. Son en resumidas cuentas los profesores, quienes -como en una clase virtual con un guía- entregan los contenidos apoyados por recursos didácticos multimediales.

Sus recursos narrativos y didácticos son:

- El **drama**, es decir su propia historia.
- Las **situaciones dramatizadas**, sus reflexiones ante los desafíos.
- Las **instrucciones** para realizar las actividades. Sus explicaciones apoyadas por animaciones.
- **Testimonios**

4.3 Actividades y ejercicios

Existen dos tipos de actividades y ejercicios que se replican en cada capítulo:

Actividades y ejercicios controlados

Son aquellas actividades y ejercicios en los que se entrega toda la información para la resolución de los problemas que se proponen y en los que la respuesta del alumno no puede seguir por múltiples caminos sino que hay una respuesta esperable; las respuestas son correctas o

incorrectas. Todas estas actividades y ejercicios son interactivos, es decir que el participante debe activar o desactivar opciones para poder solucionarlas, luego de lo cual recibe feedback de su desempeño. Ejemplos de ellos son tablas en las que el alumno debe arrastrar elementos, o preguntas de selección múltiple, entre otros.

En la plataforma existen tanto actividades financieras como ejercicios de matemática y lengua que cumplen con este formato.

Actividades no controladas

Son aquellas actividades que apuntan a acompañar y guiar el proceso personal del alumno, es decir que para su resolución, debe ir a buscar los datos en su propia vida. Estas actividades se evalúan según criterios, ya que no es posible determinar la veracidad de la información que entrega el alumno. Las actividades no controladas son de contenido financiero.

4.4 Evaluación aprendizaje Competencias Básicas

Con el propósito de medir el aprendizaje de competencias básicas funcionales, se implementan un test diagnóstico y un test final que miden el desempeño en lectoescritura y matemáticas en contextos aplicados.

Cada test consta de entre 10 y 22 situaciones problemáticas en las que es necesario emplear diferentes niveles de comprensión lectora y matemáticas. Dentro de cada contexto problemático se presentan entre 2 y 5 preguntas de igual valor (1pto) sumando un total de entre 20 y 25 puntos máximo.

Los ítems fueron extraídos y adaptados de pruebas estandarizadas internacionales tales como PIACC y PISA. Uno de los criterios de selección más relevantes fue el nivel de dificultad de los mismos, situándose como máximo el nivel intermedio de dichos estándares internacionales.

Los test se presentan en dos facsímiles, los cuales se distribuirán equitativamente y de manera aleatoria entre los estudiantes al iniciar el curso, intercambiándose al final de éste para poder comparar los resultados obtenidos. Es decir, aproximadamente el 50% de los estudiantes realizará el facsímil 'A' al inicio del curso, el resto el facsímil 'B'. Al finalizar el curso quienes realizaron el facsímil 'A' realizarán el 'B' y viceversa.

Cabe señalar que el test de diagnóstico y el test final no tienen como propósito contrastar los resultados con estándares previamente establecidos, sino habilitar la comparación del desempeño de los estudiantes al ingresar al curso y su mejoramiento o fortalecimiento luego de vivenciar el trayecto de aprendizaje.

El Test final será integrado en la entrega final del curso.

V. CIERRE

Para conocer en detalle la plataforma, lo invitamos a ingresar a www.ciudadando.cl e inscribirse en el curso. Puede inscribirse también ingresando al siguiente link:

<http://www.ciudadando.cl/prometeoProjectGap/modulos/curso/vistas/SignUpView.php>

ANEXO

MÓDULO 1: ORDENAR MIS FINANZAS

Capítulo 1

Definir motivadores y metas: ¿Qué queremos lograr?

ESCENA 1. ESTUDIO CROMA COCINA

SOBRE UN **FOTO DESENFOCADA DE UNA COCINA** APARECE PAULA QUE SE DIRIGE A CÁMARA. DELANTE DE ELLA HAY UNA **MESA** CON ALGUNOS UTENSILIOS DE COCINA.

PAULA

Éramos una familia como tantas, logramos muchas cosas con sacrificio y mucho trabajo, pero nos habíamos dejado estar y vivíamos de sueños en el aire que nunca se concretaban. Hasta que esa noche todo cambió...

