



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

TESOROS DE CHILE

Revalorización de la Gallina Collonca mediante material interactivo

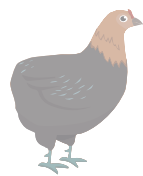
Autor: Javiera González Leyton
Profesor guía: Alberto González R.
Julio 2018, Santiago de Chile

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

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los que me acompañaron y apoyaron en esta etapa, especialmente a mi familia y amigos, que se preocuparon en todo momento por mi. También quiero agradecer a mi profesor guía Alberto por involucrarse en mi proyecto y siempre estar optimista frente a éste.





CONTENIDOS

7 Motivación personal

9 Introducción

11 Marco teórico

- 12 Patrimonio Nacional y Cultural de Chile
- 13 Protección y conservación del Patrimonio
- 14 El pueblo mapuche y su gallina collonca
- 23 Educación básica chilena y patrimonio
- 24 Teorías de aprendizaje
- 25 Material didáctico
- 26 El juego como herramienta de aprendizaje

29 Formulación del proyecto

- 30 Oportunidad de diseño
- 31 Formulación
- 32 Contexto y usuario
- 34 Antecedentes y referentes

37 Desarrollo del proyecto

- 38 Estudio y observación
- 39 Requerimientos
- 40 Decisiones de diseño

47 Proyecto

- 48 Identidad visual
- 50 Paleta cromática
- 51 Tipografía
- 52 Proyecto final

65 Implementación del proyecto

- 66 Modelo de negocios
- 68 Estrategia de comunicación y difusión
- Estrategia de gestión de la propiedad intelectual
- 69 Proyecciones
- Financiamiento

71 Conclusión

75 Bibliografía

81 Anexos



MOTIVACIÓN PERSONAL

Desde pequeña siempre me ha interesado la flora y fauna chilena, y lograr su identificación, como lo hacía cada vez que viajaba al campo, en sus largas caminatas poder saber reconocer lo que estaba viendo, es por esto que mi idea fue desarrollar un tema contingente y de interés nacional, para darlo a conocer a una mayor cantidad de gente y que a partir de esto se pudiesen desarrollar a nivel país, y que a la vez se relacione con la identificación y conservación de especies chilenas, destacando en la búsqueda la existencia de un ave nativa que había pasado por un periodo de peligro de extinción y que poco se sabía de su existencia y su potencia cultural en gran parte de país.



INTRODUCCIÓN

Chile posee un alto nivel de biodiversidad tanto en flora como en fauna, al igual que los diferentes hábitats, climas y geografías, a lo largo de todo el país, en los cuales se desarrollaron diferentes pueblos originarios asociados a especies específicas de gran importancia en su cultura.

Pero hoy, la falta de difusión y conocimiento que tiene la población chilena, de estas especies tan importantes para los ancestros del país y para la comunidad en general, han provocado la pérdida o el riesgo de algunas de estas especies, como fue el caso de la Gallina Collonca y su entorno en el pueblo mapuche, donde la falta de conocimiento de este patrimonio cultural llevó a que las personas mezclaran esta especie de forma indiscriminada perdiendo su pureza.

Para comenzar con la concientización y difusión de esta ave, es importante educar desde la niñez, ya que es un periodo donde se absorbe mayor información y se logra formar la conciencia por el cuidado del entorno que los rodea, logrando que futuras generaciones se preocupen por el cuidado del patrimonio nacional.

Por lo anterior, en el siguiente proyecto de título, se estudió el estado actual de la Gallina Collonca, su importancia y trascendencia de la cultural Mapuche, y cómo a través del diseño se logra educar y comunicar a los niños la importancia del cuidado y conservación de las especies nativas, en este caso particular de la gallina Mapuche.



[Imagen 1]
Parque Nacional Conguillío

MARCO TEÓRICO

Contenido

Patrimonio Nacional y Cultural de Chile
Protección y conservación del Patrimonio
El pueblo mapuche y su gallina collonca
Educación básica chilena y patrimonio
Teorías de aprendizaje
Material didáctico
El juego como herramienta de aprendizaje

PATRIMONIO NACIONAL Y CULTURAL DE CHILE

Para entender donde está situado este proyecto y la Gallina Mapuche es importante entender primeramente lo que es el patrimonio nacional, que es la herencia de bienes materiales e inmateriales que nuestros antepasados han ido dejando a través del tiempo. Son bienes que nos identifican como nación, que nos permiten saber de dónde venimos, quienes somos y así entender el desarrollo de nuestra historia dentro de la sociedad.

Bienes que compartimos con nuestra comunidad, como la lengua, la religión, las costumbres, las manifestaciones culturales entre otros, entendido como **patrimonio cultural**. Según Educar Chile (s.f) patrimonio cultural son:

todos los bienes culturales que hemos heredado y que se crean en el presente, a los cuales la sociedad les otorga una importancia histórica, científica, simbólica o estética. Es el conjunto de bienes materiales e inmateriales, testigos o testimonios, vinculados a hechos, episodios, personajes, formas de vida, religión, trabajo, usos y costumbres que ilustran el pasado y que de una u otra forma aclaran o gratifican la identidad de una nación. (párr. 2)

Esta clasificación se puede dividir en tangibles e intangibles, (1) Patrimonio tangible es aquel que es una expresión de la cultura en representaciones materiales, siendo muebles o inmuebles; (2) Patrimonio intangible está constituido por esa parte invisible de las

culturas, “es formado entre otros elementos, por la poesía, los ritos religiosos, los modos de vida, las diferentes lenguas, los modismos regionales, las adivinanzas, los personajes, las canciones de cuna, los juegos infantiles y las creencias mágicas”. (Educar-Chile, párr.6, s.f.)

Una de las formas para conocer un país o una cultura es reconociendo el patrimonio cultural que éste posee. En Chile existe una gran cantidad de elementos considerados como patrimonio cultural, que hasta los propios chilenos desconocen, como son muchos de los ritos y elementos simbólicos que tienen los pueblos originarios, afectando de manera directa la conservación de estos y facilitando la pérdida de identidad como país.

PROTECCIÓN Y CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO

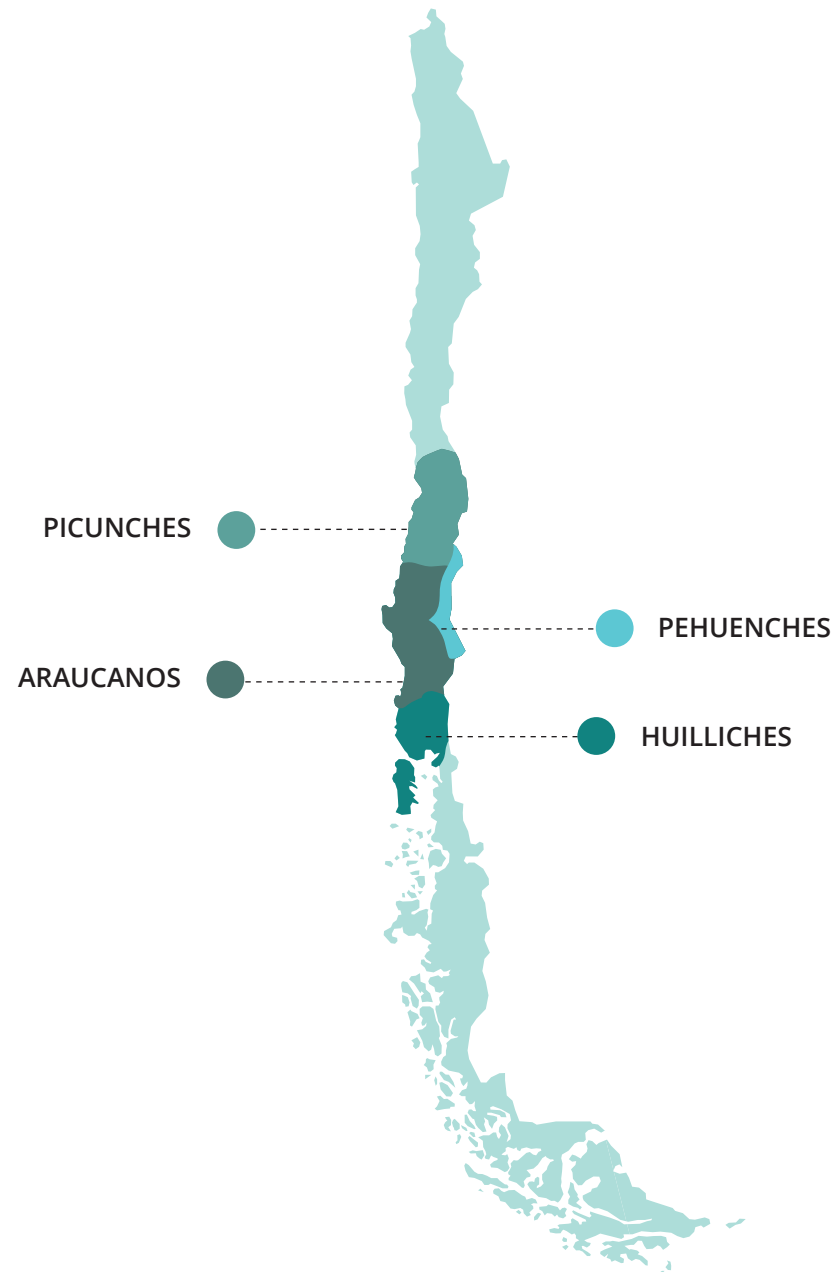
El patrimonio nacional y cultural que construye la identidad de Chile debe ser conservado y entregado a las generaciones próximas en el mejor estado posible, si es destruido se perderá para siempre, lo que conlleva a la destrucción de nuestras raíces, es decir, es posible una pérdida total de las costumbres, ritos y creencias de los pueblos originarios en Chile.

Cada uno de estos pueblos tienen elementos considerados patrimonios culturales, que son necesarios para el desarrollo y conservación de sus tradiciones, creencias, lenguas, entre otros. Para ayudar o favorecer la protección y conservación de estos bienes, es necesario que la población se eduque y tenga conocimiento de lo que es considerado como patrimonio, siendo una tarea tanto del ciudadano como del Estado. Es importante que la enseñanza de la protección y conservación del patrimonio en general comience desde la niñez, para crear una conciencia en ellos de la necesidad de cuidar y respetar su entorno, los elementos que los rodean y el planeta, logrando de esta forma una creación de hábitos positivos ante estos bienes tangible e intangibles.

EL PUEBLO MAPUCHE Y SU GALLINA COLLONCA

Uno de los pueblos originarios con mayor población en el país, son los Mapuches. Éstos antes de la llegada de los españoles, se encontraban en gran parte del sur de Chile, donde se dividían según su ubicación geográfica, desde el río Maule hasta los ríos Itata y Bío Bío se encontraban los *Picunches*, desde estos últimos hasta el río Toltén se ubicaban los *Araucanos*, después de ellos en la zona cordillerana desde Chillán hasta Antuco eran los *Pehuenches* y finalmente desde el río Toltén hasta el Golfo de Corcovado, incluyendo la Isla de Chiloé se les llamaba *Huilliches*. Actualmente se concentran principalmente en la regiones de la Araucanía y la Metropolitana, y en la región de Los Lagos y la del Bío Bío.

14

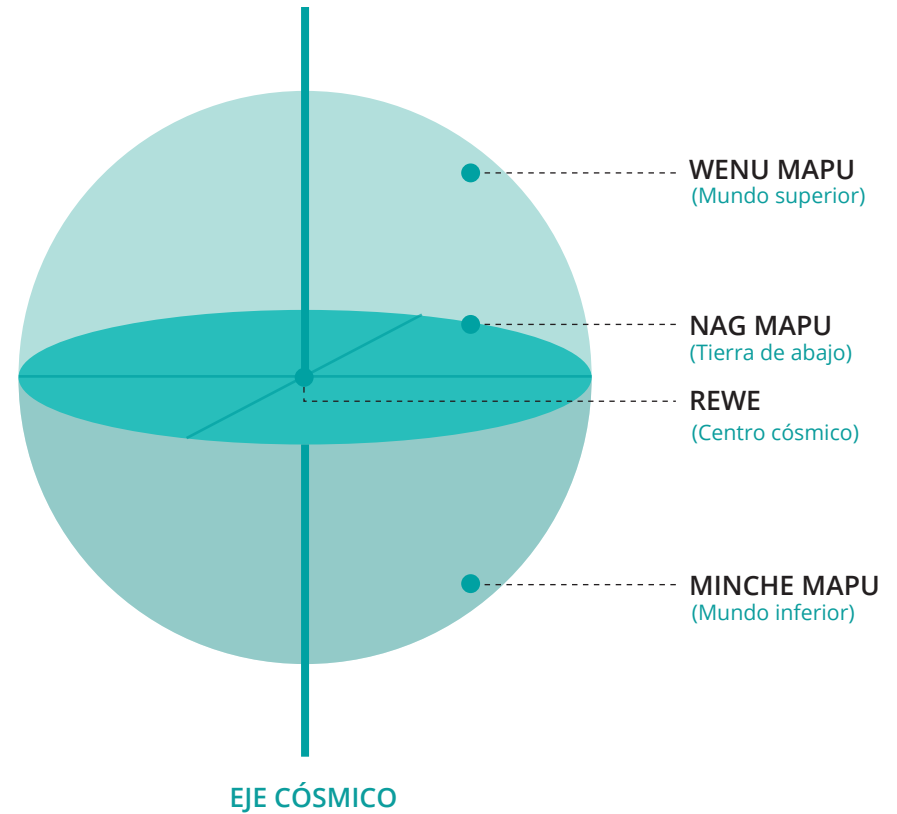


[Imagen 2]

Cosmovisión

Los Mapuches entienden su cosmos como una estructura simbólica dual y simétrica basada en parejas de oposición, en la que se encuentran una serie de niveles que se superponen verticalmente en el espacio, todos de forma cuadrada y de igual tamaño. Las principales o más importantes son: la plataforma más alta denominada *Wenu mapu* es el cielo, donde se encuentran los dioses creadores; la plataforma que está en medio *Nag mapu* es el mundo natural, el *Mapu* (Tierra), y la última *Minche mapu* es el infamundo, el infierno.

