



Pontificia Universidad Católica de Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios
Urbanos
Escuela de Diseño

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

ORIGINA
LEA

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de
la Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.

Alumna: Carmen di Girolamo Arteaga
Profesora guía: Denise Montt
Julio de 2018

Gracias

A mi familia, papás y hermanos, por apoyarme en todo momento y creer en mí.

A mis sobrinos, por ayudarme a nunca perder la imaginación y por ser fuente inagotable de inspiración.

A Diego, mis amigos y cercanos, que estuvieron siempre conmigo alentando y ayudando en esta etapa.

A la Berta, por acompañarme todos los días.

ÍNDICE

01	Motivación	7
	Introducción	9
02	MARCO TEÓRICO	12
	Patrimonio cultural	12
	<i>_ Patrimonio Material</i>	13
	<i>_ Patrimonio Inmaterial</i>	14
	<i>_ Educación patrimonial en Chile</i>	15
	<i>_ Educación patrimonial desde la infancia</i>	18
	Literatura infantil	21
	<i>_ Antecedentes generales</i>	21
	<i>_ Experiencia lectora</i>	22
	<i>_ Literatura infantil en Chile</i>	24
	<i>_ El libro en el desarrollo de los niños</i>	26
	Tecnología	27
	<i>_ Uso de tecnología en los niños</i>	27
	<i>_ Tecnología como facilitadora de aprendizaje</i>	28
	Metodologías de aprendizaje	30
	<i>_ Teoría de las Inteligencias Múltiples</i>	31
	<i>_ Gamification</i>	34
03	FORMULACIÓN DEL PROYECTO	40
	Oportunidad de diseño	38
	<i>_ Desafío</i>	38
	Formulación	40
	<i>_ Qué, por qué y para qué</i>	40
	<i>_ Objetivos generales y específicos</i>	41
	Usuario	42
	<i>_ Usuario directo e indirectos</i>	42
	<i>_ Perfiles</i>	43
	Antecedentes y referentes	44

04	DESARROLLO DEL PROYECTO	49
	Metodología de trabajo	50
	Desarrollo de los contenidos	51
	_Pueblo Mapuche	51
	_Telar Mapuche	53
	_Cruce BBCC e Inteligencias Múltiples	54
	-Objetivos	55
	Desarrollo narrativa	56
	_Estructura del cuento	56
	_Personajes	57
	_Reseña texto	58
	_Maquetación por páginas	59
	Correcciones	60
	Desarrollo ilustraciones	62
	_Primeros bocetos	62
	_Experimentación con recortes	63
	_Creación material base	66
	_Composición ilustraciones	69
	_Testeo	70
	_Tipografía	72
	Desarrollo Interacción	74
	_Realidad Aumentada	74
	_Testeo	76
	_Definición interacción	78
	Proyecto	80
	_Identificador gráfico	80
	_El cuento	82
	_Aplicación	84
	_Instrucciones	86
	_Visualizaciones	87

05	PROYECCIÓN E IMPLEMENTACIÓN	89
	_Difusión y financiamiento	90
	_Implementación	91
	_Canvas	93
	_Costos	94
06	BIBLIOGRAFÍA	97

01

Motivación

Dicen que “la sangre tira” y en mi caso es verdad. Rodeada de una familia de artistas, diseñadores, arquitectos y actores, yo no me quedé atrás. Gracias a este círculo de las bellas artes, principalmente a mi abuelo Claudio, me fui acercando mucho al tema del patrimonio. Él es considerado una de las figuras más importantes de la cultura chilena y vivir de cerca su constante trabajo por transformarla desde el arte y la gestión, hicieron que se transformara en un tema de interés para mí.

Por otro lado, con la llegada de mis sobrinos, fui desarrollando otra área de interés relacionada a los niños, lo que me llevó a incursionar de forma más profunda en el área infantil, trabajando como babysitter y realizando el curso de Literatura para Niños de la Facultad de Educación en el año 2015. En ese curso despertó en mí un nuevo gusto por la literatura y la ilustración infantil, lo que me llevó a transformarme en una apasionada coleccionista de diversos cuentos y libros para niños.

Es por todo lo anterior que al momento de tener que escoger un tema para el proyecto de título, sin dudarle quise abarcar todas estas áreas de interés, para lograr un proyecto que respondiera a mis intereses personales por el patrimonio cultural, la literatura y la ilustración infantil.

01

Introducción

Vivimos en un mundo de constante cambio, principalmente por las nuevas tecnologías que van perfeccionándose a pasos gigantescos y que nos obligan en cierta forma a ir avanzando junto a ellas para no quedarnos atrás.

Estos avances tecnológicos, han significado un notable progreso para la educación en Chile, ya que traen grandes beneficios para la enseñanza tanto fuera como dentro de la escuela, permitiendo la incorporación de nuevas metodologías que integran las tecnologías como una forma de potenciar el aprendizaje de las distintas materias propuestas por las bases curriculares del Mineduc.

La tecnología en la educación en Chile se ha insertado con fuerza en áreas relacionadas a la matemática, lenguaje, idioma y ciencias, a través de aplicaciones, e-books, juegos, entre otros. Sin embargo, existen temáticas que aún no aprovechan de la misma forma los beneficios que la tecnología entrega, tal es el caso de la educación del patrimonio, que es bastante reciente, ya que se instaló en la agenda nacional hace poco más de una década. Desde entonces, y para ir mejorando, se han elaborado una serie de programas, herramientas pedagógicas y materiales didácticos que ayudan a potenciar el conocimiento en esta materia, buscando promover y contribuir a un cambio cultural de la educación, fomentando el sello de identidad, diversidad y pertenencia.

Por otro lado, la revolución tecnológica ha traído un crecimiento importante en una serie de aspectos de la sociedad, marcando una época de progreso, desarrollo e innovación. Una de las grandes beneficiadas es la industria editorial infantil y juvenil, principalmente en todo lo relacionado a la ilustración gráfica. Esta literatura infantil es la que busca responder a los cambios de nuestra sociedad, abordando nuevas temáticas y apropiándose de apoco del avance tecnológico, haciéndose cargo de los grandes desafíos que presentan los niños hoy en día.

Por lo tanto, este documento dará cuenta de cómo la educación patrimonial en Chile, las nuevas metodologías de aprendizaje, las tendencias de literatura e ilustración infantil y el impacto de las nuevas tecnologías en la enseñanza de contenidos, se funden para crear un proyecto Para enmarcar el proyecto en un contexto real, este se desarrolla con Pehuén Editores, socio estratégico que apoya y aporta en el proceso de transferencia.

02

MARCO TEÓRICO

Educación patrimonial

Literatura infantil y el libro

Tecnologías en la educación

Metodologías de aprendizaje

02

Patrimonio cultural

Según la UNESCO, el patrimonio es el legado que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras. Hoy en día este patrimonio está ligado a grandes desafíos a los que se enfrenta toda la humanidad, ya que comprende recursos y riquezas frágiles que requieren políticas que ayuden a su preservación y conservación y que además respeten su diversidad y su singularidad.

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo, ya que constituye el capital cultural de las sociedades contemporáneas. Por lo tanto, contribuye a la revalorización continua de las culturas e identidades, siendo un vehículo importante para la transmisión de experiencias y conocimientos entre las generaciones. (UNESCO, 2014)



Sebastián y la bandera chilena. Colección personal.

_Patrimonio material

En primer lugar, el patrimonio material o tangible corresponde a los bienes muebles e inmuebles hechos por las sociedades de nuestro pasado. Estos bienes se puede clasificar así:

1. Patrimonio Arquitectónico: monumentos, edificaciones y construcciones que representan nuestra memoria física y nuestra evolución o involución social.

2. Patrimonio Arqueológico: elementos de valor producidos por culturas previas a la invasión de los españoles al ahora continente americano. También cuentan restos humanos, flora, fauna, fósiles y restos relacionados a la paleontología.

3. Patrimonio Artístico e Histórico: son las pinturas, esculturas o producciones artísticas que nos hablan de otras épocas. También piezas que nos sirven para evocar, recordar y explicar otros momentos de nuestra historia.

4. Patrimonio industrial: posee valores históricos, tecnológicos, sociales, arquitectónicos o científicos. Se constituye por edificios, máquinas, talleres, molinos, fábricas, minas, depósitos y algunos medios de transporte.

5. Patrimonio natural: conjunto de bienes y riquezas naturales, o ambientales, que la sociedad ha heredado de sus antecesores. Incluye también monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas, hábitat de especies animal y vegetal endémicas o en peligro de extinción, así como lugares delimitados por su valor excepcional desde el punto de vista de la ciencia y de la conservación.

Un ejemplo de patrimonio cultural material es el Parque Nacional de Rapa Nui, donde se encuentran los reconocidos moáis. Este parque es de tanta importancia, que es considerado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.



Moáis Isla de Pascua. Orígenes Travel.

_Patrimonio inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial “*comprende el uso, la representación, expresión, conocimientos y técnicas (junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes) que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural*” (UNESCO, 2003)

Entonces, el patrimonio cultural inmaterial es factor del muy importante de mantener frente a la creciente globalización. La comprensión del patrimonio inmaterial de las distintas comunidades contribuye a un diálogo entre las diferentes culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida.

Según la UNESCO, el patrimonio cultural inmaterial incluye las diferentes prácticas y expresiones heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como las tradiciones orales, artes escénicas, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

Se puede clasificar en 3 principales grupos:

1. Saberes, tradiciones y creencias: conjunto de conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades. Formas de ser y de pensar que se han transmitido oralmente o a través de un proceso de recreación colectiva, desde actividades concretas comunitarias hasta leyendas, dichos, historias y creencias.

2. Celebraciones y Conocimientos: en las celebraciones podemos incluir los rituales de música, danza, teatro y otras expresiones similares como las festividades tradicionales cívicas, populares y religiosas. Asimismo conocimientos y prácticas se manifiestan de diferentes maneras, como por ejemplo, a través de la herbolaria, la gastronomía y los oficios artesanales.

3. Lugares simbólicos: como mercados, ferias, santuarios, plazas y otros espacios donde tienen lugar prácticas sociales únicas.



_Educación patrimonial en Chile

“Conocer nuestro pasado es el punto de partida para construir los posibles futuros.”

En Chile hemos sido beneficiados por portar una gran cantidad de riqueza patrimonial tanto material como inmaterial. Esta última se ha manifestado históricamente a través de un capital humano portador de costumbres, expresiones y conocimientos ancestrales, dados principalmente por un gran número de pueblos originarios que existieron y existen hasta el día de hoy en nuestro país.

La importancia de preservar este capital, que muchas veces pelagra con extinguirse, como es el caso de muchas técnicas artesanales ancestrales, se ha transformado en una tarea trascendental y delicada que requiere de su valorización y protección por parte de los integrantes de nuestra sociedad. Esto debe partir por los niños, ya que su educación en el presente es la clave para crear cambios significativos en el futuro.

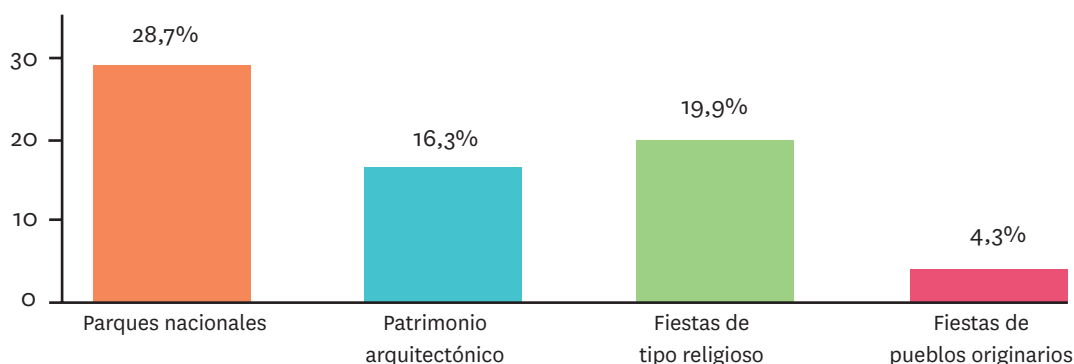
Pero recién en marzo de este año entró en vigencia el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, cuyo principal objetivo es colaborar con el Presidente en el diseño, formulación e implementación de políticas, planes y programas que contribuyan al desarrollo cultural y patrimonial de manera armónica y equitativa en todo el territorio nacional. Además, junto con este nuevo ministerio, nace también el Servicio Nacional del

Patrimonio Cultural, cuya misión institucional es promover el conocimiento, la creación, la recreación y la apropiación permanente del patrimonio cultural y la memoria colectiva del país, lo que implica a su vez rescatar, conservar, investigar y difundir el patrimonio nacional, considerado en su más amplio sentido.

Si bien este reciente interés por el patrimonio cultural ha sido un avance, en Chile la educación patrimonial presenta una serie de desafíos que se explican por el insuficiente reconocimiento que existe tanto a nivel formal como fuera del sistema escolar.

La Encuesta Nacional de Participación Cultural 2017, levanta información actualizada, válida y estadísticamente confiable sobre participación cultural y otras áreas relevantes para la contextualización de la participación. La encuesta revela que un 28,7% de la población reconoce haber visitado parques nacionales, santuarios u otros sitios patrimoniales naturales en los últimos 12 meses. Por otra parte, un 16,3% señaló haber ido a ver o visitar edificios, barrios o sitios históricos en el último año, un 19,9% reportó haber participado en fiestas de tipo religioso o ceremonial, mientras que un 4,3% indicó haber participado en ritos, ceremonias, festividades o prácticas de pueblos originarios. (Ver gráfico)

Encuesta Nacional de Participación Cultural 2017



Por otra parte, el cuestionario también indagó sobre la participación en el día del patrimonio, actividad que aglutinó a un 10,3% de la población en el último año. Una participación de 5,7% de la población es reconocida para la visita al sitio web Memoria Chilena, mientras que un 3,6% indicó haber participado en el Día del Patrimonio para los niños y un 2% en la iniciativa de Museos de medianoche.

Pero aún cuando se han hecho grandes esfuerzos por avanzar en esta materia en las últimas décadas, hay que señalar que el patrimonio cultural se mantiene como una temática aislada dentro del currículum oficial del sistema educacional (*Ver tabla*), con focos en algunas disciplinas que se han visualizado como pertinentes y que trabajan por transmitir una mirada integral o parcial del patrimonio. (Ibarra y Ramírez, 2014).

	ENSEÑANZA BÁSICA								ENSEÑANZA MEDIA			
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	1°	II°	III°	IV°
Lenguaje												
Matemática												
Inglés												
Historia y Comprensión del Medio												
Ciencias Naturales Biología/Física/Química												
Artes Musicales												
Educación Artística												
Educación Tecnológica												
Educación Física												

Tabla. Proyecto de Investigación Interdisciplinaria en Educación, "Educando en el Patrimonio: hacia el fortalecimiento de la identidad cultural." PUC.

En la tabla se puede observar la presencia de contenido de patrimonio en el actual marco curricular chileno, desde 1º básico a 4º medio. Si se considera el foco de la educación asociado a obtención de resultados en pruebas estandarizadas como la del Sistema de Medición de la Calidad de la Educación (SIMCE) o Prueba de Selección Universitaria (PSU), entonces se desprende que las temáticas vinculadas al patrimonio son más difíciles de orientar hacia dichos resultados. Dicho de otro modo, de cara al SIMCE o la PSU, el patrimonio tienen un peso específico mucho menor que materias como matemáticas o lenguaje y comunicaciones.

De hecho, la organización Educación 2020 (2017), que trabaja para asegurar una educación de calidad, equitativa e inclusiva para los niños y jóvenes de Chile, propone 10 verdades inconvenientes que traen enormes consecuencias para la educación. Una de ellas es que nuestras escuelas sufren la ley del garrote: *“nuestras escuelas reciben mensajes contradictorios. Por una parte se señala la necesidad de la formación integral, la innovación, la formación ciudadana y artística.*

Del otro lado, el garrote: las escuelas son presionadas por resultados, evaluadas sólo a través de pruebas estandarizadas que consideran una parte restringida de los aprendizajes.” (p. 9)

De aquí se podría pensar entonces que dado que la educación no está abordando en profundidad todos los aprendizajes no vinculados a resultados estandarizados de evaluación, el acervo de información relacionado con el patrimonio nacional será disgregado afectando la valoración del mismo así como de su sentido, afectando el sentimiento de pertenencia e identidad. Una amenaza que hoy en día está focalizada principalmente en los niños, por lo que se hace fundamental que desde muy pequeños, conozcan y valoren su patrimonio cultural y natural.

Marisol Vera (2017), directora de la Editorial Cuarto Propio dice: “Estamos frente a un problema sistémico, de una educación enfocada al éxito. Hace falta desarrollar una política cultural que no dependa tanto del emprendimiento, sino del rescate de sus valores patrimoniales, incluidos sus pensadores y el acceso a la cultura”



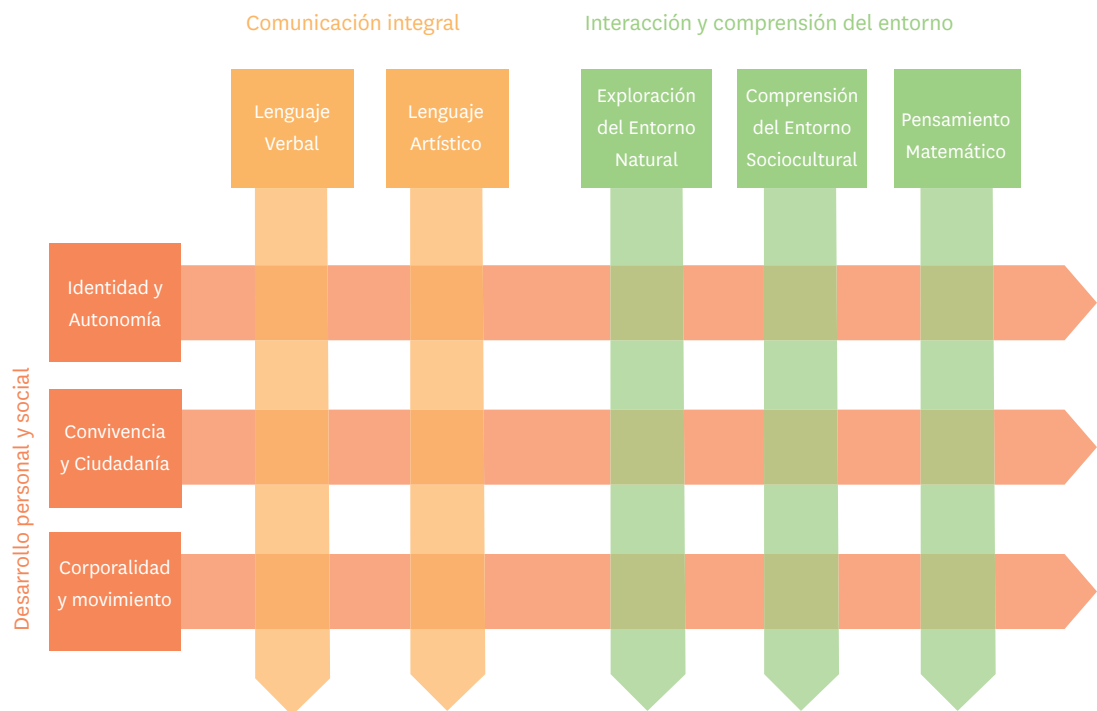
_Educación patrimonial desde la infancia

Se denomina infancia a la segunda etapa del desarrollo del ser humano, posterior a la fase prenatal y anterior a la etapa de la adolescencia. Esta etapa es considerada sumamente decisiva para el desarrollo de un individuo como persona, ya que es aquí donde se construyen las relaciones con los pares, generando vínculos y afectos.