CON UNA CUCHARA DE PALO REVUELVE UN BOWL. DESDE ARRIBA VEMOS ILUSTRACIÓN ESQUEMÁTICA DEL CÍRCULO DEL BOWL Y EN SU INTERIOR EL **EFFECTO DE CÍRCULOS DE FLASHBACK**. FUNDIDO A VIDEO.

ESCENA 2. VIDEO RESUMEN

EN OFF PAULA RESUME EL CAPÍTULO DE INICIO. VEMOS ESCENAS CORTAS DEL CAPÍTULO ANTERIOR:

- PAULA EN LA COCINA CON UNA TORTA BLANCA QUE PAULA TERMINA DE HACER.
- LUIS MIRANDO LA CAMIONETA DESDE LA MICRO
- LOS HIJOS PELEANDO

MÚSICA DE TENSIÓN

- IMÁGENES DEL TERREMOTO COCINA
- LOS PLATOS QUEBRADOS
- PAULA SE TOCA LA BARRIGA

VOZ EN OFF PAULA

Me di cuenta que necesitábamos una casa más grande para recibir a la guagua, pero que también necesitábamos otras cosas para mejorar nuestra calidad de vida: el refrigerador, la camioneta, y las cosas que los hijos van necesitando al hacerse más grandes. Entre tantos sueños al mismo tiempo, finalmente no avanzábamos mucho.

ESCENA 3. ESTUDIO CROMA CONSTRUCCIÓN

SOBRE UN FONDO DE UNA **FOTO DE CONSTRUCCIÓN DE LADRILLOS DESENFOCADA** QUE SEMEJAN UN EDIFICIO EN CONSTRUCCIÓN, APARECE LUIS QUE SE DIRIGE A CÁMARA. TIENE DOS CLAVOS EN LA MANO, UNO PEQUEÑO Y OTRO GRANDE.

LUIS

Al principio yo veía las cosas en blanco y negro, pensaba que teníamos que elegir una cosa a la vez, o el auto o el refrigerador. Las ganas de los cabros no iban nomás. Eso generaba bastantes peleas en la casa.

LUIS MIRA UNO Y OTRO CLAVO. ELIGE EL MÁS GRANDE Y LO CLAVA EN UNA MADERA CON EL MARTILLO.

ESCENA 4. ESTUDIO LIVING FONDO BLANCO

SILLÓN, MESA DE LUZ CON LÁMPARA Y MESA DE CENTRO

LUIS Y PAULA DISCUTEN POR LA PRESIÓN DE LOS HIJOS POR EL CELULAR Y LAS ZAPATILLAS.

LUIS

No te entiendo Paula, primero me dices que necesitamos otra pieza para la guagua, hace poco lo único que querías era el refrigerador, ahora me hablas de celulares y zapatillas de los cabros...

PAULA

Con el refrigerador yo podría hacer el doble de tortas, pero no tenemos la plata ahora. Ya veremos de dónde sacar más adelante. Los cabros no pueden esperar.

LUIS

Yo tampoco, tengo que responderle a mi amigo ya, o chao la camioneta. Es una oferta demasiado buena. ¿No me dices todo el tiempo que parece que viviera arriba de las micros?
¡Hay que elegir pues mujer!

PAULA

(ACONGOJADA)

¿Y cómo podríamos darles el gusto a todos?

LUIS SE QUEDA PENSANDO

ESCENA 5. ESTUDIO LIVING

RETOMAMOS LA IMAGEN DE LUIS PENSANDO EN LO QUE DIJO SU SEÑORA. LO VEMOS CONVERSANDO CONSIGO MISMO, CON OTRO PERSONAJE IGUAL A ÉL QUE LO MIRA DESDE OTRO ESPACIO DEL LIVING.

LUIS 2 (MENEANDO LA CABEZA)

¡Qué vergüenza Luis! Siempre pensando que tu problema es el más importante.

LUIS 1

Pero yo soy el que trae la plata a la familia, me deslomo trabajando y necesito la camioneta para poder trabajar mejor. Uno se cansa de viajar tantas horas.

