



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

KARUKINKA

— ● ● ● —
**INNOVANDO MEDIOS PARA LA
CONSERVACIÓN CULTURAL SELK'NAM**

SOFÍA VICUÑA GONZÁLEZ

PROFESOR GUÍA: KATHERINE MOLLENHAUER GAJARDO

Tesis presentada a la Escuela de
Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñadora.
Enero, 2021- Santiago, Chile

KARUKINKA



Sofía Vicuña González
Profesor Guía: Katherine Mollenhauer Gajardo

Enero, 2021 - Santiago, Chile

AGRADECIMIENTOS

Le quiero dar las gracias a todos los que hicieron posible este proyecto, a mi profesora Kathy, quien me guió durante este largo proceso, a los expertos quienes aportaron con todo sus conocimientos, y por último a mi familia y amigos por su motivación y apoyo incondicional.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación personal	13
1.2 Introducción	14
1.3 Formulación	15

2. FUNDAMENTOS

2.1 Identidad y Patrimonio	19
2.1.1 La importancia de su conservación	
2.1.2 Patrimonio nacional indígena y sus principales amenazas	
2.1.3 La ignorancia de la sociedad chilena	
2.2 El pueblo Selk'nam	24
2.2.1 Los habitantes del extremo sur	
2.2.2 Sociedad Selk'nam	
2.2.3 El Hain, más que un rito una forma de vida	
2.3 El rol del Diseño	30
2.3.1 El Diseño	
2.3.2 El diseño de interacción	
2.4 Edutainment	32
2.4.1 Edutainment	
2.4.2 Juegos de mesa	

3. PROBLEMA Y OPORTUNIDAD DE DISEÑO

3.1 Problematización	37
3.1.1 Problematización	
3.1.2 Antecedentes	
3.2 Oportunidad	41
3.3.1 La estrecha relación entre el juego y la cultura	

3.3 Need Finding	43
------------------	----

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Formulación	46
4.2 Objetivos	47
4.3 Usuario	49
4.3.1 Usuario general	
4.3.2 Usuario clave	
4.4 Contexto	53
4.5 Tendencias y referentes	56

5. DESARROLLO PROYECTUAL

5.1. Metodología del proyecto	61
5.2 Levantamiento de información	64
5.2.1 Usuario	
5.2.2 Expertos	
5.2.3 Descendencia Selk'nam	
5.3 Exploración de juegos	68
5.3.1 Primeros prototipos	
5.3.2 Código Secreto	
5.4 Prototipado y testeo	71

6. PROPUESTA FINAL

6.1 Karukinka	79
6.1.1 Karukinka	
6.1.2 Resumen del juego	
6.2 Traducción del juego	82
6.2.1 Cartas de palabras	
6.2.2 Rol de los jugadores	

6.2.3 Herramientas del juego	
6.2.4 Personajes	

6.3 Identidad Gráfica	89
6.3.1 Imagotipo	
6.3.2 Paleta de colores	
6.3.3 Ilustraciones	
6.3.4 Packaging	
6.4 Aspectos Técnicos	98
6.5 Validación Karukinka	102

7. IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

7.1 Estructura de costos	109
7.2 BM Canvas	112
7.3 Financiamiento	114

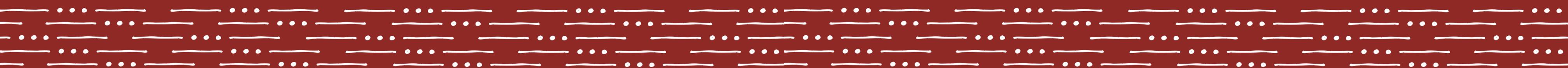
8. CONCLUSIONES

8.1. Reflexiones críticas y proyecciones	119
8.2. Cierre	121

9. REFERENCIAS

10. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN





Fuente: https://www.tripadvisor.com/Tourism-g1645291-Tierra_del_Fuego-Vacations.html

1.1 MOTIVACIÓN PERSONAL

El proyecto comenzó principalmente por una motivación personal, siendo mi propio usuario me percaté de que lo que pasaba en nuestro país antes de la llegada de los Europeos no era un tema que se presenta en nuestras interacciones, ni en nuestras temáticas de conversación, cuando sí lo eran temas universales o incluso de cultura aborígen de otros territorios.

El objetivo general del trabajo comenzó como una manera de compartir mi interés por estas culturas con mis pares, sin embargo durante el proceso del proyecto se fueron presentado múltiples problemáticas que le fueron dando más sentido y potencial al motivo inicial.

1.2 INTRODUCCIÓN

Estamos inmersos en una sociedad moderna, interconectada con todo el mundo y permeable a los estímulos de las redes sociales. Como consecuencia, nos encontramos constantemente sometidos a un proceso de globalización cada vez más intenso, este fenómeno tal como sugiere su nombre, engloba a la población mundial y la dirige hacia un pensamiento único y universal, se ha transformado en una amenaza para la preservación de culturas locales, poniendo en riesgo la identidad de los distintos pueblos que habitan en la tierra.

Nuestro país no es ajeno a este fenómeno. La abundante y permanente información traída desde todo el mundo, sumada a la fuerte influencia colonial que poseemos, ha hecho que el conocimiento de nuestras raíces, representada por los pueblos que habitaron nuestro país antes de la llegada de los europeos, sea cada día más débil y menos incidente en nuestra vida diaria.

El objetivo de este proyecto, el cual se ve inserto en una sociedad caracterizada por la falta de difusión ancestral y patrimonial es crear un método que permita la introducción y permanencia en la memoria colectiva, de elementos y conocimientos sobre nuestras culturas originarias, a través de una propuesta interactiva, participativa y recreativa, poniendo especial atención en lo que refiere a las nuevas generaciones.

El proyecto toma como caso de estudio a la cultura Selk'nam, habitantes ancestrales de Tierra del Fuego, en particular su organización social y su espiritualidad, representada por el Hain, ceremonia de iniciación que busca dar paso a la adultez y la larga preparación necesaria para llegar a esta.

Para esto se comenzó con el análisis bibliográfico de la cultura tanto en la actualidad como en tiempos precolombinos, en donde se definieron sus principales prácticas y/o características. Luego, se detectó una necesidad y/o problema, el cual involucra a la sociedad actual. Posteriormente se ideó y desarrolló una posible solución con la colaboración del usuario y de expertos en la cultura. Además se tomaron en consideración las sugerencias realizadas por descendientes Selk'nam. Finalmente se implementó y validó la eficiencia del proyecto desarrollado.

El alcance principal de este proyecto, lejos de pretender ser una solución al problema planteado anteriormente, es ayudar a crear bases que permitan la identificación de nuestra sociedad actual con sus antepasados precolombinos aportando en el conocimiento y el entendimiento de las culturas ancestrales que habitaron en nuestra tierra.

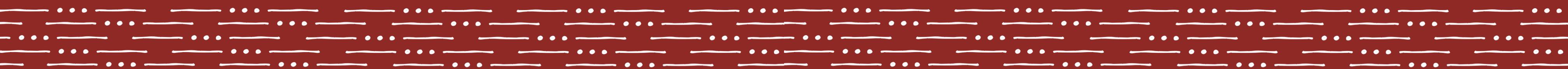
1.3 FORMULACIÓN

QUÉ Juego de mesa cuyo fin es la transmisión cultural Selk'nam a través del Hain, ceremonia de iniciación a la adultez. Este juego abarca tanto el fondo como la forma de este ritual, su extenso proceso previo el cual incluye aspectos globales que contextualizan la identidad de este pueblo.

POR QUÉ Los procesos de globalización y el dominio de la cultura occidental han logrado de cierta manera que la sociedad chilena se rija principalmente por cánones universales, los que opacan en parte, la transmisión y preservación cultural indígena precolombina, la cual se encuentra limitada a medios y contextos poco atractivos para la sociedad actual y un público minoritario dentro de ésta.

PARA QUÉ Para contribuir a la conservación del patrimonio nacional indígena, y así fortalecer la identidad y el imaginario cultural de la sociedad chilena actual, pues este documenta nuestra historia hasta la actualidad tanto tangible como intangiblemente otorgándole un sentido.

2. FUNDAMENTOS



2.1 IDENTIDAD Y PATRIMONIO

“Una cultura mundial que fuese una cultura uniforme no sería en absoluto cultura. Tendríamos una humanidad deshumanizada.”

(Kuper citado en Molano, 2007, p. 71)

La cultura es un concepto que forma parte de nuestro imaginario colectivo e identidad, haciéndose presente a nuestra vida diaria, sin embargo, ¿nos hemos preguntado alguna vez cuál es su significado? La Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE) define la cultura como:

“Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo (...) modos de vida y costumbres, conocimiento y grado de desarrollo artístico, científico, industrial en una época, grupo social, etc.” (ASALE, 2020.)

Este concepto está intrínsecamente ligado con lo que se conoce como patrimonio, entendido como

“Conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes. Así, un objeto se transforma en patrimonio o bien cultural, o deja de serlo, mediante un proceso y/o cuando alguien -individuo o colectividad-, afirma su nueva condición” (Dibam, 2005).

En este sentido, es importante analizar las diferencias que existen entre el patrimonio inmaterial y material. Lo inmaterial es todo aquello, como sugiere su nombre, que no está formado de materia tangible, nos referimos a conocimientos, expresiones, tradiciones, rituales y representaciones que se han preservado y transmitido de forma oral o práctica de generación en generación. Por otra parte, el patrimonio material es todo aquello que podemos ver y palpar, como utensilios, artefactos, monumentos y construcciones. Estas, por su condición física han sido más fáciles de mantener y preservar a través de la historia.

“Cuando se establecen políticas de preservación cultural a través de imágenes fotográficas, filmaciones en video, o grabaciones sonoras, los resultados se perciben en las producciones de materiales concretos y físicamente corpóreos (...) Es decir, se conserva el patrimonio inmaterial a través de medios materiales”

(Romero citado en Molano, 2007, p.81)

Una abundante y rica herencia tangible ha demostrado ser fundamental en el conocimiento e interpretación del patrimonio inmaterial de una determinada cultura.

2.1.1 LA IMPORTANCIA DE SU CONSERVACIÓN

(Manzini, 2011, P.30)

“La conservación del patrimonio es el conjunto de procesos y actividades que se encargan de tutelar y preservar los bienes cuyos significados constituyen el legado cultural de los pueblos que les dieron origen. Estos bienes son testimonios y constituyen la máxima expresión de las culturas a las que pertenecen.”

La valoración y salvaguardia del patrimonio cultural de una nación, es un elemento fundamental que debe estar presente en toda sociedad contemporánea, ya que éstos los definen como pueblo, garantizando así, la diversidad cultural, el desarrollo sostenible y el estímulo a la creatividad.

“Nadie puede vivir sin recordar y nadie puede vivir tampoco sin los recuerdos de la historia”
(Romilly citado en Molano, 2007, p.77)

Tal como menciona Olga Molano, la identidad cultural no existe sin la memoria, o sin la capacidad de reconocer el pasado, a través de elementos simbólicos y/o referentes. (Molano, 2007, p.74)

Actualmente en nuestro país, esta preservación se ve amenazada por el fenómeno moderno de la globalización. Este proceso ha hecho del mundo un lugar más pequeño, más interconectado y sobre todo más homogéneo, produciendo así que la cultura occidental o noratlántica ostente un rol protagónico. Esta tendencia ha llevado a que nuestra sociedad

sea considerada bajo los estándares occidentales, lo que además de ser consecuencia de los diversos descubrimientos, creaciones, desarrollos y avances tecnológicos que aparecen a lo largo de la historia (sobretudo en Europa y Norteamérica), tiene un origen fundamental que se remonta a los tiempos en que colonos introdujeron, muchas veces a la fuerza, sus creencias y forma de vida, reprimiendo y silenciando a los pueblos indígenas conquistados. Estos poderes impusieron su lógica, su ontología y epistemología en el centro del mundo como algo neutral y universal, por lo que vivimos de una cultura ajena e inauténtica.

“Una cultura mundial que fuese una cultura uniforme no sería en absoluto cultura. Tendríamos una humanidad deshumanizada”
(Kuper citado en Molano, 2007, p. 71)

En definitiva la globalización, homogeniza de esta forma nuestra visión, conocimiento y manera de actuar, como consecuencia, influye y limita fuertemente nuestro afán creativo.

2.1.2 PATRIMONIO NACIONAL INDÍGENA Y SUS PRINCIPALES AMENAZAS

La riqueza del patrimonio cultural previo al descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón en 1492 ha quedado en evidencia solo con las investigaciones llevadas a cabo en el último siglo, pero este conocimiento, ignorado durante mucho tiempo y pese a su gran relevancia, solo ha llegado a una parte muy reducida de la población.

El pasado cultural se siente y gravita en nuestra sociedad actual, está presente de manera inconsciente en nuestra vida diaria, simplemente no se tiene conciencia de él, tal como lo mencionó el arqueólogo, Jose Berenger en su escrito titulado “Chile Milenario” *“tenemos ciertamente problemas de continuidad en nuestro imaginario nacional”* son siglos de cultura indígena olvidada de la cual solo tenemos nociones muy vagas. (Berenger. 2016. p.14)

“En poco más de cien años de investigación la arqueología ha demostrado que la historia de Chile es casi treinta veces más larga que los cinco siglos transcurridos desde la llegada de los españoles.”
(Berenger. 2016. p.11)

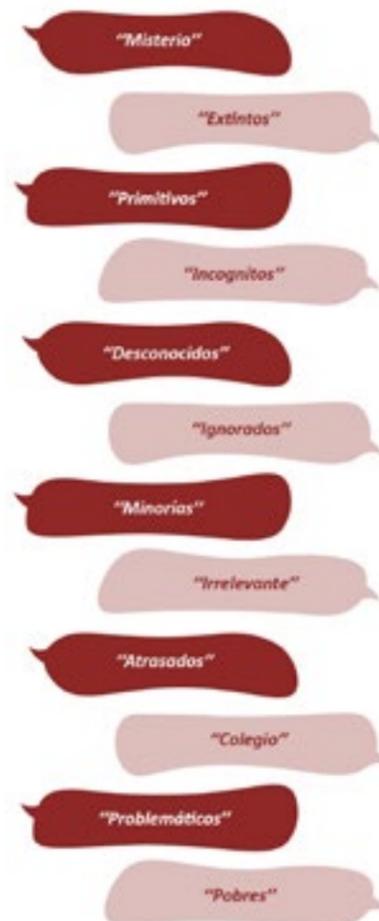
Nuestra historia va más allá del arribo de los hispanos, sin embargo esto no se ve reflejado actualmente, ya que la cultura post-colombina, (reconociendo que es parte fundamental de la historia de Chile), ha sido muy preponderante en el conocimiento general de la

población chilena desplazando a un segundo plano la cultura precolombina, a la cual le debemos nuestros orígenes y parte de nuestra sangre.

Ciertos expertos señalan que la razón de esto radica en que nuestro país construyó de manera tardía su identidad nacional y que fue solo con las dos empresas bélicas del siglo XIX cuando la noción de patria, se impuso a la conciencia de los pobladores del territorio. Sin embargo, existen relatos que ponen en duda esta tesis, ya que existe evidencia que da a conocer *“una herencia cultural acumulada que es tan rica y potente como la que nos legaron los europeos a partir del siglo XVI. Una herencia plena de hallazgos y creaciones que revelan la originalidad y el talento de quienes nos precedieron en la ocupación de este Chile varias veces milenaria.”* (Berenger. 2016. p.11 y 19)

Hoy en día, el reconocimiento y difusión de este patrimonio es un recurso fundamental para fortalecer nuestra identidad nacional en una sociedad tan globalizada.