Los animales son una parte importante de la cosmovisión mapuche, donde se le da valor según el nivel (cielo - tierra - inframundo) al que esté ligado. Uno de ellos es la Gallina Mapuche, la cual se encuentra en el *Nag mapu* un ave que es trascendente en el desarrollo y continuidad de los mapuches y que se encuentra fuertemente vinculada con la *machi*.



[Imagen 3]

Otras especies nativas relacionadas con la cultura mapuche



Zorro Chilote



Pájaro Carpintero



Pájaro Chucao



Puma



Búho Nuco

[Imagen 4 -8]

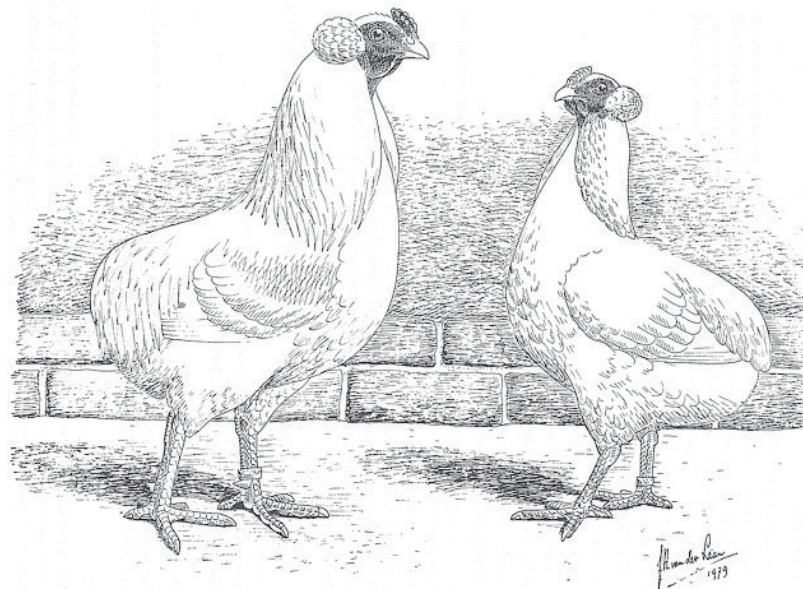
Historia de la gallina mapuche

En Chile existe una gran cantidad de flora y fauna endémica, es decir, que solo se pueden encontrar de forma natural en este país, como es el caso de la Gallina Mapuche o mal llamada Gallina Araucana, denominación que la restringe geográficamente solo al sector de la Araucanía. Esta gallina ha sido criada por el pueblo Mapuche desde antes de la llegada de los españoles, con un rol alimenticio como fuente de huevos y carne, económico, y como símbolo religioso y cultural. Para la mantención de las características de esta gallina durante el tiempo se ha debido mantener una selección antrópica, evitando la cruce con gallinas comunes. “De hecho, hay registros históricos que dan cuenta que el cacique Quiñenaó prefería las Gallinas Colloncas porque escapaban mejor del zorro por no tener cola” (Castelló (1924) citado en: Alcalde (2016), p.135)

16

“La Gallina Mapuche fue dada a conocer al mundo científico en 1921 por Don Salvador Castelló en el Primer Congreso Mundial de Avicultura en La Haya, Holanda. Conocida por él durante su visita a la Feria Internacional de Santiago en 1914.” (Alcalde, 2016, p. 136)

Castelló dió a conocer estas aves como Gallinas Araucanas, las cuales eran de la especie “colloncas con aretes” de Rubén Campos (conocido avicultor de la época), que provenían de la mezcla de los dos subtipos de Gallinas Mapuches descritos anteriormente. A partir de esta primera exposición, la Gallina Mapuche provocó un gran interés entre los científicos por sus características tan particulares, por lo cual fue llevada a países como Inglaterra y Estados Unidos donde se crearon nuevos clubes de criaderos, basando sus estándares en este tipo.



[Imagen 9]

En cada uno de estos puntos donde ahora se podía encontrar la Gallina Mapuche, se les hicieron cruces con diferentes especie para “mejorar” a esta, procurando solo mantener las características principales que distinguen a la Gallina Mapuche (cualquiera de las tres subespecies), por lo que con el transcurso del tiempo su conservación se vió amenazada.

A partir del 2006, año en el que se llevó a cabo en Chile el Seminario Internacional “Revalorización y Recuperación de la Gallina del Huevo Azul”, donde se reunieron importantes actores del tema, que reconocieron la urgencia que existía en resguardar y valorar a la Gallina Mapuche desde una perspectiva valórica. “De esta manera, y considerando que la Gallina Mapuche representa un patrimonio de los pueblos al servicio de la humanidad, corresponde su resguardo, no tan sólo al pueblo Mapuche, sino que a la sociedad en su conjunto.” (Montero y Moya, 2007, p. 49)

En la actualidad el estado de conservación de la Gallina Mapuche ha ido mejorando, por el interés de variados actores, como asociaciones, criadores independientes y la misma etnia Mapuche, que buscan continuar con la revalorización de esta ave e intentar purificar la raza, obteniendo un animal lo más parecido a su origen. Uno de estos casos es la creación de la Asociación de Criadores de Gallinas Indígenas de Chile (ASOGICH), formado en septiembre del 2016, con el fin de determinar los estándares a los que se quiere llegar con la Gallina Mapuche y ser una especie de guía para el resto.

Características de la Gallina Mapuche

Dentro de la clasificación de gallinas mapuches, se encuentran 3 subtipos de gallinas, la Collonca que es aquella de tamaño más pequeño, sin cola, sus patas verdosas y sin plumas y coloca huevos azules. La Quetro tiene características y tamaño normal, como una gallina chilena común, pero lo que la hace distinta es que presenta sus patas verdosas y una especie de arete a la altura de sus ojos por ambos lados, como se ve en la imagen 10 y 11.

A partir de la mezcla de estas dos gallinas antes mencionadas nace la especie Collonca de Aretes, la cual presenta características de ambas, como la falta de cola, las patas verdosas sin plumas y los aretes a la altura de sus ojos, como se puede observar en la imagen 12 y 13.

A partir del Seminario "Revalorización y Recuperación de la Gallina del Huevo Azul", se determinaron los estándares de la gallina collonca que son los siguientes:

- Un tamaño mediano a pequeño, con un peso promedio del gallo de 2,7kg y la Gallina de 2,2 kg.
- Cresta tipo triple o arvejada, se acepta también la cresta simple, siempre que sea pequeña.
- El color de sus tarsos es de color verdoso, sin presencia de plumas.
- Su plumaje no tiene un color determinado, pero se pueden encontrar varios ejemplares barrados blanco y negro, plumajes azules con el cuello negro, entre otros.
- Su huevo color celeste verdoso, una de las características más importantes.



Imagen 10 - Quetro



Imagen 11 - Collonca



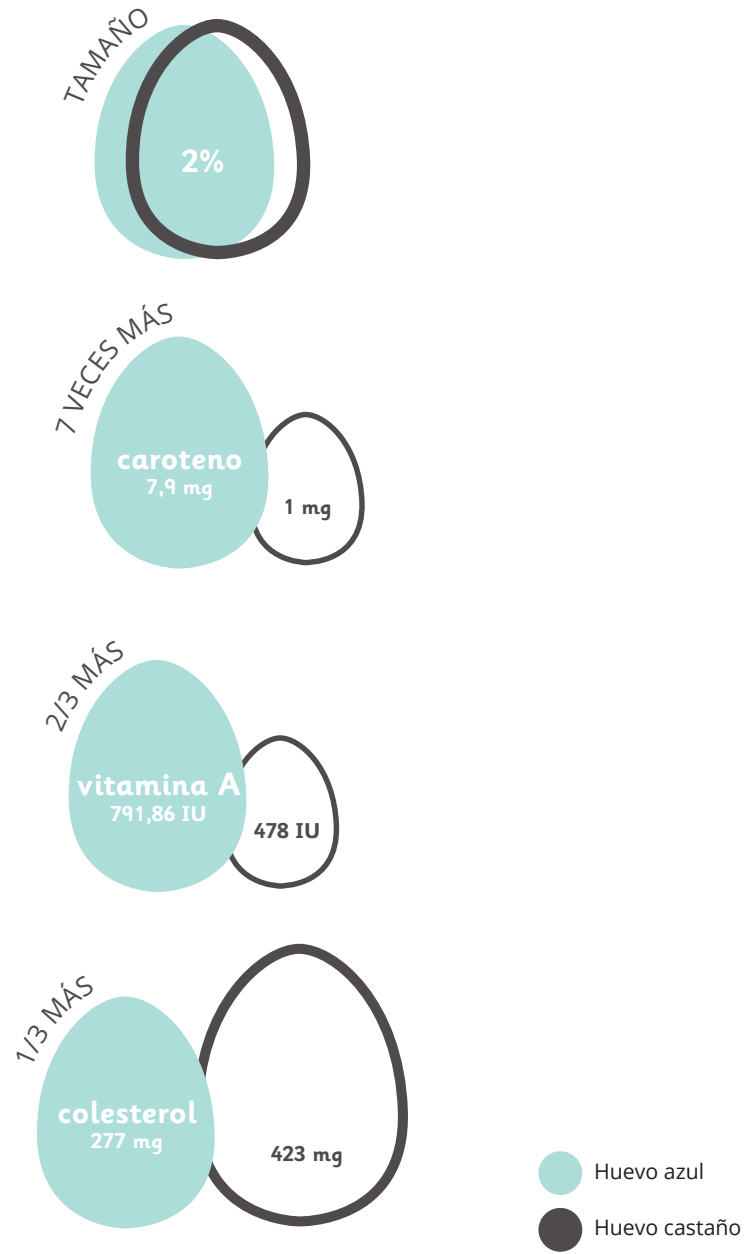
Imagen 12 y 13 - Collonca de Aretes

El huevo azul

El huevo azul lo pone principalmente las Colloncas, siendo igualmente posible encontrarlos en los nidos de las Quetro o Colloncas de Aretes, pero en un menor porcentaje. Este huevo se distingue por su coloración celeste verdoso, intensidad que irá variando según el tiempo entre cada postura (entre más tiempo exista entre cada postura, el color será de un celeste más intenso), esto se debe a "una enzima que se secreta en la parte distal del oviducto, que transforma la hemoglobina en biliverdina, pigmento que se incorpora al huevo al formarse la cáscara." (Montero y Moya, 2007, p. 51)

Además presenta una cáscara 0,06 mm más gruesa que la de un huevo castaño industrial, lo que le permite tener mayor resistencia a la compresión, y mantenerse fresco por más tiempo, ya que la pérdida de agua más lenta, por lo que su envejecimiento se retrasa. En su interior se presenta una yema de color amarillo intenso, lo que significa que tiene una mayor concentración de carotenos y es altamente deseado por los consumidores. "En términos del sabor, se identifica que bajo sistemas tradicionales de producción el huevo presenta un mejor sabor, asociado probablemente al tipo de alimentación." (Montero y Moya, 2007, p. 53)

Imagen 14.
Comparación huevo azul y huevo castaño industrial.



Nota, Recuperado de huevosazules.
wordpress.com (s.f.).

Crianza y ambiente de la Gallina Collonca

Desde sus inicios el pueblo Mapuche ha utilizado el sistema de producción artesanal para la crianza de las Gallinas Mapuches, dicho sistema se mantiene hasta la actualidad. Los productores que son parte de la Asociación de Criadores de Gallinas Indígenas de Chile (ASOGICH) lo han considerado como una parte importante de la conservación de esta raza. La producción artesanal consiste en una baja inversión y uso de tecnología básica, donde las aves se encuentran de forma libre dentro de un terreno de gran extensión, con un gallinero en el que pueden colocar sus huevos o protegerse durante la noche y periodos de invierno. Su alimentación se caracteriza por ser lo más natural posible, basándose en alimentos como el maíz, trigo, pasto y algunos insectos que encuentran en la misma tierra, este tipo de alimentación que asegura en parte la buena calidad y sabor del huevo. Con respecto a la reproducción, las gallinas ponen generalmente un huevo diario al momento de ver el sol salir dentro del gallinero, y en los periodos de invierno, el frío produce en ellas que no se reproduzcan.

20



[Imagen 15]
Gallinero - Gallo collonco

Importancia de la gallina collonca en la cultura mapuche

Es en el *Nag mapu* donde existen un conjunto de simbolismos que se concentran en la/el *machi*, que es:

la máxima autoridad espiritual, la mediadora entre el mundo natural y sobrenatural. Dirige rituales como el *machitún*, *ülutun*, *nguillatún* y *pewutún*. Éste último es para diagnosticar un enfermo y lo hace comunicándose con las divinidades a través de oraciones y cantos al ritmo del *kultrün*, las que terminan en un trance en el que la *machi* transmitirá los mensajes revelados por los dioses. De ellos también recibe las hierbas medicinales que utilizará con el enfermo.(Fundación futuro, s.f.)