Muchos psicoanalistas como Sigmund Freud, Jean Piaget y Erik Erikson, entre otros, han desarrollado diversas teorías sobre la infancia a lo largo de la historia, y a pesar de ser muy diferentes unas de otras, al final todos concuerdan en que los acontecimientos y experiencias vividas durante esta etapa, se relacionan estrechamente con el futuro desarrollo del niño.

Es por esta razón que la infancia debe ser una fase que debe merecer toda nuestra atención y protección, tanto en el ámbito familiar (hogar) como en el ámbito educativo institucional (escuela). Es más, se dice que no hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que éstos aprendan y se desarrollen tan rápidamente como en la infancia (Unicef, 2008).

Entonces, tomando en cuenta el insuficiente reconocimiento del patrimonio a nivel país y la importancia de su enseñanza desde que los niños son pequeños, surge la siguiente pregunta: ¿Qué pasa con la enseñanza del patrimonio en la edad pre-escolar?



Ámbitos de Experiencias para el Aprendizaje y núcleos de aprendizaje propuestos por las Bases Curriculares de Educación Parvularia 2018.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia 2018 es un referente fundamental para orientar los procesos de aprendizaje integral de niños y niñas, desde los primeros meses de vida hasta el ingreso a la Educación Básica. Según Adriana Delpiano (2018), Ministra de Educación, “sus definiciones curriculares se nutren de los nuevos conocimientos derivados de la investigación y de prácticas pedagógicas pertinentes y colaborativas, que valoran el juego como eje fundamental para el aprendizaje” (p.3)

Entonces, para responder a la pregunta anterior, se realizó una breve encuesta a educadores de párvulo que realizan clases en pre-básica dentro de Santiago y regiones, donde se les preguntó sobre las actividades relacionadas a patrimonio que realizan junto a los niños.

Los resultados recogidos nos hablan de una serie de actividades que son de carácter temporal, es decir, actividades que surgen como hitos, aisladas y sin una articulación entre ellas, realizadas durante celebraciones específicas que ocurren durante el año escolar.

Las respuestas más repetidas fueron aquellas relacionadas a pintar la bandera chilena y reconocer sus colores, pintar el escudo y reconocer sus símbolos, como el cóndor y el huemul, aprender y cantar el himno nacional, aprender y realizar los bailes típicos para la celebración de fiestas patrias, representando vestimentas del norte, centro y sur de Chile y también aprender poemas y canciones para conmemorar el 21 de mayo y mes del mar.



Fiestas patrias de Sebastián y Francisco 2017. Registro personal.



Bandera chilena de Sebastián. Registro personal.

Otras respuestas, que fueron menos repetidas y que se dieron en casos mínimos, nos hablan de una interacción un poco más profunda con el patrimonio, pero siguen siendo hitos aislados dentro del año escolar. Estas van desde aprender y jugar juegos típicos chilenos para fiestas patrias (por ejemplo el trompo, emboque y rayuela), compartir con el curso comidas típicas del país, semanas culturales y celebrar el año nuevo mapuche en el solsticio de invierno.

Estas actividades generan un reconocimiento de características que construyen el patrimonio nacional, pero no se estructuran de manera que se puedan conectar entre ellas. Es una tarea compleja de realizar, pero nos permite reconocer la aproximación hacia el concepto. Por esta razón hay que recalcar que la educación patrimonial no comienza ni termina en el espacio escolar, por lo tanto implica reconocer la función didáctica del patrimonio en otros espacios (Calaf, 2009).

Para esto, el apoyo educativo de los padres o tutores en el contexto de una educación no formal, se transforma en un tema fundamental, ya que la colaboración y el interés por parte de ellos en la vida educacional de los niños, es importante para el desarrollo tanto cognitivo como emocional, transformándose en un complemento indispensable para la educación escolarizada.

PRIMERA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Según todo lo anterior relacionado a la educación de patrimonio en nuestro país, surge la siguientes preguntas:

¿Qué materiales poseen características que permiten integrar elementos y proponer una recurrencia de uso?

¿Qué objetos pueden articular, organizar e integrar las nociones aisladas para que se consolide un cuerpo de conocimiento que pueda denominarse patrimonial?



Conmemoración Combate Naval de Iquique, 2018. Colegio San Francisco de Asís.

02

La literatura infantil y el libro

_Antecedentes generales

La literatura infantil va en constante alza y se considera el sector más creativo (y vendedor) del mercado editorial. Carola Martínez Arroyo (2017), chilena especialista en Literatura Infantil y Jovenil (LIJ) radicada en Argentina, atribuye este crecimiento del sector a una expansión editorial, producto de las compras para bibliotecas y escuelas, lo que pone a los niños y jóvenes como sujetos de estudio y consumo.

Juan Cervera (1984), un escritor español y gran exponente de literatura infantil, propone una visión amplia, integradora y global de la literatura infantil. Él la define como *“en la cual se integran todas las manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con finalidad artística o lúdica que interesan al niño”* (p.157).

Esta definición es una de las mejores adaptadas para el contexto de hoy, ya que propone una literatura que hace posible el pasarlo bien y gozar de lo estético, respondiendo a los intereses y la libre elección de los niños consumidores.

Este concepto complejo de literatura infantil, surge a partir de muchos cambios que han ocurrido a lo largo de la historia, de los cuales la literatura de a poco se a hecho cargo, abordando temas más complicados sin dejar de lado un lenguaje para niños. Lo novedoso entonces es que el segmento de literatura infantil y juvenil por fin empieza a ocupar el lugar que siempre debió tener.



_La experiencia lectora

“Hacer leer como se come, todos los días hasta que la lectura sea, como el mirar, ejercicio gozoso siempre. El hábito no se adquiere si él no promete y cumple placer”

Gabriela Mistral (1889-1957)

Dentro del marco de la literatura infantil, es importante hacer hincapié en lo que es la experiencia lectora y cómo esta influye directamente en la infancia de los niños.

La lectura es la llave prodigiosa de la información, de la cultura, de la ficción y la fantasía, y aunque resulte increíble, se recomienda poner a los niños en contacto con la lectura a partir del año aproximadamente, ya que estimularla desde la primera infancia, puede transformarse en una experiencia que perdura a lo largo de toda la vida del ser humano.

La lectura, trae enormes beneficios: **favorece el desarrollo motor, lingüístico, emocional, cognitivo, social y lúdico de los niños**. Pero también estimula el vínculo entre los miembros de una familia.

Además, la lectura permite estimular la imaginación, ampliar el conocimiento, mejorar el lenguaje y la comprensión del mundo.

Pero la experiencia lectora, no consiste sólo en lo que descubrimos en las páginas de los libros, ya que además está el entorno en que lo leemos, el momento de nuestra vida en que accedemos a su contenido, incluso la estación del año o el olor ambiental de la habitación en que lo hicimos.

Todo un universo de estímulos, tanto sensoriales como emocionales, que forman parte de la experiencia con la lectura y que pueden permanecer por el resto de nuestra vida como un bonito recuerdo, ya que cada persona tiene una experiencia personal e individual al momento de leer.



Se enriquece la relación entre niño y adulto.



Se familiariza al niño con los textos.



Se amplía y organiza el universo del niño.



Se desarrollan las capacidades mentales del niño.

Retomando entonces lo anterior, la lectura estimulada desde la primera infancia, trae grandes beneficios en un corto plazo. Estos beneficios se catalogan principalmente en 4 puntos:

1. Se enriquece la relación adulto-niño: En la relación niño-adulto-libro, el padre o la madre son los encargados de maravillarse a su hijo con el libro y de ayudarlo a descubrir el sorprendente mundo que guarda. Estos momentos de lectura son muy gratificantes, ya que además están cargados de afectividad.

2. Se familiariza al niño con los textos: El niño se acostumbra al objeto (libro) mediante la imitación a sus padres. Se le muestra que los pequeños signos negros tienen un significado y experimentan la permanencia de la palabra escrita. Cuando el niño llegue al colegio, la lectura le parecerá una actividad necesaria e interesante

3. Se amplía y organiza el universo del niño:

Tanto las imágenes como los textos le ayudarán a conocer el mundo, conocerse a sí mismo y dominar el entorno real, adelantándolo a futuras experiencias.

4. Se desarrollan las capacidades mentales del niño:

Dentro de estas capacidades mentales se encuentra la memoria, con la que el niño podrá contar el cuento que le ha leído, siguiendo las imágenes. Luego está el lenguaje, donde a través de la lectura oída, el pequeño ampliará su vocabulario y aprenderá frases cada vez más complicadas. En tercer lugar se encuentra la capacidad de abstracción, en la cual el niño establece una relación entre los objetos de la realidad y la representación de ellos en las ilustraciones. Y por último se encuentra la imaginación, donde a partir de la imagen y del texto, el niño comienza a construir su propia representación, creando una nueva realidad.



_La literatura infantil en Chile

“Hablar de lectura obligatoria, es como hablar de felicidad obligatoria”

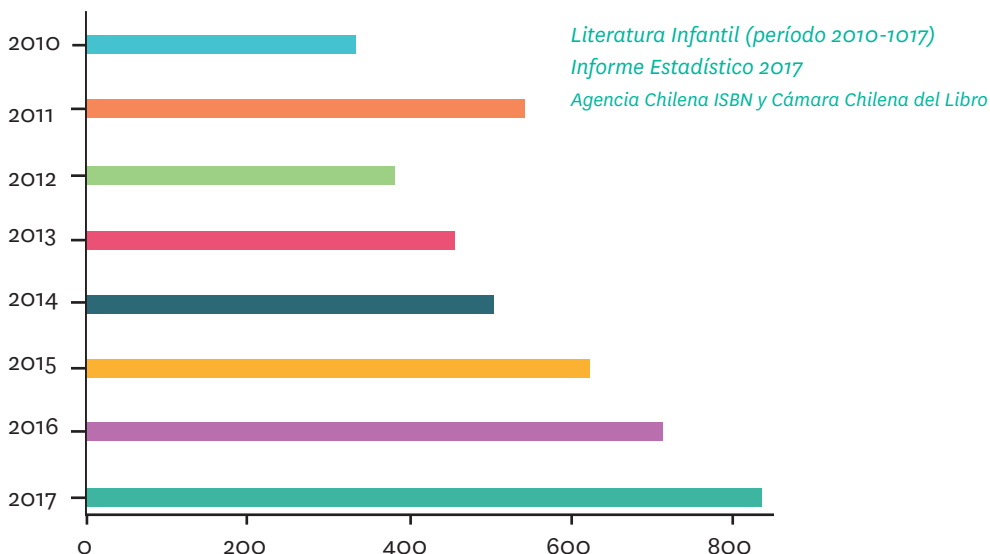
Jorge Luis Borges (1889-1957)

En la última década, la literatura infantil en Chile de a poco ha ido creciendo y profesionalizándose. Grandes escritores e ilustradores como Marcela Paz, María José Ferrada, Mauricio Paredes, Sara Bertrán, Esteban Cabezas, Betzie Jaramillo, Loreto Corvalán y Paloma Valdivia, entre otros, le han dado una nueva posición a la literatura infantil en el país.

Este crecimiento, se ha dado debido a que los editores, profesores y padres de a poco van comprendiendo que es en la infancia cuando se forma verdaderamente el gusto por la lectura y que es necesario divulgar entre los niños aquellos libros que los cautiven por su fantasía y les enriquezcan su vida interior. Según el Informe Estadístico de la Cámara Chilena del Libro, en el año 2017, la Literatura Infantil registró 835 títulos, lo que corresponde al 10,42% de la producción total de libros en el país. (Ver gráfico).

Hoy en día existen grandes profesionales de la ilustración que han guiado parte de su trabajo a este rubro, así como también existen numerosas editoriales que han creado toda una línea infantil que cautiva tanto nacional como internacionalmente. Algunas de ellas son Editorial Amanuta, Ediciones Ekaré Sur, Editorial Hueders, Editorial Zig-Zag, Ocho Libros Editorial, Recrea Libros, entre otras.

Una de las más reconocidas es Pehuén, la que será socio estratégico para el proyecto. Esta editorial fue fundada el año 1983 por Jorge Barros Torrealba y su esposa Alicia Cerda luego de la Quinta Protesta de la Civilidad una vez levantada la censura a los libros. Es reconocida por un amplio catálogo sobre derechos humanos, pueblos originarios y literatura infantil y juvenil. Hoy en día la editorial está a cargo de Juan Sebastián Barros, hijo de Jorge, y su esposa Marcela López, quien es la editora jefe del área infantil y juvenil.



Marcela comenta sobre el crecimiento de la literatura infantil en el país, principalmente en el surgimiento de nuevas temáticas que en tiempos pasados se consideraban tabú para los niños debido al pensamiento de que eran incapaces de entender la complejidad de ellas. Pero hoy en día la literatura aborda temáticas como la muerte, la pérdida, el miedo, el cuidado ambiental, los sentimientos ocultos y el bullying, sin descuidar el lenguaje dirigido a los niños.

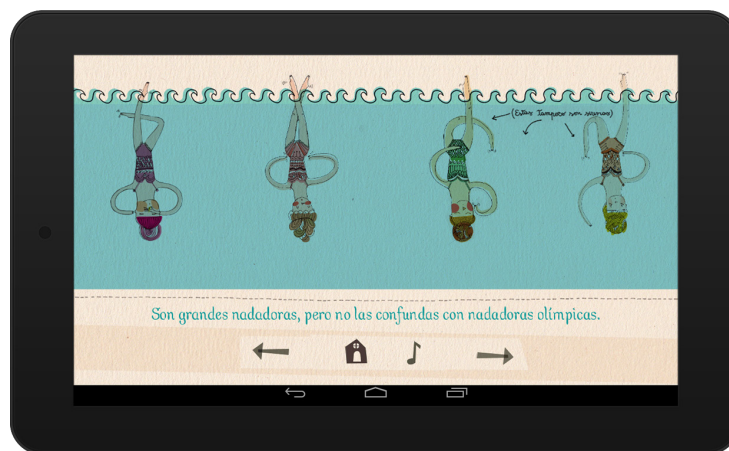
Pero además propone algunas problemáticas que se perciben hoy en día en el rubro, y que ellos como editorial atacan constantemente para crear finalmente productos de gran calidad y accesibles a todo público. Dentro de estas problemáticas, la que más llama la atención es la competencia directa de los libros infantiles con la tecnología; desde la revolución tecnológica, los libros compiten directamente con tablets, computadores y smartphones, soportes que ofrecen al niño calidad de audio, imagen y video.

Por ejemplo, hoy en día, a la considerable oferta y variedad de libros impresos y editados para niños en Chile, se han ido sumando nuevos formatos, como el digital. Dentro de estos soportes se encuentran los e-books, que han adquirido

gran popularidad en el último tiempo debido a su capacidad de adaptación a todo tipo de niños. Esto crea una gran diferencia en comparación al libro, que solo ofrece imagen estática, por lo que surge la importancia de crear material con buenas historias e ilustraciones que capten la atención del niño y lo atrapen.

A raíz de esto, Pehuén Editores ha realizado un proyecto como un experimento de edición digital llamado Peguén Digital. Apoyados por la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO), realizaron una innovadora propuesta de edición centrada en las aplicaciones digitales, donde se fusionan el mundo editorial y el tecnológico mediante el desarrollo multiplataforma de diferentes aplicaciones.

En el año 2015, su aplicación basada en el libro “La verdad sobre las sirenas” del año 2011, fue ganadora del “Digital Ehon Award”, un premio digital destinado a cultivar producciones digitales innovadoras. Este premio está organizado en asociación con la “Digital Children’s Book Fair”, quienes cada año, celebran y premian las producciones digitales más emocionantes de todo el mundo.



_El libro en el desarrollo de los niños

Jeff Bezos, empresario estadounidense fundador y director de Amazon.com, mientras presentaba el famoso lector electrónico Kindle en el año 2007, declaró que los libros son artefactos increíbles y son el último bastión de lo analógico.

El libro analógico o mejor dicho tradicional, tal y como lo conocemos hasta el día de hoy, es muy importante para el desarrollo de los niños debido a los beneficios que conlleva la misma experiencia lectora. Además, está demostrado que leer en papel hace que haya un mayor recuerdo y mejor comprensión del texto leído.

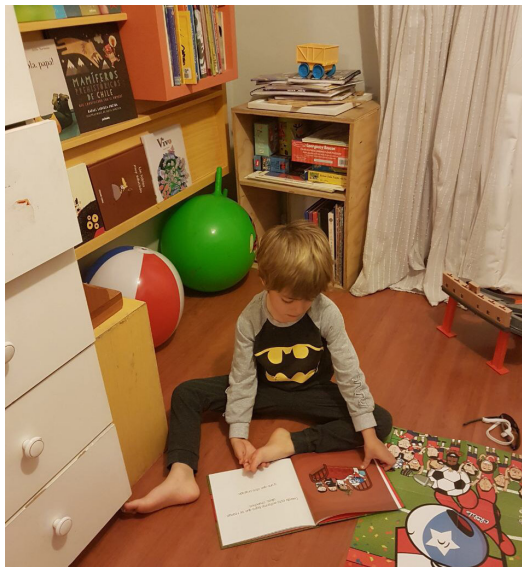
Es así que el libro se ha convertido en un objeto indispensable en cada etapa del crecimiento de los niños. Por ejemplo, en los tres primeros años de vida, se recomiendan los libros blandos que el niño puede manejar sin hacerse daño. Conforme va creciendo, convienen los libros ilustrados y cuentos con sorpresas que incluyan solapas o troqueles para manipular, de diferentes materiales. Más tarde, poco a poco, se pasa a valorar más las historias y los textos, disfrutando la observación de imágenes.

En general, para las primeras edades y prescolares los libros se caracterizan por una serie de elementos comunes: la ilustración colorida como elemento primordial, con poco texto o ninguno, donde resulta fundamental que su aspecto externo e interno resulte atractivo y despierte interés, y que el contenido sea adecuado a cada etapa evolutiva del niño.

Por todo ello, es importante ofrecer a los más pequeños libros con formas diversas y texturas específicas para estimular su aprendizaje a través de los sentidos y así aportar los dos principales beneficios:

1. Habilidad manual: al estar en contacto con un libro, los niños tienen que utilizar las manos con destreza y precisión para manipular, pasar cada página, agarrar, girar, doblar, acercar a la boca.

2. Desarrollo sensorial: al igual que el resto de los juguetes que proponen experiencias de juego táctiles, auditivas, visuales, olfativas o gustativas, los libros también estimulan la inteligencia sensoriomotriz.



SEGUNDA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

De esta información relacionada a la literatura infantil y la llegada de las nuevas tecnologías, surge la siguiente pregunta:

¿Cómo lograr un punto de equilibrio donde el libro y las tecnologías no sean medios que compitan, sino que se complementen?