2.1.3 LA IGNORANCIA DE LA SOCIEDAD CHILENA



Esquema 1: Algunas de las descripciones que da la juventud chilena para los pueblos originarios de nuestro país.

"No hay mayor oscuridad en los pueblos originarios que habitaron Chile que nuestra propia ignorancia."

(Berenger. 2016. p.13)

En la historia de Chile existen 16 pueblos originarios, de los cuales actualmente se reconocen 9. Los 7 pueblos restantes hoy no poseen la voz suficiente para luchar por su preservación cultural y patrimonial, por lo que requieren de un apoyo externo y de un proceso de investigación más profundo.

Tras el análisis bibliográfico y los resultados de las encuestas realizadas durante el proyecto¹, se ha podido concluir que actualmente se cuenta con información accesible respecto a los pueblos originarios, sin embargo esta no ha sido lo suficientemente atractiva para la sociedad chilena. Las representaciones que hoy existen de Chile precolombino se encuentran en libros, museos, Internet y en algunas instituciones, sin embargo estas cuentan con un público sumamente exclusivo. Además cabe destacar que las pocas expresiones que poseemos de estas culturas pueden ser consideradas como fragmentadas y netamente pictóricas, incluso llegando a ser calificadas por algunos representantes de estos pueblos como una apropiación

de imagen en donde no sólo se comunica de manera superficial su identidad, sino que también se da en un contexto inapropiado el cual es más irónico que representativo.

Existe una perspectiva más bien despectiva de lo que pasaba en nuestro país previo la conquista hispánica. Gran parte de la sociedad chilena considera esta parte de la historia como un periodo dramático conformado principalmente por luchas interminables, donde no quedaba espacio para la alegría y el esparcimiento. Sin embargo, si fuéramos más allá de esta perspectiva colectiva nos daríamos cuenta de que existe más y de que incluso en aquellos tiempos algunas sociedades indígenas se caracterizaban mayormente por sus ceremonias, eventos comunitarios e incluso por su organización socio cultural. Existía un mundo activo y dinámico previo a la llegada de los colonizadores donde no eran ajenas las luchas entre distintos pueblos o incluso dentro de una misma cultura.

¹Encuestas realizadas para el proyecto a alrededor de 250 jóvenes pertenecientes al territorio nacional. Estas recopilan información acerca de los conocimientos y perspectivas de los jóvenes respecto a los pueblos originarios chilenos. Por otra parte, exponen las principales interacciones de los jóvenes haciendo hincapié en aquellas relacionadas con el mundo del juego.

2.2 EL PUEBLO SELK'NAM

2.2.1 LOS HABITANTES DEL EXTREMO SUR



Esquema 2: imagen intervenida. Recuperada de Hain, Chapman A.

En el extremo sur de Chile, específicamente en Tierra del Fuego, habitaban numerosos grupos nómades de indígenas que conformaban la sociedad Fueguina. Compartían este territorio, por una parte, el pueblo canoero Yagán (o Yámana), los Alacalufes (o Kawésqar) y los tehuelches (o Aonikenk) todos ellos eminentemente pescadores habitantes de los bordes costeros. Por otra parte, lo hacían el pueblo Selk'nam (u Ona), quienes por el contrario, circulaban tierra adentro dedicados a la caza y recolección, junto con ellos, en el extremo sur oriente de tierra del Fuego habitaron los Haush (o Manekenks), también conocidos como los Onas del este, por su relación con los Selk'nam.

En ese entonces, el territorio insular se delimita según el pueblo Fueguino habitante, de esta forma, Yaganes, Alacalufes y Tehuelches se repartían habitando los numerosos archipiélagos australes y costas de Tierra del Fuego, mientras los Selk'nam y los Haush lo hacían más bien tierra adentro. Esta diferencia resultó ser clave en la extinción del pueblo Selk'nam, al no dominar las técnicas de navegación no pudieron eludir, como otros pueblos fueguinos, la influencia y dominación ejercidas por los colonos y misioneros europeos. En la actualidad este territorio se reparte entre las naciones de Chile y Argentina en una proporción de 2:1 respectivamente.

Si bien estos pueblos compartían elementos tales como la zona geográfica y las condiciones en las que habitaban, cada una de estas culturas poseían identidades propias, las cuales merecen una distinción. Entre los aspectos que diferencian estas culturas, además de sus principales prácticas y su distribución para poblar la isla, en la actualidad la más significativa dice relación con su reconocimiento por parte de nuestro país.

Otros pueblos fueguinos, como los Yaganes, Kawésqar o los Aonikenk, cuentan con el reconocimiento de pueblo originario sobreviviente por el estado chileno. Por el contrario, los Selk'nam, pese a contar con una descendencia (no muy numerosa), no cuentan con este reconocimiento, por lo que buscan ser valorados y reconocidos por el país.

Hoy la sociedad Selk'nam se encuentra luchando, mediante la interposición de demandas que buscan lograr este objetivo por lo que se podría decir de manera metafórica que este pueblo sigue involucrado en un proceso de "genocidio sistemático" el cual buscan dar por finalizado.

2.2.2 SOCIEDAD SELK'NAM



Fuente: Fotografía de Martín Gusinde. Hain, Chapman A.

Los Selk'nam, eran un pueblo nómade que vivía en campamentos situados en valles planos rodeados de frondosos bosques al interior de la isla de Tierra del Fuego ubicada en sur de Latinoamérica. En este territorio se dividían por linajes delimitados por 4 cielos, los que corresponden a los puntos cardinales que conocemos hoy en día.

En la actualidad y ya desde hace casi un siglo, los descendientes de esta cultura se encuentran diseminados principalmente en el sur continental de Chile.

El genocidio sufrido por la sociedad Selk'nam no dice relación con matanzas como ocurrió con otros indígenas, fue más bien un proceso de desplazamiento por parte de los colonos que al instalarse en Tierra del Fuego dejaron poco y nada de espacio a este pueblo para seguir desarrollando su cultura y sus costumbres. Intentos de evangelización, de educación occidental y principalmente la llegada de enfermedades y pestes, propiciaron y aceleraron aún más este proceso.



Fuente: <http://precolombino.cl/en/culturas-americanas/pueblos-originarios-de-chile/selk'nam/>

Este grupo nómada indígena se vestía, se alimentaba y vivía a base de los recursos conseguidos en sus continuas actividades de caza y recolección. La principal fuente de supervivencia para los Selk'nam era el guanaco, animal que los proveía prácticamente de todo lo necesario. Utilizaban su carne como alimento y su piel para combatir las bajas temperaturas, con ella confeccionaban sus prendas de vestir y construían sus viviendas. Entre los recursos secundarios para su subsistencia se encuentran, mariscos, frutos y otros animales como aves, lobos marinos, ballenas y roedores.

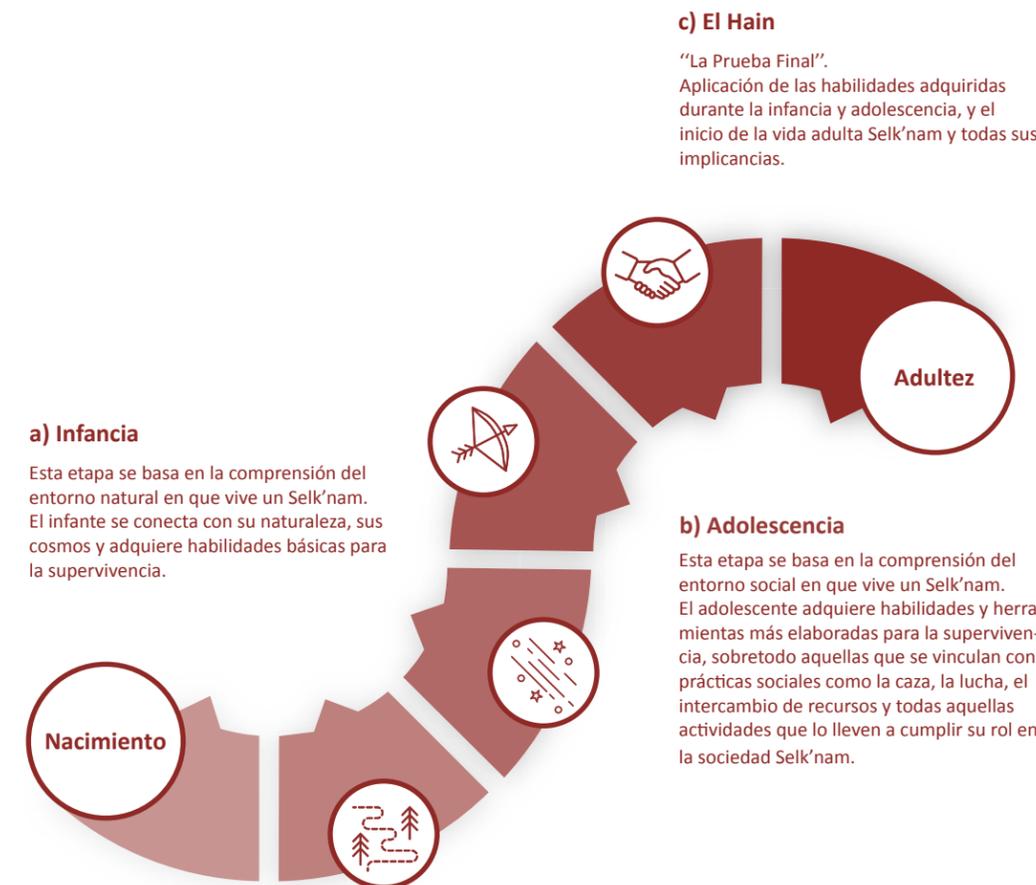
En términos de estructura social, el pueblo Selk'nam vivía en grupos compuestos por varias familias por lo general emparentadas, pero se regían por estrictas reglas de exogamia². Estos clanes familiares habitaban un territorio el cual debían resguardar constantemente a través de disputas con otros clanes y culturas

vecinas. Esta constante protección de su territorio era parte fundamental de la vida Selknam.

En lo que respecta al ámbito espiritual, a pesar de ser monoteístas, poseían una compleja cosmología, creían en cierta transmigración y relacionaban algunos “seres superiores” con diversos elementos de su entorno, específicamente con la naturaleza y el universo. Por último, dentro de la vida espiritual Selk'nam, nos encontramos el rito del Hain, el que hasta el día de hoy llama la atención en la sociedad actual. Sin embargo, se reconoce solo parte de esta ceremonia, dejando de lado su largo proceso previo que le otorga su verdadero sentido.

²Exogamia: En el pueblo Selk'nam se refiere a la costumbre o norma existente que priva a esta sociedad de casarse entre miembros de una misma familia o clan.

2.2.3 EL HAIN, MÁS QUE UN RITO UNA FORMA DE VIDA



Esquema 3: El proceso previo del Hain. Diagrama elaborado apartir de los contenidos recopilados en entrevistas y fuentes bibliográficas.

Regularmente el pueblo Selk'nam realizaba una ceremonia conocida como el Hain, rito que representaba la iniciación para los jóvenes Selk'nam (klóketen, iniciados) que transitaban hacia la adultez. Su importancia radica en la preponderancia que alcanzaba en la vida diaria Selk'nam, ya que la preparación de los niños para el Hain se iniciaba prácticamente al momento de nacer, transformándose así en un método de educación y crianza a través de el cual se preparaba a una nueva generación para sus deberes y obligaciones dentro de la sociedad adulta.

Durante este proceso aprendían a cazar, recolectar y a reconocer su entorno natural con sus implicancias espirituales y cósmicas. Luego de esta ardua preparación se realizaba la prueba final, la cual vendría a ser la ceremonia misma del Hain. Para esta reclutaban a los jóvenes en su adolescencia, quienes aplicando todo lo asimilado durante su niñez y adolescencia debían luchar contra los espíritus encarnados por adultos ya iniciados, con esto los jóvenes se ganaban el derecho y el honor de encarnar ellos mismos estos espíritus para así sorprender e interactuar con el género femenino mediante la interpretación de danzas y cantos.

Esta ceremonia además de iniciar a los jóvenes en la adultez cumplía una importante función social entre los distintos clanes que conforman esta cultura, ya que se reunían todos estos para organizarla y celebrarla.



Actualmente este ritual de iniciación es visto más bien como una obra masculina, la cual buscaba mantener el patriarcado dentro de su sociedad y territorio. Esta perspectiva, aunque discutida por algunos, ha prevalecido como imagen de Hain por muchos años, la que excluye de cierta forma a las mujeres y desvaloriza su rol en la sociedad de esos tiempos. Sin embargo, esta percepción en la actualidad es criticada e incluso de cierta manera desmentida por descendientes de la cultura Selk'nam, describiendo esta ceremonia como un sistema de roles y no de obligaciones en que participaban ambos géneros activamente.

Pese a su importancia, se podría decir que la ceremonia del Hain fue uno de los primeros aspectos en perderse para esta cultura. La conquista europea, los inicios del genocidio y el pasar de los años, lograron que el Hain se desvaneciera lentamente. Las nuevas prácticas y creencias incorporadas a la vida Selk'nam y la sofisticación de otras ya existentes, generaron nuevas condiciones y maneras de pensar dentro de la isla, las cuales impidieron sostener la magia y espiritualidad que implicaba el Hain antiguamente. El último Hain fue en 1933, el cual fue posteriormente documentado por Anne Chapman en su libro "Hain". Pese a todo, el Hain es de los rituales ancestrales más importantes y representativos de la cultura Selk'nam.

2.3 EL ROL DEL DISEÑO

2.3.1 EL DISEÑO

Esta disciplina busca encontrar soluciones a determinados problemas, donde el diseñador a través de la adquisición de habilidades, estrategias y el manejo de distintas herramientas, logra el desarrollo de soluciones para un problema o necesidad detectada. En este sentido, el diseñador tiene la capacidad de sintetizar y traducir información hacia un medio que responda a la demanda de un usuario.

2.3.2 EL DISEÑO DE INTERACCIÓN

“El diseño de interacción es aquél que concierne a como un sistema ha de dar respuesta a las acciones de un usuario (...) hay que tener en cuenta que el objeto de estudio no es un objeto aislado sino un sistema. Esto es, un conjunto de elementos que actúan los unos sobre los otros. En este sentido, hemos de fijarnos en cómo estos elementos se relacionan y responden a las acciones de un usuario.”

(Soller-Adillon. 2012. p.2)

En otras palabras, el diseñador debe comprender cómo el usuario interactúa, observa y enfoca su interés, así diseñar sobre un medio que el usuario logre interpretar espontáneamente y pueda interactuar en su propio lenguaje.

2.4 EDUTAINMENT

2.4.1 EDUTAINMENT

Palabra compuesta del inglés, education y entertainment. Se basa en combinar los atributos del entretenimiento con el aprendizaje o la educación. Esta modalidad ha tenido un gran auge estos últimos tiempos, su fortaleza se basa en un concepto muy simple, esto es la predisposición positiva que poseen las personas ante instancias de juego y entretenimiento, la cual nos permite introducir conceptos culturales y educativos de manera fácil y lúdica como parte de un juego.