LUIS 2

Su señora no lo hace mal en el restaurante y después en la casa, a cargo de todo. ¿Y los hijos no cuentan? ¿Crees que es imposible lograr varios sueños a la vez?

LUIS 1

Pero soñar no cuesta nada, como dice el dicho. Hoy son las zapatillas y el celular, mañana el paseo de curso, plata para el cine, y suma y sigue.

LUIS 2

Bueno, no se puede todo a la vez, pero tú que eres albañil, sabes que poco a poco se puede llegar muy alto ¿no?

ESCENA 6. ESTUDIO CROMA CONSTRUCCIÓN

VEMOS A LUIS PONIENDO UN LADRILLO SOBRE OTRO.

LUIS

En la construcción tenemos claro que las cosas no son al lote, hay un plano que nos dice qué hay que hacer y tenemos **una meta diaria**, porque el edificio hay que entregarlo en un plazo. No son castillos en el aire.

AL LADO HAY UN PLANO QUE VA MIRANDO Y FRENTE A LA PANTALLA LA REPRESENTACIÓN DEL PLANO QUE TIENEN EN SU **MENTE**. SE OSCURECE LEVEMENTE LA PANTALLA, PARA MOSTRAR UN MAPA SENCILLO (LINEAL, SIMPLIFICADO) Y UNA GANTT CON EL AVANCE DE LA CONSTRUCCIÓN DEL EDIFICIO: **FUNDACIONES, CADENAS, MOLDAJE, CONCRETO...**

LUIS (MIRANDO HACIA ARRIBA)

Todos tenemos sueños y nos parecen posibles mientras están allá arriba, bonitos pero difusos.

VEMOS QUE LUIS SE IMAGINA VARIAS NUBES, EN UNA DE ELLA QUE SE AGRANDA VEMOS LA IMAGEN ASPIRACIONAL DE UN HOMBRE EN UNA REPOSERA CON UN FONDO DESENFOCADO DE UNA PLAYA CARIBEÑA, MAR, ARENA, PALMERAS Y TRAGOS CON SOMBRILLA.

LUIS

Cuando empezamos a bajarlo a la realidad, nos damos cuenta que debemos transformarlos en metas para que se hagan realidad. Para eso es indispensable definir claramente **Qué quiero, cuánto me cuesta y cuándo lo puedo lograr.**

VEMOS QUE LA NUBE BAJA Y DENTRO DE ELLA VEMOS ICONOS DE UN CALENDARIO CON UNA FECHA DESTACADA (**FEBRERO 2018**) CON UN CÍRCULO ROJO, UN MAPA QUE DICE DESTACADO (**VIÑA**) Y UN SIGNO PESO.

BAJA LA NUBE Y DENTRO DE ELLA ESTÁ LA IMAGEN DE UN HOMBRE DE VACACIONES, EN EL CUAL LUIS SE PROYECTA. SE SOBREIMPRIMEN LOS CONCEPTOS “QUÉ QUIERO”, “CUÁNTO ME CUESTA” Y “CUÁNDO LO PUEDO LOGRAR”. LA NUBE SE DESVANECE Y LA FOTO SE POSICIONA SOBRE UN CALENDARIO, EN REPRESENTACIÓN DE QUE EL SUEÑO SE PUEDE CONCRETAR.

APARECE UNA BARRA HORIZONTAL DESENFOCADA ABAJO, DONDE SE DESTACAN LOS CONCEPTOS “IMPORTANTE”, “MEDIBLE”, CON “PLAZOS” Y “REALISTA”, ACOMPAÑADOS DE ICONOS.

MEDIBLE

LUIS

Las metas, a diferencia de los sueños, son concretas y específicas. Podemos **medir** el grado de avance hacia el objetivo. No es lo mismo decir que me **gustaría** ir a la playa, a decir que **quiero** ir a **Viña este verano**. Para ir a Viña debemos juntar una cantidad de dinero y medir cómo vamos avanzando en lograr esa cantidad

CON PLAZOS

LUIS

Para que los sueños se conviertan en metas, tenemos que ponerle un **plazo bien definido**. ¿Cuándo quiero ir a Viña? ¿En enero o febrero? ¿Entre qué fechas específicamente? De otro modo quedan en el aire, el tiempo pasa y no hacemos nada. Es lo que nos ocurría a nosotros.