02

Teconologías

_Uso de tecnología en los niños

Según las estadísticas, hoy en día un niño de 10 años ha recibido más estímulos que la humanidad en los últimos 40 mil años y esto ha afectado directamente con su desarrollo y aprendizaje, transformando a su vez la infancia.

Amanda Céspedes (2016), neuropsiquiatra infantil de la Universidad de Chile, dice que *“hoy los niños son expertos en el “touch”, pero muy precarios en el imaginar”*. Esto se debe a que las tecnologías están cambiando el cerebro y la mente de los chicos, y nos encontramos frente a nuevas mentes, formateadas y diseñadas por el uso de tecnologías. Mentes que procesan información de forma muy rápida, donde lo visual y el espacio son los protagonistas, mentes que privilegian la velocidad de la información por sobre la profundidad de ella.

Esto se debe a que las pantallas resultan un material muy atractivo desde cualquier punto de vista, ya sea en la temática, la gráfica o la sensación de control. Además, generan grandes expectativas frente a la recompensa, lo que se ve reflejado en los juegos y son muy gratificantes por su contenido.

Desde el punto de vista biológico, al usarlas elevan la liberación de la molécula llamada Dopamina, un neurotransmisor que provoca goce, expectación, interés y curiosidad. La dopamina está implicada en la activación de los sistemas de recompensa cerebrales, sobre todo del núcleo accumbens. Este núcleo es una estructura clave en el despliegue de conductas ante estímulos con carga emocional, tanto positivos como negativos, y es considerado el principal centro de placer del cerebro.

Es por esto también que el uso de las tecnologías en los niños debe ser controlado por algún adulto que establezca normas adecuadas, ya que abusar de ellas puede traer consecuencias negativas para la salud y el aprendizaje.

La Academia Americana de Pediatría tiene recomendaciones de carácter público sobre el uso de tecnologías en los niños, donde sugiere que se establezcan horarios de acuerdo a la edad, así como también horarios totalmente libres de contenido mediático y tener zonas libres de pantallas en la casa, como las habitaciones.

De 0 a 2 años

Sin contacto alguno

De 3 a 5 años

Máximo de 1 hora

De 6 a 18 años

Máximo de 2 horas

Tecnología como facilitadora de aprendizaje

La llegada de la tecnología y su constante avance han traído enormes beneficios en los niños y son un espléndido recurso cuando se emplean en el marco de la educación.

Pero usar la tecnología en el entorno académico no es algo nuevo. La llegada de los primeros productos tecnológicos a las escuelas data, aproximadamente, de la segunda mitad del siglo XX. Las principales universidades estadounidenses comenzaron a ofrecer en sus aulas ordenadores como el Apple I, pero no fue hasta la década de los noventa cuando la tecnología comenzó a tomar mayor relevancia en las escuelas. El progresivo abaratamiento de los computadores, la llegada de nuevos formatos multimedia como Microsoft PowerPoint y la expansión de Internet como un método de comunicación universal, abrieron por completo las puertas a la tecnología en las escuelas.

Sin embargo la forma en la que dicha tecnología se utiliza, ha cambiado mucho a lo largo de los años, permitiendo mayor flexibilidad, eficiencia y aprovechamiento de los recursos educativos, ofreciendo así una formación de mayor calidad a los estudiantes. Gracias a los diversos lenguajes que engloba, abre infinitas puertas al conocimiento, aproximándose a la realidad del alumno y multiplicando las posibilidades de aprendizaje.

Internet y el acceso a dispositivos móviles cada vez más intuitivos y con precios asequibles ha supuesto un cambio mundial en cuanto al uso de la tecnología. Ese cambio también se evidencia en el ámbito de la educación, en el que cada vez más cosas se hacen aprovechando la red y sus posibilidades, tanto en la sala de clases como fuera de ella.

*Niños de 5° básico del colegio British Royal School utilizando tá-
blets en clases.*

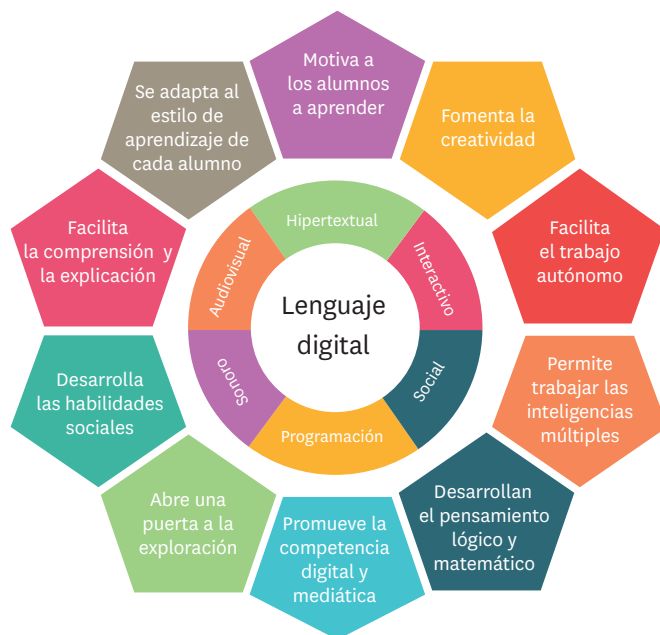


Sandra Patricia Verela (2018), licenciada en educación infantil de Colombia, dice que “*nos encontramos en una nueva era de nativos digitales, en el mundo de la imagen, por lo tanto, desconocer que el aprendizaje también ocurre a través de estos recursos no tiene sentido. La escuela debe incorporarlos, pues a través de estos también se lee y se escribe. Los libros también están allí y se puede acceder a ellos desde estos dispositivos*”

Esto se debe a que en contraste con la educación tradicional, las opciones pedagógicas y didácticas apoyadas en las nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) ofrecen diferentes ventajas. Son más centradas en los intereses y posibilidades del alumno, pueden estimular más el pensamiento crítico. Utilizan múltiples medios para presentar la información, ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo, haciendo del alumno un aprendiz más activo. Estimulan condiciones para el aprendizaje exploratorio y fomentan un estilo de enseñanza más libre y autónomo, entre otras. Por

estos beneficios es que la incorporación de tecnologías en la sala de clases, tiene como objetivo principal generar impacto en los aprendizajes, es decir, ofrecer altos aprendizajes a todos los estudiantes, tanto desde el punto de vista de los contenidos propuestos por los currículos nacionales como por el desarrollo de competencias y habilidades indispensables para el desempeño en la sociedad.

Pero esto no solo se dan en el ámbito de la educación formal o escolar, sino que se pueden extrapolar al ámbito de la educación informal o del hogar. El hogar puede ser considerado como el primer centro de aprendizaje para los niños. En ese espacio, los padres o tutores son conscientes de que ellos son los primeros maestros y que tienen en sus manos la oportunidad de transmitirles el conocimiento necesario para el desarrollo de sus hijos. Cuando se crea una estructura propicia para el aprendizaje en el hogar, los niños se benefician enormemente, ya que se crean ambientes apropiados para la alfabetización, desarrollo y el crecimiento en general.



Los 10 beneficios del lenguaje digital en la educación.

TERCERA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Considerando entonces que deben integrarse de manera armónica tecnología con aprendizaje para generar una experiencia significativa y construir una noción de patrimonio en los niños, surge la siguiente pregunta:

¿Qué metodologías podrían aportar para el desarrollo de este proyecto?

02

Metodologías de aprendizaje

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamin Franklin (1706-1790)

El mundo está cambiando y por ende, la forma cómo las personas aprenden también. Es por esto que surge la necesidad de reinventar la práctica docente y las metodologías de enseñanza, para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar así, aprendizajes que sean más significativos.

Este cambio, impulsado principalmente por el avance tecnológico, ha permitido que hoy en día existan una gran cantidad de estrategias o metodologías de aprendizaje, que han surgido como una forma de responder a las nuevas mentes y revolucionar la forma de enseñar y aprender en las escuelas del mundo, llevando la educación hacia un camino más integral.

Pero todo esto implica un compromiso con la calidad educativa actual, donde los docentes deben estar comprometidos y preparados para desvelar las capacidades y potencialidades de cada alumno, estimulando la motivación a través de métodos novedosos. A su vez, las escuelas deben propiciar los espacios necesarios para el desarrollo de esas nuevas prácticas.

Las nuevas metodologías de enseñanza son un hecho y están cambiando los entornos educativos en todo el mundo. Pero es necesario, por parte de los docentes y padres, seguir formulando nuevas propuestas que apuesten a la renovación y mejora de los procesos educativos de la actualidad.



_Teoría de las Inteligencias Múltiples

Howard Gardner es un psicólogo e investigador estadounidense. Actualmente es director del Proyecto Zero y profesor de psicología y ciencias de la educación en la Universidad Harvard. Se le conoce principalmente por hacer un exhaustivo análisis de las capacidades cognitivas y por formular y desarrollar la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

En esta teoría, Gardner propone que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia, como un contrapeso al paradigma de la inteligencia única. La mayoría de los individuos poseen la totalidad de este espectro de inteligencias, donde cada una es desarrollada de un modo y a un nivel particular, producto de la biología del individuo, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico. Todas ellas se combinan y se usan en diferentes grados, de manera personal y única (Gardner, 1983).

Por ejemplo, Stephen Hawking no es necesariamente más inteligente que Lionel Messi, sino que cada uno desarrolló con mayor profundidad inteligencias distintas, de manera única y personal.

En su libro “Estructuras de la Mente” se describen 8 tipos de Inteligencia.

- Inteligencia lógica matemática
- Inteligencia lingüística verbal
- Inteligencia espacial
- Inteligencia corporal o kinestésica
- Inteligencia musical
- Inteligencia interpersonal
- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia naturalista

Estas inteligencias se pueden organizar en la siguiente tabla propuesta por Kristen Nicholson-Nelson en su libro *Developing Students' Multiple Intelligences* (1999). (Ver Tabla)



Los 8 tipos de inteligencias según Howard Gardner.

Área	Destaca en	Le gusta	Aprende mejor
LINGÜÍSTICA VERBAL	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas y eventos, pensar en palabras.	Leer, escribir, contar cuentos e historias, hablar, memorizar.	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, debatiendo y discutiendo.
LÓGICO MATEMÁTICA	Matemática, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, usar la lógica, cuestionar, trabajar con números, experimenta.	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con los abstracto.
ESPACIAL	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando.	Diseñar, dibujar, construir cosas, crear, soñar despierto, mirar dibujos.	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, dibujando, usando su ojo mental.
CORPORAL KINESTÉSICA	Deportes, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas, motricidad.	Moverse, tocar y hablar, hacer deportes, correr, usar el lenguaje corporal.	Procesando información a través de sensaciones corporales, tocando, usando su cuerpo en el espacio.
MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, seguir los ritmos.	Cantar, tararear, tocar instrumentos, escuchar música.	Siguiendo ritmos, cantando, escuchando música.
INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo.	Tener amigos, hablar con las personas, juntarse con amigos, compartir con la familia.	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando y cooperando.
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y debilidades, estableciendo objetivos.	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus propios intereses.	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, reconociendo la flora y fauna, clasificando.	Salir y estar en la naturaleza, los animales, hacer distinciones, destacar.	Trabajar en el medio natural, explorar los seres vivos, aprender acerca de plantas y animales.

Sin embargo, cuando se analizan los programas de enseñanza que se imparten en las escuelas, se observa que estos se limitan a concentrarse en el predominio de las inteligencias académicas tradicionales. Estas son medidas principalmente por las pruebas SIMCE, que evalúa las asignaturas de Lenguaje y Comunicación (Comprensión de Lectura y Escritura); Matemática; Ciencias Naturales; Historia, Geografía y Ciencias Sociales e Inglés. Y PSU, que evalúa el plan general de Lenguaje y Comunicación, Matemática, Historia y Ciencias Sociales, y Ciencias (incluyen Biología, Física y Química).

Pero lo cierto es que todos somos diferentes, con cerebros únicos y singulares, por lo que una única forma de aprendizaje en función a una capacidad general, etiqueta a los alumnos en lugar de promover su desarrollo académico, diluyéndose así su motivación por aprender.

Es así como la cultura imperante, favorece y valoriza a algunas inteligencias en comparación con las otras. Pero si reconocemos la existencia de las inteligencias múltiples, incorporamos una visión menos discriminatoria de la inteligencia, ya que todos tenemos el potencial de sobresalir en alguna de ellas.

Es evidente que tanto el hogar como la escuela son los responsables de la educación de los niños, por eso, padres y profesores deben estar conscientes y considerar la inteligencia como un concepto amplio que está ligado al interés de cada individuo, apuntando a su propia satisfacción personal. Un ejemplo de esto son las casas de juego como Rukayén y Peekaboo en Santiago de Chile, las que propician un ambiente donde el niño puede jugar libremente, tocando instrumentos, disfrazándose, corriendo, construyendo, según su propio interés.



Rukayén 2017. Juegos, cumpleaños y café.

_Gamification

La ludificación, gamificación o gamification en inglés, se define como el “uso de mecánicas, estéticas y pensamientos basados en el juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas en actividades que no son un juego” (Kapp, 2012)

Este concepto comenzó a acuñarse cerca del año 2008 dentro del mundo empresarial, por lo que se considera relativamente nuevo. Sin embargo, se ha convertido en una tendencia que ha ido aumentando su popularidad y se ha visto potenciado en los últimos años como consecuencia del auge digital y tecnológico. Esto ha permitido que el estudio de su aplicación se expanda a otros ámbitos, como por ejemplo a la educación.

Karl Kapp, un experto en gamificación de la Bloomsburg University of Pennsylvania, ofrece en su libro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (2012), un exhaustivo análisis sobre la aplicación de las dinámicas de juego en los entornos didácticos.

Dentro de sus ideas principales explica que la gamificación facilita el aprendizaje por el hecho de basarse en el juego y gracias a eso, el proceso se sigue más fácilmente mientras se asimilan los conceptos y contenidos.

El juego crea un entorno virtual donde los usuarios aprenden a desenvolverse en un contexto sin riesgo, pero con normas, interactividad y feedback. Ante esta experiencia de juego, los usuarios reaccionan de forma emocional, ya que se involucran en el proceso y el aprendizaje aparece como un invitado sorpresa. Es decir, el alumno aprende sin darse cuenta de que lo está haciendo, por añadidura.

Se concluye que la gamificación es un enfoque eficaz para realizar cambios positivos en el comportamiento y la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje, mejorando su motivación y su compromiso con los contenidos (Kiryakova, Angelova y Yordanova, 2014). Sus beneficios principales en la educación se dividen en 4 aspectos. Ver figura 5.

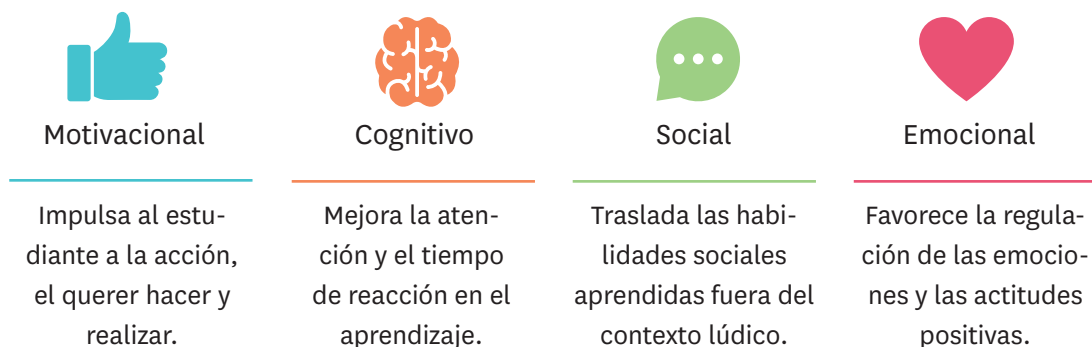


Figura 5. 4 aspectos positivos de la gamificación para estudiantes. Intel Education.

03

FORMULACIÓN

Oportunidad de diseño

Formulación

Usuario

Antecedentes

Referentes

03

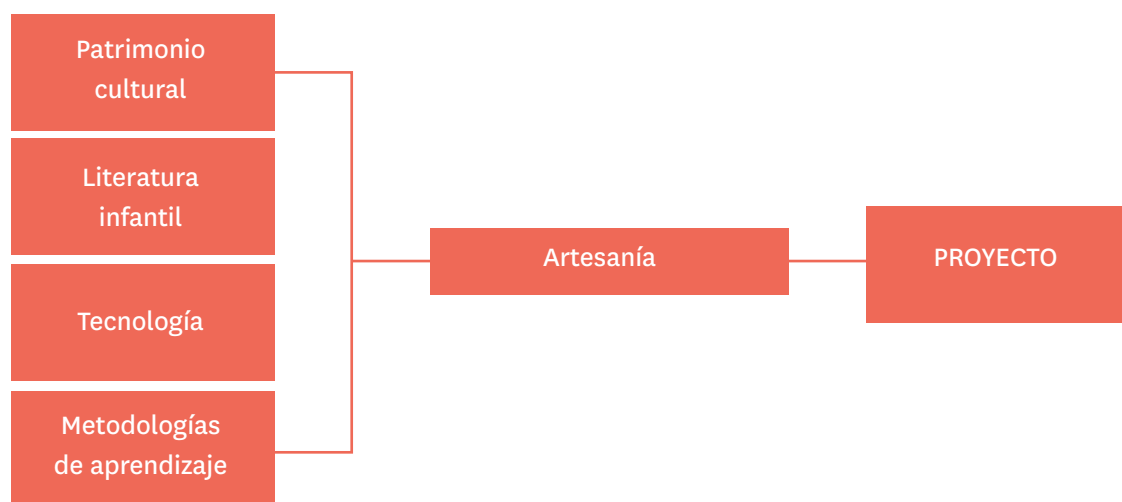
Oportunidad

_Desafío

El principal desafío es articular e integrar los elementos que constituyen el patrimonio, para que los niños puedan tener una noción temprana sobre el concepto de patrimonio. La idea es que se puedan complementar elementos tecnológicos y análogos utilizando metodologías de aprendizaje que contemplan la diversidad de inteligencias y sistemas de incentivos para generar interés en los niños de 4 a 6 años edad.

Para lograrlo, se realiza la siguiente pregunta de investigación que definirá el proyecto:

¿Cómo aportar en la educación patrimonial de los niños de una forma más permanente, integral y transversal?



_Artesanía: canal unificador

La artesanía se define como el arte y técnica de fabricar objetos o productos a mano, con aparatos sencillos y de manera tradicional. Son creaciones de raíz ancestral, cuyo oficio ha sido transmitido de generación en generación, por lo tanto la artesanía es una importante manifestación de nuestra identidad cultural y parte importante de nuestro patrimonio.

La contribución manual en los productos artesanales es lo más significativo en el concepto de artesanía, ya que implica el dominio de un oficio técnico, el uso de herramientas especializadas y mecanismos complejos de producción. Las obras normalmente se confeccionan en un taller artesanal y son el fruto de una habilidad manual orientada hacia un propósito utilitario y lucrativo.