Fuente: Juego de mesa como diseño de experiencias. Disponible en: <https://medium.com/@djbeltrami/juegos-de-mesa-co-mo-dise%C3%B1o-de-experiencias-2e226b27d3be>

2.4.2 JUEGO DE MESA

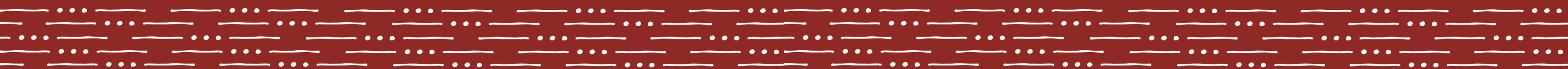
“Es realmente interesante tratar de entender cómo algo tan sencillo como cartón y dados (y un poco de diseño) pueden proporcionar elaboradas representaciones de tan variadas experiencias, desde las más estrafalarias a algunas muy comunes.”

(Beltrami. 2018)

En los juegos de mesa los distintos participantes deben asumir un rol en el mundo lúdico al cual ha ingresado, deberá tomar decisiones, racionalizar conceptos, aprender y aplicar reglas, esto desencadena un proceso educativo de aprendizaje entrenado tomando una característica de ocio cultural

El juego organiza, ordena, comunica y enseña, por lo que estos pueden llegar a ser verdaderos campos de entrenamiento para la vida real, ya que potencian el aprendizaje de habilidades y destrezas que nos permitirán ser más eficientes en distintas áreas de la actividad humana.

3. PROBLEMA Y OPORTUNIDAD DE DISEÑO



3.1 PROBLEMATICACIÓN

3.1.1 PROBLEMATIZACIÓN

En la sociedad chilena, precisamente en el segmento juvenil, existe una escasez de conocimiento sobre lo ocurría en nuestro territorio previo a la conquista europea. Esta ignorancia se debe principalmente a que los medios en que se presenta y difunde esta información, tales como libros, artículos académicos y documentales apuntan a un público objetivo minoritario, o regularmente están ligados a instituciones o una etapa escolar específica, por lo que suelen asociarse con una obligación o deber, provocando cierto rechazo y desinterés por parte de la juventud chilena promedio.

Sin embargo se ha tratado de representar esta cultura originaria mediante la gastronomía, la vestimenta, la interpretación teatral y la imagen de marca. El conflicto que aqueja a la mayoría de estas representaciones es que en general, símbolos, iconos y componentes de la cultura y espiritualidad Selk'nam, se utilizan fuera de contexto, dejando en la memoria colectiva sólo una imagen reconocible, superflua y con un débil contenido cultural. A continuación se ejemplifican algunas de estas representaciones.

3.1.2 ANTECEDENTES



EL ÚLTIMO HAIN, EXTRANJERO

Obra de teatro que cuenta la historia de un joven que junto con otros selk'nam fue llevado a la fuerza a Europa con el fin de exhibirlos como una curiosidad.

Si bien esta narrativa expone algunos aspectos de la cultura Selk'nam no es un elemento de difusión de la misma, ya que su valor se enfoca en la evidencia de una historia vergonzosa para el género humano y que se repite no solo con los Selk'nam sino que también con muchas culturas tanto precolombinas como de otros rincones del mundo.

Fuente: <https://www.cultura.gob.cl/agendacultural/compania-la-patogallina-se-presenta-hoy-en-la-serena-con-la-obra-el-extranjero-el-ultimo-hain/>



ONA FLY FISHING

Tienda on line de pesca con mosca. Su relación con la cultura Selk'nam radica solo en su nombre y en su logo, que es una caracterización del atuendo de uno de sus espíritus. Podría existir alguna conexión adicional por la localización geográfica, pero esta no sería del todo correspondiente, ya que los Selk'nam, llamados en este caso Onas, habitaron solo una ínfima parte del territorio Chileno donde se practica este deporte.

Fuente: <https://www.onaflyfishing.cl/brand/ona-fly-fishing>



TRAJE SELK'NAM

La entidad "Emprendimiento Carnaval" adaptó y confeccionó los atuendos de varios espíritus Selk'nam transformándolos en pijamas. Esta iniciativa comercial ha recibido críticas a través de redes sociales por su uso inadecuado de vestimentas y apropiación de imagen con fines de lucro, poniendo en duda su aporte real a la difusión de esta cultura de los indios fueguinos.

Fuente: <https://twitter.com/antullanka/status/1302045889909993482>



SELK'NAM CREAM CHEESE

Queso Crema Selk'nam de origen Peruano que utiliza el nombre y a un espíritu Selk'nam como logotipo de la marca. No guarda relación ni de origen ni de contexto, es la simple utilización de una imagen por el solo hecho de ser visualmente sugerente para otorgar un mayor atractivo al producto presentado.

Fuente: <https://delice.com.pe/nosotros/>



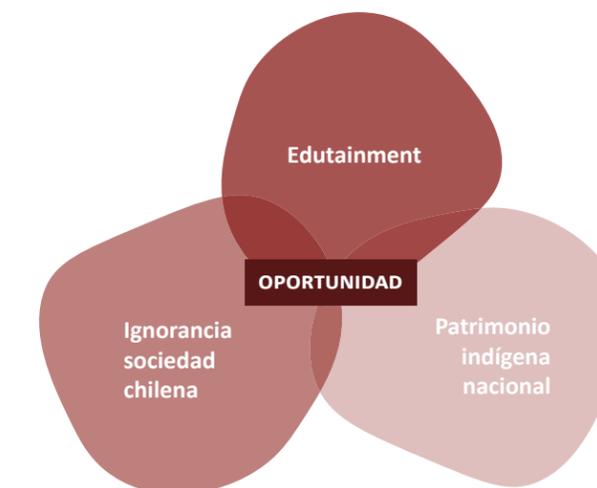
PISCO CEREMONIAL

Pisco chileno elaborado en el Norte de nuestro país, lejos de los territorios que ocuparon los Selk'nam. Se presenta en botellas de vidrio incoloro en las cuales se imprimieron serigrafías de tres tipos distintos de espíritus del Hain de la cultura Selk'nam.

Fuente: <https://www.inapi.cl/mercado-de-origen/fermentados/gran-pisco-ceremonial>

3.2 OPORTUNIDAD

3.2.1 LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA CULTURA



Esquema 4: elaboración propia en base a la información recopilada

El juego como actividad humana se remonta a tiempos previos a que la cultura tomará forma como una expresión consciente de un determinado grupo étnico o social. Johan Huizinga en su libro Homo Ludens comenta:

“El juego precede a la cultura y la va a acompañar desde su nacimiento hasta su extinción, una íntima relación entre el juego y la cultura. El juego como tal, lo entendemos como una característica innata al animal, y por lo tanto al ser humano, lo que lo hace un concepto irracional, debido a que no nace ni es creado a partir del raciocinio humano.”
(Huizinga, 1972)

La cultura en sus comienzos se basó en ciertos actos lúdicos, una civilización al formarse como tal, se somete a características propias de un juego, se organiza con un orden, se establecen distintos roles y se implementan ciertas normas las que deben ser respetadas y llevadas a cabo en un determinado espacio y tiempo.

Por otro lado como expresa también Frobenius en Homo Ludens, el juego sirve, para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico (Frobenius citado en Huizinga, 1972, p.32), por esto, se nos presenta potencialmente como un medio óptimo para recrear una ceremonia ritual de una manera más auténtica y completa, permitiendo la transmisión de conceptos y costumbres de una generación a otra, o de una cultura a otra.

3.3 NEED FINDING

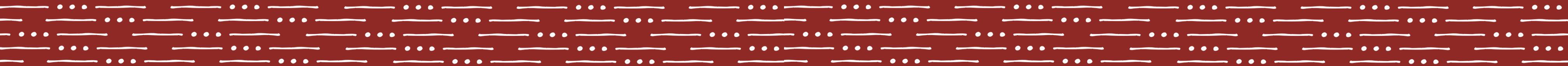
NEED FINDING

Sintetizando la información recopilada para la base del desarrollo del proyecto, se elaboró la siguiente tabla. Esta comprende los problemas detectados, sus efectos en el usuario, los requerimientos para la solución de donde se desprenden los atributos y componentes con que esta

	PROBLEMA	EFFECTO EN EL USUARIO	REQUERIMIENTO	ATRIBUTO	COMPONENTE
CONTENIDO	Escasez de conocimiento cultural precolombino por parte de la juventud chilena	Débil relación entre el usuario y la cultura que lo precede	Solución debe considerar información que de a conocer y vincule al usuario con culturas precolombinas de su país	Cultural	Material interactivo y visual que expone y transmite los principales aspectos de la cultura Selk'nam
	Sociedad regida por cánones "universales"	Percepción despectiva hacia los pueblos indígenas de nuestro país	Solución debe poner en valor aspectos de las culturas precolombinas que han sido descuidados por la ciencia de la etnología	Descolonizador	Material interactivo y visual que reúne aspectos de la cultura Selk'nam previo a la conquista
MEDIOS	Medios de información cultural precolombina predominada por medios visuales	Conocimiento limitado y superficial de las culturas precolombinas	Solución debe considerar representaciones integrales para la difusión de estas culturas	Integral	Material que expone la cultura Selk'nam tanto visual como conceptualmente
	Medios de información cultural precolombina con un bajo alcance colectivo e individual en los jóvenes chilenos	Contenido precolombino poco tratado e ignorado por el usuario y su entorno	Solución debe considerar medios atractivos que despierten el interés en el usuario Solución debe promover la participación y comunicación entre los usuarios	Lúdico Social	Material lúdico e interactivo para la transmisión cultural Selk'nam Material creado para la participación de 2 o más personas de manera simultánea o alternada
CONTEXTO	Información cultural precolombina asociada a un deber u obligación	Rechazo por parte del usuario a la cultura que lo precede	Solución debe considerar medios en donde se desarrolle el usuario voluntariamente	Recreacional	Material análogo implementado en tiempos de ocio correspondientes al usuario

Tabla 1: elaboración propia en base a la información recopilada - Fuente: Matriz Lógica de Diseño (Mollenhauer, 2020)

4. PROPUESTA DE DISEÑO



4.1 FORMULACIÓN DEL PROYECTO

QUÉ

Juego de mesa cuyo fin es la transmisión cultural Selk'nam a través del Hain, ceremonia de iniciación a la adultez. Este juego abarca tanto el fondo como la forma de este ritual, su extenso proceso previo el cual incluye aspectos globales que contextualizan la identidad de este pueblo.

POR QUÉ

Los procesos de globalización y el dominio de la cultura occidental han logrado de cierta manera que la sociedad chilena se rija principalmente por cánones universales, los que opacan en parte, la transmisión y preservación cultural indígena precolombina, la cual se encuentra limitada a medios y contextos poco atractivos para la sociedad actual y un público minoritario dentro de ésta.

PARA QUÉ

Para contribuir a la conservación del patrimonio nacional indígena, y así fortalecer la identidad y el imaginario cultural de la sociedad chilena actual, pues este documenta nuestra historia hasta la actualidad tanto tangible como intangiblemente otorgándole un sentido.

4.2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Transmisión del contenido cultural del pueblo Selk'nam enfocado en su práctica característica y su estructura social, mediante un juego de mesa, con el fin de preservar esta cultura en la sociedad juvenil de nuestro país.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar las prácticas características de la cultura Selk'nam y su conservación en la actualidad.

Caracterizar al usuario mediante la definición sus principales interacciones y percepciones.

Desarrollar un juego de mesa que transmita aspectos culturales Selk'nam en un espacio colaborativo con el usuario y expertos en la cultura.

Evaluar los conocimientos adquiridos de la cultura Selk'nam luego de la implementación del juego.

IOV

.....● Cantidad de prácticas características determinadas.

.....● Cantidad de interacciones críticas identificadas.

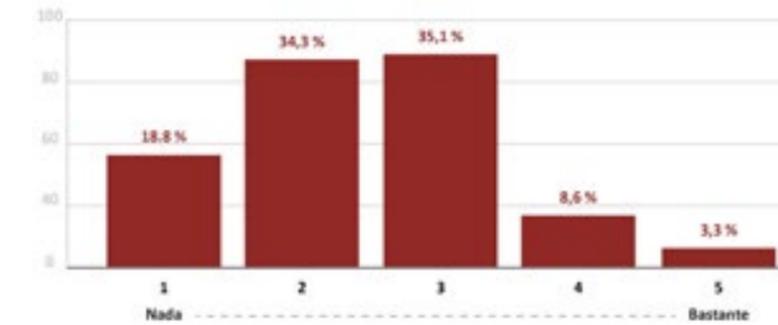
.....● Cantidad de componentes del juego de mesa que fueron desarrollados de manera colaborativa con la asesoría de expertos en la cultura Selk'nam y usuarios.

.....● Cantidad de respuestas acertadas logradas por los participantes luego de jugar.

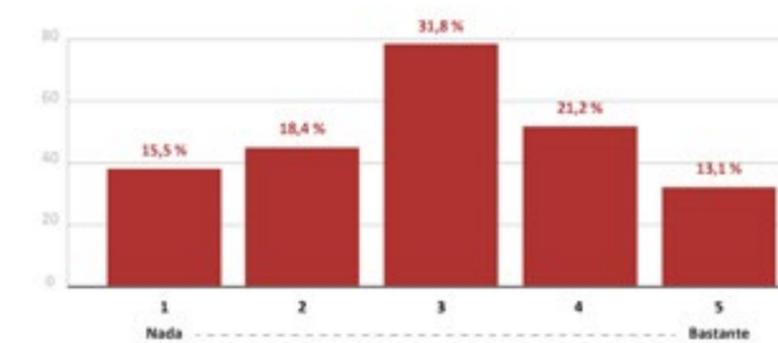
4.3 USUARIO

4.3.1 USUARIO GENERAL

CONOCIMIENTO DEL USUARIO (DEL 1 AL 5)



INTERÉS DEL USUARIO (DEL 1 AL 5)



Esquema 5: elaboración propia en base a las encuestas realizadas.

El usuario general o promedio del proyecto se enfoca en la juventud de la sociedad chilena actual, la que específicamente considera hombres y mujeres entre 18 y 30 años.

Este rango etario es el que forja el futuro del país, estando compuesto además, por las dos generaciones más numerosas de nuestro país según el censo del 2017 (centennials y millennials) (La Tercera, 2017)

Según las encuestas y entrevistas realizadas durante el proyecto³, este es el segmento que presenta mayor ignorancia frente al tema, pero que al mismo tiempo manifiesta cierto interés por cambiar y acabar con ella.

4.3.2 USUARIO CLAVE

Promedio Conocimiento	
Humanista	3
Científica	1,7
Matemática	1,8
Artísticas	2,8

Total Personas	
Humanista	106
Científica	73
Matemática	76
Artísticas	103

Tabla 2: Elaboración propia. Tabla desarrollada a partir de las encuestas y entrevistas a usuario.