Mediante el *perimontu* (visiones) se le revela al hombre/mujer el llamado de ser *machi*, y es mediante esta misma vía y los sueños cómo se comunica con las Gallinas Colloncas, las cuales significan símbolo de protección y son quienes les entregan noticias del futuro, tanto cercano como lejano a la *machi*, además de ser sus compañeras de vida, que les entrega protección ante algún peligro o espíritu maligno. El *machi* José Luis Nahuelcura relata que

“la gallina collonca escogida como compañera por la machi, posee parte de su espíritu, enfermando o muriendo en lugar de ella, es la forma en al que se protege de cualquier espíritu malo o enfermedad que pueda afectarla” (Entrevista a José Luis Nahuelcura)

Por todo lo expuesto anteriormente se entiende que la Gallina Collonca es más que un alimento, o parte de la economía dentro de la cultura Mapuche. Esta ave históricamente ha sido considerada por los mapuches como sagrada, y en específico la Gallina Collonca, la cual es utilizada en diferentes rogativas como el *nguillatun* donde dependiendo lo que se quiera pedir es la gallina que se entrega como ofrenda, “gallinas negras para pedir agua en tiempos de sequía, café clara o amarilla para tener sol, y para pedir paz y terminar guerras y disputas: una gallina blanca”, derramando parte de su sangre en el *guillatuwe*, territorio donde se lleva a cabo la ceremonia y la otra parte es ingerida con agua entre los asistentes.(Aguas y Clavería, 2009, p. 27). También es parte de los *machitun*, que es “una ceremonia de ancestro remoto destinada a sanar a los enfermos del ‘mal’ que le han provocado ‘espíritus malignos’”.(Gutiérrez, 1985, p 99). En el cual el animal muestra signos o símbolos de desgracias si esta se desplaza en círculos concéntricos.



[Imagen 16]
Machi José Luis Nahuelcura

La existencia de proyectos desarrollados con anterioridad por la Fundación para la Innovación Agraria (FIA) como los siguientes:

-“Gallinas de huevos azules: selección, manejo herbal y comercialización, en sistemas campesinos e indígenas del sur de Chile”.

-“Pastoreo herbal para la producción de gallinas mapuche”.

-“Gallina Mapuche productora de Huevos Azules”.

Por parte del Instituto de Nutrición y Tecnología de los Alimentos (INTA):

-“Rescate y revalorización de la gallina araucana”.

Proyectos realizados con la intención de revalorizar la Gallina Collonca y su huevo, como un animal especial, único y con gran significancia dentro de uno de nuestros pueblos originarios, que tuvieron buenos resultados en la intención de aumentar la cantidad de ejemplares en el país, pero no en el objetivo de revalorizar y darlo a conocer, esto debido a que todos los proyectos se llevaron a cabo en la misma zona donde se crían y no donde el conocimiento de esta especie es pobre. A partir de lo dicho anteriormente se indica la necesidad de transmitir y enseñar este patrimonio cultural a la población chilena que no tiene conocimiento de su existencia o su trascendencia.

EDUCACIÓN BÁSICA CHILENA Y PATRIMONIO

Actualmente la enseñanza del patrimonio cultural en el primer ciclo de la educación básica se mantiene de forma aislada dentro del currículum oficial del sistema educacional chileno, con su presencia en algunas disciplinas donde se trata de dar una visión integral.

“La vinculación de la educación patrimonial con los Objetivos Fundamentales Transversales (OFT) permite apuntar a una formación integral de los estudiantes, contribuyendo al crecimiento y autoafirmación, afianzando una formación ético-valórica, con un pensamiento más creativo y crítico”(Ibarra y Ramírez, s.f.).

La enseñanza de forma transversal del patrimonio, busca garantizar de manera correcta la transmisión del conocimiento entre generaciones, logrando a la vez una educación menos sistemática dentro del aula, donde los niños sean capaces de hacer conexiones y relaciones entre toda la información que captan en cada materia.

Los beneficios de enseñar sobre el patrimonio son que la sociedad puede promover la apropiación de lo que ha ido formando nuestra cultura, y mejorar el autoestima comunitario al entender que la interculturalidad con nuestros pueblos originarios enriquece a ambas partes.

Tabla 1.
Presencia de contenido de patrimonio en el actual marco curricular chileno.

	ENSEÑANZA BÁSICA								ENSEÑANZA MEDIA				OFV	CMO	Pro. con Ajustes	Pro. sin Ajustes
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4				
Lenguaje																
Matemáticas																
Inglés																
Historia / Comprensión del medio																
Ciencias Naturales/ Biología/ Física/ Química																
Artes Musicales																
Educación Artística																
Educación Tecnológica																
Educación Física																
Lengua Indígena																

Nota, Recuperado de Educando en el Patrimonio: hacia el fortalecimiento de la identidad cultural (s.f.).

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Los niños adquieren e interiorizan el conocimiento, como por ejemplo de los patrimonios chilenos, a través de variadas formas dependiendo de la etapa cognitiva y de desarrollo en la que se encuentren. También se debe tener en consideración que la aplicación de cada una de estas teorías se verán influenciadas por el contexto en el que se lleven a cabo, generando la elaboración de nuevas estrategias de aprendizaje que se acomoden de mejor forma a cada situación.

Desde el punto de vista de la psicología se pueden distinguir dos grandes enfoques: el enfoque conductista y el enfoque cognitivista.

24 Enfoque Conductista

La teoría conductista de F. B. Skinner explica la conducta voluntaria del cuerpo en relación con el medio ambiente, mediante un método experimental, es decir que ante un estímulo, se puede tener una respuesta voluntaria, que puede ser reforzada de manera positiva o negativa, fortaleciendo o debilitando la acción, denominada como conducta operante. Se considera al alumno como un sujeto activo, que busca generar cambios en su medio.

Las críticas al conductismo se basan en el hecho de que los determinados tipos de aprendizaje sólo proporcionan información de tipo cuantitativa y no permite conocer qué es lo que está pasando en el interior de la persona ni los procesos que pueden facilitar el aprendizaje.

Enfoque Cognitivista

El mayor exponente de las teorías cognitivas es el Constructivismo destacándose el famoso psicólogo Jean Piaget. La corriente del

constructivismo se define como una manera determinada de entender y explicar las formas en que aprendemos, poniendo énfasis en el aprendiz quien es el encargado de su propio aprendizaje. La información que recibe una persona, ya sea de un profesor o de la naturaleza, la interpreta a su manera debido a que este proceso dependerá de sus conocimientos previos. Existe una especie de encaje entre la información nueva que se está recibiendo y las estructuras de ideas que ya tiene formadas, es decir, los esquemas se están reestructurando continuamente. "Jean Piaget sostiene que un esquema es una estructura mental concreta que puede ser transportada y sistematizada. Un esquema puede generarse en muchos grados diferentes de abstracción". (Regader, s.f.).

La primera especie de esquema que se forma en la niñez es el del "objeto permanente" que le da la facultad al niño de hacer referencia a objetos que no se encuentran dentro de su alcance. El segundo esquema que se forma es el del "tipos de objetos" que le permite al niño identificar los objetos y clasificarlos. Además de una reestructuración de los esquemas a nivel mental, también se genera una adaptación de los nuevos esquemas. Existen dos tipos de adaptación: la asimilación y la adaptación.

Asimilación: Hace referencia a la manera en que la mente recibe un estímulo externo en base a las leyes de organización ya existentes.

Adaptación: A diferencia del tipo anterior, involucra un cambio en la organización ya existente en respuesta a la exigencia del estímulo.

Equilibración: es el equilibrio entre los dos tipos anteriores. Necesario para que empiece un nuevo ciclo de asimilación. Es a partir de esto donde encontramos lo que Ausbel (s.f.) denomina como aprendizaje significativo, el cual

ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsuntor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. (p.2)

MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico facilita la objetivación por parte del niño, mediante la representación de la realidad lo más parecido a esto. Según Ogalde Careaga "...son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimula la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores"(Ogalde y Bardavid, 1997, p.19). Su finalidad principal es facilitar la percepción y la comprensión de los conceptos o hechos que se le están exponiendo al niño, por lo tanto favorece el aprendizaje y su retención, promoviendo la estimulación de los sentidos y la imaginación, permitiendo una aprendizaje significativo. Los porcentajes de retención de información varían entre un 10% sólo cuando se lee algo, y un 90% cuando se oye y luego se realiza una acción relacionada con lo primero.

Para que el material que se use sea eficaz, debe:

- 1-. Ser adecuado al asunto de la clase.
- 2-. Ser de fácil aprehensión y manejo.
- 3-. Estar en perfectas condiciones de funcionamiento.

Según Morales (2012) el material didáctico se clasifica en:

- a) Materiales tipo modelo o maqueta
- b) Materiales según el órgano receptor
- c) Materiales audiovisuales

Material tipo modelo o maqueta

"Una maqueta es la reproducción física a escala, en tres dimensiones, por lo general en

tamaño reducido de algo real o ficticio." (Morales, 2012, p.23). Este tipo de representación es utilizado con alumnos que tienen dificultades para comprender las características constructivas.

Material según el órgano receptor

El estilo de aprendizaje según la etapa de desarrollo en que se encuentre el aprendiz es importante. Estilo de aprendizaje definido por la Escuela de Programación como "la manera preferida que cada uno tiene de captar, recordar, imaginar o enseñar un contenido determinado" (Educar Chile ,2005). Se divide en tres tipos: auditivo, visual y kinestésico.

Auditivo: aquellos aprendices que les predomina el sentido auditivo, se les facilita el escuchar una información o una lección y luego repetirla con sus palabras.

Visual: en estas personas predomina el sentido visual, por lo que su aprendizaje es más eficiente viendo diapositivas o apuntes que puedan repasar, ya que recuerdan de mejor forma lo que han leído que lo que han escuchado.

Kinestésico: el sentido predominante es el tacto, por lo que aprenden de mejor forma a través de las sensaciones, ya que recuerdan de mejor manera lo que hacen en vez de lo que ven o escuchan.

Ninguno es mejor que otro, solo que según la etapa de desarrollo del aprendizaje a cierta edad se facilita el aprender a través de cierto canal, además que no son excluyentes entre sí.

JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

26

El juego es una actividad que el humano realiza durante toda su vida, mediante la cual en su niñez le permite lograr madurar, crecer y volverse más seguros, es decir, es un modo de aprender. El juego va cambiando junto a la persona, ya que este va adquiriendo nuevos significados, la persona desarrolla un lenguaje y una simbolización distinta a la de su niñez.

La estrategia pedagógica se entiende como un conjunto de directrices a seguir en un proceso educativo, relacionado con los objetivos que se pretenden lograr y que tiene en consideración recursos, actividades y la interacción entre educador y educando.

El juego como actividad social, según Lev S. Vigotsky, señala que a través del juego simbólico, se da la capacidad de imaginación y representación simbólica de la realidad, mediante la interacción del niño con su entorno y donde convierte objetos en otros a través de su imaginación, dándole un nuevo significado, por ejemplo cuando ocupan un palo como varita mágica.

Molina (2003) señala que se pueden desarrollar las siguientes capacidades mediante un material lúdico:

- **Desarrollo motor (físico):** mediante el juego el niño se mantiene activo y ejercita su musculatura, favoreciendo el control postural y el conocimiento del propio cuerpo.

- **Desarrollo psicológico:** es a través del juego que el niño libera sus tensiones internas y favorece la formación de una personalidad equilibrada.

- **Desarrollo mental:** la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la creatividad y la imaginación, así como también la inteligencia y la mejora del rendimiento escolar.

- **Desarrollo social:** el juego da paso a la socialización del niño, mediante la actividad lúdica va generando su independencia. Los juegos cooperativos lo llevan a pensar en el resto y no solo en él, aceptando sus actitudes y las propuestas de los demás.

- **Desarrollo del lenguaje:** en un juego grupal necesitan comunicarse con el resto de los participantes y así expresar su idea, permitiendo su desarrollo lingüístico. Acompañado muchas veces del lenguaje corporal y gestual para una mejor interacción con el resto. (Viciara, (s.f.) citado en: Ruíz, García, Gutierrez, et al. (2003), p. 38)

Jean Piaget clasifica el juego en cuatro tipos de categorías atendiendo la evolución cognitiva: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

Juego funcional o de acción

Este tipo de juego se da durante los dos primeros años de vida, periodo en el que aún no se hace presente la capacidad de representación ni el pensamiento simbólico.

Son acciones que el niño realiza sobre su mismo cuerpo u objetos, sin la presencia de simbolismos, carecen de normas internas, por lo que se lleva a cabo sólo por el placer que produce la acción.

La mayoría de las acciones realizadas en estos dos primeros años, son realizadas de forma solitaria o relacionadas con los adultos, ya que son estos últimos quienes tienen la capacidad para adaptarse al juego del niño, y entender las señales que los niños presentan. "El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, es posible detectarlo en la vida adulta, es decir, después de los dos años este juego no desaparece sólo se hace menos recurrente". (Martinez (s.f) citado en: Moreno (2002), p. 41).

Juego de construcción

Dentro de esta clasificación se encuentran todas las actividades donde se utiliza un objeto o varios para crear algo nuevo, por lo que no es un tipo de juego que se enmarque solo en un periodo, sino que va evolucionando junto a la persona.

Juego simbólico

También conocido como representacional o sociodramático, surge a partir de los 2 años junto al desarrollo de la capacidad de representación, y predomina hasta los 7 años, periodo en el que el proceso de "asimilación y acomodación" se dan continuamente.

El juego simbólico puede tener carácter individual o grupal, variando igual que su complejidad con el paso del tiempo. Esto se

Esto se ve reflejado en los tipos de representaciones que hace el niño simulando un aspecto de la realidad, simulaciones que deben tener un orden lógico como sus acciones habituales.

Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. (...) a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guión, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad (Martinez (s.f) citado en: Moreno (2002), p. 41).

Juego de reglas

A partir de los 7 años comienzan a hacerse más comunes los juegos sociales, donde el infante debe ser capaz de conocer, asumir y respetar las reglas del juego para no tener mayores interferencias en la actividad. A medida que la edad avanza, la manera de entender las normas genera una mayor estructuración normativa del juego y un mejor desarrollo, logrando mantener mejores interacciones y relaciones entre sus participantes.

Tabla 1.
Tipos de juegos que corresponden por edad con respecto al desarrollo cognitivo.