Pero la artesanía abarca mucho más que solo el trabajo manual especializado (Sennet, 2009). Chile tiene el privilegio de reunir gran cantidad de climas, paisajes y perfiles humanos que se distribuyen a lo largo del estrecho país, pasando por los áridos desiertos del norte, los fértiles valles del centro y los lluviosos bosques del sur. Y así de variada también es nuestra artesanía, ya que las técnicas y las materias primas utilizadas para la confección de las piezas artesanales, se han establecido de acuerdo a esas característi-

cas del medio geográfico en el cual se desarrollan, de modo que nos habla de espacios y lugares determinados, de culturas y diferentes formas de vida (Peters y Núñez, 1999).

Abarcando esta visión más profunda de la artesanía, Fidel Sepúlveda Llanos (2003), uno de los más grandes conocedores e investigadores de la identidad y cultura tradicional y popular chilena dice: *“la artesanía nos entrega el rostro y el alma de Chile, de su identidad y su diversidad”* (p.54). Es decir, propone que la artesanía es un mapa cognitivo donde el hombre y su entorno se vinculan y dialogan.

Comprendiendo entonces esta importancia de la artesanía como parte fundamental del patrimonio cultural de nuestro país, nace la Política Nacional de Artesanía 2017-2022. En esta política, gestionada por el nuevo Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, se muestra el estado del arte de la artesanía en Chile y a su vez se proponen ámbitos de acción y se establecen objetivos específicos para enfrentar los desafíos y fortalecer su desarrollo, uno de ellos es en la educación. Pero no se está aprovechando la artesanía de los pueblos originarios como comunicadora de patrimonio y excelente canal para desarrollar los objetivos de aprendizaje esperados según las BBCC de Educación Parvularia.

03

Formulación

Qué

El proyecto consiste en un libro que aprovecha los elementos presentes en la artesanía incorporando la tecnología y el juego, para crear una experiencia interactiva que logre un aprendizaje más significativo sobre el patrimonio nacional representado en los pueblos originarios de Chile.

Por qué

Porque en los cursos de pre-kinder y kinder, las actividades relacionadas a patrimonio y pueblos originarios no están articuladas ni estructuradas en torno a un eje de contenido, puesto que no forman parte de las Bases Curriculares de Educación Parvularia ni tienen una relación evidente con la obtención de resultados en pruebas estandarizadas.

Para qué

Para que exista una valoración del patrimonio cultural nacional se requiere intervenir desde edades tempranas en la educación y así anticipar a los niños a los contenidos futuros, constituyendo un acercamiento a la historia de pueblos originarios de Chile a través de la artesanía como herramienta de transmisión de patrimonio.

03

Objetivos

General

Entregar un nuevo recurso didáctico transversal, donde la artesanía sea canal para un aprendizaje significativo para acercarse al concepto de patrimonio nacional en niños de 4 a 6 años.

Específicos

1. Caracterizar las técnicas y materialidades artesanales como medios de comunicación de patrimonio.
2. Aprovechar los beneficios de la tecnología y el juego en la educación para potenciar el aprendizaje, manteniendo a los niños motivados y enganchados con los contenidos.
3. Utilizar la tecnología de Realidad Aumentada como un complemento al libro, permitiendo la integración de todos los tipos de inteligencia propuestos por Gardner.

03

Usuario

Directo



Kinder 2017. Colegio Alcázar de Las Condes

NIÑOS Y NIÑAS

Todos los niños y niñas entre 4 a 6 años o que estén cursando pre-kinder y kinder, sin diferenciación por tipo de educación, estrato socioeconómico, religión, etnia, ni nacionalidad de origen.

Indirecto

www.padresymadresconscientes.com**PADRES, ADULTOS, TUTORES**

Padres, adultos o tutores de los niños y niñas mencionados anteriormente. Que sean partícipes activos de su proceso educativo en el contexto de una enseñanza no formal, fuera de la escuela.

Indirecto



Educatora de párvulo. Explora Maule.

EDUCADORAS Y EDUCADORES DE PÁRVULO


Educadoras y educadores de párvulo que realicen clases en pre-básica en cualquier establecimiento educacional del país.

_Perfiles de usuario

Se crearon perfiles de usuario como una forma de demostrar que el proyecto pretende abarcar a todo tipo de niños entre 4 y 6 años, ya que intenta integrar las 8 inteligencias.



Agustina Larenas, 6 años
Es fanática del baile y la actuación. Le gusta hacer shows y está en clases de gimnasia rítmica.

 Corporal kinestésica



Francisco Abud, 4 años
Es introvertido, le gusta mucho jugar solo con sus autitods y hacer las cosas a su propio ritmo.

 Intrapersonal



Clemente di Girolamo, 6 años
Su juguete favorito es su colección de legos e imanix, con los que construye y diseña diferentes cosas.

 Espacial



Nicolás Sutil, 4 años
Le gusta mucho ir al colegio, compartir con sus compañeros e invitar amigos a la casa y prestar sus juguetes.

 Intrapersonal




Isabel Fernández, 5 años
Tiene muy buen oído, aprende canciones y sigue ritmos con facilidad. Le gusta escuchar música en la casa y camino al colegio.

 Musical



Sebastián Abud, 5 años
Cuenta todo lo que puede, le gusta hacer experimentos, cuestionarlo todo y darle una lógica a lo que pasa.

 Lógico matemática




Violeta di Girolamo, 4 años
Le gustan muchos que le lean cuentos, es muy habladora y muy buena para contar historias y recordar situaciones.

 Lingüística verbal



Jacinta Rozas, 5 años
Le encantan los animales y los bichos, explorar la naturaleza y recoger recuerdos o tesoros y clasificarlos.

 Naturalista

03

Antecedentes y referentes

Artesanías para la enseñanza de patrimonio



www.gesto-cultura.cl

TALLERES DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL

Estos talleres son una propuesta de Gesto, una consultora que se encarga de la difusión y puesta en valor de la cultura a través del arte, la educación y el patrimonio.

Los talleres están pensados para niños de kinder a 8vo básico e incentivan la participación y el aprendizaje a través del hacer, con el objetivo de fomentar el aprendizaje sobre patrimonio a través de la realización de artesanía.

COLECCIÓN NIÑOS ARTESANOS

Esta colección de libros, fueron publicados por Mis Raíces Comunicaciones + Ediciones, una empresa que realiza asesorías comunicacionales y editoriales relacionadas con la educación y la cultura.

La colección rescata artesanías típicas de los pueblos originarios de Chile y los niños pueden reproducirlas paso a paso con materiales sencillos. Está orientada a niños de 5 a 12 años, siendo un excelente material de apoyo tanto para educadores como para los padres, además de un buen complemento a la materia curricular.



Colección niños artesanos. Carmen di Girolamo

_Uso de tecnología en enseñanza de patrimonio



www.zonainteractiva.fundacionmustakis.com



www.zonainteractiva.fundacionmustakis.com

ZONA INTERACTIVA MUSTAKIS (ZIM)

La Fundación Mustakis, a través de su proyecto Zona Interactiva Mustakis, desarrolla espacios y aplicaciones tecnológica y análogas que permiten a los niños y sus familias vivir experiencias sensoriales y cambiar el paradigma del aprendizaje de los niños.

Zim se encuentra en varios centros a lo largo del país. Uno de ellos es el Museo de Arte Precolombino, donde a través de diversas actividades interactivas pretenden conectar a los niños y jóvenes con las raíces de Chile y América. Su objetivo es poner en valor el arte y el patrimonio de los pueblos originarios de Chile con actividades interactivas y sensoriales.

Además, dentro de su programa se encuentra toda una área multimedia que comprende juegos de forma online que se pueden encontrar en la página web de ZIM. Ahí los niños pueden interactuar con el patrimonio y los pueblos originarios de diversas formas, a través de memorices, restauraciones de objetos, ojo de lince, entre otros.

Libros aumentados (libro + realidad aumentada)



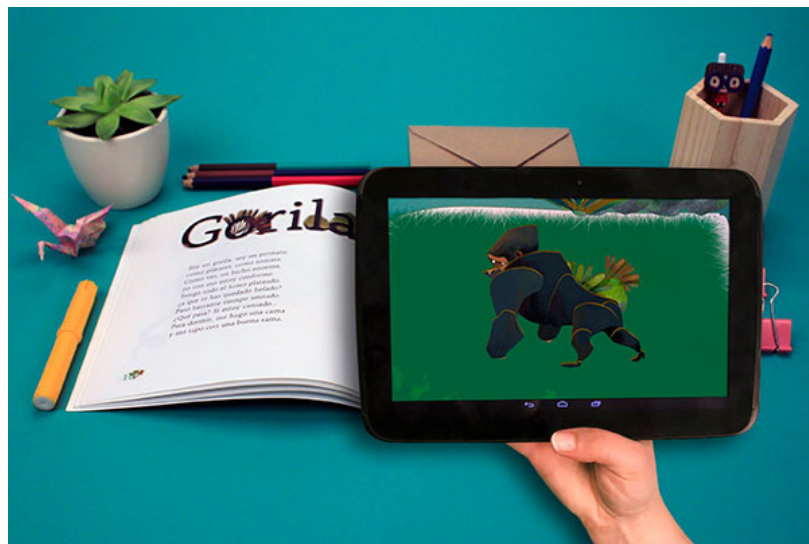
LIBROS AUMENTADOS

La realidad aumentada al ser aplicada al ámbito de la prensa escrita y la literatura, abre las puertas a miles de posibilidades de entretenimiento y aprendizaje.

Para los niños, complementar los libros con realidad aumentada puede traer consigo diversas experiencias interactivas, ya que por ejemplo, los personajes y los escenarios de las historias pueden cobrar vida, haciéndose aún más atractivas. Esto genera mayor interés y motivación por la lectura y el aprendizaje.



MUR. StepInBooks. www.stepinbooks.com



Animales de la jungla. BooksARalive. www.ed.booksaralive.com

_Ilustración y tipografía

TIPOGRAFÍAS A MANO

La tipografía es parte importante de un cuento, ya que influye directamente en el deseo de seguir leyendo o no. Las tipografías a mano le dan un valor especial al cuento, pero deben ser legibles y cercana a los niños.



Yo mataré monstruos por tí. Santi Balmes.

COLLAGE MANUAL Y DIGITAL

El collage es una técnica que integra diferentes lenguajes gráficos, mediante el uso de diversos materiales que al ser combinados forman una obra de lenguaje completamente abierto y libre, que carece de normativas y abre las puertas a la experimentación.



Manon Gauthier.



Horacio no quiere ir a la escuela. Loreto Corvalán



Un museo sobre mí. Emma Lewis.

04

Desarrollo

Definición de contenidos

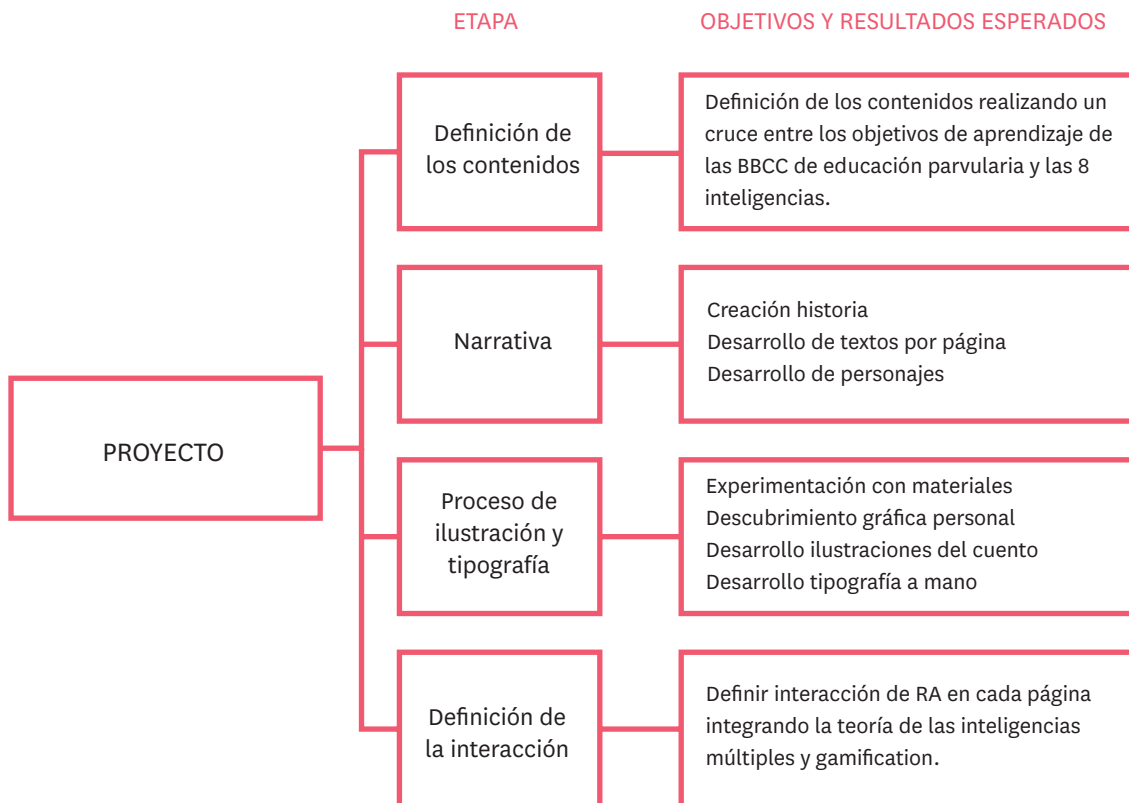
Historia y textos

Ilustraciones y tipografía

Intracción RA

04 Metodología de trabajo

Para organizar el proyecto, se crea un esquema de trabajo, en el cual se definen las partes clave del proyecto, sus colaboradores y los objetivos y resultados esperados.



COLABORADORES



Paula Cruz
Educatora de Párvulo
Colegio Santa Rosa



Valentina Zurita
Educatora de Párvulo
Colegio Huelén



Marcela López
Editora jefe área infantil
Pehuén Editores



Rocío Barros
Creadora área digital
Pehuén Digital



Andrés Neyem
Profesor de Ciencias de
la Computación, PUC

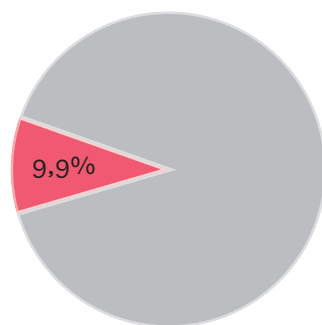
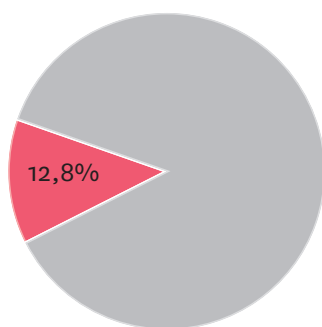
04

Desarrollo de los contenidos

_Pueblo Mapuche

En primer lugar, para comenar con el proceso de desarrollo de los contenidos, se define trabajar con el pueblo Mapuche como primera aproximación del proyecto.

El pueblo Mapuche se considera como el grupo indígena más numeroso del país, incluso uno de los pueblos originarios más grandes de América. Según el Censo del año 2017, la población que se definía como perteneciente a algún pueblo originario o indígena fue de 2.185.792 personas, lo que corresponde al 12,8% de la población total del país. El pueblo originario predominante es el mapuche con 1.745.147 personas, equivalente al 9,9 por ciento del total de la población chilena.



Ubicación: los mapuches se encuentran principalmente en la región de la Araucanía, sin embargo, en el Censo 2017, se pudo observar que hay población mapuche a lo largo de todo el país, en todas las regiones.

Organización social: su organización social se basa principalmente en la familia, ya que es en la familia donde se transmite el aprendizaje y se comparten las tradiciones. Los vínculos de sangre entre los miembros son protegidos y valorados dentro de la cultura mapuche. Dentro de las comunidades locales, hay un jefe de cada grupo, al que se le llama *lonko*.

Cosmovisión: la cosmología Mapuche es bastante amplia y abarca casi todos los aspectos de sus vidas. En ella se ve la presencia de dos mundos que están estrechamente unidos. Por un lado esta el *Mapu*, la tierra, el lugar donde viven los hombres y sobre este esta el *Ankawenu*, el cielo, lo espiritual. Estos dos mundos deben estar en equilibrio.

Como el Censo 2012 fue invalidado, el registro anterior al Censo 2017 corresponde al Censo 2002, donde 692.192 personas se definieron pertenecientes a algún pueblo originario o indígena, lo que correspondía al 4,6% del total nacional.

Mapuches se toman las calles. 2015.



Religión: los mapuches tienen una religión cósmica, animista y chamánica. Creen en *Ngnechén*, su dios o gobernador, perciben la naturaleza animada por poderes ocultos en los diversos elementos los que son controlados por el/la machi, cuya función principal es la restauración del equilibrio. Además, tienen un concepto único de religión, llamado *Taiñ Feyentún*, un conjunto de creencias que solo pueden ser vivenciadas y adquirir sentido a través de ritos y ceremonias.

De esos ritos o ceremonias, la más importante es el *Nguillatún*, considerada como una ceremonia de rogativa, donde se pide por el bienestar espiritual del pueblo, el buen clima y buenas cosechas y además se agradece por los bienes recibidos. Este rito forma parte de una lucha contra las fuerzas malignas.

Artesanía: parte importante y fundamental de la artesanía mapuche son los tejidos, ya que están directamente relacionados con la representación de la identidad del pueblo. Colores y diseños se combinan según usos y significados tradicionales de este pueblo para crear mantas diferentes prendas de uso cotidiano, así como también textiles decorativos como alfombras y bajadas de cama.

También realizan delicadas piezas de joyería en plata, como collares y aros, elementos que forman parte importante del atuendo típico femenino. Realizan trabajos de cerámica, madera tallada para crear diferentes utensilios y por último, la artesanía menos conocida es la cestería.

_Witral o telar Mapuche

Para este proyecto, se escogió tratar con la tradición textil mapuche. Esta expresión de artesanía es ancestral y se remonta a épocas precolombinas. Este oficio implica un traspaso cultural muy rico entre las generaciones del pueblo indígena, sobre todo de madre a hija, ya que en la cultura mapuche, la mujer es la especialista en tejidos, ella los diseña y los confecciona.

Los textiles de origen mapuche llevan en sí mismos mucha información cultural que es importante saber reconocer. Según Pedro Mege (1990), *“los textiles mapuches integran conocimientos elaboradísimos en diferentes planos. Primero, se ubican todas las técnicas que suponen su manufactura; en un segundo plano, los contenidos culturales específicos que expresan sus símbolos; y por último, en un tercer plano, una refinada concepción estética”*. (p.9)

El proceso de elaboración de los diferentes textiles es lento y exigente y generalmente una tejedora realiza todo el proceso de elaboración, desde el esquilado hasta el tejido mismo.



Telar Mapuche, 2015. Angélica Pizarro.