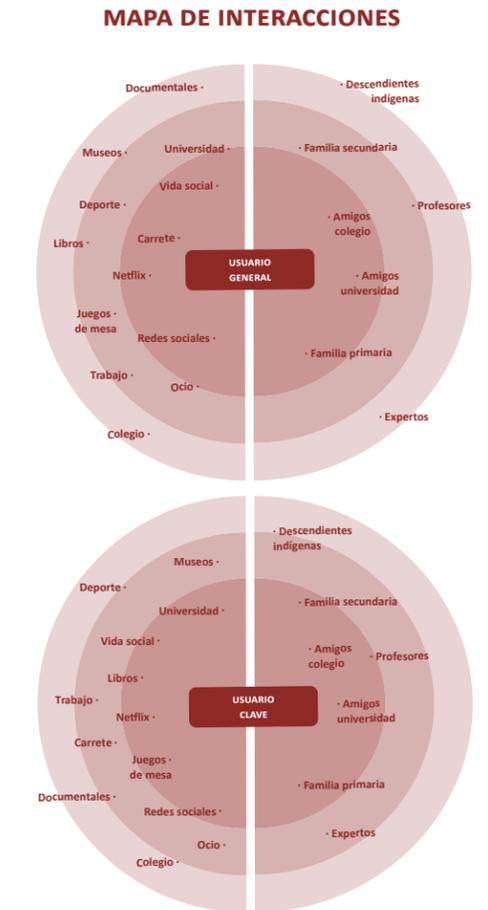
Las representaciones o la información existente acerca de los pueblos originarios o indígenas del país, son por lo general asociados a una etapa escolar, por lo que los jóvenes al cumplir 18 o 19 años van perdiendo el vínculo con relación a este tema y se enfocan según sus propios intereses. en este caso no queda espacio para la historia originaria, a no ser que esta se trate de un interés propio y específico de un determinado individuo.

Por este motivo es que el proyecto se enfocará en jóvenes principalmente vinculados con áreas científicas y/o matemáticas, es este segmento en el cual el fenómeno de desvinculación ancestral se percibe con mayor intensidad.

Dentro del usuario descrito anteriormente encontramos “El jugador aficionado”, este es el fundamental difusor e instructor del juegos de mesa, es quien por lo general tiene el juego y se encarga de encontrar un contexto para jugar e invitar a su entorno. Por otro lado, este usuario actúa como trendsetter (pionero), es quien está adelantado en cuanto a las tendencias y las implementa en su territorio. Es por eso que el proyecto lo considera como un usuario clave para su desarrollo, ya que si logra cautivar y comunicar el juego a este, el resto del trabajo estará prácticamente logrado.

A continuación se presentan dos gráficos concéntricos que presentan las interacciones de los usuarios descritos anteriormente (usuario general y usuario clave). Cada uno muestra las interacciones más habituales y menos habituales de cada uno indicadas según su posición con respecto al núcleo (núcleo: usuario correspondiente).

Comparando y analizando ambos gráficos, el usuario clave tiene una mayor cercanía a los juegos de mesa y suele realizar actividades que lo hacen más culto respecto a diversos temas. Sin embargo, tanto el general como el usuario clave tienen interacciones y un entorno muy similar, lo que los lleva a relacionarse entre sí y compartir tiempos y espacios, particularmente los recreacionales y sociales.



Esquema 6: Mapa de interacciones del usuario elaboración propia en base a la información recopilada en entrevistas con el usuario.

4.4 CONTEXTO

4.4.1. CONTEXTO

Sintetizando y visualizando el contexto general descrito anteriormente, el proyecto se enfocará en la juventud chilena actual, la cual describimos como una sociedad globalizada y occidentalizada, que se rige mayormente por patrones universales y aspira a un futuro compuesto netamente de avances tecnológicos. Sin embargo, pese a encontrarnos en plena era digital, los juegos de mesa han sabido mantener un espacio dentro de los tiempos de ocio de la juventud chilena. Los informes publicados en el año 2018 y 2019 por el INE (Instituto Nacional de Estadísticas) acerca del uso del tiempo de los chilenos, indican que estos utilizan más de un tercio de su día en ocio y vida social (Agricultura, 2018), destacándose entre ellos, los jóvenes. (INE, 2019). Por otro lado, la encuesta realizada para esta etapa del proyecto², confirmó que para los jóvenes los juegos de mesa forman parte importante de este tiempo destinado al ocio y la vida social. En este sentido, este tipo de medio conjuga estos dos ámbitos.

El proyecto tomará forma dentro de los tiempos de ocio o de recreación presentados por este segmento

de la población, específicamente en eventos sociales con un número limitado de personas, donde tanto hombres como mujeres buscan pasar un buen rato y compartir alguna actividad “extracurricular” con sus amistades.

En estos espacios sociales, el contenido lúdico busca generar información, comunicación y debate entre los jugadores, es decir que se logre “poner el tema sobre la mesa” de una manera más implícita o casual, en que el usuario no sienta que está siendo educado o está sometido a un contexto por obligación o deber.

Johan Huizinga describe que, al entrar en el mundo del juego, los jugadores se sumergen en una dimensión ajena a la de la cotidianeidad, donde se toman nuevos roles, se someten a nuevas normas en un tiempo y espacio determinado (...). Sin embargo, es una actividad libre y voluntaria, que se pretende implementar fuera de cualquier mandato o institución para este proyecto. (Huizinga, 1972).

²Encuestas realizadas para el proyecto a alrededor de 250 jóvenes pertenecientes al territorio nacional. Estas recopilan información acerca de los conocimientos y perspectivas de los jóvenes respecto a los pueblos originarios chilenos. Por otra parte, exponen las principales interacciones de los jóvenes haciendo hincapié en aquellas relacionadas con el mundo del juego.

PATRÓN DE VALOR

· Materializa un patrimonio inmaterial buscando su complementación, protección y valor.

· Toma el potencial reconocimiento que existe de los íconos de la cultura Selk'nam, dándole mayor profundidad, contenido y sentido, logrando que el usuario no se limite a observar la cultura, sino invitarlo a que se involucre y participe.

· Da a conocer una cultura ancestral de manera lúdica, actual, transversal y socialmente aceptada.

· Toma un espacio dentro de contextos de recreación y vida social, de manera espontánea, donde logra que el usuario no sienta obligación, ni deber.

4.5 REFERENTES Y TENDENCIAS

REFERENTES Y TENDENCIAS

Para las referencias de esta tesis se estudiaron principalmente las actividades en las que los jóvenes enfocan su interés, así como también en algunos de los atributos con los que pretende contar el proyecto: *Cultural, Integral, Lúdico, Social, Recreacional*.



KIDZANIA

Ciudad interactiva creada para niños entre 4 y 14 años, la cual propone un innovador concepto para la atracción y aprendizaje de estos a través del juego de roles, en donde en una ciudad construida a la escala de ellos, se presentan alrededor de 80 profesiones para experimentar. Cada sucursal enfoca sus profesiones de acuerdo con el área en que se encuentre, esto es cultura, geografía, alimentación, entretenimiento, entre otros. A través de de Kidzania los niños experimentan parte de la vida adulta y profesional, aprendiendo de roles, conceptos y términos a los que se enfrentarán más adelante. Pese a que se trate de deberes de adultos, Kidzania logra la atracción y el entretenimiento de los niños.

Fuente: https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2019/05/article_0004.html



FUGA, ESCAPE ROOM

Experiencia donde se ponen a prueba la lógica, la creatividad y el trabajo en equipo.

Es la práctica del escapismo por ocio, donde se reúne un grupo limitado de personas, se encierran en una habitación y deben intentar salir descifrando pistas y acertijos en un periodo de 60 minutos. FUGA cuenta con diferentes misiones para elegir que representan diferentes lugares o temáticas, en donde los cautivos se sumergen en un rol de acuerdo al contexto que se involucren.

Fuente: <https://www.rockandpop.cl/2018/07/los-escape-rooms-llegaron-a-chile/>



DIXIT

Juego de mesa que se basa en ilustraciones abstractas para la interpretación de los diferentes jugadores. Dixit trae una innovadora dinámica de juego, donde los jugadores se expresan e interpretan libremente a base de cartas ilustradas generando conversación y debate. El contenido generado a través del juego es relativo al grupo de jugadores, cada juego es una nueva experiencia. Este juego tiene un diseño de interacción en el cual este solo propone contenido a través de sus elementos y los jugadores disponen libremente a partir de ellos.

Fuente: <https://www.qhn.es/donde-jugar-juegos-de-mesa/>



MONOPOLY

Conocido originalmente como "Landlord's Game". Este juego de mesa fue creado por Elizabeth Magie Phillips en 1902 para dar a conocer los conceptos y amenazas que implica la economía capitalista y de monopolio. Este fenómeno posteriormente conocido como Monopoly es el juego más consumido en el mundo, donde con un tablero, un par de dados y tarjetas se exponen los conceptos existentes en un contexto económico y las experiencias que este trae consigo. Monopoly además cuenta con numerosas versiones, dentro de las cuales se destacan las que varían según el contexto territorial, como Monopoly Chile, el que entrega información más específica y significante para jugadores del país.

Fuente: https://cadenaser.com/programa/2015/06/16/hoy_por_hoy/1434448907_798759.html



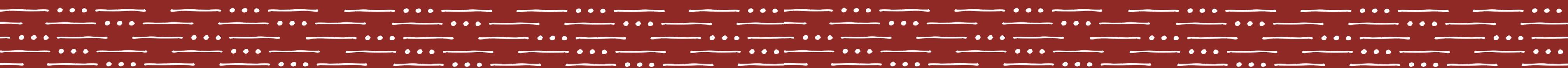
TIMELINE

Juego de cartas en el cual cada jugador recibe un número de cartas con hitos de la historia, los cuales debe ordenar cronológicamente acorde a las cartas que sus compañeros irán ubicando por turnos, el objetivo es que mediante aciertos se vayan deshaciendo de cartas.

Timeline logra contextualizar a los jugadores en cuanto a los hechos históricos mundiales, independiente de que se trate de una competencia individual, la instancia genera de cierta forma la búsqueda de un objetivo común que se irá desarrollando por medio de discusión, fallas y aciertos y logran el aprendizaje de los jugadores.

Fuente: <https://juegosdemesayrol.com/blog/time-line/>

5. DESARROLLO PROYECTUAL



5.1 METODOLOGÍA DEL PROYECTO

DESIGN THINKING

La metodología del proyecto se llevó a cabo con las 5 etapas del needfinding: observar, comprender, definir, prototipar, iterar e implementar. Todas estas se enfocan en llegar a una efectiva implementación. En el primer periodo del proyecto (seminario), se llevaron a cabo las 3 primeras etapas (observar, comprender y sintetizar), mientras que las 2 restantes (prototipar e iterar), se realizaron durante el segundo periodo del proyecto (Título). Las 5 etapas serán expuestas a continuación con sus principales tareas y objetivos.



Etapa de exhaustiva observación del entorno, la que buscó detectar una carencia o necesidad. En esta etapa el proyecto se enfocó principalmente en la sociedad chilena actual y su vínculo con la historia originaria de Chile.

Método: Cualitativo
Técnica: Revisión de la literatura, entrevista a expertos, encuesta usuario
Instrumento: Pauta entrevista, pauta encuesta, libros, artículos académicos

Para esta etapa se realizó en primer lugar una revisión global de literatura para conocer la cultura en términos generales. Luego se realizaron 2 entrevistas a expertos para profundizar, constatar y complementar el material bibliográfico recopilado. Por último se realizó una entrevista para medir el interés y desconocimiento presentado.

OE1: Determinar las prácticas características de la cultura



Método: Cualitativo y cuantitativo
Técnica: Revisión de la literatura, entrevista usuario, encuesta usuario, mapa de interacciones
Instrumento: Pauta entrevista, pauta encuesta, libros, artículos académicos

Para esta etapa se definieron las principales interacciones del usuario con el objetivo de idear soluciones que sean coherentes con sus hábitos, pensamientos y percepciones. Para esto se revisó brevemente el material bibliográfico y realizaron 3 entrevistas a usuario, las que reunieron la información para la construcción de mapa de interacciones.

OE2: Caracterizar al usuario mediante la definición sus principales interacciones y percepciones.

Método: Cualitativo y cuantitativo
Técnica: Co-creación, prototipado
Instrumento: Prototipos

Para esta etapa se llevó a cabo un proceso colaborativo de diseño con el usuario y expertos, donde se aplicó el material recopilado en diversos prototipos y posteriormente en la propuesta final.

OE3: Desarrollar un juego de mesa que transmita aspectos culturales Selk'nam en un espacio colaborativo con el usuario y expertos en la cultura.

Método: Cualitativo y cuantitativo
Técnica: Focus group, evaluaciones
Instrumento: Prototipo final, pauta de preguntas

Para esta etapa se definieron las principales interacciones del usuario con el objetivo de idear soluciones que sean coherentes con sus hábitos, pensamientos y percepciones. Para esto se revisó brevemente el material bibliográfico y realizaron 3 entrevistas a usuario, las que reunieron la información para la construcción de mapa de interacciones.

OE4: Evaluar los conocimientos adquiridos de la cultura Selk'nam luego de la implementación del juego.

Tabla 3: Design Thinking. Elaboración propia en base a (Figueroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Saavedra, R., & Wuth, P. (2017). Creando valor a través del diseño de servicios. Renato Bernasconi.

5.2 LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

5.2.1 USUARIO

Para levantar información y elementos claves del usuario se realizaron dos encuestas, una enfocada en sus interacciones comunes, específicamente dentro del mundo del juego y la otra enfocada en medir el interés, conocimiento y puntos débiles en cuanto a los pueblos indígenas dando énfasis en la cultura Selk'nam.

CULTURA SELK'NAM	JUEGOS DE MESA
<p>INTERÉS</p> <p>Interés promedio del 1 al 5 fue de un 2,8 aproximadamente.</p>	<p>TENDENCIAS Y PREFERENCIAS</p> <p>Juegos de ingenio, estrategia y con una dosis de conocimiento, como Dixit, Catan, 7 Wonders, entre otros.</p>
<p>CONOCIMIENTO</p> <p>Conocimiento promedio del 1 al 5 fue de un 2,3 aproximadamente.</p>	<p>CONTEXTO</p> <p>Vacaciones, previas de carrete y de vez en cuando en tiempos de ocio durante el año.</p>
<p>PUNTOS DÉBILES</p> <p>Confusión entre los Selk'nam y otros pueblos indígenas, incluso de otros territorios.</p> <p>Poca diferenciación entre el pueblo Selk'nam y los pueblos vecinos de este.</p> <p>Conocimiento sin fondo del rito del Hain</p> <p>Débil conocimiento de las características básicas de la cultura como sus principales prácticas, ubicación geográfica y modos de vida.</p>	<p>Partidas de juegos principalmente con amigos y familia.</p> <p>CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS</p> <p>El 42,2 % asegura haber adquirido algún de conocimiento a través del juego y el 35,9 % cree haberlo hecho.</p> <p>Entre los tipos de conocimientos adquiridos se repite:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Cultura general · Administración de recursos · Historia · Desarrollo de Estrategias · Trabajo en equipo

Tabla 4: elaboración propia en base a la información recopilada con el usuario

5.2.2 EXPERTOS

Para el levantamiento de información con expertos en la cultura y patrimonio nacional indígena se realizaron entrevistas para profundizar en cuanto al contenido.

Además tomando en cuenta los puntos débiles presentados en los resultados de las encuestas al usuario, se definieron categorías y conceptos claves de la cultura Selk'nam para aplicar y reforzar a través del juego.

Por otro lado, se elaboró una paleta de colores y se definieron estilos gráficos para aplicar en los diferentes elementos del juego, los que se presentarán con mayor detalles en el documento más adelante.