ETAPA	CARACTERÍSTICAS DE ETAPA	TIPO DE JUEGO
Sensoriomotora (0-2 años)	El niño se relaciona con su entorno sólo mediante las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interactuar con ellas. Objeto que no ven, no existe.	Funcional / Construcción
Preoperacional (2-6/7 años)	Etapa que se caracteriza por el egocentrismo y la fantasía. Son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos a los que tienen.	Simbólico / Construcción
Operaciones concretas (6/7-11 años)	Comienzan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, con una complejidad acorde a los años. Entienden que las acciones tienen causa y efecto.	Reglado / Construcción
Operaciones formales (desde los 11 años)	El niño adquiere un pensamiento más abstracto y conceptual, aplicando el razonamiento en sus situaciones cotidianas.	Reglado / Construcción

Nota, Elaboración propia (2018).



[Imagen 17]
Parque Nacional Conguillío

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Contenido

Oportunidad de diseño
Formulación
Carácter del proyecto
Contexto y usuario
Referentes y antecedentes

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Palabras claves: *gallina collonca - patrimonio nacional - conservación - material didáctico*

La oportunidad de diseño surge a partir de la visita a la zona centro sur de Chile donde se concentra la población de la Gallina Mapuche (Gallina Collonca) y su huevo de color azul, el cual se vendía sin poner en valor sus características y su origen, ya que el producto era entregado en una bolsa o cajas reutilizadas, sin ningún detalle sobre la significancia de la especie dentro de la cultura Mapuche, siendo parte importante de su cultura, religión, economía y alimentación, y de la cual la población chilena en su mayoría desconoce su existencia y trascendencia.

30 Además de la cruce indiscriminada con especies ponedoras, desconociendo que es una especie nativa en peligro de conservación. Todo esto se debe a que los proyectos ya desarrollados no han logrado revalorizar la especie como ser único en el mundo, siendo que en el extranjero existen clubes que se dedican a su crianza y exposición, y su huevo se vende incluso como alimento gourmet.

A partir de esto es que nace la necesidad de enseñar y favorecer la conservación de esta especie, dirigiendo el proyecto a los niños, y así poder generar desde pequeños una conciencia de cuidado del medio ambiente y de las especies que viven en él, que en conjunto generan parte de la identidad del país.



FORMULACIÓN

Qué

Material interactivo sobre la Gallina Collonca y su importancia cultural que tiene dentro del pueblo mapuche, destacando sus características.

Por qué

Es una especie única en el mundo y trascendente en las creencias del pueblo mapuche, donde su pérdida, puede afectar de manera grave las tradiciones de este pueblo originario.

Para qué

Contribuir con la toma de conciencia y recuperación del patrimonio cultural y la significancia que tiene la Gallina Mapuche, favoreciendo su conservación

Objetivo general

Promover y difundir la especie de la Gallina Collonca y su huevo como patrimonio cultural para aportar en su revalorización y conservación.

Objetivos específicos

- 1-. Generar conocimiento de la Gallina collonca en la población chilena.
- 2-. Rescatar la Gallina Collonca como patrimonio del pueblo mapuche.
- 3-. Revalorizar la Gallina Collonca como especie nativa de Chile.

Indicadores verificables

Mediante una rúbrica o lista de cotejo se podrá conocer el nivel de dominio del conocimiento que tiene la población chilena con respecto a los siguientes indicadores.

(1)

- Reconoce las características morfológicas de la Gallina Collonca.
- Logra identificar la zona geográfica donde se concentra la población de esta especie.
- Identifica la Gallina Collonca como única raza que pone huevos azules en Chile.

(2)

- Conoce algún animal depredador de la Gallina Collonca.
- Conoce la relación mitológica entre la machi y la Gallina Collonca.
- Conoce los rituales y ceremonias Mapuches en las que es parte la Gallina Collonca.

(3)

- Identifica la Gallina Collonca como especie en peligro de conservación.
- Reconoce que la cruce de la Gallina Collonca con especies extranjeras genera la pérdida de la raza pura.

CARÁCTER DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto es rescatar, dar visibilidad y difundir el patrimonio cultural que es la Gallina Collonca, buscando cautivar en primera instancia a niños de educación básica, favoreciendo la conservación de la especie. En segunda instancia a los padres y profesores que se informarán a través de lo que les cuenten sus hijos y alumnos, y de alguna forma contribuyendo en la economía de los mapuches por el mayor consumo de su huevo azul.

El material desarrollado es el resultado de un proceso de diseño planificado con el fin de cumplir los objetivos definidos. Busca mediante ilustraciones y objetos sensoriales, exponer y poner en valor las características particulares de la Gallina Collonca con lo que respecta a su morfología y su huevo azul, único en el mundo, además de ser una especie altamente adaptable a las condiciones ambientales en la que se le críe, y que tiene una alta carga simbólica para la *machi* y la comunidad Mapuche, siendo compañía y protección de esta autoridad y elemento esencial para el *Nguillatún*, que la hacen una especie muy valorada en el pueblo originario. El proyecto busca generar conciencia en la población chilena de la importancia que tiene esta gallina como patrimonio cultural y para el desarrollo de la comunidad Mapuche, y así revalorizar y conservar la especie, conociéndola, cuidando su entorno natural y permitiendo que las próximas generaciones de todo Chile también puedan ver y conocer una especie única en el mundo.

Todo esto se enmarca en la necesidad y la intención de varios actores importantes relacionados con la Gallina Mapuche en lograr su purificación, llegando a una gallina lo más parecida a lo que los mapuches desde un inicio criaban, ya que a través del tiempo esta ave se fue mezclando con otras razas para que fuese una mejor ponedora o tuviese más carne para su venta, sin tener en cuenta que la Collonca llegó a un punto crítico donde casi desaparece.

Lo anteriormente dicho es desarrollado mediante elementos que utilizan la ilustración y materiales nobles como la madera, como modo de representar todo lo que significa esta gallina y su potencial cultural, permitiendo entregar estos materiales a los niños quienes se encuentran en una etapa precisa para la enseñanza de la conservación de nuestra naturaleza, tanto la fauna como la flora, ya que es en 2^a básico, según los planes curriculares de la enseñanza básica, donde existe el primer punto de contacto entre los niños y los pueblos originarios. Invitando a los niños a que se sumerjan en este mundo asombroso de los mapuches con sus mitos, leyendas y simbologías.



[Imagen 18]

CONTEXTO Y USUARIO

Usuario

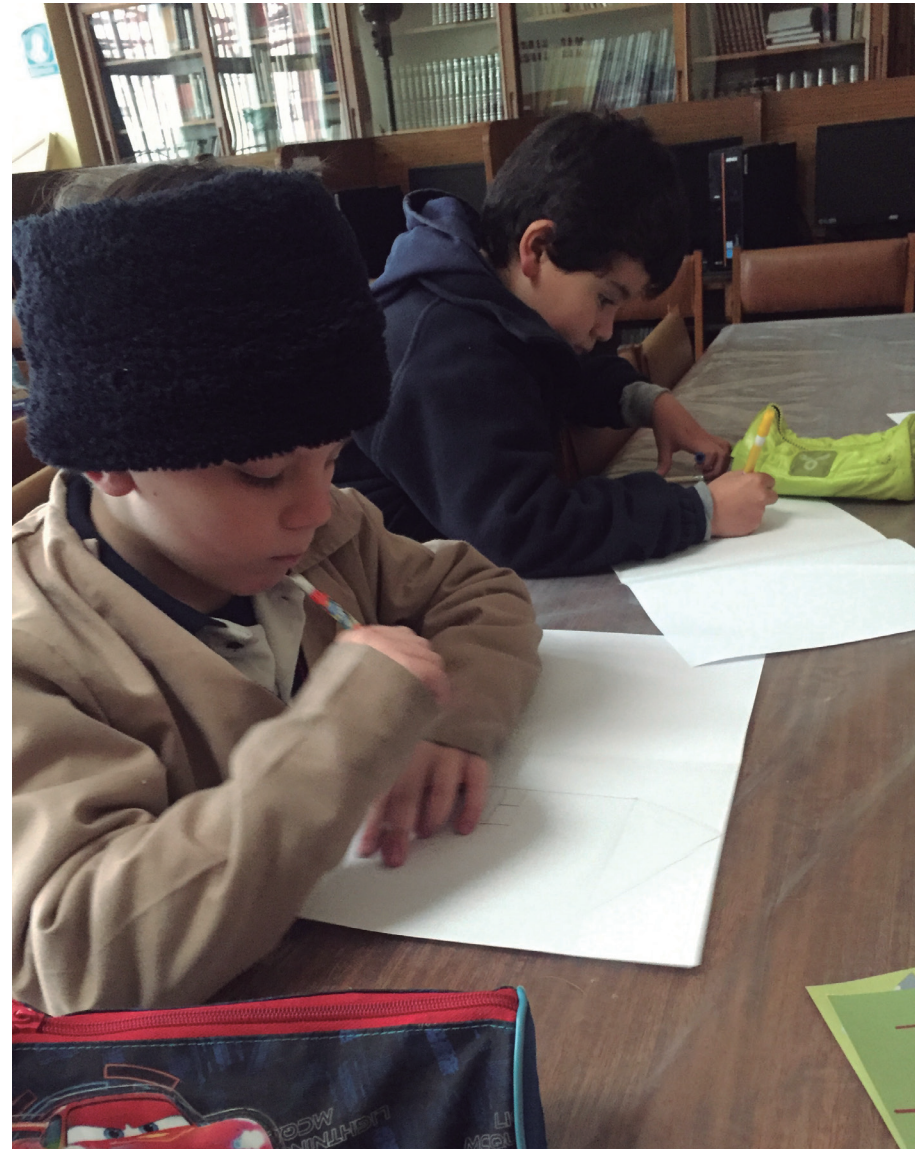
Los usuarios finales a los que va enfocado el producto son los niños de 2º básico, sus padres y profesores. Se busca que los niños conozcan un poco más de este pueblo originario, reconociendo una especie tan importante para ellos y que además el material permita un refuerzo de lo aprendido con sus profesores en el aula.

I. Niños

El usuario principal son niños y niñas entre 7 y 8 años, periodo en que su aprendizaje es más significativo mediante el juego y la experiencia, siendo una etapa decisiva para consolidar la base de su desarrollo como persona. De los 6 a los 11 años se llevan a cabo las tres bases del desarrollo: aprender, jugar y descubrirse. Estos niños se ven interesados por conocer y descubrir la naturaleza, con su flora y fauna correspondiente. Les gusta aprender escuchando a sus mayores y a la vez utilizando sus otros sentidos al manipular diferentes materiales que complementan lo que están oyendo. En este periodo su lectura ya es autónoma donde solo les falta perfeccionar su ritmo, y se ven bastante interesados en leer cosas nuevas y compartirlas con sus pares y padres.

II. Profesores y padres

El usuario secundario son los profesores y los padres de los niños, ya que son ellos quienes dentro del aula o el hogar guían el uso del material. Son los adultos quienes pueden leer el libro para que los niños escuchen y aprendan sobre la gallina, para después divertirse jugando con ella y el resto de los personajes que la acompañan.



[Imagen 19]

Contexto

El producto se enmarca en más de un contexto, ya que su utilización se puede dar tanto en la casa de cada niño con sus padres, como en las aulas como material de apoyo con el cual el profesor pueda profundizar en la materia de los pueblos originarios, logrando en los dos casos que los infantes aprendan de este patrimonio chileno, favoreciendo su conservación.

En Chile según el currículum nacional de educación del MINEDUC, el primer contacto que tienen los niños de educación básica con los pueblos originarios de Chile es en 2° básico, donde cada niño tiene entre 7 y 8 años, y aprenden el nombre de cada pueblo, su ubicación distinguiendo zonas norte, centro y sur de Chile, sus modos de vida y cómo estos se veían afectados por su entorno.

Por lo que el diseño de este material pedagógico de apoyo para enseñar un animal trascendental en la cultura mapuche y su relación con su entorno, favorece la identificación y comprensión de aspectos importantes de aquel animal. Está pensado para ser utilizado en la sala de clases reforzando y profundizando el conocimiento de este tema mediante el juego, o como un producto que divierta y enseñe al niño que lo utiliza en el hogar, teniendo siempre como objetivo que se rescate como patrimonio cultural, se revalorice y se adquiera conocimiento por parte de los niños principalmente, cooperando con la conservación de la Gallina Collonca.

ANTECEDENTES Y REFERENTES

Antecedentes



Travesía Silvestre

Juego de tablero educativo que contextualiza contenido del currículum en temas de ecología y medio ambiente correspondiente al curso de 6° básico. La dinámica del tablero y tarjetas logra mostrar la realidad y obstáculos que tiene cada especie en su vida, y que así los niños valoren el patrimonio natural. El juego nació a partir del proyecto "Conozcamos nuestra fauna" del Fondo de Protección Ambiental 2009 del ministerio del medio ambiente.

Autores: Nicolás Gálvez y Pablo Gutiérrez.



Aukantuwe

Serie de juegos articulados de madera, que representan personajes de relatos míticos de la tradición chilena: el ave Alicanto, el Torito de Caliboro y los delfines Selknam. Acompañados con un libro ilustrado con las historias, donde se busca incentivar la lectura infantil y el rescate de la tradición indígena.

Autores: Paola Goldshmidt y Francisco Vargas.



Memorice especies nativas e invasoras

proyecto que busca controlar el ingreso de especies exóticas invasoras, haciendo parte a los niños mediante el juego (memorice), para que sepan identificar las especies desde pequeños, generando en ellos conciencia de la existencia de especies que amenazan el hábitat y vida de las especies nativas de Chile.

Autores: MMA, CONAF, SAG, Ilustre Municipalidad de Juan Fernández.