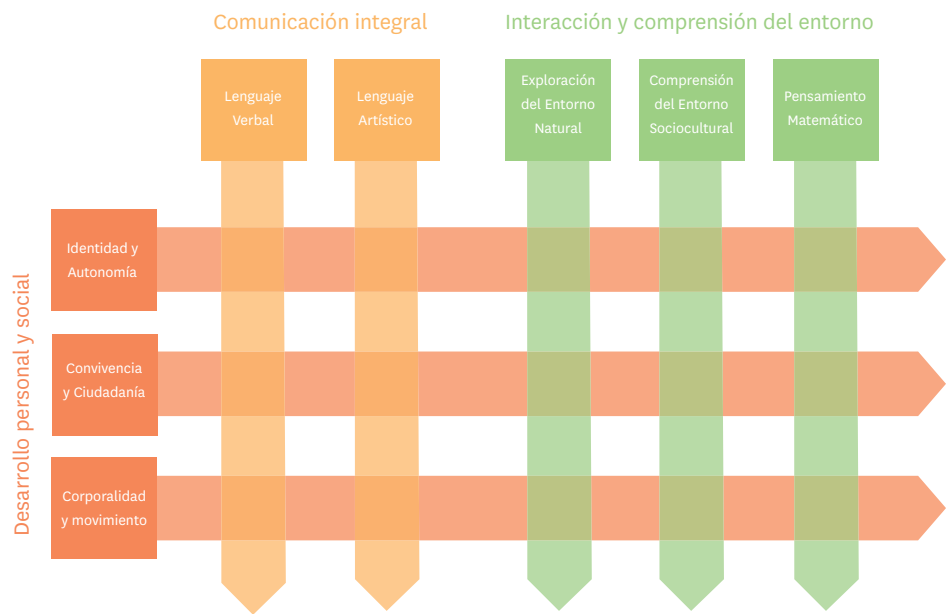
Las etapas de elaboración, desde que se obtiene la lana hasta que se crea la prenda, se pueden dividir de la siguiente forma:

1. **Esquilado:** se realiza en verano, en los días de sol. Con una herramienta llamada tijerón, se corta el vellón en toda la oveja.
2. **Lavado:** el vellón obtenido se lava prolijamente con agua caliente, extrayendo todos los restos orgánicos que se van adhiriendo a ella a lo largo de la vida de la oveja.
3. **Secado:** luego de lavarla debe ponerse varios días al sol o cerca del calor de la cocina o fogón, hasta que esté completamente seca.
4. **Escarmenado:** una vez seca, deben separarse las fibras sin que se corten hasta que adquieran una textura suave y un peso muy liviano.
5. **Hilado:** con las fibras separadas, se comienza el hilado en el huso, que gira creando los hilos de distinto grosor.
6. **Teñido:** una vez hilada, se selecciona el producto vegetal del que se desea obtener el color para teñir la lana. Se hierve en agua hasta lograr que desprenda el color y luego se agrega la lana mojada enmadejada.
7. **Tejido:** cuando la lana teñida está seca y el telar ha sido preparado según las medidas de la prenda que se elaborará, la artesana inicia el tejido urdiendo la lana en telar y entrelazando las hebras da origen a un producto único.

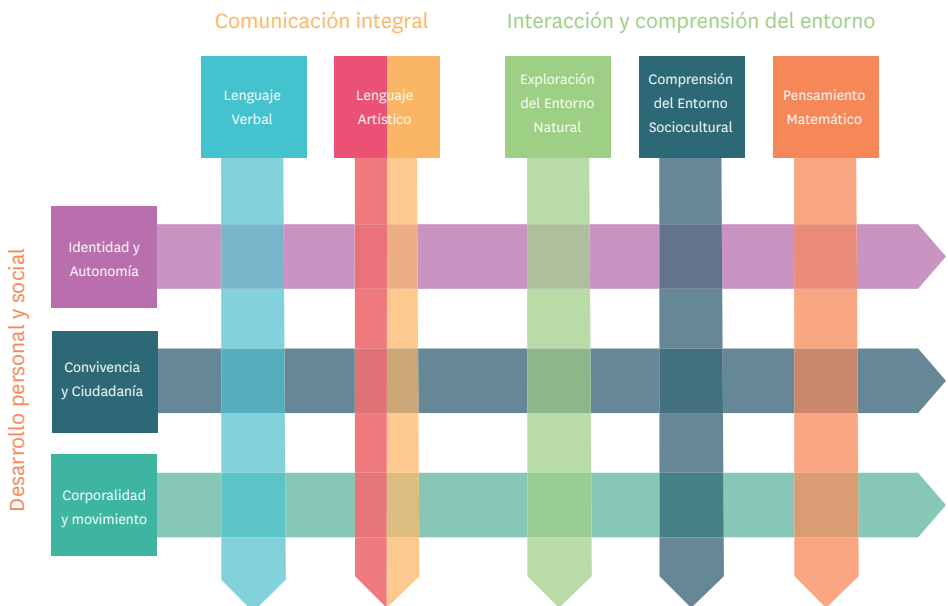
_Bases curriculares e inteligencias múltiples

El sistema de educación chileno, y su manifestación en las BBCC de educación parvularia y educación básica no se construyen desde la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Es interesante analizar y relacionar los aspectos de las inteligencias múltiples con las BBCC, para luego materializarlas en el proyecto en forma de objetivos de interacción.











- Lógico matemática
- Lingüística verbal
- Espacial
- Musical
- Naturalista
- Corporal kinestésica
- Intrapersonal
- Interpersonal



_Objetivos a desarrollar

Una vez hecha la relación entre las BBCC de Educación Parvularia y la Teoría de las Inteligencias Múltiples, se crean objetivos a desarrollar en el proyecto, de forma que así se cumpla con lo propuesto por Mineduc, pero que integre de alguna forma todo tipo de capacidades y gustos.

Esto se realizó en relación tomando en cuenta la temática del Pueblo Mapuche, para que basado en esto, se pueda proseguir con la creación de la historia, los personajes y los textos, así como las ilustraciones y las interacciones con tecnología.

Ámbitos de experiencia para el aprendizaje	Núcleos de aprendizaje	Inteligencia múltiple	Objetivos
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía		- Reconocerse como persona única y con una identidad que viene de su pasado.*
	Convivencia y Ciudadanía		- Compartir la experiencia del libro con compañeros y padres, resolviendo los problemas juntos.*
	Corporalidad y Movimiento		- Reconocer algunas palabras en mapudungún y sus significados en español.
Comunicación Integral	Lenguaje Verbal		- Reconocer bailes y juegos de los mapuches.
	Lenguaje Artístico		- Reconocer instrumentos mapuches. - Reconocer símbolos y colores del textil mapuche.
Interacción y Comprensión del Entorno	Exploración del Entorno Natural		- Reconocer flora y fauna del sur, lugar donde residen los mapuches.
	Comprensión del Entorno Sociocultural		- Reconocer la forma de vida de los mapuches, su ambiente, actividades, etc.
	Pensamiento Matemático		- Reconocer los números mapuches a través de ejercicios matemáticos simples.

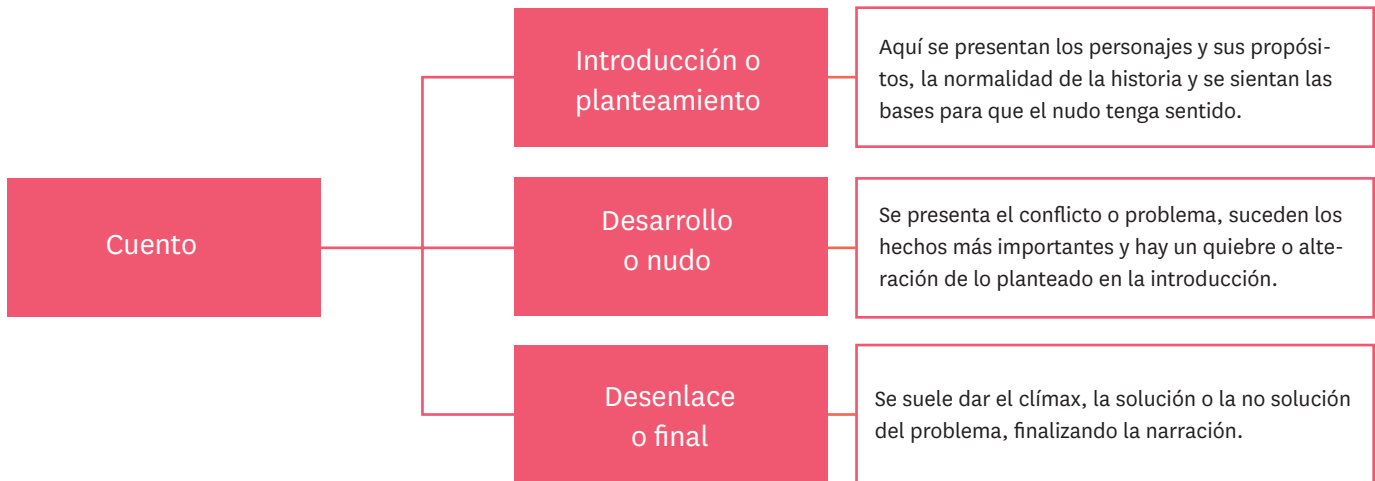
* Los núcleos de Identidad y Autonomía y Convivencia y Ciudadanía, se trabajarán de forma transversal fuera del libro.

04

Desarrollo de la narrativa

_Estructura del cuento

Para crear un relato fue necesario entender la estructura del cuento y los elementos que lo componen. El cuento se compone de 3 partes, la introducción o planteamiento, el desarrollo o nudo y el desenlace o final.



_Elementos del cuento

_Personaje principal

1. **Narrador:** tercera persona, es decir, se cuenta la historia desde fuera.
2. **Ambiente:** sur de Chile, Chol Chol, un pueblito de la provincia de Cautín, en la Región de la Araucanía. Región de la Araucanía.
3. **Tiempo:** presente.
4. **Personajes:** el principal es Mailén, los secundarios son su madre Millaray y su amigo Nahuel.
5. **Acción:** Mailén ya está en edad de aprender la técnica ancestral del telar mapuche.

_Personaje principal

Mailén (princesa en mapudungún)

Es una extrovertida niña mapuche de 8 años que vive en Chol Chol, un pueblito de la provincia de Cautín, en la Región de la Araucanía. Como los demás niños de su comunidad, Mailén va todos los días caminando a su escuela a aprender y al llegar a su casa, juega al aire libre y realiza algunas tareas domésticas junto a su madre.

Muy despierta y curiosa, Mailén quiere descubrir y saber todo acerca del pueblo al que pertenece. Siempre está muy atenta a cada historia que cuentan los ancianos, participando en todas las fiestas y ceremonias y aprendiendo técnicas de artesanía y cocina con mucha dedicación. Es una niña muy responsable, alegre y solidaria, que le gusta compartir con su familia y jugar con sus amigos y amigas.

Mailén



Millaray



_Personajes secundarios

Millaray (flor de oro en mapudungún)

Madre de Mailén. Es una mujer de 40 años de edad y experta tejedora del telar mapuche, reconocida en el pueblo por sus excelentes piezas de artesanía tejidas, lo que se ha convertido también en su fuente de ingresos. Como dueña de casa, se preocupa de la cocina, los animales y el tejido, por lo que Mailén, su única hija, deberá aprender el oficio ancestral para no perder sus raíces y para ayudar a su mamá.

Nahuel (jaguar en mapudungún)

Es un niño de 9 años, mejor amigo y vecino de Mailén. Van a la misma escuela y juegan juntos después de clases en el extenso verde de su pueblo en el Sur. Siempre están juntos y se ayudan mutuamente en las diferentes tareas que tienen que realizar.

Nahuel



_Ideas de texto

Luego de tener clara la estructura del cuento y sus elementos, se realizan una serie de reseñas para la historia, las cuales se presentan a Marcela de Pehuén Editores, quien escoge una.

Idea N°1

Mailén, una niña mapuche del sur de Chile, ya está en edad de convertirse en tejedora y aprender la técnica del telar mapuche. Para ello, su madre contrata a una maestra o “ñimife” quien la irá guiando paso a paso para crear su primera prenda. Pero a medida que avanza el proceso, se irá encontrando con problemas inesperados que deberá solucionar. ¿Podrá Mailén convertirse en una tejedora?. Ayúdala a conseguirlo.

Idea N°2

Millaray, la madre de Mailén, debe salir del pueblo, por lo que la pequeña queda a cargo de todo el proceso de tejido. Pero no se quedará sola, la acompañará Lalén Kuzé, la araña madre quien le enseñará todo y la guiará para ser una gran tejedora. Sin embargo, durante el proceso tendrán que enfrentarse a diversos problemas que deberán solucionar y para ello necesitarán de tu ayuda.

Idea N°3

Mailén Antu debe demostrar que ya está lista para tejer. Para eso, debe superar cada etapa del tejido y ganar la mayor cantidad de arañas posibles, ya que mientras más tenga, mejor tejedora será. Lo que Mailén no sabe, es que durante el proceso ocurrirán problemas que deberá enfrentar y para los cuales necesitará un poco de ayuda extra. ¿Será capaz de solucionarlos con tu ayuda?

Idea N°4

Mailén está lista para aprender todo sobre el tejido a telar mapuche. Su madre, como parte de la tradición para darle buena suerte y ser buena tejedora, le frota arañitas en las manos, pero las arañitas se escapan y se esconden rápidamente. Para poder ser una gran tejedora, deberá encontrarlas una a una, y solo podrá hacerlo superando cada etapa del tejido y solucionando los problemas y retos que va encontrando en el camino. ¿Podrá Mailén encontrar a todas las arañas y convertirse en tejedora?

“Esta idea me gusta. Le da un sentido más entretenido, de ir avanzando en una especie de juego por etapas y en cada una ir teniendo una recompensa, creo que los niños se van a enganchar más. Ya me estoy imaginando el cuento”

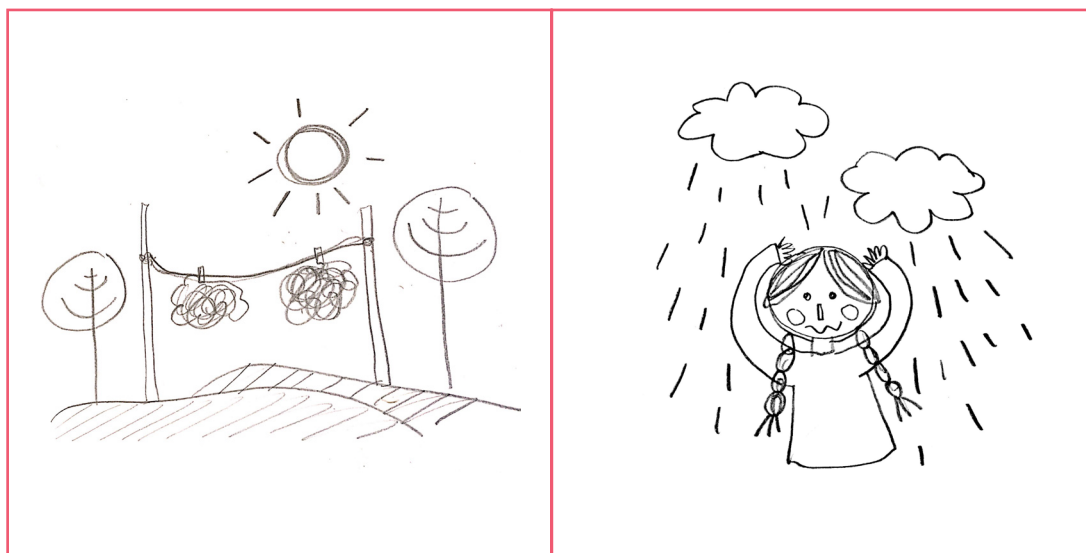
Marcela López

_Maquetación por páginas

La maquetación de las páginas se hizo para tener las primeras visualizaciones del texto y comenzar a crear el relato de cada página, siguiendo la estructura del cuento y sus elementos.

Mailén deberá ir resolviendo problemas en cada etapa del tejido, por lo que cada doble página es una actividad relacionada al tejido y el problema que ocurre en ella, el cual se resolverá posteriormente con el juego y la tecnología.

Ejemplo



Actividad

Secado de la lana

Texto: Mailén pone a secar la lana al sol.

Problema

Se pone a llover

Texto: Pero de repente se pone a llover.

Solución

La aplicación con Realidad Aumentada llevará a un mini juego donde el usuario deberá solucionar el problema y recuperar así una de las arañas perdidas.

_Correcciones texto

Una vez que se estructuraron y maquetaron los contenidos del cuento, se escribió un guión que fue presentado a Marcela López y Paula Cruz para ser corregido.

CORRECCIÓN N°1



Marcela López
Editora jefe área infantil
Pehuén Editores

5 de mayo de 2018

Hola Carmencita:

Te mando de vuelta el documento que me mandaste con algunas correcciones, pero en general creo que vas por buen camino, ya que tienes una **idea principal que es muy buena y personajes bien desarrollados**, lo que puede dar para mucho.

Tienes que ser cuidadosa y tratar de **no caer mucho en las tecnicidades** del oficio del telar, **recuerda que son niños pequeños** y que si bien entienden mucho, **se pueden aburrir** con tanto texto estilo “informativo”.

¿Has pensado en algún título para el cuento? Si tienes alguna idea me puedes mandar también, es lo primero que se ve, así es que tiene que ser llamativo.

Espero que mis comentarios te ayuden,

Saludos,

Marce



Paula Cruz
Educatora de Párvulo
Colegio Santa Rosa

8 de mayo de 2018

Hola Melu! Cómo estás?

Oye no sé si te sirvan muchos mis comentarios, porque no me manejo demasiado en la literatura infantil, conozco lo básico.

Sobre el texto que me mandaste, creo que **la idea está muy buena**, dejaste muy claro de lo que se trata, **se nota que usaste la estructura del cuento** jaja. Pero pensando que es para niños de pre-básica, creo que **los textos quizá están un poco largos y tediosos**.

A los niños les gusta mucho mirar las imágenes y que estén acompañadas de textos breves, **hay algunos niños que en kinder ya saben leer y los textos largos los aburren**. Quizá podrías darle una vuelta a eso.

Me encanta tu proyecto, mucha suerte en lo que queda.

Paula



Marcela López
Editora jefe área infantil
Pehuén Editores

CORRECCIÓN N°2

20 de mayo de 2018

Carmencita:

Veo que tomaste en cuenta mis correcciones, ahora **me parece mucho más adecuado el texto**. Eso sí, **todavía veo que algunas palabras están en lenguaje un poco técnico**. Sería bueno simplificarlas, ve como hablan tus sobrinos. Por ejemplo, **en vez de complejo pondría difícil** o en vez de ansiosa pondría emocionada, etc. (Podrías ver cómo se trabajan las emociones en el libro El Monstruo de Colores, el lenguaje que se usa).

Sobre el título, creo que está "correcto". No es demasiado llamativo, pero si me cuentas que tu proyecto puede transformarse en una colección, esto del nombre del personaje principal + la técnica artesanal **funcionaría bien para darle unidad**.

Si arreglas lo que te mencioné, puede quedar muy bien.

Cariños,

Marce



Paula Cruz
Educadora de Párvulo
Colegio Santa Rosa

22 de mayo de 2018

Melu! Hola!

Leí el documento corregido. Creo que ahora **los textos están mucho mejor**, pero como te dije antes, no me manejo mucho en el tema. Lo que te puedo recomendar y que creo que puede funcionar, es que **le leas el texto a los mismos niños y veas su reacción**, si entienden, si se aburren, qué cosas retienen, qué dicen de los personajes, si están enganchados, si se distraen, etc. Ellos siempre van a ser los mejores opinólogos y **te pueden ayudar más de lo que tu crees**.