El documento cuenta con el listado completo de palabras adjuntado en los anexos.

ORGANIZACIÓN	PRÁCTICAS ECONÓMICAS	PRÁCTICAS SOCIALES	ALIMENTACIÓN
Poligamia	Intercambio	Lucha de clanes	Guanaco
Monogamia	Caza	Intercambio	Mariscos
Puntos cardinales	Recolección	Duelos	Ballena
Clanes	Guanaco	Rituales	Frutos
Roles	Arco y flecha	Idioma propio	

VESTIMENTA	PRÁCTICAS ARTÍSTICA	ESPIRITUALIDAD	COSMOLOGÍA
Piel de guanaco	Pintura corporal	Rito de iniciación	Transmigración
Mocasines	Trabajo en cuero	Espíritus	Chamanismo
Gorro cónico	Cestería	Revelación	Curandero
Plumas	Artesanía con plumas	Adulterez	Universo
Capas		Pintura corporal	Monoteísta

CLIMA	UBICACIÓN GEOGRÁFICA	FLORA	FAUNA
Viento	Tierra del Fuego	Bosque pre-Antártico	Guanaco
Nieve	Patagonia	Junco	Ballena
Frío	Chile	Lenga	Roedor
Hielo	Argentina	Coihue Magallánico	Lechuza
Niebla	Atlántico sur	Maleza	Carancho

CARÁCTER/ASPECTO	HÁBITAD	CONQUISTA
Moreno	Nómade	Genocidio
Fornido	Terrestre	Exilio
Alto	Campamento	Mestizaje
Territorial	Choza	Misionero
Luchador	Cuero animal	Colono

Tabla 5: elaboración propia en base a la información recopilada con expertos y material bibliográfico

5.2.3 DESCENDENCIA SELK'NAM

En este caso no se pudo desarrollar un trabajo completamente colaborativo con la descendencia de esta cultura, sin embargo, la representante Selk'nam, Hema'ny Molina, entregó ciertas sugerencias haciendo hincapié en algunos puntos, lo que hizo necesario realizar algunos ajustes dentro del juego y de algunos puntos tocados en los fundamentos del proyecto.

En primer lugar sugirió tener cuidado con algunos aspectos y perspectivas que se han sido distorsionados, estos son:

- El uso de los espíritus de manera irrespetuosa, descontextualizada o netamente superficial.
- La errónea perspectiva de un machismo dentro de la cultura Selk'nam, la que ella considera un tema de roles y no de obligaciones impuestas en su sociedad.

En segundo lugar, propuso nuevos enfoques para el proyecto, que le propiciaban integridad y cierta innovación al tema a tratar en el proyecto, estos son:

- Los conflictos entre clanes existentes dentro de su sociedad, que nacían principalmente por disputas territoriales.
- El rito del Hain con una mirada enfocada en su largo proceso más que en la ceremonia "final" de este, ya que para ella esta ceremonia implicaba nada más que una prueba final de todo lo que se entregaba desde el nacimiento hasta los inicios de la adolescencia.

5.3 EXPLORACIÓN JUEGOS

5.3.1 PRIMEROS PROTOTIPOS

En el desarrollo del proyecto se planteó, más que crear un juego nuevo, el usar como referencia y adaptar un juego ya existente. En este proceso de prototipado se exploraron diversos juegos existentes para adaptar y traducir la cultura en ellos. Se comenzó con los juegos más consumidos por la juventud chilena, donde se destacan juegos como: Colonos de Catán y Monopoly.

Estos juegos entre sí cuentan con dinámicas similares, las cuales no se adaptaron con espontaneidad al contenido que se quería transmitir. Por otro lado, la popularidad de los juegos testeados limitó a los jugadores, debido a que el contenido original estaba tan internalizado dentro de sus mentes, por lo que no lo podían ver adaptado a otra temática como lo es la cultura Selk'nam.

Posteriormente se exploraron otros tipos de juegos que tuvieran dinámicas compuestas por la participación de 2 bandos o dos jugadores, como por ejemplo las cartas Pokémon y las cartas Magic. Debido a su dinámica y complejidad, no resultaron ser ejemplos óptimos para el proyecto, por lo que no se llegó a un proceso de testeo con este material.



Fuente: <https://juegosdemesayrol.com/comprar-catan.html>



Fuente: <https://www.reviewbox.com.br/deck-magic/>

5.3.2 CÓDIGO SECRETO

Finalmente, terminando la etapa de exploración de juegos de mesa, se analizó el juego Código Secreto. Este contaba con características y dinámicas más particulares en comparación con los juegos más comunes. Este poseía numerosos elementos para trabajar y transmitir información de peso, en este caso las tarjetas ilimitadas de palabras fueron óptimas para contextualizar muchos aspectos diferentes de una cultura. En este juego también predomina la comunicación y transmisión oral, lo que actúa acorde al carácter de la cultura Selk'nam. El proyecto utilizó como referente base el juego Código Secreto, tomó su dinámica expuesta en el instructivo y la adaptó incorporando su propia temática (cultura Selk'nam), objetivos, gráfica y diseño.

Este juego se adaptó en numerosas versiones a través de prototipos y testeos. Los primeros fueron desarrollados a partir de la información y de la colaboración entregada por expertos en la cultura junto con las sugerencias dadas por un descendiente Selk'nam. Esta colaboración fue constante durante el proceso de prototipado y testeo, se propuso y corrigió el contenido, los objetivos, los personajes y el desarrollo del instructivo a partir del juego original.



Fuente: <https://juegosdemesayrol.com/codigo-secreto.html>

5.4 PROTOTIPADO Y TESTEO

ETAPA 1

Prototipo 1

Se experimentó con el juego original, se comprendieron sus objetivos, dinámicas y elementos, para poder posteriormente comprenderlo y manejarlo correctamente para su adaptación.

Aspectos a medir

Potencial del juego original para una adaptación con el nuevo contenido (Cultura Selk'nam)

Testeo

El juego funcionaba de la manera descrita en el instructivo y se presentó como una base potencial para crear el nuevo juego Selk'nam. Sin embargo habían temas gráficos y de interacción para mejorar, ya que los diferentes tamaños y materialidades que componían los elementos del juego no se relacionaban de manera armónica y podían generar confusión. Por otro lado las palabras que componían el juego no tenían relación, por lo que la creación de una base temática para estas ayudará a darle más potencial en cuanto a su contenido.



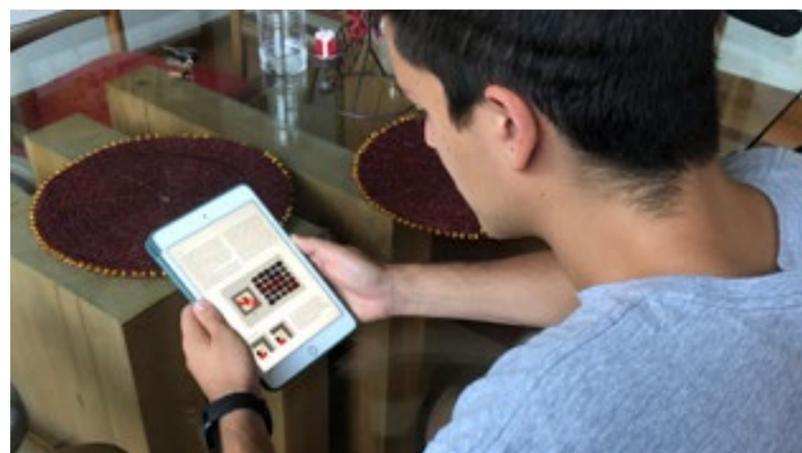
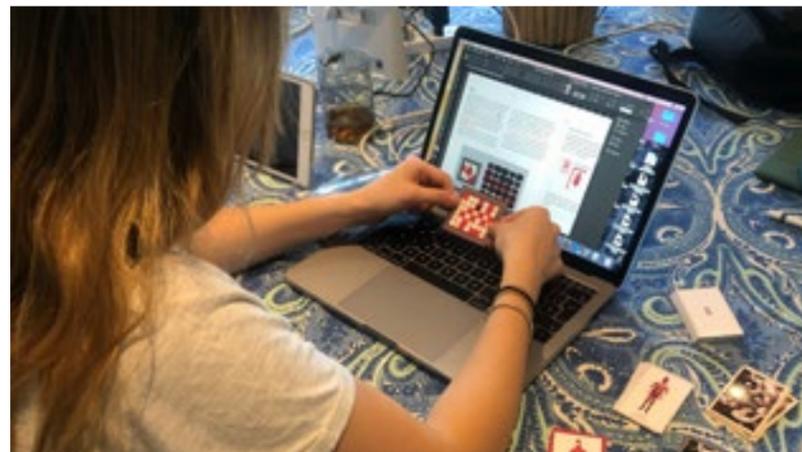
Fotografía: elaboración propia



Fotografía: elaboración propia

ETAPA 2

Fotografía: elaboración propia



Prototipo 2

Se incorporaron objetivos, imágenes y términos de la cultura Selk'nam a base del instructivo original

Aspectos a medir

Potencial del juego original para una adaptación con el nuevo contenido (Cultura Selk'nam)

Testeo

Comprensión y coherencia entre los nuevos conceptos, objetivos y temática incorporados sobre la dinámica original.

ETAPA 3

Prototipo 3

Se incorporaron objetivos, imágenes y términos de la cultura Selk'nam sobre el juego original y el instructivo.

Aspectos a medir

Funcionamiento de la dinámica del juego a partir de la incorporación de los nuevos conceptos, objetivos y temática.

Testeo

En términos de contenido los personajes requerían de una mayor descripción, debido a que no se distinguían los roles dentro del relato y el juego. Lo mismo ocurría en el instructivo, la relación entre el juego y la cultura era débil, por lo que se consideró la incorporación de un glosario Selk'nam y una breve introducción que llevara a los jugadores a entender e involucrarse más en sus roles y en el relato. En cuanto a temas gráficos y de diagramación utilizada, las cartas de palabras no contaban con una buena legibilidad ya que fueron impresas en un sentido, por lo que perjudicaba al grupo sentado contrariamente a estas.



ETAPA 4

Fotografía: elaboración propia



Prototipo 4

Se diseñó una propuesta más acabada del juego, con los objetivos, conceptos y gráfica de la cultura Selk'nam. Por otro lado, se experimentó con la cantidad de palabras utilizadas para cada juego, por lo que se hicieron dos partidas una 25 cartas y otra con 42 cartas.

Aspectos a medir

Funcionamiento de la dinámica del juego en conjunto con la nueva gráfica incorporada.

Testeo

La dinámica del juego y la gráfica aplicada funcionaron de manera eficiente en conjunto, sin embargo, el funcionamiento de la dinámica requirió unos cambios en cuanto a los plazos que existían para cada jugada. Al aplicar 25 palabras en el juego, resultaba ser muy fácil para los jugadores, por otro lado, al aplicar 42 se convertía en un juego más tedioso que aburría a el equipo contrario cuando no estaba jugando. Para esto se tomó la decisión de dejar la aplicación de 25 palabras pero limitando el tiempo de jugada, por lo que se incorporó un reloj de arena de un minuto para cada una de estas. (Jugada: Dar la pista y elegir la(s) carta(s) que la representa(n)).

Fotografía: elaboración propia



ETAPA 5

Prototipo 5

Se aplicó la propuesta final del juego, incluyendo la gráfica y las dinámicas con todos los cambios y correcciones generadas a partir de las etapas anteriores.

Aspectos a medir

Funcionalidad y comprensión general del la propuesta final para entrar en la etapa de validación.

Testeo

Los ajustes realizados en el prototipo final sin duda respondieron a los cambios que requería las dinámicas del juego, sin embargo se debieron pulir algunos detalles. Por un lado algunas de las palabras aplicadas en juego debían ser más específicas, por ejemplo, en lugar de tener en cartas separadas "arco" y "flecha", resultaba menos confuso colocarlas en la misma como "arco y flecha", por lo que se consideró este cambio en algunas de ellas. En cuanto a la gráfica algunos colores debían diferenciarse más entre sí, como por ejemplo el gris y el negro pues cada color representaba conceptos muy diferentes, por lo que se ajustaron algunos de ellos dentro de la paleta y se realizaron algunas pruebas de impresión.

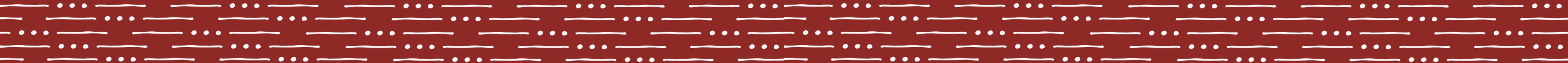
Fotografía: elaboración propia



Fotografía: elaboración propia



6. PROPUESTA FINAL

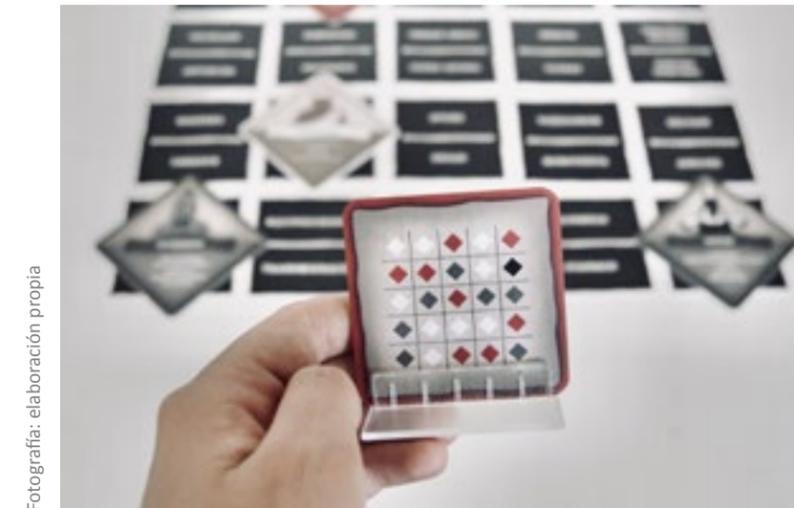


6.1 KARUKINKA

6.1.1 KARUKINKA



Fotografía: elaboración propia



Fotografía: elaboración propia

Karunkinka es una expresión en el idioma Selk'nam la cual significa "Nuestra tierra". El territorio Selk'nam es disputado no solo con culturas ajenas, sino que también con los mismos miembros de la cultura. Para cada uno de los clanes Selk'nam es importante su espacio y lo protegen como un tesoro. Por lo que Karunkinka pretende englobar todo lo que implica este territorio y el valor que tiene para sus habitantes.

Por otro lado su slogan: "La defensa de la mística tierra Selk'nam", busca comunicar que existe más de lo que se nos presenta de esta cultura y lo importante que es para los habitantes de esta tierra defenderla.

6.1.2 RESUMEN DEL JUEGO

Fotografía: elaboración propia



El juego consiste en dos equipos que representarán distintos clanes de la cultura Selk'nam, los cuales resolverán sus disputas territoriales a través de la ceremonia del Hain. El clan que logre pasar primero las pruebas de este ritual logrará avanzar hacia la adultez y por ende ganará la partida.

Cada clan estará formado por un mentor y al menos un iniciado, este siguiendo las pistas entregadas por su mentor deberá ir descubriendo palabras claves dispuestas sobre la mesa que provienen del entorno natural y cultural Selk'nam. Esto se llevará a cabo

mediante turnos alternados y en un determinado tiempo de respuesta.