Otros antecedentes



Libro Horacio y los tesoros del Tamarugal



Memorice de Chile "Flora, fauna y personajes"

Referentes



Salvaje

Juegos de madera articulados, que buscan promover la flora y fauna chilena para que los niños se sientan parte de un territorio, y así promover el respeto y cuidado de nuestro planeta.

Desde lo material

Material noble utilizado para la confección de las piezas



Caja de huevo

Caja de huevo con capacidad para 12 unidades, con medidas principales de 30 x 10 cm.

Desde lo formal

Forma icónica evocada en la forma y dimensiones del packaging.



Libro El monito del monte

Libro ilustrado que busca combinar tradiciones, herencia cultural y contemporaneidad.

Desde lo formal

Medio para enseñar sobre una especie, donde los niños serán capaces de aprender y reconocer el animal.

Desde el estilo gráfico

Ilustraciones donde se destaca el animal con sus detalles y se usa un fondo tenue.

Otros referentes



Ludattica, juego de cartas ilustradas

Desde el estilo gráfico

Ilustraciones que destacan sobre un fondo que contextualiza pero no quita la atención del personaje principal.



[Imagen 28]
Parque Villarrica

DESARROLLO DEL PROYECTO

Contenido

Plan de desarrollo del Proyecto
Estudio y observación
Requerimientos
Decisiones de diseño

PLAN DE DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el desarrollo del proyecto fue necesario organizar y separar en etapas según la prioridad de cada parte que lo conforma. Se dividió en el relato y las ilustraciones que son parte del libro, y la dinámica con sus elementos que son parte del juego.

El desarrollo de cada parte del proyecto se fue haciendo de manera paralela en lo posible con las otras partes, para así mantener una unificación de las partes.

40

Relato e ilustraciones

Dinámica



Levantamiento de información

- Visita a lugares de crianza de la gallina para conocer características.
- Búsqueda de relatos mitológicos y leyendas del pueblo Mapuche sobre la Gallina Collonca.
- Entrevistas a personas relacionadas con la Gallina Collonca.

-
- Búsqueda de proyectos relacionados
 - Visita a jugueterías para la búsqueda de referentes.



Síntesis

- Selección de elementos y actores claves de la vida de la Gallina Collonca.
- Ordenamiento del relato según sus interacciones críticas.

Decisiones de Diseño

- Creación del texto.
- Asociación del relato con la ilustración
- Elección de la técnica digital para las ilustraciones.
- Testeos.

Desarrollo

- Título del libro.
- Elección de tipografía y su composición sobre las ilustraciones.
- Formato del libro según tamaño de packaging.
- Testeo.
- Rediseño y corrección.

-
- Selección de los personajes principales importantes de reforzar.
 - Creación de dinámica.
 - Selección de elementos que componen el juego: cartas, personajes, trofeo y base.

- Elección del material para cada elemento.
- Elección packaging.
- Elección de ilustraciones para las cartas.
- Testeos.

- Título del proyecto.
- Confección de las piezas.
- Testeos.
- Rediseño y corrección.

ESTUDIO Y OBSERVACIONES

Situación actual de la Gallina Collonca en Chile

Para conocer la real situación en la que se encontraba la Gallina Collonca en el territorio nacional, se visitaron diferentes localidades de la zona centro-sur de Chile. En cada punto visitado se logró identificar una pequeña población de Gallinas Colloncas con todas las características determinadas por la ASOGICH. Al hacer la consulta a los criadores por la baja población de estas aves, se obtuvo como respuesta que se han tenido que ver en la obligación de cruzar a sus gallinas colloncas con razas extranjeras para que mejore su característica de postura, y así lograr producir mayor cantidad de huevos. Estos huevos al momento de ser vendidos, se entregaban en envases usados o cualquier bolsa que se tuviese a mano. Lo mismo sucedió al comprar los huevos en locales de Santiago, donde se entregaban en cajas reutilizadas sin ninguna identificación o reseña de lo que se estaba vendiendo.



Huevos comprados en la localidad de San Ignacio, Región de Ñuble. [Imagen 29]

Consulta sobre conocimiento de la Gallina Collonca

Se realizó una encuesta vía on-line a una muestra de 100 personas en un rango etario de 8 a 40 años, a los cuales se detallan en el anexo 3.

De la muestra de 100 personas, se obtuvo como resultado:

- 1-. El 77% de las personas no conocían a la Gallina Collonca.
- 2-. El 80% de las personas reconoció no saber lo que caracteriza sus huevos.
- 3-. El 92% de las personas no conoce su origen.
- 4-. El 6% de las personas conoce el pueblo originario que las cría.
- 5-. El 100% de las personas no conoce su relación con el pueblo Mapuche.
- 6-. El 5% de las personas podría reconocer una Gallina Collonca.
- 7-. El 10% de las personas la reconoce como especie nativa

Por lo que se puede concluir que existe un bajo conocimiento de:

- a-. La raza
- b-. Características del huevo
- c-. Zona geográfica de origen
- d-. Su relación con el pueblo Mapuche, aparte de su crianza

Entrevista machi José Luis Nahuelcura Calfuqueo

La entrevista realizada personalmente al *machi* José Luis Nahuelcura ubicado de forma periódica en la ruka *Taiñ Adkimn* que se encuentra en *Antumapu*, Facultad de Ciencias Veterinarias de la Universidad de Chile, comuna de La Pintana. Este encuentro se llevó a cabo con la finalidad de verificar la información antes investigada en el texto "Las aves en la cultura Mapuche", que relataba la importancia de las gallinas mapuches (Collonca y Quetro) dentro de la cultura mapuche, tanto en rituales y ceremonias, como en la relación con la/el *machi*. **Esta relación que va más allá de lo económico o alimenticio, es una unión entre el ave y la machi a nivel espiritual**, donde la gallina es símbolo de protección ante alguna enfermedad o espíritu maligno que afecte a la *machi*, llegando a morir en lugar de su dueña. Por lo que su existencia es trascendente para el desarrollo de este pueblo originario.

Planes curriculares de la Enseñanza Básica

En esta búsqueda se logró identificar el nivel y subsector de aprendizaje en que se desarrollan los contenidos sobre pueblos originarios. Es entonces en el nivel de 2° básico el indicado para intervenir sus conocimientos sobre el pueblo Mapuche, ya que es en este nivel donde tienen su primer contacto con contenido de pueblos originarios de Chile, con un acercamiento a su ubicación, geográfica, características culturales, alimentación, expresiones artísticas, paisajes, creencias etc.

Esta información permitió dirigir el proyecto a un grupo etario donde el alumno podrá asociar sus aprendizajes en la asignatura de Historia con la información que entrega y refuerza el material interactivo.

Para que el proyecto se desarrolle de forma correcta debe cumplir con dos requerimientos importantes:

- 1-. Que vaya acorde a la cultura Mapuche.
- 2-. Que esté desarrollado para el uso de niños.

Para no contradecir la cultura mapuche, es importante y necesario entender qué es lo que se quiere comunicar, utilizando las representaciones, colores y simbologías correctas. Que los materiales sean nobles y naturales respetando su origen, y a la vez los requerimientos van acorde al usuario final del producto que son niños de 7 a 10 años, buscando generar algo llamativo y atractivo para los niños, sin pasar a llevar las creencias de los mapuches.

Con respecto a la parte física de los elementos que componen este material interactivo deben ser pensados en el usuario que los manipulará por lo que:

- El tamaño no debe ser muy pequeño para evitar que se lo traguen o se ahoguen.
- No debe contener ningún elemento tóxico en el caso que se lo lleven a la boca.
- Todas las puntas y aristas de cada pieza debe estar redondeadas para evitar algún corte.
- Que no induzcan a conductas violentas ni discriminatorias entre los participantes.

DECISIONES DE DISEÑO

En esta etapa se tomaron las decisiones generales de diseño y su justificación para llegar a la propuesta final.

Elementos del material interactivo

A partir de los objetivos específicos y el usuario al que va dirigido el proyecto se pensó en los elementos que debía componer el material interactivo que fuese capaz de entregar toda la información necesaria, de una forma que fuese adecuada y atractiva para niños de 7 - 8 años. Es por esto que se escogió realizar un libro, donde se comunicara la información importante a través de un relato e ilustraciones acorde a este, que entretenga a los niños y participen en su lectura. Para seguir aprendiendo y reforzando el conocimiento se pensó en el aprender jugando, por lo que se decidió crear una dinámica que cumpliera lo anteriormente dicho, mostrando en cada una de las cartas del juego situaciones que se mostraban en el libro.

Personajes

Con los elementos del material interactivo definidos y con la información ya analizada, se escogieron los personajes fundamentales que debían aparecer en la narración y en el juego para que se entendiera completamente el ambiente e interacciones que tiene la gallina con su entorno. Es por esto que los personajes que se ilustran para el libro son más variados, y para el juego solo los principales que destacan también en la cultura Mapuche: *machi*, *ruka*, *Araucaria*, *Gallina Collonca* y *Zorro Chilote*.

Ilustraciones

Las ilustraciones se hicieron de forma digital en su totalidad, ya que es la técnica que se tiene mayor manejo, además de ser una herramienta que permite lograr muchos detalles en lo que se represente. Los personajes ilustrados vectorialmente se combinaron con ambientaciones que simulaba la acuarela, permitiendo resaltar a estos.

Materiales

La selección de materiales se hizo pensando en la cultura Mapuche y sus creencias de respetar la naturaleza y el uso de materiales nobles de manera responsable, es por esto que los materiales usados principalmente fueron: **papel/cartón, madera y tela crea**. Además de ser materiales resistentes y perdurables en el tiempo al uso que les puede dar un niño.



[Imagen 30]
Parque Nacional Conguillío

PROYECTO

Contenido

Identidad visual

Naming

Desarrollo

Paleta cromática

Logotipo

Tipografía

Proyecto final

NAMING

Tomando en cuenta los conceptos del proyecto y tras varias pruebas de nombre, se determinó como **Tesoros de Chile**.

El nombre del proyecto toma en cuenta la búsqueda de poner en valor un animal único en el mundo del pueblo Mapuche originario de Chile, y su posible proyección, sería con el resto de los pueblos originarios del país. El nombre habla de un tesoro, que en este caso es la raza de la Gallina Collonca nativa de Chile, y lo que se hace con los tesoros es mantenerlos y cuidarlos a través del tiempo. Con la pérdida de estas especies, se pierde la identidad del territorio chileno y de las costumbres de nuestros pueblos originarios.

48

DESARROLLO

Con el naming ya definido, a través de un proceso de pruebas de formas, colores y tipografías se busca dar forma a una propuesta. Fueron los niños quienes eligieron a través de un testeo la tipografía utilizada. Dicha tipografía es de carácter serif, con un aspecto amigable.



Sombra paralela blanca para mayor profundidad y resalto del logo.

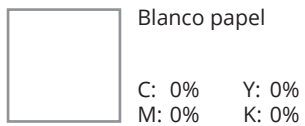
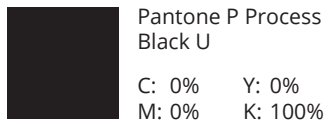
A teal-colored rectangular area with a white grid pattern. The text 'TESOROS DE CHILE' is centered within the grid. The word 'TESOROS' is on the top line, 'DE' is on the second line, and 'CHILE' is on the third line. The letters are black with a white outline.

TESOROS
DE CHILE

PALETA CROMÁTICA

Para la paleta cromática del logotipo se escogió un **Pantone P Process Black U** y el **Blanco**, ya que el resto de los elementos del proyecto contienen muchos colores por si.

50



PANTONE 9184 U



PANTONE P 1-9 U



PANTONE 9424 U



PANTONE 7413 CP



PANTONE 114 U



PANTONE 9482 U



PANTONE 1535 XGC



PANTONE 606 UP



PANTONE 2225 UP

Paleta de colores que se pueden encontrar en el resto de los elementos del proyecto, donde pueden variar en su opacidad.

TIPOGRAFÍA

Se optó por elegir una tipografía algo rústica, que va con la identidad mapuche y que a la vez se ve cercana y amigable para los niños, sin quitar la seriedad del proyecto. La familia tipográfica escogida es Spirited, creada a mano por Sam Parret; consta de tres versiones y la escogida para el logotipo en este caso es Spirited Serif. Y su versión Spirited Sans es utilizada en parte del packaging que contiene todo el material.

Spirited Serif

ABCLNRST

0123456789 !?"

Spirited Sans

ABCLNRST

0123456789 !?"

PROYECTO FINAL

Libro Gallina Collonca

Tras la recopilación de toda la información, el entendimiento de la importancia de la Gallina Collonca y sus interacciones con el pueblo Mapuche, se redactó la historia (Anexo 2) con el objetivo de que los niños lograran reconocer la morfología de la Gallina Collonca, su relación con la *machi* y la trascendencia de la gallina en el pueblo Mapuche. Este texto fue revisado en conjunto con la profesora de Lenguaje y Comunicaciones Patricia Álvarez, corrigiendo la narración para que se entendiera de forma clara y fácil todos los elementos a resaltar.

52

Se realizó un testeo con un grupo mixto de alumnos de 2° básico del Colegio Santísima Trinidad y con un grupo de hombres de 2° básico de la Escuela Salvador San Fuentes, donde en ambas ocasiones se lograron los objetivos, medidos mediante preguntas y actividades donde debían dibujar lo que se acordaran del cuento.



Storyboard

Para el desarrollo del storyboard se segmentó el cuento en los hechos más importantes o donde se relataba algo que fuese importante para que el niño lograr verlo además de leerlo.