Espero que te haya servido y cualquier otra cosa que necesites, feliz de ayudarte.

Saludos,

Paula

04

Desarrollo de lustración y tipografía

_Primeros bocetos y personajes

Los bocetos a lápiz fueron los primeros acercamientos para darle vida a los personajes, que posteriormente se llevaron a digital.

Luego, se usaron texturas y sombra paralela para darle más vida y tridimensionalidad a las ilustraciones.

Mailén



Millaray



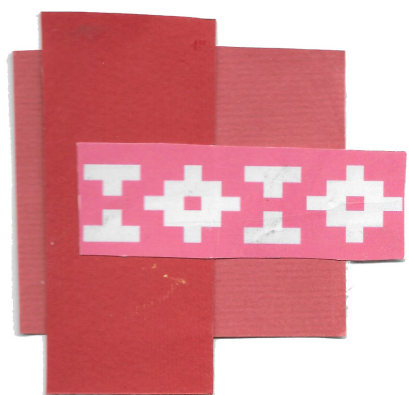
Nahuel



_Experimentación con recortes

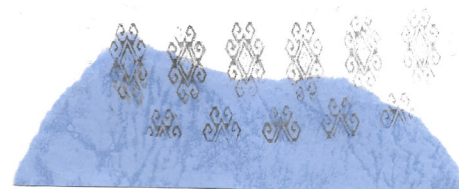
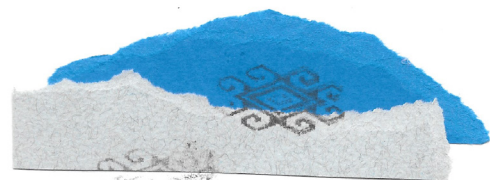
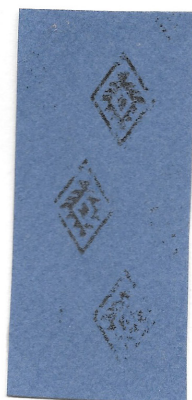
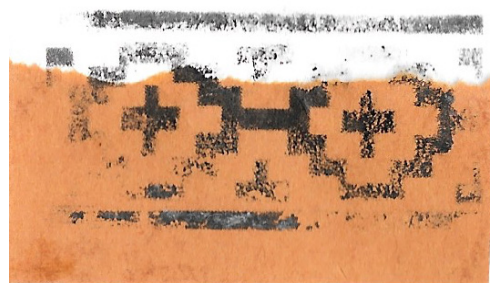
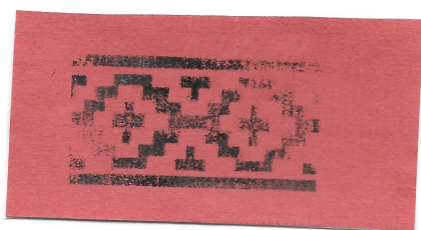
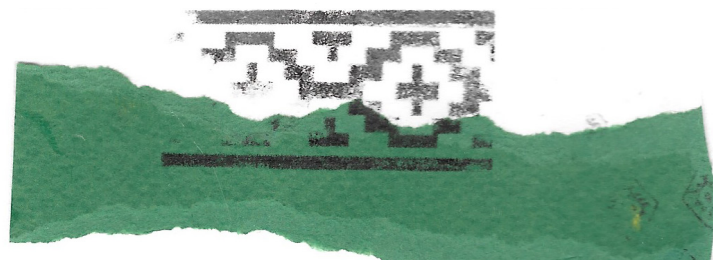
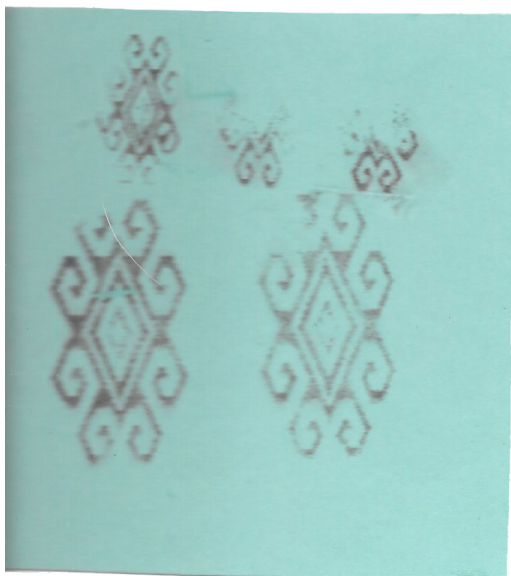
La técnica escogida para realizar las ilustraciones fue el collage, ya que permite la mezcla de varios materiales para crear una ilustración rica en elementos, llamativa y adecuada para los niños.

Además, el trabajo manual que requiere hacer collage, se relaciona mucho con la artesanía y permite abarcar, en este caso, de mejor forma los contenidos mapuches.





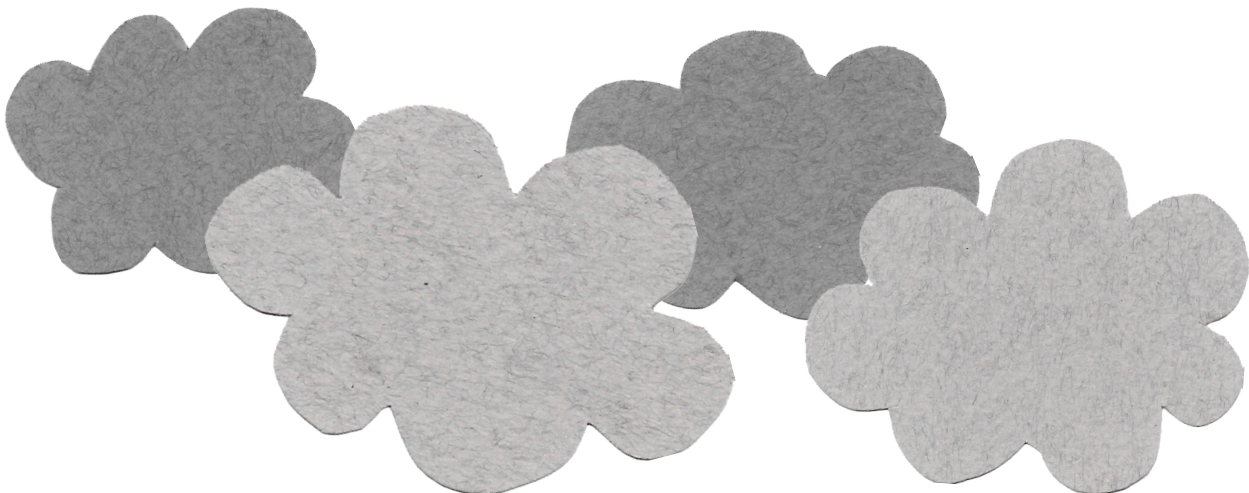
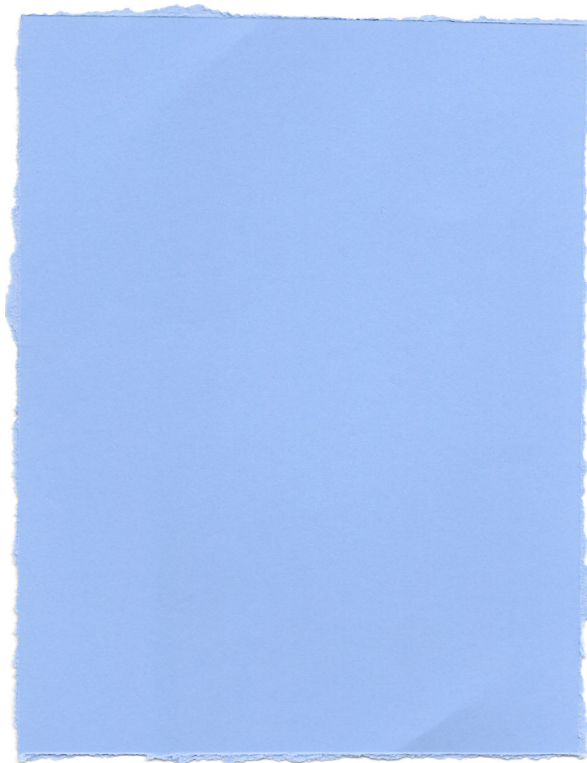
_Experimentación con recortes y traspaso de fotocopias

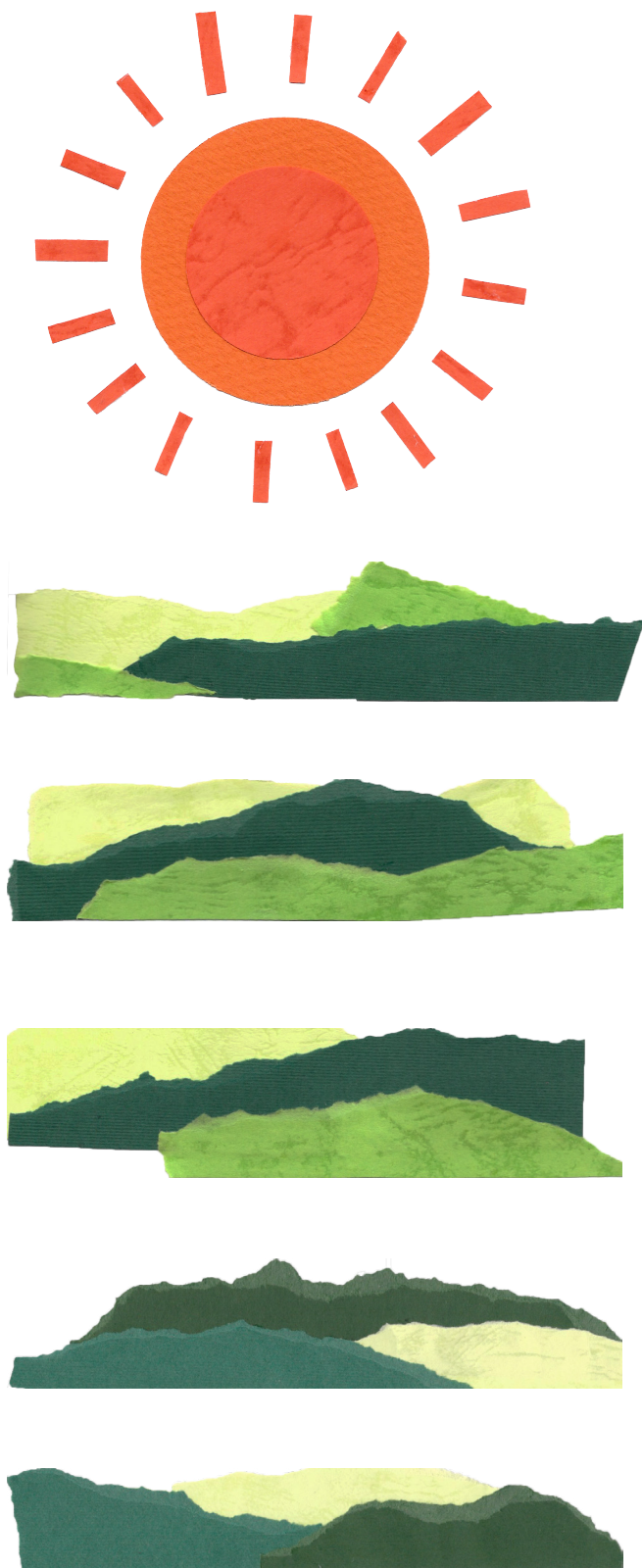


_Creación de material base

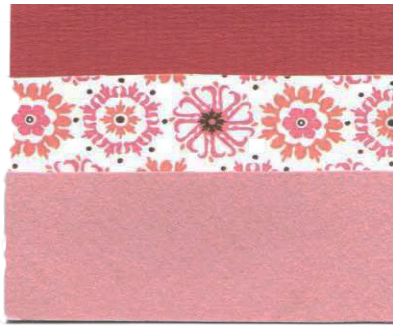
Luego de soltar la mano con la experimentación con los recortes, se procedió a realizar material base para luego crear y armar las ilustraciones, que además serán acompañadas de elementos digitales; una mezcla de collage manual intervenido digitalmente.

El material base se hizo a mano con diferentes papeles y luego se utilizó el recurso del escáner para traspasar las imágenes al computador, creando una biblioteca de elementos que serán utilizados posteriormente para las ilustraciones.





_Paleta de colores y texturas



Se crearon diferentes combinaciones de colores con texturas sacadas de diferentes papeles. De ellas se creó una paleta de colores que se manifiesta en las ilustraciones.

_Composición de las ilustraciones



_Testeo texto e ilustraciones

Para este testeo, se le leyó el texto y se les mostró las ilustraciones a 4 niños.

Objetivos

El objetivo principal de este testeo fue conocer la opinión de los niños respecto al texto e ilustraciones del cuento, si entienden, si se entretienen y si reconocen a los personajes.

Jacinta Rozas
5 años



“Me gustan los dibujos, porque parecen reales, pero en verdad no lo son”

- Le gustan los dibujos.
- Reconoce que son mapuches.
- No sabe leer, pero entiende los textos, le gusta la historia y Mailén.

Clemente di Girolamo
6 años



“La mujer mapuche está telando”

- Le gustan los dibujos.
- Reconoce que son mapuches.
- Sabe leer y entiende los textos, su parte favorita es la de las arañas.

Sebastián Abud
5 años



“Me gustan los dibujos, porque tienen muchos colores y son bonitos”

- Le gustan los dibujos.
- No reconoce que son mapuches.
- No sabe leer, pero entiende los textos cuando se lo leen, su parte preferida es la de esquila la lana.

Violeta di Girolamo
4 años



“Me gustan los dibujos porque me gustan”

- Le gustan los dibujos.
- No reconoce que son mapuches.
- No sabe leer, pero entiende algunos textos, recuerda a Mailén y como teje.



CONCLUSIONES

1. A los niños les gustan las ilustraciones propuestas para el libro ilustrado, reconocen los elementos, el color y la tridimensionalidad.
2. Los textos no están complejo y se entienden, sin embargo, hay partes en que se distraen y pierden la atención.

_Desarrollo tipográfico

Se realizaron pruebas de caligrafía hecha a mano y con recortes para los textos. La idea de esto fue continuar con el estilo manual y complementar el recurso del collage. Sin embargo, es muy importante la legibilidad

de las tipografías sobre todo cuando los niños son pequeños y están aprendiendo a leer. Por eso, se decidió utilizar tipografía hecha a mano para el título del cuento y una diferente para los textos.

Pruebas con plumón Tombow

Mailén y el Telar Mapuche
 Mailén y el telar mapuche
 Mailén y el TELAR MAPUCHE
 MAILÉN y el TELAR MAPUCHE
MAILÉN y el TELAR MAPUCHE

Pruebas con lápiz grafito

Mailén y el telar Mapuche
 Mailén y el Telar Mapuche
 MAILÉN y el TELAR MAPUCHE
 Mailén y el Telar Mapuche
 Mailén y el Telar Mapuche

CORRECCIÓN N°2



Marcela López
 Editora jefe área infantil
 Pehuén Editores

15 de junio de 2018

Hola Carmencita,

Revisé las pruebas que me mandaste de tipografía. Entiendo perfectamente el valor que quieres darle a tu cuento, siempre se agradece el esfuerzo por probar cosas nuevas. La verdad es que tu letra es muy bonita y si se desarrolla más, se podría generar algo entretenido. Sin embargo, para el usuario con el cual tu estás trabajando, te recomiendo usar alguna tipografía legible, grande y con letras separadas, ya que la letra manuscrita en general a los niños les cuesta más. Lo otro que te recomiendo es que no las separen por sílabas, eso también podría entorpecer la lectura.

Si quieres enviarme más propuestas yo feliz, estoy para ayudarte.

Saludos y cariños,

Marce

Prueba con letras recortadas

MAILÉN Y EL TELAR MAPUCHE

Para los textos: Sassoon Infant

Para los textos se decidió utilizar la tipografía Sassoon Infant, ya que es especial para la legibilidad de los niños y se complementa bien junto al recurso del collage.

Sassoon Infant
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

04

Desarrollo de la interacción

_Realidad Aumentada

Para la parte tecnológica de este proyecto decidió usarse la realidad aumentada. Esta consiste principalmente en combinar el mundo real con el mundo virtual mediante un proceso informático, creando una realidad mixta en tiempo real.

En la práctica, consiste en mirar el mundo real a través de la cámara de un smartphone o tablet y encontrar información adicional que el programa reconoce, lo que permite enriquecer la experiencia visual y mejorar la calidad de la comunicación.

Para acceder al uso de esta tecnología es necesario disponer de diferentes elementos:

- 1. Dispositivo con cámara integrada** que puede ser de un smartphone, una tablet, notebook o de algún “wearable”.
- 2. Un software** que se encarga de hacer las transformaciones necesarias para facilitar la información adicional.
- 3. Un disparador** o “trigger” como se conoce en inglés. Es un gatillador de la información que puede estar dado por una imagen, un marcador, un objeto, un código QR o por el mismo entorno físico.

El proceso por el que se produce la realidad aumentada es bastante sencillo en cuanto a su entendimiento.

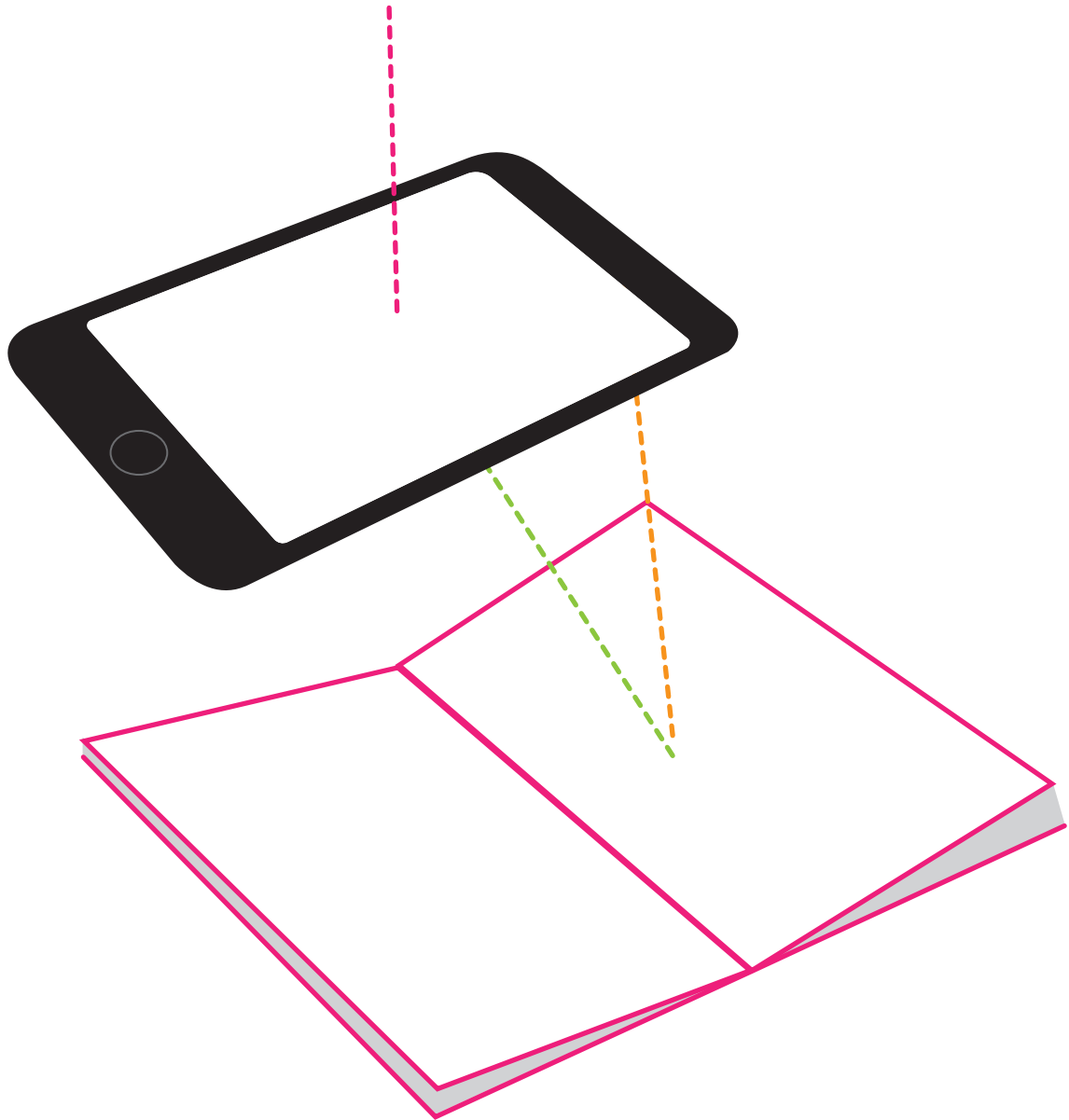
Al disponer de un dispositivo con un software instalado previamente, el primer paso sería activar la aplicación en cuestión, enfocar con la cámara la realidad física sobre la que queremos obtener la información adicional y capturarla. De forma inmediata y tras el procesamiento de los datos por parte de la aplicación o software, el dispositivo mostrará la información adicional.