El mundo Selk'nam estará representado en una cuadrícula sobre la cual estarán las cartas que contienen las palabras claves que cada clan deberá descubrir. A medida que cada clan vaya develando las pistas, irán encarnando sus espíritus y avanzando hacia su objetivo, el cual es descubrir todas las palabras y encarnar todos sus espíritus antes de su clan rival.

El documento cuenta con el instructivo original del juego adjuntado en los anexos.

6.2 TRADUCCIÓN DEL JUEGO

6.2.1 RESUMEN DEL JUEGO

YTEI	YKRYTIDIA	QWYVIA	WQOYVIA	QURBIA
IELA	YULHAKIA	QANACO	REOLLECCIÓN	BOVETO
YOKIA	YKONIA	YULLEKONIA	YKLETON	QENKIA
YVONIA	YKONIA	WIKYKONIA	ADULTIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA
YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA	YKONIA

CATEGORÍAS

- Organización Social
- Prácticas Económicas
- Prácticas Sociales
- Prácticas Artísticas
- Alimentación
- Vestimenta
- Espiritualidad
- Cosmología
- Apecto/carácter
- Ubicación Geográfica
- Clima
- Flora
- Fauna
- Hábitat
- Conquista

Para cada partida se utilizan 25 cartas, las cuales se distribuyen al azar sobre la mesa en una cuadrícula de 5x5.

Estas son un componente esencial del juego ya que exponen las características que componen y definen la cultura Selk'nam y todo lo que implica el proceso previo del Hain.

Las palabras fueron elegidas a base de las categorías expuestas anteriormente en la tabla realizada en colaboración con expertos. (Tabla 5)

El juego original "Código Secreto", cuenta con 400 cartas de palabras, sin embargo, Karukinka, cuenta solo con 200, esto con el propósito de favorecer el proceso de aprendizaje mediante la reiteración. Por otro lado, como expansión del juego, se considera la incorporación de nuevas cartas de palabras relacionadas con la cultura Selk'nam.

6.2.2 ROL DE LOS JUGADORES

MENTORES

Adultos Selk'nam ya iniciados, encargados de guiar a los jóvenes durante la ceremonia y en su proceso previo. (Interpretados por un jugador de cada clan)

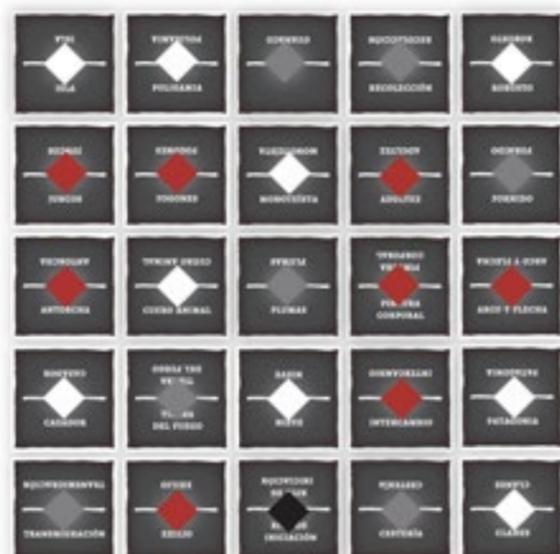


Fotografía: elaboración propia

INICIADOS

Jóvenes que a través de esta ceremonia y su proceso previo lograrán ser reconocidos como adultos Selk'nam. (Interpretados por los jugadores)

6.2.3 HERRAMIENTAS DEL JUEGO



CARTA GUÍA

Cada partida cuenta con una carta guía que corresponde a la cuadrícula preparada en la mesa. Esta indica la posición de los espíritus que deben encarnar los jugadores.

Los mentores roban una carta guía al azar para cada partida y la ubican en el soporte que tendrán ante ellos. La carta guía es compartida por ambos mentores y se mantiene en la misma dirección sobre el soporte durante todo el juego.

Por otro lado, la carta guía señala el clan que empezará la partida. El clan inicial tendrá que adivinar 8 palabras, mientras que su oponente tendrá que adivinar 7.

El juego cuenta con 40 de estas cartas (20 rojas y 20 grises). Cada una cuenta con una combinación diferente.

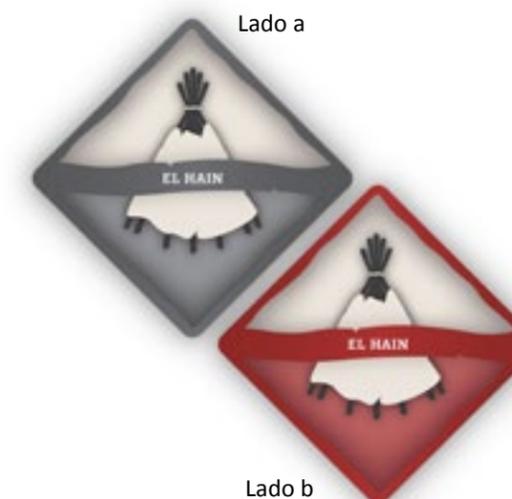
TARJETA DEL HAIN - EQUIPO INICIAL

Hain es el nombre para nombrar tanto a la ceremonia, como al choza donde principalmente se llevaba a cabo, por lo que esta tarjeta indicará el comienzo del juego. Esta es reversible, por lo que se debe voltear hacia el lado del clan inicial. Durante el resto de la partida será una tarjeta correspondiente a ese clan.

El juego cuenta con 1 tarjeta de este tipo

RELOJ DE ARENA

El juego también cuenta con un reloj de arena dentro de sus herramientas. Los jugadores le dan la vuelta a este y exige a su oponente que realice la jugada antes de que se agote el tiempo. (Jugada: Dar la pista y elegir la(s) carta(s) que la representa(n)).



6.2.4 PERSONAJES



Las descripciones de cada uno de los personajes se desarrollaron en base al material bibliográfico recopilado de Anne Chapman y Lucas Bridges.

ESPÍRITUS DEL INFRAMUNDO

Seres de la espiritualidad Selk'nam quienes cuentan con un rol y un aspecto que los identifica. Estos son los seres que los iniciados buscan encarnar a medida que superan las diferentes etapas del juego.

Solo existen registros fotográficos de 7 espíritus, por los que son los que se presentarán en el juego.

El juego cuenta con 7 cartas de espíritu para cada equipo (Clan Rojo y Clan Gris)

XALPEN

Espíritu intangible femenino, al cual se encuentran subordinados la mayoría de los espíritus. Xalpen puede destruir a aquellos que se rehúsan a cumplir sus deseos y la sola presencia de algún jugador le estorbará, por lo que se debe evitar su encuentro durante el juego, si no llevará a los jugadores del clan correspondiente directo a la derrota.

El juego cuenta con 1 carta de este tipo

POBLADORES

Indígenas Selk'nam del campamento, los cuales no participan directamente en la ceremonia ni en el proceso previo. Un encuentro con ellos es insignificante para los jugadores, por lo que tan solo implica desperdiciar el turno.

El juego cuenta con 9 cartas de este tipo



6.3 IDENTIDAD GRÁFICA

6.3.1 IMAGOTIPO

El carácter gráfico que Karukinka quiere comunicar es el descubrimiento de misterios ancestrales que fueron ocultos por mucho tiempo, en otras palabras busca entregar la sensación de que se está abriendo un libro abandonado hace años que contiene un rico contenido.

Para esto se probaron recursos gráficos como sombras, texturas imperfectas, formas irregulares que simulan un trabajo más análogo como el que existía en aquellos tiempos.

Karukinka "Nuestra Tierra", se trata de un imagotipo, el cual se compone de un logotipo (palabra) y un isotipo (imagen).

KARUKINKA

KARUKINKA

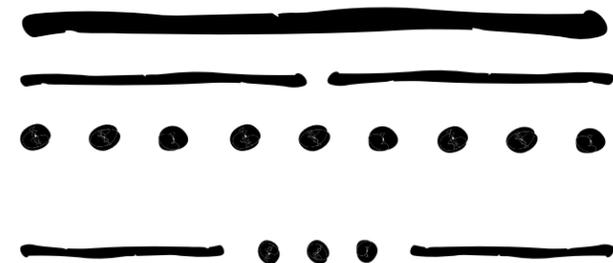
KARUKINKA

KARUKINKA

Albertus MT Std - Regular

KARUKINKA

Adaptación



LOGOTIPO

Es difícil describir la cultura Selk'nam en una tipografía, debido a que era un recurso desconocido para ellos en esos tiempos, por lo que, luego de una exploración, se tomó como referente una tipografía existente llamada *Albertus MT Std*, ya que esta contaba con una buena base para el desarrollo del logotipo. La tipografía original se distorsionó, dejando las particulares serifas que contenía pero buscando un carácter más análogo y aludiendo al estilo de los trazos que lograban en sus pinturas corporales.

ISOTIPO

Por otro lado, el proceso de construcción del isotipo, se basa en una síntesis de los elementos utilizados para las pinturas corporales que utilizaban para diferentes ocasiones, estas eran principalmente compuestas por círculos y líneas, que al igual que el resto de los elementos gráficos toma un carácter análogo, es decir figuras irregulares.

6.3.2 PALETA DE COLORES



1D1B1E



FFFFFFFF



Fuente: https://www.thoughtco.com/all-about-coal-1440944?utm_source=pinterest



ECE4D3



FFFFFFFF



Fuente: <https://significadodelaspiedras.com/semipreciosas/caliza/>



902926



AF3231



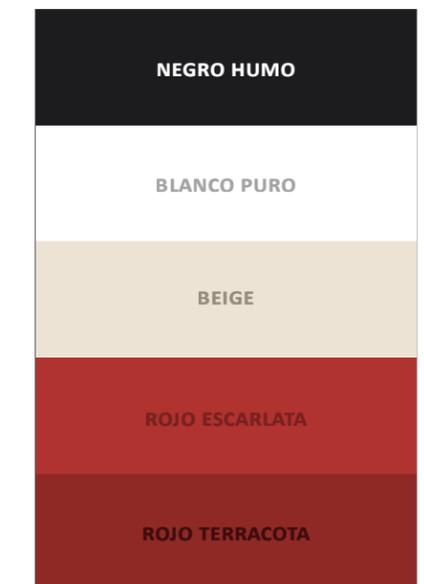
Fuente: <http://biovegetalis.blogspot.com/2014/01/propiedades-cosmeticas-de-la-arcilla.html>

CARBÓN

PIEDRA CALIZA

ARCILLA ROJA

Los colores elegidos aluden principalmente a los recursos materiales que abundaban y se intercambiaban dentro de la isla. Los pigmentos que prestaban estos recursos son esenciales para la elaboración de las pinturas corporales que utilizaban para sus eventos especiales como lo es El Hain. En esta encontramos dos gamas opacas de rojo, un blanco acompañado del beige y negro con un leve tono grisáceo. Estos serán nombrados a continuación.



6.3.3 ILUSTRACIONES

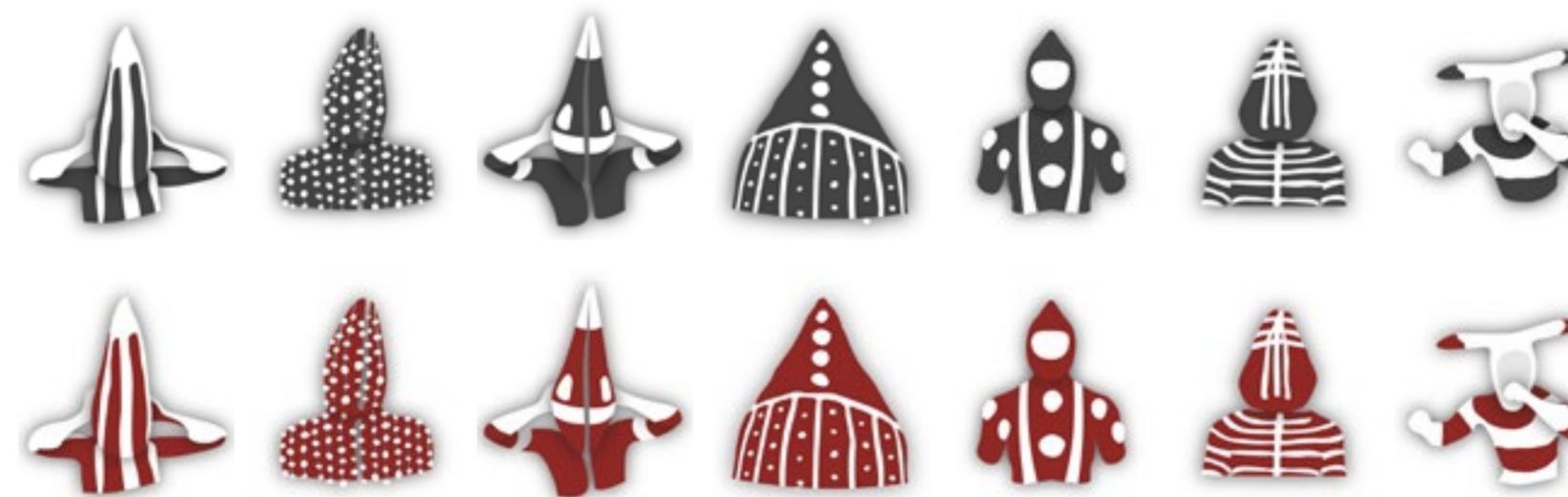
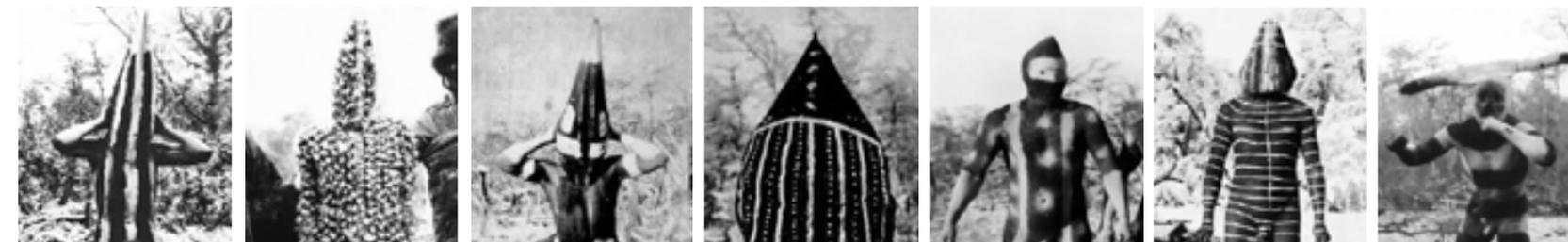


Fuente: ilustraciones Cristóbal López, Anne Chapman, <https://www.kaikai.cl/products/afiche-selknam>

Las ilustraciones son una abstracción de las fotografías tomadas por el padre Martín Gusinde en la ceremonia del Hain recreada en 1933. Estas imágenes son los únicos registros fotográficos que se tienen de esta ceremonia. Por otro lado, también se tomaron en cuenta las descripciones de los libros de Anne Chapman y Lucas Bridges para este proceso.

Los espíritus para los Selk'nam son uno de los aspectos más sagrados de su cultura, por lo que se buscaron ilustraciones más abstractas, simples y más bien neutras, con objeto de que no generen percepciones infantiles, agresivas, irónicas, o cualquier carácter gráfico que las descontextualice.