ESCENA 7. ESTUDIO LIVING BLANCO

ANIMACIONES TRANSPARENTES SOBRE VIDEO

RETOMAMOS LA IMAGEN DE LUIS CONVERSANDO CONSIGO MISMO. ESTA VEZ ESTÁ MIRANDO A CÁMARA VIENDO CÓMO VA APARECIENDO EL RESULTADO DE LO QUE PIENSA EN LA PANTALLA, UNO TRAS OTRO (LA IDEA ES QUE SE PUEDAN LEER CON CALMA Y CLARIDAD LOS CARACTERES CON FONDO TRANSPARENTE - VER FOTO). PRIMERO VEMOS LA LISTA DE SUEÑOS Y LUEGO ESOS SUEÑOS SE VAN TRANSFORMANDO EN METAS FINANCIERAS.

AL LADO DE CADA SUEÑO, LLENANDO EL ESPACIO DE LOS OBJETIVOS, APARECE EL SUEÑO MÁS ESPECÍFICO, LUEGO EL MONTO Y LUEGO EL PLAZO Y FINALMENTE EL MONTO FINAL. LUIS MENEA LA CABEZA COMO DICENDO “IMPOSIBLE”.

METAS

SUEÑOS	OBJETIVO	MONTO	PLAZO
Auto	Camioneta de amigo	\$4.000.000	dic-19
Espacio Guagua	Ampliación casa	\$2.000.000	jul-18
Más tortas	Refrigerador	\$900.000	may-18
Viajar	Vacaciones en Viña	\$800.000	ene-19
Celular	Celular X	\$200.000	mar-18
Zapatillas	Zapatillas X	\$80.000	mar-18
Vajilla	Vajilla	\$50.000	dic-18
Vida social	Discoteque	\$30.000	dic-18
		\$8.060.000	

ESCENA 8. COCINA CROMA

PAULA ESTÁ COCINANDO LOS INGREDIENTES: PAPAS Y ZANAHORIAS/ CEBOLLA EN TROCITOS/ FIDEOS

REALISTA

PAULA

Además de medibles y con plazos, las metas tienen que ser **realistas** también. Eso significa que el dinero que nos proponemos juntar sea en un plazo alcanzable. Ahorrar para tener vacaciones en Viña este verano puede ser posible, pero para ir al Caribe, por ejemplo, necesitaríamos mucho más tiempo. Si una meta es muy ambiciosa o no depende de nosotros, lo más probable es que fracasemos.

Luis bajó a tierra los sueños, los transformó en metas súper concretas. Ahí nos dimos cuenta que nunca íbamos a lograrlas todas al mismo tiempo. Teníamos que cocinarlas de a poco, como cuando hacemos un caldo, algunos ingredientes se demoran más que otros en cocerse ¿no es así?

PAULA AGRUPA LOS INGREDIENTES DESDE LOS MÁS DUROS A MENOS DUROS: PAPAS Y ZANAHORIAS/ CEBOLLA EN TROCITOS/ FIDEOS

Lo primero fue agrupar las metas, desde las más caras a las más baratas.

Yo pensé; si nos ponemos primero a ahorrar solo para comprar el refrigerador, quizás cuándo podíamos comprar las zapatillas. Teníamos que ahorrar para las caras, pero también algo para las más baratas...

PAULA ESTÁ COCINANDO Y VEMOS CÓMO VA METIENDO LOS INGREDIENTES POCO A POCO EN LA OLLA, PRIMERO LAS PAPAS Y VA AGREGANDO DE A POCO INGREDIENTES MENOS DUROS QUE LAS PAPAS, FIDEOS, COSAS PEQUEÑAS Y BLANDAS

IMPORTANTE (EN BARRA)

PAULA

Lo segundo que hicimos fue ordenar los grupos de metas de la más a las menos importantes. Eso no fue tan fácil.

En soñar no hay engaño dice el dicho, pero no cualquier sueño merece transformarse en una meta. Si voy a gastar tiempo y dinero, esa meta tiene que ser **importante**, tiene que valer la pena el esfuerzo. Debe traer un bienestar duradero a nuestras vidas, y no ser un simple capricho.