La realidad aumentada se divide en 2 tipos:

RA de posicionamiento: este tipo debe su nombre a que el desencadenante de la información son los sensores que indican el posicionamiento del dispositivo. (GPS)

RA basada en marcadores: los marcadores son el tipo de activador de la información por excelencia en el mundo de la tecnología de realidad aumentada. Estos marcadores pueden ser códigos QR, *Markerless NFT* (imágenes u objetos reales) y marcadores comunes que suelen adoptar formas geométricas en blanco y negro delimitadas en un cuadrado.

_Cómo funciona



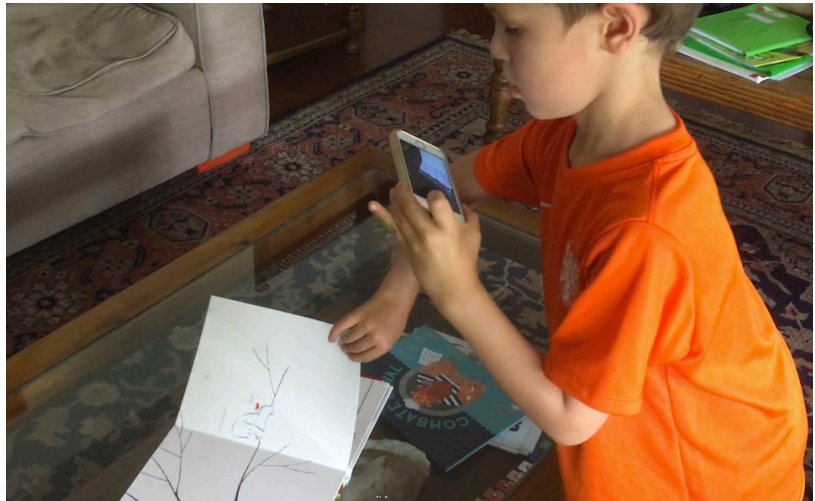
- La cámara del dispositivo capta el marcador designado en el libro.
- El dispositivo procesa la información a través del software o aplicación.
- El dispositivo proyecta la Realidad Aumentada y los juegos interactivos.

Testeo cuento con Realidad Aumentada

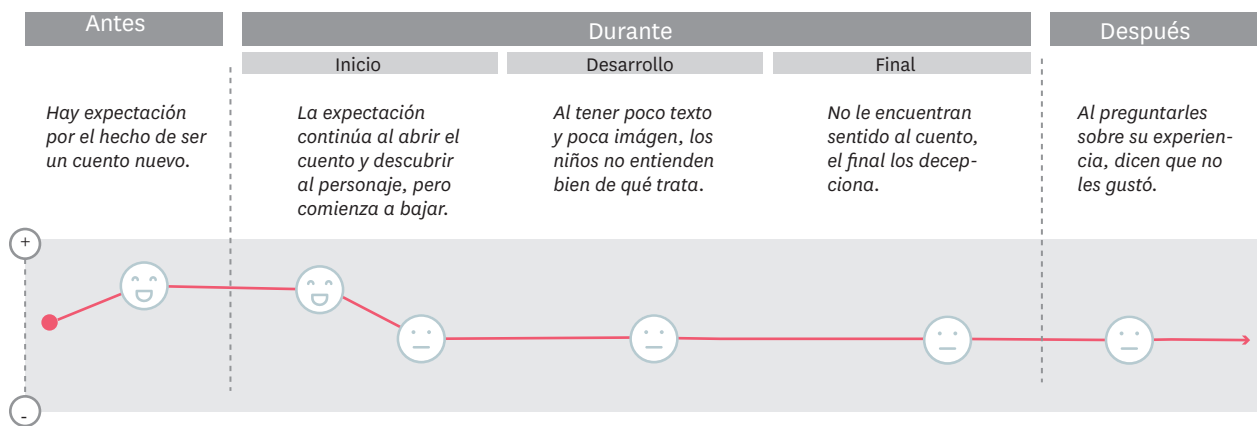
Para tener la primera experiencia de Realidad Aumentada, se encargó a México un libro que interactúa con esta tecnología. Con él, se realizó un pequeño testeo con niños.

Objetivos

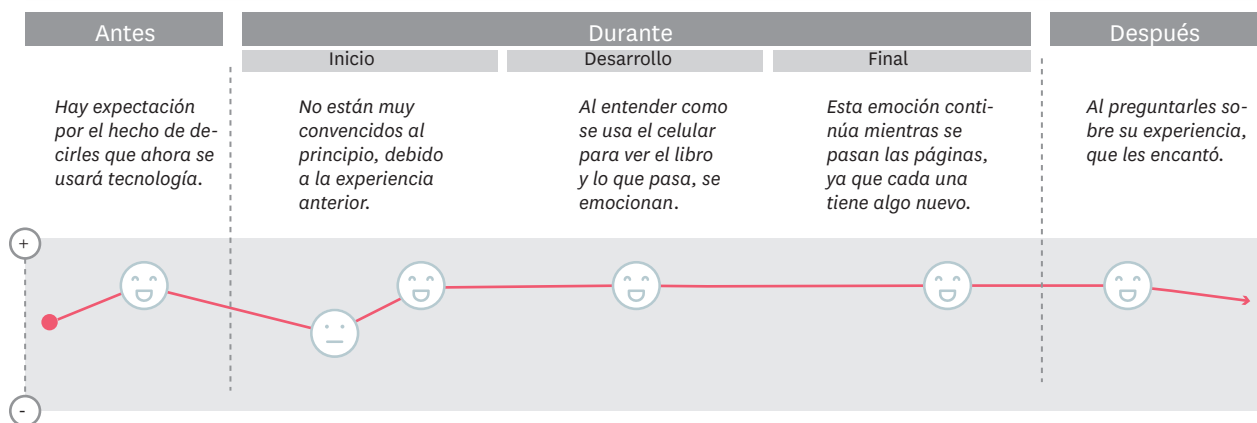
El objetivo principal de este testeo fue mostrarles en primer lugar el cuento sin la realidad aumentada, para ver su reacción, después incluirla y comparar ambas experiencias.



Experiencia cuento sin Realidad Aumentada



Experiencia cuento con Realidad Aumentada



CONCLUSIONES

1. El cambio entre leer el cuento sin la tecnología y leerlo con la tecnología, es radical.
2. Al ser un cuento de poco texto e imagen, no entienden bien cual es su fin, pero al introducirle el complemento tecnológico, se motivan y enganchan mejor.
3. No entienden a la primera cuando se les pasa el dispositivo móvil. Hay que explicarles como funciona y como interactúan ambos soportes.
2. Les cuesta usar la realidad aumentada con un soporte tan pequeño como el iPhone 5.

_Definición interacción con Realidad Aumentada

Tener claros los contenidos, la narrativa y las ilustraciones, hace posible definir la interacción del libro con tecnología.

Como cada interacción intenta responde a un tipo de inteligencia, fue necesario realizar un trabajo colaborativo con una educadora de párvulo, quien las fue revisando y adecuando a la edad del usuario.

Además, participó de este proceso Rocío Barros, encargada del área digital de Pehuén Editores: Pehuén Digital. Junto a ella se realizó la tabla final de las interacciones en cada página.

COMENTARIOS A TOMAR EN CUENTA



Valentina Zurita
Educatora de Párvulo
Colegio Huelén

“Es muy importante que cada interacción, además de responder a una de las Inteligencias Múltiples, también responda a las capacidades del niño a esa edad. Por ejemplo, para la inteligencia matemática debes hacer problemas simples como contar o sumas súper básicas como $2+2$ ”

“Creo que una muy buena idea es que revises las Bases Curriculares de Educación Parvularia. Yo igual te puedo contar un poco qué enseñamos y de qué forma para cada uno de los núcleos de aprendizaje, pero me imagino que en cada colegio es diferente y se utilizan diferentes recursos”.

COMENTARIOS A TOMAR EN CUENTA



Rocío Barros
Creadora área digital
Pehuén Digital

“Lo que hacemos nosotros en Pehuén Digital para crear las aplicaciones y las interacciones que queremos que se cumplan, es hacer una tabla de Excel con cada una de las cosas que pasa y de esa forma categorizar la información para que se entienda mejor”.

“Lo bueno de categorizar la información en forma de tabla, es que después puedes estandarizarla para replicarla de la misma forma en caso de que quieras hacer esto mismo con otro cuento”.

Nº de página	Actividad	Problema	Interacción Realidad Aumentada
1 y 2	Presentación de los personajes y entorno de ellos.	_____	- El usuario puede interactuar con los personajes, tocar y ver sus nombres, además de tocar los elementos del dibujo.
3 y 4	Mito de las arañas Millaray le frota arañas a Mailén	Las arañas se escapan.	- El usuario puede tocar las arañas y ver como se escapan de la pantalla, se van a esconder.
5 y 6	1º etapa del tejido: esquilado Mailén debe esquilar ovejas	Mailén debe esquilar 10 ovejas.	- El usuario debe esquilar 10 ovejas, se cuentan en número mapuche. - Aparece la primera araña perdida
7 y 8	2º etapa del tejido: lavado Mailén debe lavar la lana	La lana está muy sucia con restos orgánicos.	- El usuario debe quitar todos los restos de suciedad de la lana, dejarla limpia. - Aparece la segunda araña perdida.
9 y 10	3º etapa del tejido: secado Mailén pone a secar la lana al sol	Se pone a llover.	- El usuario debe realizar uno de los bailes mapuches para atraer el buen clima. - Aparece la tercera araña perdida.
11 y 12	4º etapa del tejido: escarmenado Mailén escarmenea la lana	El vellón se le corta.	- El usuario debe escarmenear la lana sin que se le corte en 3 intentos. - Aparece la cuarta araña perdida.
13 y 14	5º etapa del tejido: hilado Mailén hila la lana en el huso	El hilado es un proceso largo y se aburre.	- El usuario debe entretener a Mailén con música e instrumentos mapuches. - Aparece la quinta araña perdida.
15 y 16	6º etapa del tejido: teñido Mailén debe teñir la lana	Mailén no sabe de qué vegetal viene cada color.	- El niño debe ayudar a mailén a relacionar vegetales con colores - Aparece la sexta araña perdida.
17 y 18	7º etapa del tejido: el telar Mailén se enfrenta al telar	El telar está desarmado.	- El usuario debe armar el telar como un puzzle, cada pieza en su lugar - Aparece la séptima araña perdida.
19 y 20	8º etapa del tejido: herramientas Mailén conoce las herramientas	Mailén no sabe qué herramientas sirven y cuáles no.	- El niño debe escoger las herramientas adecuadas para tejer en telar - Aparece la octava araña perdida.
21 y 22	9º etapa del tejido: urdimbre Mailén debe urdir el telar	Mailén no sabe por donde pasar los hilos para urdir el telar.	- El niño debe urdir el telar pasando los hilos siguiendo la referencia. - Aparece la novena araña perdida.
23 y 24	10º etapa del tejido: tejido Mailén comienza a tejer	Mailén debe reconocer el significado de símbolos para tejer.	- El niño debe relacionar símbolos con sus significados y memorizar. - Aparece la décima y última araña perdida.
25 y 26	Mailén ya puede ser tejedora, superó los problemas gracias al usuario, se desepide.	_____	- El niño puede interactuar nuevamente con los personajes del cuento y los elementos del cuento. Mailén agradece la ayuda del niño. Aparecen las 10 arañas.

04

Proyecto

_Identificador gráfico

La idea de este proyecto es que se puedan sentar las bases para una futura colección de cuentos, que contemple otros títulos relacionados a artesanía y pueblos originarios, por ejemplo, el textil Aymara, la artesanía en madera de Rapa Nui, la alfarería Diaguita, entre otros. Para esto, fue necesario crear un identificador gráfico que le de una unidad a la colección.

NAMING

¿Por qué Originales?

Originales es una palabra que viene de **original**, que según la Real Academia Española tiene los siguientes significados:

1. adj. Perteneciente o relativo al origen.

El proyecto, al estar enfocado a enseñar y rescatar el patrimonio cultural a través de la artesanía de los pueblos originarios, la literatura infantil y la tecnología, remite al rescate de nuestros propios orígenes, de nuestra identidad.

2. adj. Que tiene, en sí o en sus obras o comportamiento, carácter de novedad.

Tenemos una identidad definida gracias a nuestros orígenes que nos definen como chilenos. Somos especiales, somos distintos, SOMOS ORIGINALES.

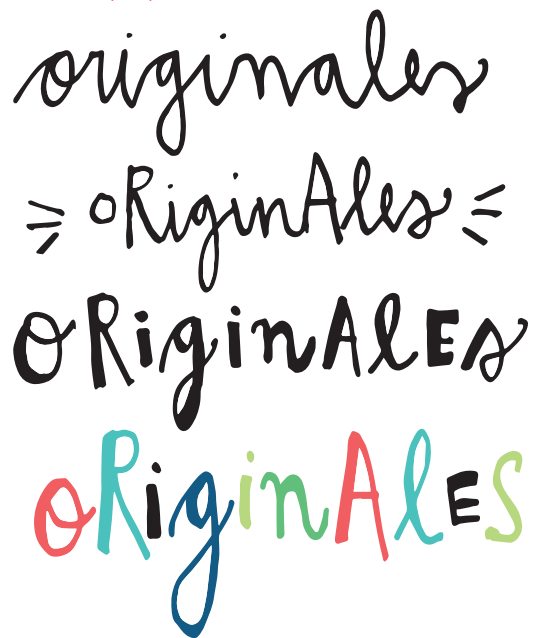


LOGOTIPO

Para la realización del logotipo se exploró con diferentes tratamientos de la tipografía, principalmente la rotulación a mano con tinta.

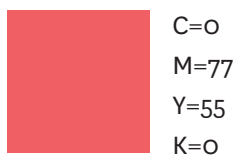
Finalmente, se optó por un logotipo con el naming en vertical y con una gama de colores que evoca a un producto infantil colorido e ilustrado. Además, se jugó con una mezcla de letras, donde todas distintas, también refieren a la identidad propia y a lo original.

Primeras propuestas

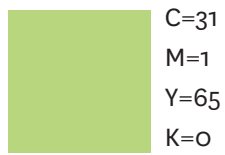


Propuesta final

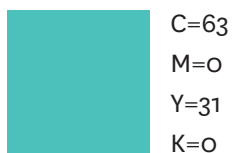




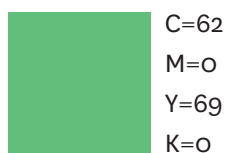
C=0
M=77
Y=55
K=0



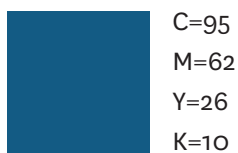
C=31
M=1
Y=65
K=0



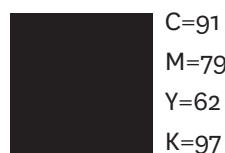
C=63
M=0
Y=31
K=0



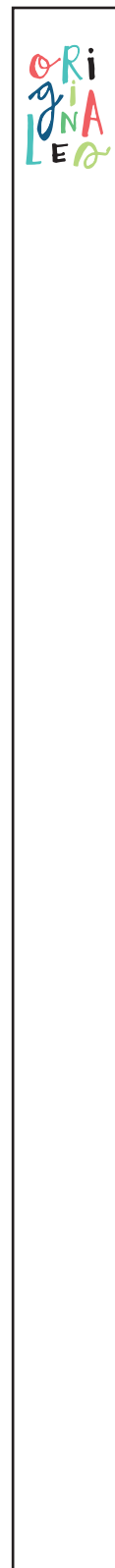
C=62
M=0
Y=69
K=0



C=95
M=62
Y=26
K=10



C=91
M=79
Y=62
K=97



→ Identificador gráfico de la colección en el lomo del libro ilustrado.

_El cuento

Tapa



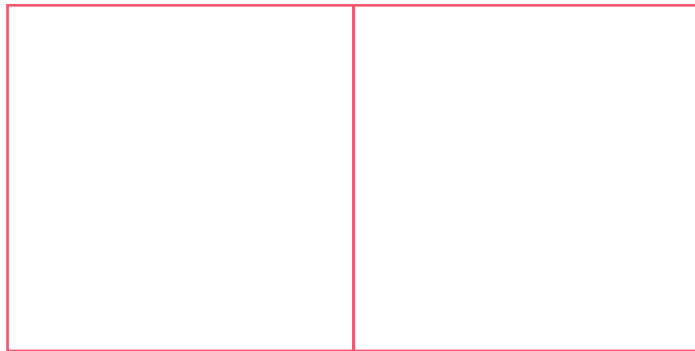
Cerrado

Abierto

21 cm



21 cm



42 cm



_Aplicación

La aplicación Originales Realidad aumentada, una vez desarrollada, estará disponible para su descarga gratuita en App Store y Google play, es decir, para los sistemas operativos iOS y Android.

En la aplicación se contendrán todos los cuentos con realidad aumentada pertenecientes a la futura colección, para que así, una vez que se vayan adquiriendo, estén en un mismo lugar.

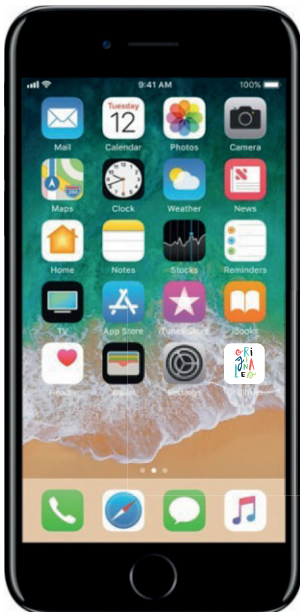
Dentro de la aplicación, el usuario podrá escoger qué cuento desea aumentar, y en caso de no tenerlo, se da la opción de su compra vía plataforma online.