ESPÍRITUS



POBLADORES

Fuentes: Fotografías de Martín Gusinde. Hain, Chapman A.



XALPEN

El espíritu de Xalpen se trataba de un ser intangible, por lo que no hay registros fotográficos de este. El pueblo Selk'nam lo representaba contruyendo una efigie, la cual la describen como "armazón cilíndrico de seis metros de alto y 80 centímetros de diámetro forrado con ramas, hojas y cueros de guanaco que pintaban de rojo con líneas blancas transversales". (Edwards y Gusinde, 2003)

La ilustración de este espíritu se basó en la descripción anterior y en algunas interpretaciones gráficas existentes que incluyen círculos a su descripción.



6.3.4 PACKAGING



Como packaging se optó por una caja cuadrada de un tamaño medianamente pequeño, similar al de un libro. Esto facilita su traslado y entrega la posibilidad de ser guardado en un librero o en un espacio que incentive su uso habitual. Por otro lado, se buscó el aprovechamiento máximo del espacio, con el fin de desarrollar un producto relativamente económico y ecológico.

Este packaging cuenta con dos piezas, una caja interior (deslizable) y una caja exterior que la contiene. La información se encuentra expuesta en esta última (caja exterior), donde por el frente se presenta el imago tipo con su slogan y por su reverso la introducción del juego que contextualiza al jugador en la historia y tiempo. En cuanto a los costados de la caja exterior, se ubican las ilustraciones de espíritus de la ceremonia del Hain, los que dan un indicio de la temática del juego.



Fotografía: elaboración propia

6.4 ASPECTOS TÉCNICOS

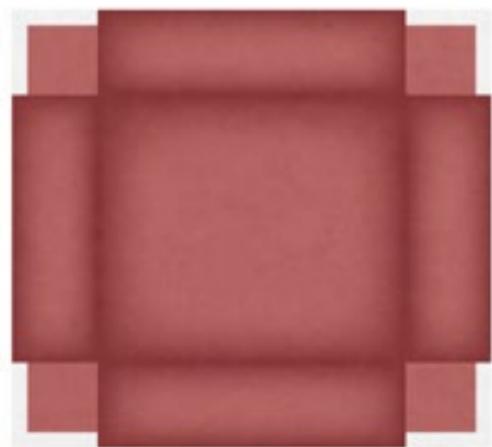
PACKAGING



Material: Cartón piedra de 1,7 mm forrado en papel couché de 170 gr polilaminado

Medidas:
 ancho: 19,5 cm
 largo: 17 cm
 alto - 4,5 cm

Pieza 1 (soporte), Color



Material: Cartón piedra de 1,7 mm forrado en papel couché de 170 gr polilaminado

Medidas:
 ancho: 19,5 cm
 largo: 17 cm
 alto - 4,5 cm

pieza 2 (deslizable), Color

CARTAS



Unidades: 100

Medidas: 7,5 x 7,5 cm

Material: Couché de 300 gr polilaminado

Color, Tiro y retiro

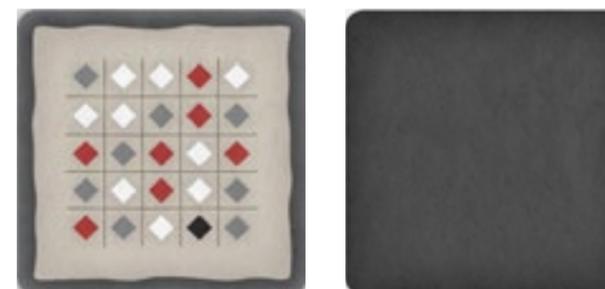


Unidades: 25

Medidas: 7,5 x 7,5 cm

Material: cartón piedra de 1,2 mm forrado en papel couché de 130 gr polilaminado

Color, Tiro y retiro



Unidades: 40

Medidas: 5,5 x 5,5 cm

Material: Couché de 300 grs polilaminado

Color, Tiro y retiro

INSTRUCTIVO



Medidas: 16,8 x 15,8 cm
(cerrado)

Material: Couché de 130

Páginas: 14

Color, Tiro y retiro



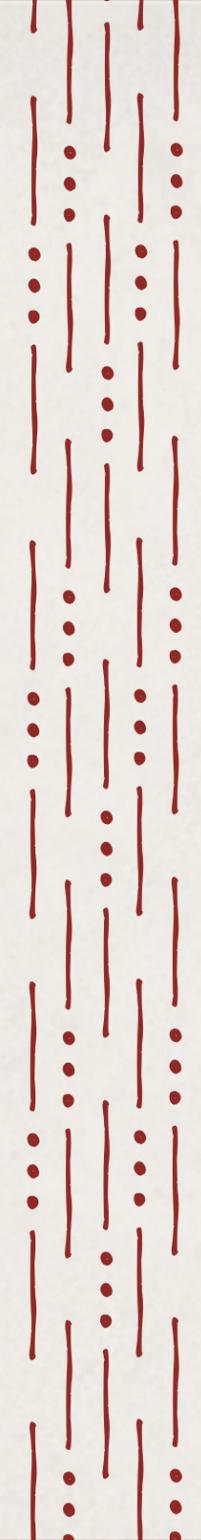
Medidas: 33,6 x 15,8 cm
(abierto)

Material: Couché de 130

Páginas: 14

Color, Tiro y retiro

6.5 VALIDACIÓN KARUKINKA



6.5.1 VALIDACIÓN

Fotografía: elaboración propia



El documento cuenta con las pautas de evaluación adjuntadas en anexos

Para la validación de la efectiva entrega y difusión de conocimientos a través del juego se realizó una evaluación antes y después de cada partida de juego, lo que permitió una medición a corto plazo de los conocimientos adquiridos. Esta se realizó a dos grupos de 4 personas y a partir de sus respuestas se calcularon promedios y se sacaron algunas conclusiones.

La evaluación consistió en 3 etapas que serán expuestas a continuación.

ETAPA 1

“Escriban palabras que se les vengan a la cabeza cuando les digo *Cultura Selk’nam*”

En esta etapa realizó una comparación en la cantidad de respuestas dadas antes y después de la implementación del juego. Por otro lado, se analizaron respuestas erróneas o confusas.

LUCHADORES
PRIMITIVOS EXTINTOS
INDÍGENAS
ORIGINARIOS MISTERIO CULTURA
PASADO PROBLEMÁTICOS
HISTORIA

Evaluación 1
Total de respuestas: 24

Evaluación 2
Total de respuestas: 43

CAZADORES
AUSTRALES ORIGINARIOS
NÓMADES ESPIRITUALES
TERRITORIALES FUERTES AUTÓCTONOS
ANCESTRALES LUCHADORES
MONOTEÍSTAS
INDÍGENAS

Esquema 7: elaboración propia en base a las respuestas de la evaluación de validación.

Resultados

Efectivamente la cantidad de palabras dadas por el usuario aumentaron luego de la implementación del juego. Por otra parte, sus respuestas en un principio solían tratar de cosas más obvias, conceptos generales que pueden pertenecer a otros pueblos indígenas, pero por lo general no eran respuestas muy específicas ni muy “arriesgadas” en comparación con las respuestas dadas en la misma evaluación realizada posteriormente.

ETAPA 2

“¿Cuál de estas prácticas y/o características pertenecen a la Cultura Selk’nam?” (Considerando su vida antes de la llegada de los colonos)

En esta etapa se listaron prácticas y características de variados pueblos indígenas, incluso, algunos pertenecientes a otros territorios para que el usuario indicará cuales pertenecen a la cultura Selk’nam y posteriormente comparar el número de respuestas correctas entre la primera evaluación realizada y las siguientes.

	X Respuestas Correctas	X Respuestas Incorrectas
0 Partidas	8,4	22,4
1 Partidas	11,2	19,1
2 Partidas	14,5	17,3

Tabla 6: elaboración propia en base a las respuestas de la evaluación de validación.

Total de alternativas correctas: 7
Total de alternativas incorrectas: 16

Resultados

Se notó un leve incremento en las respuestas correctas en la segunda evaluación, sin embargo, este fue aún más notoria luego de la 3ra partida de juego, lo que demuestra que cada partida aporta con información para el usuario. Por otro lado, entre respuestas incorrectas se registró una leve disminución.

ETAPA 3

“Seleccione imágenes que creas que aluden y/o pertenecen a la cultura Selk’nam”

En esta etapa se expusieron diferentes imágenes que representaban diferentes aspectos, como por ejemplo paletas de colores, vestimentas, ubicaciones geográficas, entre otras. Estas debían ser seleccionadas por el usuario para analizar si los elementos gráficos y aspectos descritos entre las palabras y las dinámicas del juego llevaban al jugador a adquirir conocimientos de este tipo.

	X Respuestas Correctas	X Respuestas Incorrectas
0 Partidas	2,1	6,3
1 Partidas	4,2	5,6
2 Partidas	5,3	5,1

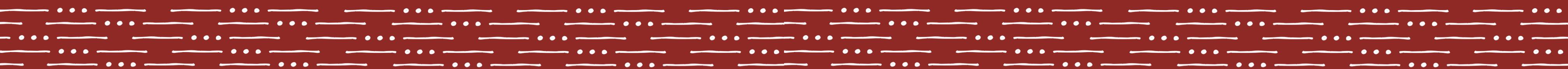
Tabla 7: elaboración propia en base a las respuestas de la evaluación de validación.

Total de alternativas correctas: 20
Total de alternativas incorrectas: 35

Resultados

Los resultados en este caso fueron similares a los de la etapa anterior, se vió un incremento de respuestas correctas y disminución de respuestas incorrectas a medida que se realizan partidas de juego. Sin embargo, en esta etapa los cambios fueron más leves, por lo que se concluyó que en este caso, las palabras y conceptos tienen un mayor potencial que las imágenes para transmitir información. Por esto es que se considerará para un futuro la incorporación de imágenes en conjunto con las palabras ya aplicadas.

7. MODELO DE IMPLEMENTACIÓN



7.1 ESTRUCTURA DE COSTOS

INVERSIONES INICIALES

Desarrollo web	\$1.000.000
Desarrollo Carrito de compra	\$400.000
Patentamiento, Registro Marca	\$50.000
Computador gerente	\$1.200.000
Constitución sociedad, escrituras, notario, etc.	\$1.000.000
Ilustraciones	\$100.000
Diseño gráfico/industrial del juego	\$500.000
Experto en pueblos originarios (16)	\$1.000.000
Total:	5.250.000

COSTOS FIJOS

Sueldo Gerente (Fundador)	\$1.000.000
Arriendo de bodega + oficina + gastos generales compartidos	\$120.000
Publicidad Instagram	\$100.000
Influencers	\$50.000
Viáticos	\$30.000
Depreciación PC (3 años)	\$33.333
Community Manager	\$20.000
Servidores web + Carro de Compra	\$50.000
Mantenimiento página web + Dominio	\$50.000
Gastos varios (contador, locomoción, etc.)	\$60.000
Total:	\$1.693.333

COSTOS VARIABLES

Producción Packaging	\$3.896
Producción Tarjetas (265 u.)	\$7.784
Reloj de arena	\$200
Producción instructivo	\$950
Soporte cartas	\$700
Despacho promedio (mayoristas y E-commerce)	\$1.900
Total:	\$15.430

Tabla 8: elaboración propia en base a cotizaciones y estudio de mercado.

Las bases de la estructura de costos se realizaron por un lado, con la información recopilada a través de la cotización del producto en la imprenta Colorpack y por el otro, con la colaboración del ingeniero comercial Daniel Daccarett, “Un emprendedor serial al servicio de los emprendedores” (Endeavor, 2020) quién entregó su asesoramiento en esta parte del proyecto, para calcular los costos en base de los recursos con que cuenta un emprendimiento en una etapa inicial. Para esto se abarataron algunos costos, principalmente los de servicio y los destinados a los insumos de oficinas y/o bodegas, sin embargo, no se dejaron de lado los recursos que requiere el proyecto para cumplir con un trabajo y servicio profesional.

En primer lugar, se definieron los diferentes costos que este presenta el producto, costos fijos, costos variables e inversiones iniciales. Dentro de estos se consideró, sueldo de gerente para el desarrollador del proyecto, material de trabajo, material de producción, equipo de servicio y de especialistas, buscando un contexto laboral más integral y eficiente.

Trás la definición general de costos, se calculó el precio mínimo que debía tener el producto para cubrir su producción y el precio máximo que podía alcanzar según la demanda en una etapa inicial del cliente objetivo; Fijando así el precio del producto en \$25.000 pesos chilenos.

Teniendo claro los costos se definieron las ventas e ingresos mensuales. Tras el análisis de mercado y competencia de la industria de los juegos de mesa, se estima el incremento de las ventas a medida que el producto vaya consiguiendo mayor alcance entre el usuario. Por otro lado, las ventas muestran ser relativas a la temporada anual, por lo que al no ser una constante, se estima una venta mensual promedio de 192,5 unidades durante el primer año.

Cabe destacar que como decisión comercial se optó por producir en el día cero, todos los juegos que se proyecta vender durante el transcurso de un año, esto implica una inversión de \$26.030.500 que

representa el costo directo de diseño y fabricación del producto. Por otra parte, los costos fijos operacionales se detallan en la tabla como un gasto mes a mes. Es importante señalar que según los flujos proyectados, iniciando el proyecto en el mes de enero, se produce la inflexión en el mes de julio (ingresos mensuales pasan a ser mayores a los gastos del mismo periodo). A su vez la recuperación de la inversión inicial se produciría en el mes de noviembre, pero dado que se considera un desfase de tres meses para el pago de las ventas, esta recuperación del capital no se materializaría hasta el mes de febrero.

El documento cuenta con los cálculos en detalle de la estructura de costos y flujo de caja.

Tabla 9: elaboración propia en base a cotizaciones y estudio de mercado.