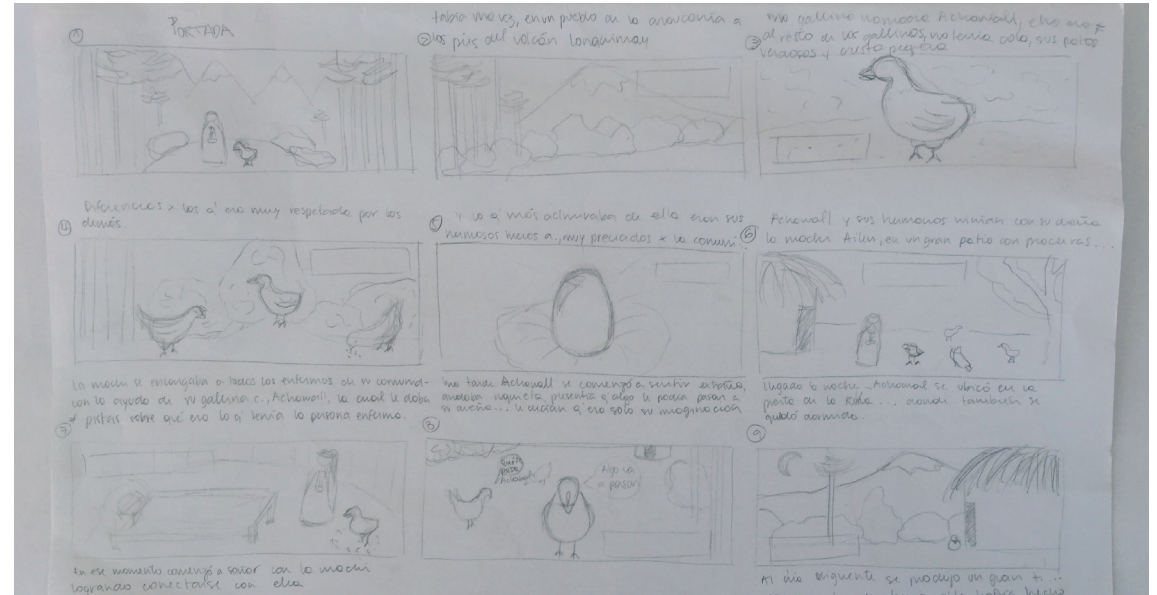
Ilustraciones

Con respecto a las ilustraciones como se dijo anteriormente, lo que buscaban era resaltar a los personajes principales de la historia, dejando de forma más tenue y no tan detallada los ambientes donde se desarrollaba cada escena. Se les dejó un borde difuso con la intención de dar la sensación de un sueño o algo onírico, ya que toda la relación que se da entre la gallina y la *machi* se relata desde las creencias del pueblo.

Tipografía

Para la fuente tipográfica se escogió una sans serif, simple y limpia, con un carácter infantil, que facilitara la lectura y comprensión de los niños al momento de leer.

Se hicieron testeos con diferentes tipografías sans serif y manuscritas, donde se detectó que los niños se detenían varias veces en su lectura al no poder reconocer con facilidad las letras. Por lo que finalmente se seleccionó la tipografía Sassoon Infant Std, la cual es redonda y con aires. Esto permite que los niños puedan leer con fluidez. Además se utilizó el recurso de destacar palabras en negrita, para darles énfasis y favorecer su retención.



Dinámica de juego

Antes de crear una dinámica dirigida a los niños, se consultó a dos profesoras de 2º básico, las metodologías utilizadas por ellas para enseñar cada materia en clases. A la vez, se les preguntó a un grupo mixto de 12 niños, cómo es que les gustaba aprender en el colegio y cuáles eran sus juguetes y juegos preferidos. A partir de esto se concluyó que los niños aprenden de forma activa, es decir, mantenerse en todo momento haciendo algo que implique más de un sentido, como por ejemplo armar y pintar un mapa. Es por esto que se pensó en una dinámica que se realizara después de leer o escuchar el cuento de la Gallina Collonca, la cual constaba de 5 personajes representados en piezas de madera y 5 cartas donde también se representaban a los personajes, más una base que contextualizaba a través de ilustraciones. En cada turno solo un niño seleccionaba dos de las cartas al azar, luego con los personajes debía representar la relación que tenían estos dos sobre la base del juego. Al no entretener ni parecer atractiva esta actividad para los niños al momento de ser testeado, se debió volver a diseñar una dinámica que mantuviese activos a todo los niños, sin tener que esperar hasta que les tocara.

Para esta nueva dinámica se mantuvieron algunos elementos:

- 5 personajes de madera
- Cartas que presenten a los personajes
- Base de juego

La dinámica ahora consta de 40 cartas con ilustraciones que muestran lo relatado en el libro, 5 personajes de madera, un huevo azul tamaño real como trofeo y una base de género, donde los niños pueden jugar sin que la superficie en la que se encuentran los distraiga.

- Primero los niños se deben disponer en forma circular alrededor de la base, con los personajes de madera, el mazo de cartas boca abajo y el trofeo en el centro de ésta.
- Se reparten las cartas de los personajes al azar, quedando cada uno con una carta, y a quien le toque la Gallina Collonca parte la jugada.
- El jugador seleccionado debe dar vuelta la primera carta para que todos la logren ver.
- Con ambas manos el jugador más veloz debe recoger los dos personajes que salen representados en la carta de turno.
- El participante que toma de forma correcta los personajes que se muestran en la carta se la deja, y en el caso de tomar un personaje de madera equivocado se le quita una carta.
- Tras cada turno, los niños deben poner de nuevo en el centro a todos los personajes de madera.
- El jugador ganador es quien logra acumular la mayor cantidad de cartas y se gana el huevo azul.

La dinámica fue hecha para ser jugada por 2 a 5 personas, que tengas 7 años o más.



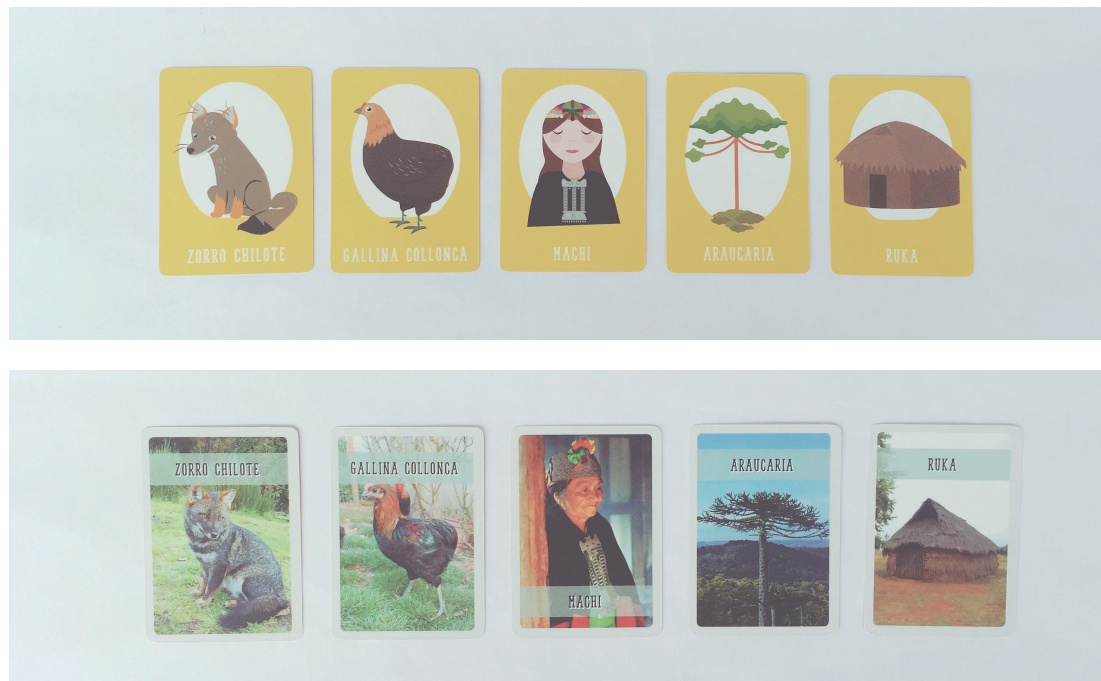
Cartas del juego

Las cartas del juego fueron pensadas con un tamaño adecuado y cómodo para el porte de las manos de los niños, con las puntas redondeadas para evitar accidentes y lograr un mejor acabado. El número de cartas fue determinado pensando en un total de 8 jugadores donde cada uno pudiese conseguir 8 cartas aproximadamente. Esto se debió cambiar tras testear el juego con los niños y niñas, ya que eran muchos y las cartas que tenían personajes con colores equivocados tendía a causar confusión en los jugadores, por lo que se determinó disminuir la cantidad de individuos y de las cartas cambiadas, quedando finalmente en 5 jugadores con 30 cartas normales y solo 10 con los personajes de diferentes colores.

Las ilustraciones que se muestran en las cartas representan hechos que se relatan en el libro, para que de esta forma se refuerce la información antes entregada. De igual forma que el libro, las ilustraciones del libro buscan resaltar a los personajes que salen en ella dejando el fondo que contextualiza de manera tenue.

Personajes de madera y base

En cada pieza de madera se hicieron diferentes pruebas para aplicar la imagen de los personajes en el material. Finalmente se escogió la transferencia con líquido, ya que permitía una mejor terminación y mayor durabilidad para el uso que se le dará. Para una mayor protección se les aplicó una capa acrílica no tóxica. Cabe señalar que los cantos de las piezas fueron redondeados por temas de seguridad.



[Imagen 39 - 40]



[Imagen 41]

Instructivo del juego

Una vez lista la dinámica final, se redactó en varios pasos como es mostrada anteriormente. Lo más importante fue el testeo donde se vio reflejado si los niños lograban entender el funcionamiento del juego o causaba mucha confusión entre ellos, proceso del cual se debió volver a redactar todo el instructivo de forma mucho más detallada.

Para la parte gráfica se siguió con la misma línea del resto de los componentes, y donde ejemplificar con las mismas cartas del juego fue fundamental para que a los niños les quedara claro lo que se les estaba indicando.

Packaging

La forma y estructura del packaging nació de la observación de un caja de huevos de 12 unidades, con forma de paralelepípedo hexagonal. Se pretende evocar la forma este objeto, el cual contiene un alimento para los niños al igual que el proyecto alimenta de información a los infantes. Se quiso mantener las proporciones de la caja y algo de las gráficas que tienen comunmente, y a la vez destacar y valorizar la figura del huevo celeste, que llama la atención por su color exterior y sus propiedades anteriormente expuestas.

El material escogido para este objeto fue un cartón grueso, que permitiera su movilidad y manipulación constante, sin verse afectado con facilidad. Además de mantener bien protegido su contenido, su tamaño permite ser guardado en cualquier mueble estándar, ya que sus dimensiones son de 12 x 32 cm.

En cuanto a la gráfica del packaging en la parte frontal se rescata la atmósfera del pueblo Mapuche, a través de la representación del territorio araucano. La idea es que llame la atención tanto de los niños como de los adultos, ya que si bien los niños son los usuarios directos, son sus padres quienes adquieren el juego. En la parte posterior se detalla el contenido del juego desglosando cada una de sus partes junto con una breve descripción.

Los contenedores internos donde se pueden guardar los personajes por una parte y las cartas por otro, fueron pensados en el mismo material de la base del juego para seguir con una sola línea, y que estos les permitiera a los niños un acceso fácil y cómodo, al ser bolsas que se abren y se cierran con un solo gesto.





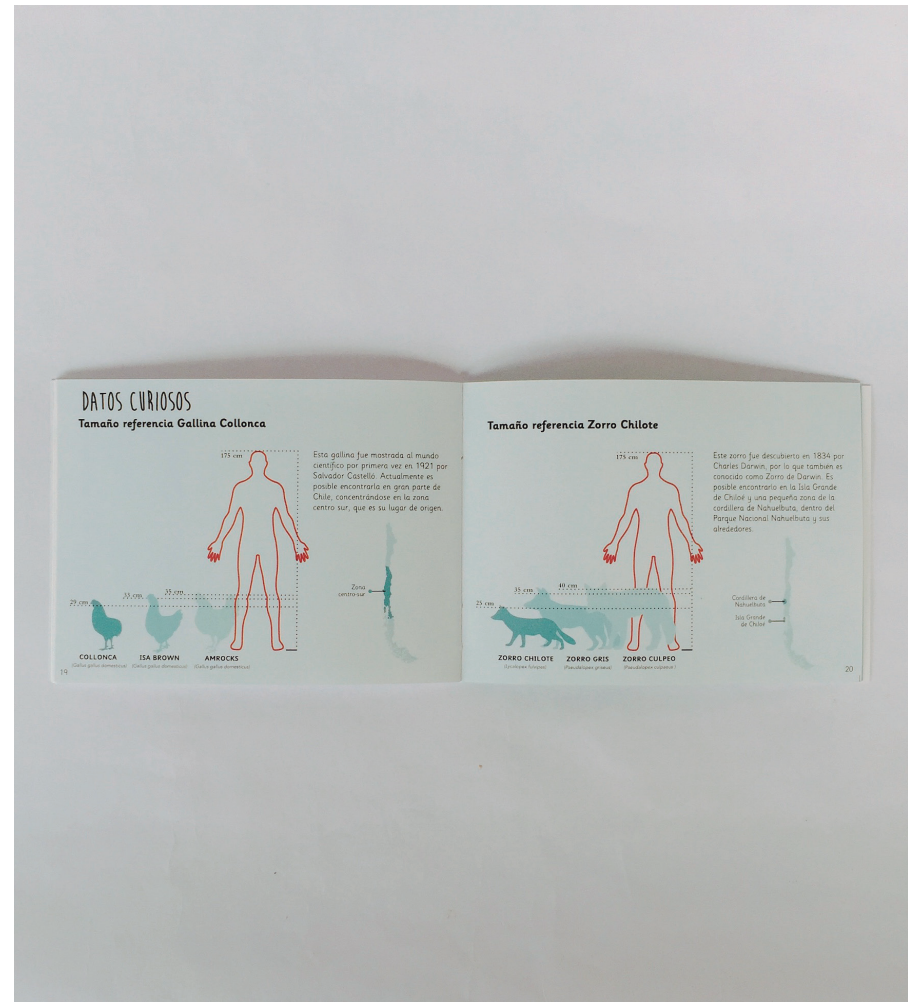
PROYECTO FINAL

Libro

58



[Imagen 45 - 46]