ESCENA 10. ESTUDIO LIVING FONDO BLANCO

LUIS Y PAULA DISCUTEN POR LA PRESIÓN DE LOS HIJOS POR EL CELULAR Y LAS ZAPATILLAS.

SE RETOMA LA ESCENA ANTERIOR.

PAULA 1
(ACONGOJADA)
¿Y cómo podríamos darles el gusto a todos?

APARECE PAULA 2

PAULA 1
Veamos primero las metas más grandes, las que necesitamos más plata... ¿Cuál primero?

PAULA 2
Fácil, la más importante es la pieza para la guagua... ¿Por qué dudas?

VE UN ESQUEMA DIAGONAL DELANTE DE SUS OJOS. CON UN LEVE MOVIMIENTO DE SU DEDO
SUBE O BAJA CADA META SEGÚN CADA CRITERIO

METAS GRANDES

más importante	Ampliacion casa
	Refrigerador
	Camioneta de amigo
	Vacaciones
menos importante	

PAULA
Es que falta bastante todavía, también podríamos agruparlas según la urgencia.

Vacaciones	Camioneta de amigo	Ampliación casa	Refrigerador
menos urgente	más urgente		

PAULA 2
Momentito, pero hay cosas urgentes más importantes que otras

PAULA

Entonces tenemos metas importantes y urgente, otras sólo importantes,

PAULA 2

Y otra sólo urgentes y finalmente algunas que no son ni importantes ni urgentes...

más importante	Ampliación casa	Refrigerador
menos importante	Vacaciones	Camioneta
	menos urgente	más urgente

PAULA 1

Mmmm, y a veces mucha platita se nos va en esas cosas que no necesitamos (A LUIS)

Luis, tenemos que poner las metas en orden...

LUIS

Y ponerles un plazo

ESCENA 11. ESTUDIO CROMA COMÚN

LUIS Y PAULA EN EL ESTUDIO. APARECE EL RESULTADO DE SUS ESQUEMAS A SU LADO. AL LADO DE LUIS, LA LISTA DE METAS CON SUS MONTOS Y PLAZOS

METAS

SUEÑOS	OBJETIVO	MONTO	PLAZO
Auto	Camioneta de amigo	\$4.000.000	dic-19
Espacio Guagua	Ampliación casa	\$2.000.000	jul-18
Más tortas	Refrigerador	\$900.000	may-18
Viajar	Vacaciones en Viña	\$800.000	ene-19
Celular	Celular X	\$200.000	mar-18
Zapatillas	Zapatillas X	\$80.000	mar-18
Vajilla	Vajilla	\$50.000	dic-18
Vida social	Discoteque	\$30.000	dic-18
			\$8.060.000

LUIS

Hoy vimos como bajar los sueños a tierra y convertirlos en verdaderas metas. Las metas tienen que tener objetivos concretos y específicos, un plazo definido para lograrlas y un costo en dinero.

De esta manera podemos empezar a ahorrar desde ya para tratar de lograrlas.

PAULA

Generalmente una familia no tiene una meta, tienen varias y de diferente tamaño. Ayuda mucho clasificarlas en metas grandes, medianas y pequeñas de acuerdo a su costo, así podemos ahorrar un poco para cada tipo de meta. De lo contrario las grandes metas se comen todos los ahorros y las pequeñas quedan olvidadas.

LUIS

Como no podemos empezar a ahorrar para lograr todas las metas al mismo tiempo, es bueno priorizarlas de acuerdo a la urgencia con que las necesitamos

PAULA

Pero también, según la importancia que tienen para nuestra vida. No todo lo que parece urgente es tan necesario e importante. En eso consiste la inteligencia de saber elegir.

más importante	Ampliación casa	Refrigerador
menos importante	Vacaciones	Camioneta
	menos urgente	más urgente

LUIS

A nosotros nos ayudó mucho definir las metas, ponerles costo y fecha y clasificarlas por montos y ordenarlas en una lista de prioridades. Los invitamos a hacer este mismo ejercicio en las actividades que verán a continuación.