

## Nombre institución asociada

IMANIX by Braintoys.

## Descripción trabajo Institución Asociada

IMANIX by Braintoys es una marca chilena, de 8 años de existencia, dedicada al desarrollo de juegos y contenido educativo para la entretención y aprendizaje. Estos juegos son comercializados a nivel nacional, en algunos países de América y Europa; por distribuidores y de modo directo, a personas naturales, empresas e instituciones públicas y privadas; entre ellas jardines infantiles, colegios y centros diurnos para personas mayores. Recientemente, posterior a un estudio de marca, imagen y relato es que nos autodenominados IMANIX by Braintoys, en lugar de Braintoys, con el fin de realzar el protagonismo de nuestro principal producto y motor del desarrollo de otros. Este cambio, en lo práctico, es paulatino, por lo cual aún nos encuentran y reconocen bajo el nombre de empresa Braintoys; el icónico juego mantiene su nombre: IMANIX.

Nuestro catálogo es acotado y la característica común de nuestros juegos es el magnetismo y las posibilidades amplias de uso que estos poseen al no ser juegos normados ni estructurados. Nuestro desarrollo más conocido es IMANIX, consistentes en sets de figuras geométricas imantadas, de variados colores; para el juego individual, grupal y con numerosas posibilidades de uso.

La empresa está compuesta por personas de diversas áreas profesionales y técnicas, que hacen posible la operación y comunicación con nuestros fabricantes y clientes; así como el funcionamiento de bodega, la distribución, el diseño, el desarrollo de alianzas, el contenido de marketing y desarrollo de recursos educativos complementarios.

## Desafío planteado

**Contexto, origen y motivación del desafío:**

El desafío que se presenta a continuación surge del interés por responder a la necesidad planteada en muchas ocasiones por clientes que se desempeñan en las áreas de educación, psicología, fonoaudiología, psicopedagogía y otros; quienes teniendo como una herramienta de trabajo nuestro juego IMANIX, plantean lo valioso que sería para su trabajo el contar con material de apoyo para sacar mejor provecho de este material en su labor especializado con niños derivados a partir de alguna necesidad educativa especial.

Como empresa, nos interesa expandirnos y responder a las necesidades de nuestros muy diversos usuarios; en esta oportunidad respondiendo a la necesidad tantas veces planteada.

	<p><b>Objetivo:</b></p> <p><b>Desarrollar <u>un set de actividades lúdicas, en base al juego con IMANIX, dirigidas a especialistas que realizan sesiones de trabajo con niños de primer ciclo básico con <u>necesidades educativas especiales (NEE) recurrentes en el contexto escolar o centros especializados externos.</u></u></b></p> <p>Sabemos que el párrafo inicial se plantea el desafío de modo muy amplio, por lo cual, a continuación, especificamos los conceptos o frases que han sido subrayadas; todos ellos son, intencionalmente, detalles que deberán ser definidos junto al equipo que se adjudique este desafío:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Un set:</b> inicialmente se estima un set de 60 actividades para el trabajo de un año. Esta cantidad y su formato se podrá definir junto al equipo. El formato del contenido será definido en conjunto con el equipo. Inicialmente pensamos en fichas de trabajo o guía, muy visuales, amigables, etc.</li> <li>- <b>Contexto escolar o centros especializados:</b> que el producto final sea una herramienta útil para equipos PIE o similares en establecimientos educacionales, así como para especialistas externos; para el trabajo individual y/o grupal, con niños.</li> <li>- <b>Necesidades educativas especiales recurrentes:</b> el desafío del equipo consistirá también en decidir, en base a información conocida o bien, levantada en el contexto de este desafío (en la primera etapa de este), cuál o cuáles serán las necesidades educativas especiales que se abordarán a través de la implementación sistemática de las actividades. Estas podrán estar dirigidas al fortalecimiento de habilidades sociales y/o del desarrollo cognitivo.</li> <li>- <b>En base al juego con IMANIX:</b> que el material concreto a usar en las sesiones que requieran de un tangible, sea IMANIX, entre los que también se podrá contar con recursos complementarios de la marca, compatibles con estos y su magnetismo: Style cards, Imarker, personajes humanos y animales magnéticos.</li> </ul>
<p><b>Material previo desarrollado</b></p>	<p>Material complementario básico para el uso de IMANIX en contextos de apoyo al aprendizaje en el hogar, principalmente.</p>
<p><b>Entregables esperados</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición cuáles NEE se abordarán, considerando, en esta primera instancia, las NEE de mayor prevalencia en el contexto escolar nacional, en niños de primer ciclo básico. Estas podrán estar dirigidas al fortalecimiento de habilidades sociales y/o del desarrollo cognitivo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Set de 60 actividades para el desarrollo de habilidades específicas, cuyo adecuado desarrollo, favorecerá la mejor integración escolar de niños de primer ciclo básico.</li><li>- Pauta de observación inicial y final para contar con una herramienta de evaluación.</li></ul>
<b>Espacio para pilotear la solución</b>	A buscar y definir junto al equipo. Desde ya como empresa y también por el estrecho lazo con Fundación VOA podríamos contar con establecimientos dispuestos a pilotear. Consideramos que este sería un pilotaje inicial, y que el siguiente año, el desafío podrá estar dedicado mayormente al pilotaje más extenso, considerando las mejoras que puedan surgir en el pilotaje 2023 más acotado.
<b>Contraparte administrativa</b>	Soledad García Huidobro soledad@braintoys.cl
<b>Contraparte técnica</b>	Jessica Morales jessica@braintoys.cl