Cartas

60





Personajes de madera

62







[Imagen 57]

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

Contenido

Modelo de negocios
Estrategia de comunicación y difusión
Estrategia de gestión de la propiedad
intelectual
Proyecciones
Financiamiento

MODELO DE NEGOCIOS

<p>Socios clave</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ministerio de Educación · Instituciones que desarrollen iniciativas de conservación de especies en peligro (MMA, CORFO, WWF Chile) · Productores de elementos de buena calidad con los que está conformado el producto (Selex, LaserLaser, Imprenta Dospuntocero, Ecoamigables) 	<p>Actividades clave</p> <ul style="list-style-type: none"> · Registro de marca en INAPI · Acreditar el material interactivo por el Ministerio de Educación. · Alianzas estratégicas con cada socio clave. · Estudio de mercado colegios particulares. 	<p>Propuesta de valor</p> <p>Cliente "Personas naturales":</p> <ul style="list-style-type: none"> · Oportunidad para que los niños creen conciencia desde pequeños sobre lo que significa la conservación de especies. · Aprender y jugar al mismo tiempo. · Valorizar especies nativas que forman parte de nuestra identidad país. <p>Cliente "Colegios particulares":</p> <ul style="list-style-type: none"> · Refuerzo de contenido para 2º básico de forma lúdica, sin perder la atención de los niños. 	<p>Relaciones con clientes</p> <ul style="list-style-type: none"> · Puerta a puerta en colegio y jugueterías, con un plan de negocios y una muestra del material interactivo. 	<p>Segmentos de clientes</p> <ul style="list-style-type: none"> · Personas naturales interesadas en la conservación de especies y en la valorización del patrimonio nacional. · Colegios particulares que les interese reforzar el contenido del material interactivo.
<p>Estructura de costes</p> <p>Inversión inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Marca. · Equipamiento base. · Implementación (1 mes). · Costo inicial de productos. 	<p>Recursos clave</p> <ul style="list-style-type: none"> · Materia prima de buena calidad. · Vendedor. · Marketing. 		<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> · Venta directa al público mediante juguetería. · Venta directa a colegios. 	
<p>Estructura de costes</p> <p>Costos de operación:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Costo elaboración productos. · Marketing. · Remuneración. · Comunicaciones. · Arriendo bodega (a futuro) y sus gastos. · Movilización. 		<p>Fuentes de ingreso</p> <ul style="list-style-type: none"> · Venta B2C del producto a personas naturales. · Venta B2B del producto a colegios particulares. 		

Inversión inicial

Se realizó un cálculo estimativo para llegar a un monto de inversión inicial tomando en consideración el equipamiento, producción, traslado, personal entre otros.

Posterior al cálculo, se estimó que es necesario una inversión inicial de 3.000.000 de pesos aproximadamente para hacer funcionar el proyecto.

\$2.707.376
INVERSIÓN
INICIAL

Tabla 3, Inversión inicial.

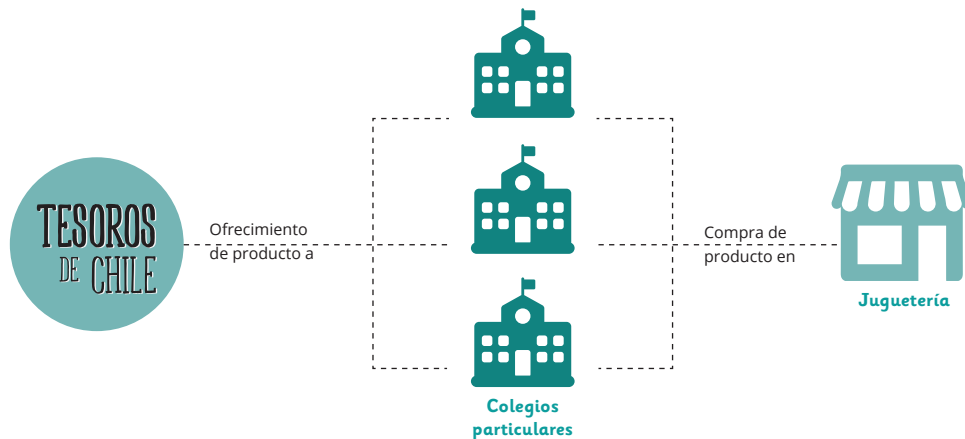
TIPO DE COSTO / INVERSIÓN	MONTO
<i>Activos fijos</i>	\$1.000.000
<i>Costos directos</i>	\$1.122.376
<i>Costos indirectos</i>	\$585.000
TOTAL	\$2.707.376

Ver Anexo 4.
Tablas detalladas de los activos
y costos que se estimaron.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN

Luego de haber implementado el proyecto, la estrategia que se implementaría para comunicar y difundir el proyecto al cliente “Colegio particular”, sería acudir a cada uno de estos establecimientos que son potenciales clientes como persona particular, y presentar de forma personal una muestra del producto con su fundamentación y relación con la malla curricular de Educación Básica, transmitiendo los beneficios que significa para los niños el uso del material interactivo en el aula. Luego de captar una cantidad de clientes, se asiste a las jugueterías cercanas a estos colegios, para ofrecer la venta del producto en el local, donde ellos se llevarían una comisión de la venta. Se les aclara la posible cantidad de clientes que esto les podría implicar, y así tener un aumento en sus ventas con tan solo tener el producto en su tienda.

68



[Imagen 58]

ESTRATEGIA DE GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

La protección de la propiedad intelectual de este proyecto que se desarrolló en etapa de titulación, es un proceso importante para el futuro si se quiere seguir trabajando con la idea, y para llevarlo a cabo hay tres opciones:

- Derechos de Autor y Derechos Conexos
- Derechos de Propiedad Industrial
- Variedades Vegetales

En el caso de este proyecto que tiene varios elementos, existe la necesidad de generar derechos de autor y de una patente. Los Derechos de Autor protegen la expresión de ideas, que en este caso serían las ilustraciones realizadas de los personajes y del libro, y la historia creada para este mismo; donde lo que se hace es registrar la producción, no patentarla. En el caso de la Propiedad Intelectual, para ejecutar este proceso se deben cumplir las siguientes etapas:

- 1- Disclosure
- 2- Solicitud de BEA
- 3- Redacción de patente
- 4- Solicitud de patente
- 5- Comercialización

Lo que se estaría patentando en este caso, sería la marca “Tesoros de Chile” y la dinámica creada con sus elementos.

Luego de tener todo el material protegido, se procede a la publicación y venta de la producción sin riesgo a plagio o malversación del producto.

PROYECCIONES

Con la intención de mejorar el proyecto y complementarlo se pensó en ajustes y nuevas creaciones de material. Para enriquecer el proyecto actual y que sea aún más transversal, es posible generar una versión del libro en mapudungún, para que el niño cree un interés por esta lengua y logre aprender elementos básicos en un principio. Para su uso en el aula sería un gran aporte la elaboración de un "cuenta-cuento" que contenga sonidos ambientales, que permitan un mayor desarrollo de la creatividad en los niños, y que se presente de forma opcional su descarga para el público que lo adquiere de forma particular. Finalmente se pensó en elaborar un packaging con pulpa de papel, al estilo de las cajas de huevo, para que se una con la idea ya propuesta de evocar este tipo de caja. Esto no pudo ser ejecutado en el desarrollo de este proyecto por falta de tiempo y por el costo que implica la realización de una matriz para su producción.

Cuando el proyecto se encuentre en una etapa más madura, se presenta como principal proyección a largo plazo la ampliación de ediciones del proyecto, sumando otros pueblos originarios con sus respectivos animales en peligro de conservación.

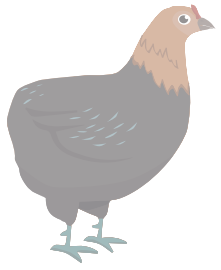
FINANCIAMIENTO

Con el fin de financiar una parte o de forma completa la inversión inicial (monto xxxx) para ejecutar el proyecto, se buscan varios fondos concursables que tengan como objetivo el desarrollo y fomento de la cultura y patrimonio chileno, y la conservación de especies nativas.

Se encontraron fondos concursables gubernamentales como el **Fondo de Protección Ambiental**, que es el único fondo de carácter ambiental que busca apoyar iniciativas dirigidas a la preservación de la naturaleza o la conservación del patrimonio ambiental entre otros.

Fondo Semilla y Abeja (solo mujeres) de Sercotec, ambos buscan ayudar a emprendedores a financiar sus nuevos proyectos, cubriendo con el subsidio de diferentes áreas del proyecto.

Fondo del Libro y la lectura, busca ayudar con el financiamiento de obras literarias y gráficas, escritas en español o lenguas de los pueblos originarios, donde se puede postular como persona natural.



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Este proyecto se generó de un interés personal por la flora y fauna nativa de Chile, de su conocimiento y conservación. Es notoria la poca información que circula en los medios sobre el tema, y más aún en la sala de clases. A partir de esto siempre se pensó en dirigir el proyecto con el objetivo de ayudar con la difusión sobre la Gallina Collonca y su trascendencia en el pueblo Mapuche, para que las personas supieran su importancia y de alguna forma crear conciencia en el cuidado de esta especie única en el mundo. Así también generar en la población un mayor interés por el pueblo Mapuche y su cultura, ya que son patrimonio nacional y son parte de la identidad del país. Se debe ser capaz de conocer y cuidar este pueblo, al igual que a los otros grupos originarios de igual importancia. A continuación se presentan las conclusiones generadas a partir de la realización del proyecto:

A partir de los tres objetivos específicos del proyecto se puede concluir que:

Generar conocimiento de la Gallina Collonca en la población chilena

Fue posible advertir desde la investigación que existe un gran desconocimiento de la raza de la Gallina Collonca en la población escolar, específicamente en los alumnos de 2° básico, quienes mediante testeos recibieron información de esta ave nativa que se caracteriza por la postura de huevos azules y los elementos que la rodean dentro de la cultura Mapuche en el marco de una historia mitológica. En la instancia del segundo testeo los niños reconocen la gallina por su

nombre al igual que el resto de los personajes, recordaban también la relación que existía entre todos ellos, lo que se vio de forma explícita al momento de jugar.

Rescatar la Gallina Collonca como patrimonio de los pueblos originarios

Si bien este objetivo se puede medir más a largo plazo, se logró generar material interactivo, que permite proporcionar información rescatada de la mitología Mapuche y su relación con la raza de la Gallina Collonca, logrando comunicar este testimonio a un mayor número de población escolar, el cual se ve cautivado por el interés de leer acerca de temas nuevos y a la vez aprender jugando y así reforzar el contenido de aprendizaje recibido en el aula.

Mediante la metodología de testeos se puede inferir que los niños se vieron atraídos por esta herramienta interactiva de juego, donde desarrollaron el dominio de conocimientos sobre la Gallina Collonca y su entorno mitológico, además de fomentar su atención, concentración y motricidad.

Revalorizar la Gallina Collonca como especie nativa

Desde el libro generado en el proyecto, donde se da a conocer el origen de la raza como especie única en nuestro continente y su ubicación geográfica en el territorio chileno, permite poner en valor la importancia que conlleva la existencia de esta gallina como patrimonio cultural y parte de la identidad país, ya que la eventual pérdida de la Gallina Collonca podría afectar en el desarrollo de las creencias del pueblo Mapuche, donde esta ave es parte activa de sus ceremonias y rituales, además de ser compañera espiritual de la machi.

Por otro lado la raza sufre una cruce indiscriminada, debido a la falta de conciencia para mantenerla pura, con el único objetivo de mejorar su producción de postura. Por esta razón es que la Gallina Collonca se encuentra en peligro de conservación. Sin embargo es importante poner evidencia que la información antes expuesta presenta falta de claridad dentro del proyecto.

Dificultad en el desarrollo del proyecto

Al definir la estrategia de aprendizaje que se aplicaría a los alumnos de 2° básico mediante un material de juego interactivo, surge la problemática de cómo lograr una dinámica de juego que le permitiera al niño conocer sobre los personajes que participan en esta mitología Mapuche y algunas referencias geográficas y morfológicas de la Gallina Collonca, a través del juego. Para sortear esta problemática se utilizó la metodología del testeo y rediseño de la dinámica de juego propuesta a los niños.

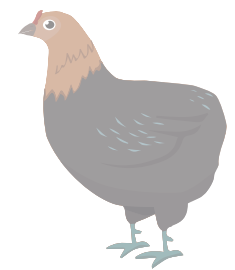
Proyección

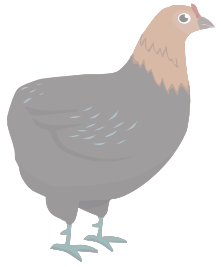
Con la intención de mejorar la estrategia de negocios del proyecto y su llegada a un mayor número de personas, se considera postular al financiamiento de fondos concursables del Ministerio de Educación, donde se podrá validar el uso de este material interactivo a partir de los planes y programas que se entrega en la asignatura de Historia y Geografía en el primer ciclo básico, y así este proyecto pueda llegar a colegios públicos, permitiendo la expansión del conocimiento de la gallina llegando a un mayor número de personas.

Otra oportunidad de proyección es la creación de una página web como canal de venta, que permita la llegada del producto

en forma masiva, con la intención de ampliar el rango etario al que va dirigido este material interactivo, y así lograr difundir y generar conciencia de la Gallina Collonca como un animal trascendente en la cultura Mapuche.