Si el cuento ya se posee, entonces solo se debe apretar play, se abrirá la cámara y comenzará la experiencia de Realidad Aumentada de manera fácil y rápida.

1

Disponible en el
App Store

DISPONIBLE EN
Google play



DESCARGA DE LA APLICACIÓN

La aplicación Originales Realidad Aumentada estará disponible de forma gratuita para iOS y Android. Solo se debe buscar la aplicación dentro de AppStore o Google Play y descargarla.

Una vez descargada aparecerá en la pantalla de inicio.

ORi
gi
NA
LEa

2

**PANTALLA DE CARGA**

Al darle click a la aplicación Originales RA, comenzará la carga de ella.

3

**ESCOGER CUENTO**

Al abrirse la aplicación, se dará la posibilidad de escoger el cuento de la colección que se quiere aumentar, en este caso será Mailén y el telar Mspuche.

4

**OPCIÓN DE COMPRA**

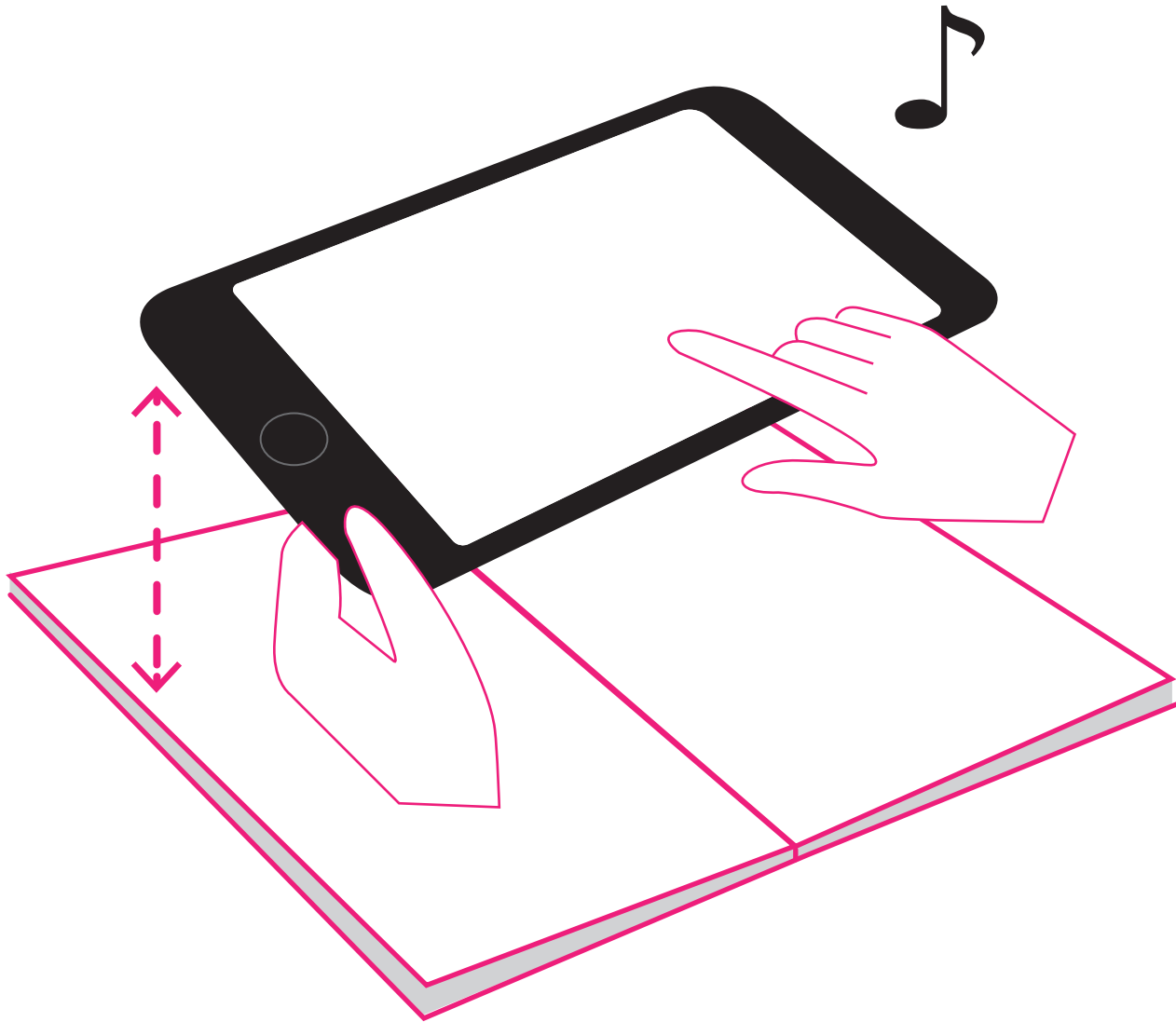
Al escoger el cuento, se dará la opción de comprarlo por plataforma digital si es que aún no se consigue. De lo contrario, se da click en play para comenzar la experiencia.

5

**CÁMARA**

Luego de poner play, se abre la cámara del dispositivo móvil, la que captará los marcadores en el cuento para "gatillar" la Realidad Aumentada.

_Instrucciones de uso

**1**

Descarga de forma gratuita la aplicación Originales Realidad Aumentada en una tablet o smartphone.

3

Toca la pantalla, acciona los personajes y escenarios. ¡Juega!.

2

Encuadra las páginas con la cámara a una distancia de 25- 30 cm aproximadamente.

4

Lee y relea este cuento. Cada vez descubrirás nuevas sorpresas.

05

Proyección e implementación

Identidad gráfica

Financiamiento

Difusión

Costos

Canvas

05

Difusión y financiamiento

_Fondos concursables

Se postularán a diferentes fondos en los que el proyecto pueda entrar por su contenido, como CORFO, Fondos Cultura, Fondef, entre otros. Esto sería para obtener el financiamiento necesario para la realización de la colección, poder financiar a los ilustradores emergentes y los sueldos del extenso equipo multidisciplinario que hay detrás de la creación de cada libro y la programación de la realidad aumentada.

_Gobierno de Chile

Como el proyecto responde a uno de los los objetivos de la Política Nacional de Artesanía 2017-2020, se intentará realizar un convenio con el Gobierno de Chile a través del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, quienes podrían financiarlo. Esto para situarlo en un contexto más real y que la idea posteriormente pueda ser implementada en distintos colegios de nuestro país como una forma de aportar en la educación patrimonial de los niños.

_Alianza con Pehuén

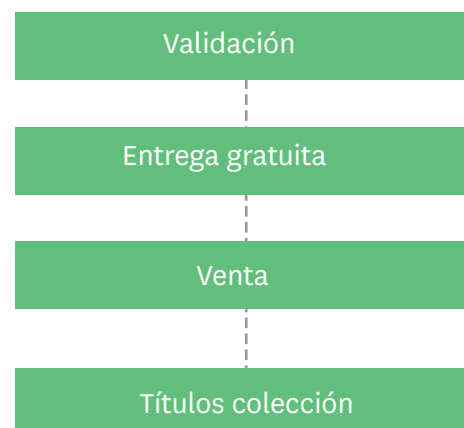
Al ser considerado socio estratégico durante el proyecto, se considera a Pehuén como parte importante en el futuro, en áreas de financiamiento y difusión. Al estar relacionados también a la educación de patrimonio, se usarán sus redes internas para difundir el proyecto en escuelas, además de sus redes sociales de Facebook e Instagram, logrando un mayor alcance.

_Mineduc

Al contemplar las Bases Curriculares de Educación Parvularia para este proyecto, Mineduc podría transformarse en uno de los principales difusores. Gracias a ellos se puede llegar a los diferentes colegios para validar los contenidos, la experiencia y corregir los detalles para su futura implementación.

PROYECCIÓN

Una vez que el proyecto esté validado por el Gobierno de Chile, a través del Ministerio de Educación y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, se plantea la posibilidad de realizar una implementación en dos ámbitos: en primer lugar a través de la entrega gratuita del cuento en colegios y en segundo lugar a través de la venta de éste en diferentes puntos. Esto permitirá en el futuro comenzar la creación de los siguientes títulos que pertenecerán a la colección de cuentos Originales.



05

Implementación

_Entrega gratuita del cuento

La alianza con el Gobierno de Chile y el correspondiente Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, permitirá la entrega gratuita del cuento en los colegios escogidos según sus propios criterios.

Esta entrega estará acompañada de una actividad en clases donde prime una experiencia más tangible con la artesanía, donde una vez finalizada se le entregará a cada niño el cuento para llevarlo a su casa y realizar la actividad interactiva junto a sus padres, tutores o adulto a cargo.

1

Antes de la actividad

La educadora de párvulo recibe los cuentos y el material para la experiencia tangible de artesanía junto a un instructivo que explica la actividad y la posterior entrega.

2

Durante la actividad

1. Inicio: breve clase a los niños sobre las principales características del Pueblo Mapuche, además de una explicación de la artesanía y los tejidos en telar.

2. Desarrollo: los niños podrán manipular los objetos relacionados a la artesanía, permitiéndoles acercarse a él de una manera más tangible.

3. Final: la educadora de párvulo realiza una serie de preguntas para reforzar el aprendizaje. Luego de esto se hace la entrega del cuento a cada niño.

3

Después de la actividad

El niño lleva el libro a la casa, donde el adulto a cargo descarga la aplicación gratuita en el dispositivo móvil para luego realizar juntos la experiencia interactiva.

_Venta del cuento

El cuento también se encontrará disponible en diferentes puntos de venta a lo largo de todo el país, ya sea en librerías o instituciones relacionadas al patrimonio, como el Museo Chileno de Arte Precolombino en Santiago. Adquirirlo podrá ser a través de la compra presencial u online.

1

Antes de la compra

El usuario indirecto, adultos o educadores, se percata de la existencia del cuento mediante los diferentes medios de su difusión.

2

Durante la compra

1. Presencial: el usuario indirecto se dirige a uno de los diferentes puntos de venta a lo largo del país. Ahí realiza la compra.

2. Online: el usuario indirecto realiza la compra online por la plataforma de alguna librería o Pehuén Editores.

3

Después de la compra

El usuario indirecto lleva a la casa el cuento o lo regala. En caso de ser compra online, llega directo a la dirección indicada. En ese momento se descarga la aplicación gratuita en algún dispositivo móvil para comenzar la experiencia.

Algunos puntos de venta:

Presencial

- Librería Antártica
- Feria Chilena del Libro
- Librería Contrapunto
- Oficina Pehuén Editores
- Museo Chileno de Arte Precolombino
- Museo Histórico Nacional
- Museo Interactivo Mirador

Online

- Página web Pehuén Editores
- Página web librerías
- Busca Libre

_Colaboración

Este proyecto buscará generar una red de colaboradores que, a futuro, puedan participar en la ilustración de los otros títulos de las Colección Originales. Como parte del proceso de título, el primer ejemplar de la colección fue ilustrado y diseñado por la autora del proyecto.

Esta modalidad de proyecto colaborativo busca rescatar nuevos talentos, que con su propio y único estilo de ilustración, le darán un aire fresco y diverso a la futura colección, respondiendo también al concepto de original. Además, esto les ayudará a difundir más su trabajo.

_Canvas

<p>SOCIOS CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pehuén Editores: se encarga de llevar el material gráfico a producción, es decir, se encarga de la edición e impresión y ventas. - Profesionales relacionados a educación y patrimonio: Supervisan que los contenidos tratados no tengan sesgos, que el lenguaje y las interacciones sean aptas para los niños. - Programadores: se encargan de animar y programar la aplicación y la realidad aumentada. - Gobierno de Chile: difusión y entrega gratuita del cuento. 	<p>ACTIVIDADES CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de los contenidos. - Desarrollo de la narrativa. - Desarrollo de las ilustraciones y tipografía. - Definición de las interacciones con tecnología y programación. 	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>Entregar un nuevo recurso didáctico transversal, donde la artesanía, sea canal para un aprendizaje significativo para acercarse al concepto de patrimonio nacional en niños de 4 a 6 años de edad.</p>	<p>SEGMENTO DE CLIENTES</p> <p>Si bien este proyecto está dirigido directamente a niños y niñas de 4 a 6 años e indirectamente a adultos, padres, tutores y educadores de párvulo, no se restringe la posibilidad de que estos usuarios se amplíen.</p>
<p>FUENTES DE INGRESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondos concursables relacionados a educación, rescate de patrimonio y cultura. - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. - Ventas a través de Pehuén Editores, librerías y diversas plataformas online. 	<p>RECURSOS CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: asesorías, conocimiento, ilustradores, equipo de animadores y programadores. - Financieros: financiamiento para el desarrollo de la colección, que contempla a los ilustradores, la edición, impresión y el desarrollo digital de la aplicación y la Realidad Aumentada. 	<p>CANALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega gratuita en colegios. - Venta en oficina de Pehuén Editores, librerías, museos y diferentes plataformas online. - RRSS (Facebook, Instagram, Twitter) de los principales socios clave. - Mención en publicaciones, como revistas y diarios. 	<p>RELACIÓN CON CLIENTES</p> <p>A través de Pehuén Editores y el Gobierno de Chile, en el Ministerio de Educación y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.</p>
<p>FUENTES DE INGRESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondos concursables relacionados a educación, rescate de patrimonio y cultura. - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. - Ventas a través de Pehuén Editores, librerías y diversas plataformas online. 		<p>ESTRUCTURA DE COSTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales para la producción. - Ilustradores. - Edición e impresión. - Animación y programación Realidad Aumentada 	

_Costos

Cuento

Especificaciones para imprenta

- Tamaño 21 x 21 cm cerrado, 42 x 21 cm abierto.
- Tapa dura en cartón 2mm forrado en couché de 170 grs. a 4/0 color más polaminado.
- Guarda a 4/0 colores en couché de 170 grs. más barniz.
- Interior 36 páginas a 4/4 colores en couché de 170 grs. más barniz.
- Encuadernación costura hilo más hotmelt.

500 unidades: \$2.732.000 + IVA

1.000 unidades: \$5.100.000 + IVA

Aplicación

Según Andrés Neyem, profesor de Ciencias de la Computación en la Pontificia Universidad Católica de Chile, el costo de la parte tecnológica del proyecto puede tener un costo estimado de entre \$10.000.000 hasta \$15.000.000. Esto incluye:

- Desarrollo App
- Animación
- Realidad Aumentada

06

Bibliografía

Bibliografía

_Libros, revistas y tesis

Arévalo, Javier. (2004) “La tradición, el patrimonio y la identidad” Revista de estudios extremeños, Vol. 60, Nº 3, 2004, págs. 925-956.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012) “Tesoros humanos vivos”. Santiago, Chile.

Fernández, José Antonio. (2012) “Tablets vs libros de texto”. Proyecto fin de máster de la Unibertsitate Masterra Bigarren Hezkuntzako Irakasleen Prestakuntzan, España.

Mineduc (2018) “Bases curriculares de la educación parvularia”. Santiago, Chile: Ministerio de Educación.

Javiera Naranjo & Catalina Mekis. (2011). “Telar Patagón”. Santiago, Chile.

Pedro Mege. (1990). “Arte textil Mapuche”. Editorial Ministerio de Educación. Santiago, Chile.

Ana María Llamazares y Carlos Martínez. (2005). “El lenguaje de los dioses: arte, chamanismo y y cosmovisión indígena en Sudamérica”. Editorial Biblos. Santiago, Chile.

Rosa María Calaf. (2009). “Didáctica del Patrimonio. Epistemología, metodología y estudio de casos”. Ediciones Trea.

Richard Sennet. (2008). “El artesano”. Editorial Anagrama. Barcelona, España.

Macarena Ibarra y Cecilia Ramírez. (2014). “Educación Patrimonial en Chile. Una propuesta para el desarrollo de la identidad local” Revista América Patrimonio Nº6: Educación Patrimonial.

Howard Garner. (1994). “Estructuras de la Mente: La Teoría de las Inteligencias Múltiples”. (2º ED). Editorial Fondo de Cultura Económica de España.

Kristen Nicholson Nelson. (1999). “Developing Students’ Multiple Intelligences”. Editorial Scholastic.

Blanca Nadal Vivas. (2015). “Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos.” Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva, Vol. 8, Nº3. Universidad de las Islas Baleares.

Alegría Blázquez. “Realidad aumentada en educación” (2017). Universidad Politécnica de Madrid.

Juan Cervera. (1988) “La literatura infantil en la educación básica” Madrid: Cincel-Kapelusz.

Salisbury, Martin & Styles, Morag. (2014) “El arte de ilustrar cuentos infantiles” Barcelona: Blume.

Manuel Peña. (2009) “Historia de la literatura infantil en Chile”. Santiago, Chile.

Fidel Sepúlveda. (2003) “Artesanía como patrimonio cultural: desarrollo, fomento y protección” Aisthesis, Revista Chilena de Investigaciones estéticas Nº36. Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Gabriela Kiryakova, Nadezhda Angelova y Lina Yordanova. (2014) “Gamification in education”.

Karl Kapp. (2012) “The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education”. John Wiley & Sons.

_Estudios, políticas e investigaciones

Unesco. (2014) “Indicadores Unesco de cultura para el desarrollo”. 1st ed. Paris, Francia.

INE. (2018) “Censo 2018, síntesis de resultados” Santiago de Chile.
Disponible en: <http://www.ine.cl/>

ISBN. (2018) “Informe Estadístico 2017. ISBN, International Standard Book Number”. Cámara Chilena del Libro A.G., Santiago, Chile.

CNCA. (2018) “Encuesta Nacional de Participación Cultural 2017”. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Santiago, Chile.

CNCA. (2018) “Política Nacional de Cultura 2017-2022. Cultura y desarrollo humano: derechos y territorio”. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Santiago, Chile.

CNCA. (2017) “Política Nacional de Artesanía 2017-2022”. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Santiago, Chile.

Educación 2020. (2017) “Plan nacional de educación: la educación chilena de cara al 2030”. Educación 2020, Santiago, Chile.

Unesco. (2014) “Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo: Manual metodológico”. Paris, Francia.

_Páginas web

www.curriculumnacional.cl

www.mineduc.cl

<https://www.gob.cl/>

www.unesco.org

www.memoriachilena.cl

www.educarchile.cl

www.cholchol.org

www.serindigena.org

www.relmuwitral.cl

www.chileprecolombino.cl

www.pehuendigital.com

www.pehuen.cl

www.latercera.cl

www.biobiochile.cl

www.elmostrador.cl

www.univision.com

www.emol.com

www.soypensante.cl

www.radiovillafrancia.cl

www.curriculumenlineamineduc.cl

www.digitalehonaward.net

www.bookfair.bolognafiere.it

www.nuestro.cl

www.ibbychile.cl

www.conmishijos.com

www.revolutionkit.cl

www.fundacionmustakis.com

www.media-tics.com

www.educaciontrespuntocero.com

www.ine.cl

www.elpais.com

www.stepinbooks.com

www.educ.ar

www.aulaplaneta.com