Finalmente, la situación de la Gallina Collonca y su huevo azul, requiere una intervención inmediata para revalorizar y conservar la especie, debiendo tomar decisiones ahora, para que esta logre subsistir como patrimonio cultural y en el pasar de los años no afecte el desarrollo del pueblo Mapuche por su posible pérdida.





BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcálde, J. (2016). Etno-ornitología e historia de la gallina mapuche. [PDF] Chile

Ausbel, D. Teoría del aprendizaje. [PDF]. Recuperado de: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRv-bWFpbnxzaWNvbG9naXRhZW5sYXdlc3R8Z3g6MzUyZDhmNGQ5O-DRiMmU0MQ>

Aguas, W. y Clavería, N. (2009) "Wera Wenu Werken" Mensajeras del cielo. Las aves en la cultura mapuche. Osorno, Chile: Editorial Lautaro.

Educarchile (2005). Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor. Chile: educarchile. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=78032>

76

Educarchile (s.f.). Bienes patrimoniales en Chile: ¿quiénes están a cargo y cómo se clasifican. Chile: educarchile. Recuperado de <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=130679>

Fundación futuro (s.f) Visito mi Araucanía. [PDF] Chile: Fundación futuro. Recuperado de http://www.fundacionfuturo.cl/Ventana/VMR/IX_Mapuche2/IX_Mapuche2/assets/common/downloads/publication.pdf

Ibarra, M. y Ramírez, C., (s.f.), Educación patrimonial en Chile. Una propuesta para el desarrollo de la identidad local. [PDF] Recuperado de: http://americapatrimonio.com/rev_6_3.pdf

Gutierrez, T. (1985). El "Machitún": rito mapuche de acción terapéutica ancestral. I Congreso Chileno de Antropología. Colegio de Antropólogos de Chile A. G, Santiago de Chile. Recuperado de <https://www.aacademica.org/i.congreso.chileno.de.antropologia/8.pdf>

Martínez, F. (s.f) . Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. citado en: MORENO, JUAN A. (Coord.)(2002) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe.

Montero, A. y Moya, R. (2007). Revalorización de la gallinas mapuche.[PDF] Chile. Recuperado el 5 de marzo 2018 de <http://cetsur.org/wp-content/uploads/2016/09/Revalorizacion-de-Las-Gallinas-Mapuche.pdf>

Morales, P. (2012) . Elaboración de material didáctico. [ebook] Red Tercer Milenio S.C., p.23. Recuperado el 29 de mayo 2018, de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Museo Chileno de Arte Precolombino (s.f.). Caicai y Trentren. Chile: chileprecolombino. Recuperado de <http://chileprecolombino.cl/arte/piezas-selectas/caicai-y-trentren/>

Ogalde, C. y Bardavid, E.(1997), Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia, México.

Regader, B., (s.f.), La teoría del aprendizaje de Jean Piaget. Recuperado de : <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Viciano, Virginia. El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil. citado en: RUIZ, Francisco, GARCÍA, Antonio, GUTIERREZ, Francisco, MARQUÉS, José, ROMÁN Rosalía, SAMPER, Manuel.(2003) Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. España, Publicaciones INDE.

Entrevistas

Ramírez, L. (15 de Noviembre 2017). Entrevista por González, J. [grabación]

Rojas, E. (18 de Noviembre 2017). Entrevista por González, J. [grabación]

Holzer, G. (26 de Noviembre 2017). Entrevista por González, J. [grabación]

Nahuelcura, J. (07 de Abril 2018). Entrevista por González, J. [grabación]

Alvarez, M. (21 de Mayo 2018). Entrevista por González, J. [grabación]

Riveros, M (22 de Mayo 2018). Entrevista por González, J. [grabación]

Palacios, M (11 de Junio 2018). Entrevista por González, J. [grabación]

Imágenes

Imagen 1, Gaviria, S. (2015). Recuperada el 28 de Junio de 2018, de <http://suramericarro.blogspot.com/2015/12/parque-nacional-conguillio-maravilloso.html>

Imagen 2 y 3, Elaboración propia.

Imagen 4, Turismo Pangué. Recuperada el 28 de Junio de 2018, de http://www.turismopangué.cl/bwg_gallery/flora-y-fauna/

Imagen 5, Info7 (2015). Recuperada el 28 de Junio de 2018, de <http://m.info7.mx/internacional/peligro-supervivencia-del-carpintero-negro-en-chile/1509601>

Imagen 6, Ríos, E. (2012). Recuperada el 28 de Junio de 2018, de https://www.fotonaturaleza.cl/details.php?image_id=29916

Imagen 7, Sur de Chile Turismo (2017). Recuperada el 28 de Junio de 2018, de <http://www.elsurdechile.cl/2017/05/10/el-puma-chileno/>

Imagen 8, Harpe, J. (2012). Recuperada el 28 de Junio de 2018, de http://www.fotonaturaleza.cl/details.php?image_id=24603

Imagen 9, L'ARAUCANA e L'ARAUCANIA (s.f.). Recuperado de <http://www.summagallicana.it/Volume1/A.VIII.1.1.htm>

Imagen 10, Cabrera, L (2017). Recuperado el 27 de Junio de 2018, de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789434624567514&set=g.251629481542206&type=1&theater&ifg=1>

Imagen 11, Cabrera, L. (2017). Recuperado el 27 de Junio de 2018, de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789434577900852&set=g.251629481542206&type=1&theater&ifg=1>

Imagen 12, Torres, C. (2017). Recuperado el 27 de Junio de 2018, de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1502473503205936&set=g.251629481542206&type=1&theater&ifg=1>

Imagen 13, Aves Oscar (2017). Recuperado el 27 de Junio de 2018, de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=184365455640041&set=g.251629481542206&type=1&theater&ifg=1>

Imagen 14, Elaboración propia (2018).

Imagen 15, Elaboración propia (2017).

Imagen 16, Díaz, J. (2016). Recuperada el 15 de Junio de 2018, de <https://www.indap.gob.cl/noticias/detalle/2016/11/14/machi-luis-nahuelcura-hay-enfermedades-que-no-son-para-m%C3%A9dicos-tradicionales>

Imagen 17, Hurtado, J. (2016). Recuperada el 20 de Junio de 2018, de http://www.andeshandbook.org/senderismo/ruta/jornadas/834/Las_Araucarias

Imagen 18, Hernández, V. (2017). Recuperada el 27 de Junio de 2018, de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10156418740711102&set=g.251629481542206&type=1&theater&ifg=1>

Imagen 19, Elaboración propia (2018).

Imagen 20, Gutiérrez, P. (s.f.). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <https://comunidad.socialab.com/challenges/altoimpacto/idea/47456>

Imagen 21, Goldshmidt, P. (2011). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <http://aukantuwe.tumblr.com/>

Imagen 22, Elaboración propia (2018).

Imagen 23, Bagual Diseño (s.f.). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <https://www.bagual.cl/portafolio/editorial/horacio-y-los-tesoros-del-tamarugal/>

Imagen 24, La Pipa Flor (s.f.). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <https://lapipaflor.cl/collections/leccion-chile>

Imagen 25, Salvaje (2018). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de https://www.instagram.com/salvaje_cl/?hl=es-la

78

Imagen 26, Lider (s.f.), Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <https://www.lider.cl/supermercado/product/Cinta-Azul-Huevo-Extra-Grande-Blanco-Bandeja/335130>

Imagen 27, Instituto de Ecología y Biodiversidad (s.f.). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <http://ieb-chile.cl/libro/el-monito-del-mon-te/>

Imagen 28, Eureka Kids (s.f.). Recuperado el 10 de Junio de 2018, de <https://www.eurekakids.es/juguete/ludattica/10-juegos>

Imagen 29, Hurtado, J. (2014). Recuperado el 28 de Junio de 2018, de [http://www.andeshandbook.org/senderismo/ruta/713/Mirador_del_Quinquilil_\(Colmillo_del_Diablo\)](http://www.andeshandbook.org/senderismo/ruta/713/Mirador_del_Quinquilil_(Colmillo_del_Diablo))

Imagen 30, Elaboración propia (2017).

Imagen 31, Wander Sheep (2018). Recuperado el 28 de Junio de 2018, de <http://www.wandersheep.com/araucania-andina-en-otono/>

Imagen 32 - 57, Elaboración propia (2018).

Imagen 58, Visit Chile (2018). Recuperado el 28 de Junio de 2018, de <https://www.visitchile.com/blog/es/conociendo-temuco-y-sus-alrededores/>

Imagen 59, Elaboración propia (2018).

Tablas

Tabla 1, Educando en el Patrimonio: hacia el fortalecimiento de la identidad cultural (s.f.). Recuperado el 20 de Mayo de 2018, de http://americapatrimonio.com/rev_6_3.pdf

Tabla 2, Elaboración propia.

Tabla 3, Elaboración propia.



ANEXOS

(1) Leyenda de tren tren y caicai

“Caicai y Trentren son dos serpientes de la mitología mapuche. Caicai vive en el mar y Trentren reside en la tierra. Cuenta la leyenda que cuando Caicai despertó de su sueño vio que los hombres eran unos desagrados por todo lo que les daba el mar. Enfurecida, golpeó el agua con su cola provocando un gran diluvio que inundó la tierra. Empavorecidos, sus habitantes huyeron para ponerse a salvo, recibiendo la ayuda de Trentren, quien ordenó a los cerros que aumentaran de altura para contrarrestar el poder de Caicai. La lucha prosiguió hasta que ambas se cansaron y el paisaje de Chile quedó como es ahora. Los maremotos y terremotos que asolan el territorio de tiempo en tiempo serían la manifestación de este titánico antagonismo. Esta maza estrellada decorada con una serpiente y un lagarto podría ser una representación arcaica de estos dos poderosos reptiles mitológicos”. (Chile Precolombino, s.f.)

(2) Relato completo de la historia de la gallina collonca.

Había una vez, en un pueblo de la Araucanía a los pies del volcán Lñquimay, una gallina collonca llamada Achawall. ella era diferente al resto de las gallinas, no tenía cola, sus patas verdosas y cresta pequeña, diferencias por las que era muy respetada por los demás, y lo que más admiraban de ella eran sus hermosos huevos azules, muy preciados por la comunidad Llaitul donde vivía la machi.

Achawall y sus hermanas vivían con su dueña, la machi Ailen, en un terreno lleno de araucarias y grandes praderas donde conseguían su alimento.

La machi se encargaba de mejorar a todos los enfermos de su comunidad con la ayuda de su gallina collonca, la cual le daba diferentes pistas sobre qué era lo que tenía la persona enferma.

Una tarde Achawall se comenzó a sentir extraña, andaba inquieta, presentía que algo le podía pasar a su dueña, la machi Ailen, pero las otras gallinas no le prestaban atención, le decían que solo era su imaginación. Llegada la noche, cuando ya todos dormían, la gallina collonca se ubicó en la puerta de la ruka para estar lo más cerca posible de la machi, donde también se quedó dormida. En ese momento comenzó a soñar con la machi, logrando conectarse con ella en sus sueños, y Achawall pudo mostrarle lo que estaría pronto a suceder.

Al día siguiente se produjo un gran temblor por la explosión del volcán Lonquimay cercano a la zona donde vivía la comunidad Llaitul, pero a la machi no le pasó nada, ya que estaba en una zona segura, gracias a la

advertencia que su gallina collonca le había hecho la noche anterior en sus sueños.

Y así pasaron los años, cada vez que Achawall presentía que le podía pasar algo a la machi Ailen, se comunicaba con ella a través de los sueños, logrando mantenerla siempre protegida, pero la machi también se preocupaba por sus gallinas, ya que cada día al atardecer entre los arbustos y la hierba se veía aparecer un cola, larga, peluda y gris, era el astuto zorro chilote Ngürü, quien venía a comerse a las gallinas.

Achawall, la gallina collonca siempre lograba escapar del zorro Ngürü, debido a su falta de cola al igual que sus hermanas colloncas, pero el resto de las gallinas que si tenían cola no tenían la misma suerte, es por eso que Ailen la machi salía todos los días a esa misma hora para protegerlas y espantar al zorro chilote, ya que las gallinas colloncas eran de gran ayuda en la celebración del Nguillatun.

Ailen y Achawall envejecieron juntas, hasta que un día de invierno Achawall murió, generando un gran dolor en la machi, que sentía como si una parte de ella se hubiese ido.

Fin

(3) Encuesta para Consultar sobre conocimiento de la gallina collonca:

- 1-. ¿Sabes de la existencia de la gallina collonca?
- 2-. ¿Conoces lo que caracteriza sus huevos?
- 3-. ¿Conoces la zona geográfica de origen de su población?
- 4-. ¿Conoces cuál es el pueblo originario que las cría?
- 5-. ¿Sabes de qué otra forma se relacionan con este pueblo?
- 6-. ¿Podrías identificar una gallina collonca al verla?
- 7-. ¿Sabías que es una especie nativa de Chile?

(4) Tablas detalladas de los activos y costos que se estimaron.

ACTIVOS FIJOS	MONTO x MES
<i>Arriendo taller</i>	\$200.000
<i>Equipamiento</i>	\$800.000
TOTAL	\$1.000.000

COSTO DIRECTO	UNIDAD	MONTO x 100u.
<i>Libro</i>	\$1.800	\$180.000
<i>Instructivo</i>	\$150	\$15.000
<i>Packaging</i>	\$4.000	\$400.000
<i>Bolsas</i>	\$821	\$164.200
<i>Cartas</i>	\$4.046	\$12.376
<i>Base de tela</i>	\$312	\$18.500
<i>Personajes madera</i>	\$3.325	\$332.500
TOTAL	\$14. 454	\$1.122.376

COSTO INDIRECTO	MONTO x 100u.
<i>Movilización</i>	\$20.000
<i>Remuneración</i>	\$500.000
<i>Comunicaciones</i>	\$15.000
<i>Marketing</i>	\$50.000
TOTAL	\$585.000