ESTADO DE RESULTADOS													
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
Ingreso Total	\$0	\$0	\$1.250.000	\$750.000	\$1.000.000	\$1.750.000	\$2.500.000	\$3.500.000	\$4.500.000	\$6.250.000	\$6.250.000	\$7.500.000	\$35.250.000
Costos Fijos	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$1.693.333	\$20.320.000
Costos Variables	\$711.500	\$426.900	\$569.200	\$996.100	\$1.423.000	\$1.992.200	\$2.561.400	\$3.557.500	\$3.557.500	\$4.269.000	\$5.692.000	\$7.115.000	\$32.871.300
	\$2.404.833	\$2.120.233	\$3.512.533	\$3.439.433	\$4.116.333	\$5.435.533	\$6.754.733	\$8.750.833	\$9.750.833	\$12.212.333	\$13.635.333	\$16.308.333	\$88.441.300

IMPUESTO 27%													
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
UAI mensual	-\$ 1.154.833	-\$ 1.370.233	-\$ 1.262.533	-\$ 939.433	-\$ 616.333	-\$ 185.533	\$ 245.267	\$ 999.167	\$ 999.167	\$ 1.537.667	\$ 2.614.667	\$ 3.691.667	\$ 4.558.700
UAI acumulada	-\$ 1.154.833	-\$ 2.525.067	-\$ 3.787.600	-\$ 4.727.033	-\$ 5.343.367	-\$ 5.528.900	-\$ 5.283.633	-\$ 4.284.467	-\$ 3.285.300	-\$ 1.747.633	\$ 867.033	\$ 4.558.700	
Impuesto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	\$ 705.960	\$ 996.750	\$ 1.230.849
UDI	-\$ 1.154.833	-\$ 2.525.067	-\$ 3.787.600	-\$ 4.727.033	-\$ 5.343.367	-\$ 5.528.900	-\$ 5.283.633	-\$ 4.284.467	-\$ 3.285.300	-\$ 1.747.633	\$ 161.073	\$ 3.561.950	\$ 3.327.851

INGRESOS MENSUALES													
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
Precio	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	\$ 25.000	
Cantidad	50	30	40	70	100	140	180	250	250	300	400	500	2.310
	\$ 1.250.000	\$ 750.000	\$ 1.000.000	\$ 1.750.000	\$ 2.500.000	\$ 3.500.000	\$ 4.500.000	\$ 6.250.000	\$ 6.250.000	\$ 7.500.000	\$ 10.000.000	\$ 12.500.000	\$ 57.750.000

FLUJO DE CAJA													
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
Ingresos	\$0	\$0	\$1.250.000	\$750.000	\$1.000.000	\$1.750.000	\$2.500.000	\$3.500.000	\$4.500.000	\$6.250.000	\$6.250.000	\$7.500.000	\$35.250.000
Costos Fijos	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$1.693.333	-\$20.320.000
Costos Variables	-\$26.030.500	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	-\$26.030.500
	-\$27.723.833	-\$1.693.333	-\$443.333	-\$943.333	-\$693.333	\$56.667	\$806.667	\$1.806.667	\$2.806.667	\$4.556.667	\$7.943.333	\$9.193.333	\$29.539.500

7.2 BM CANVAS

BUSINESS MODEL CANVAS

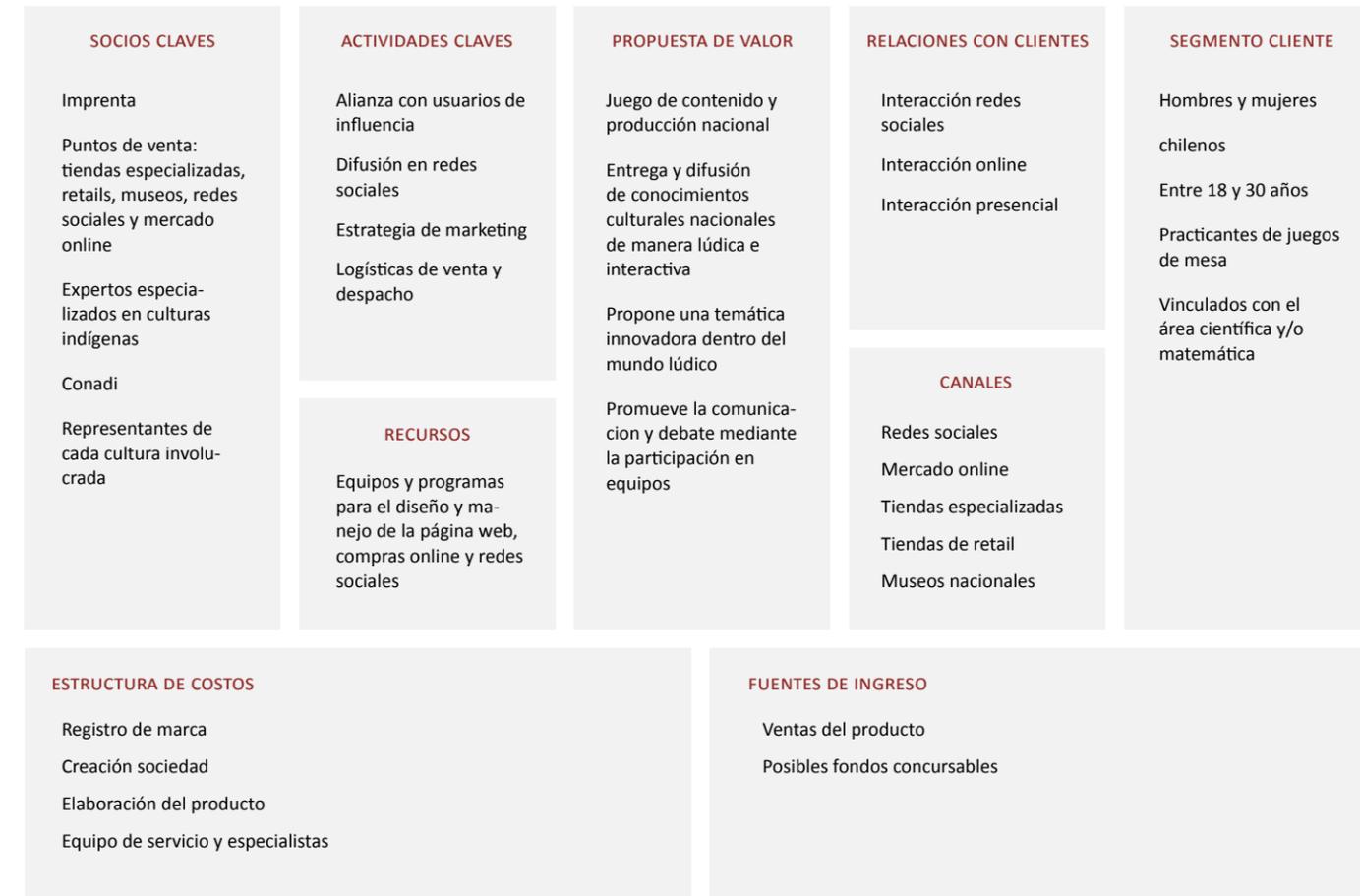


Tabla 10 : Elaboración propia en base al estudio de mercado y información recopilada

7.3 FINANCIAMIENTO

FINANCIAMIENTO

Para el financiamiento del proyecto se buscaron posibles fondos concursables que se enfoquen en el apoyo para la producción nacional e impulsen económicamente el proyecto.

Por otro lado se consideraron alianzas estratégicas con cuerpos claves que dieran a conocer el proyecto, buscando su difusión y comercialización.



FONDART Y FONPAT

Fondart entrega fondos concursables entregados por el gobierno de Chile, destinados a las diferentes áreas que conforman la cultura del país. Dentro de estas encontramos un categoría llamada “Fondo del Patrimonio Cultural” la cual tiene la finalidad de “financiar proyectos que promuevan la investigación, producción, registro, diseño e intervención del patrimonio cultural material e inmaterial de Chile.”

Existen fondos concursables similares a este, como por ejemplo el “Fondo Patrimonio Cultural FONPAT SNPC”, entregado también por el gobierno del país el cual entrega fondos destinados a los proyectos que busquen el beneficio del patrimonio cultural de Chile en todas sus formas, donde se consideran los pueblos indígenas y otras manifestaciones culturales.

Fuentes: <https://portal.fondos.gob.cl/cultura/snpc-fondo-del-patrimonio-fonpat> y <https://www.fondosdecultura.cl>



CAPITAL SEMILLA EMPRENDE

El financiamiento que entrega el Capital Semilla tiene un enfoque en los nuevos emprendedores de Chile, el que pretende propiciarles un buen punto de partida y darles un espacio en el mercado. Este se encarga de la implementación de un proyecto de negocios, sus gestiones empresariales como capacitaciones, asistencia técnica, acciones de marketing, y las inversiones en bienes necesarios para cumplir el objetivo del proyecto.

Fuente: www.sercotec.cl/capital-semilla-emprende



LEY DE DONACIONES CULTURALES

El gobierno de Chile entrega la opción de presentar proyectos destinados a “actividades de investigación, creación y difusión de la cultura, las artes y el patrimonio.” Estos son evaluados por el Comité de Donaciones Culturales, el cual una vez aceptado otorgaría donaciones para algunos de los servicios que el proyecto requiera, como por ejemplo la imprenta del juego. Esta ley sin embargo presenta algunas restricciones, en este caso se debe postular con el respaldo de la universidad, institución u organización involucrada.

Fuente: <http://donacionesculturales.gob.cl>

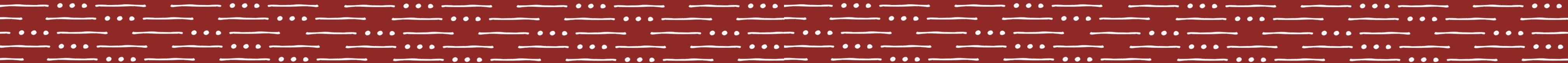


CONSEJO NACIONAL DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO

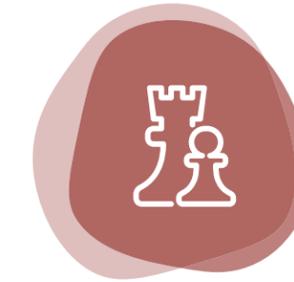
“Organismo encargado de proponer políticas, planes, programas y medidas al Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, además de definir aspectos como las líneas de los Fondos Concursables y el reconocimiento a cultores/as y expresiones del Patrimonio Cultural, entre otras tareas.” Este organismo además de impulsar el proyecto económicamente, puede ser una alianza clave para la difusión del proyecto.

Fuente: <https://www.cultura.gob.cl/consejo-nacional/>

8. CONCLUSIONES



8.1 REFLEXIÓN CRÍTICA Y PROYECCIONES



EDITORIAL DE JUEGOS DE PUEBLOS INDÍGENAS

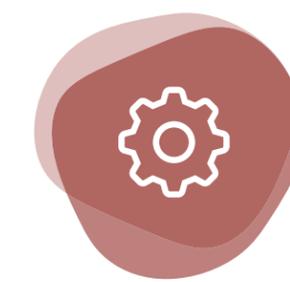
Esta tesis toma como caso de intervención la cultura Selk'nam, sin embargo este se proyecta a la aplicación del mismo juego a otras culturas indígenas de Chile con ciertas variaciones en sus objetivos y temática. Para que esto funcione en una misma línea y lenguaje, sería necesario el desarrollo de una editorial dedicada a esto, con un nombre que defina el objetivo común de los diferentes juegos, así como utilizar los elementos potenciales que haya logrado la primera propuesta como solución para el problema similar que presenta la comunidad indígena chilena.

Para potenciar esta editorial, como proyección del proyecto, se busca difundir este conjunto de juegos como un todo a través de información relevante, como citas, conceptos o los aspectos que identifican a cada cultura. Para esto se tomará un medio acorde a las interacciones comunes de los jóvenes, por lo que se desarrollará un Instagram con esta información de manera interactiva.



AJUSTES CON LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DESCENDENCIA SELK'NAM

El proyecto cuenta con un desarrollo basado en el análisis bibliográfico, la colaboración de expertos en la cultura y el patrimonio, con una activa participación del usuario y por último con las sugerencias principales dadas por la descendencia Selk'nam. Esta última comenzó con el análisis de entrevistas y con una reunión introductoria al proceso de co-creación. Sin embargo, este no se pudo llevar a cabo debido a que contaba con un proceso largo en donde el proyecto debería pasar por la aprobación de toda la corporación mediante reuniones antes de comenzar y poder entregar cualquier tipo de información. La disponibilidad de la corporación y el periodo con que contaba el proyecto no era compatible, por lo que se tomaron sus principales sugerencias y correcciones. Este proceso se habría llevado a cabo a partir de la segunda quincena del mes de enero, por lo que quedarían pendiente los ajustes del proyecto entregados por la corporación Selk'nam.



AJUSTES DEL JUEGO A LARGO PLAZO

Karukinka, al tratarse por sobre todo de una actividad participativa, dinámica e interactiva, propone cambios y sugerencias en cada partida de juego. Por esto, es que proyecto a lo largo del tiempo requerirá de algunos ajustes que serán necesarios para garantizar la validación del juego a largo plazo.

PRIORIZACIÓN DE UN DISEÑO ECOLÓGICO

El diseño del juego en cuanto a su materialidad, tamaño y calidad, se desarrolló acorde a las interacciones que éste requería. Dentro de esta parte de su diseño, el proyecto no se enfocó principalmente en la búsqueda de un diseño ecológico, lo que es un factor importante dentro de la producción actual, por lo que debería ser considerado dentro de los siguientes pasos que tome el diseño del juego y sus mejoras.



8.2 CIERRE

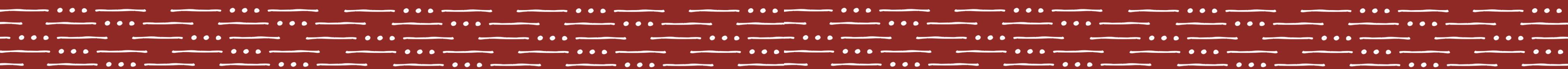


En términos de los objetivos planteados para este proyecto podemos concluir que de forma inicial se logró el objetivo principal: crear un juego de mesa que logrará entretener y educar a la vez, sentando las bases de una propuesta más integral y completa respecto a la difusión de nuestro patrimonio aborigen, específicamente la del pueblo Selk'nam. KARUKINKA, en este sentido, se plantea como un punto de partida, un paso más en pos del reconocimiento de nuestro patrimonio ancestral. Su valor radica en la exploración y aplicación de métodos novedosos o al menos no comúnmente utilizados como difusores culturales, incorporando aspectos que apoyan la capacidad cognitiva del participante, la interacción y la participación activa y dinámica, todos elementos que estimulan y refuerzan la memoria y el imaginario colectivo.



Fotografía: elaboración propia

9. REFERENCIAS



REFERENCIAS

Agricultura, R. (2018). *Informe del INE: chilenos usan más de un tercio del día a ocio y vida social*. Disponible en: <https://www.radioagricultura.cl/nacional/2018/03/06/informe-del-ine-chilenos-usan-mas-de-un-tercio-del-dia-a-ocio-y-vida-social.html>

Amanuta Editorial. (2010). El secreto Selk'nam [Video]. Disponible en: <https://vimeo.com/22456501>

ASALE. (2020). *Cultura*. Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/cultura>

Beltrami D. (2018). *Juego de mesa como diseño de experiencias*. Disponible en: <https://medium.com/@djbeltrami/juegos-de-mesa-co-mo-dise%C3%B1o-de-experiencias-2e226b27d3be>

Berenguer, J. (2016). *Chile Milenario*. Santiago, Chile: Museo Chileno de Arte Precolombino

Bridges, E. (2010). *El último confín de la Tierra: una juventud entre los indios fueguinos*. España: Revista Altair S.l.

Briones. B. (2019). *Historia de la religión Selk'nam de Tierra del Fuego*. España: Círculo Rojo.

Chang. D. (2018). *¿Cómo hacer para que el edutainment funcione?*. Disponible en: <https://medium.com/@davi-dfchang/c%C3%B3mo-hacer-que-el-edutainment-funcione-ad2a3ec-fd9f9>

Chapman, A. (1989). *Fin de un Mundo: Los Selk'nam de Tierra del Fuego*. Chile: Taller experimental de cuerpos pintados.

Chapman, A. (2009). *HAIN: Ceremonia de iniciación de los Selk'nam de Tierra del Fuego*. Ñuñoa, Santiago, Chile: Pehuén.

Chipia, J.F. (2011). *Juegos Serios: Alternativa innovadora*. Mérida, Venezuela: CLED.

Edwards, R. & Gusinde, M. (2003). *Espíritus: Cuerpos pintados Selk'nam*. Chile: Taller experimental de cuerpos pintados.

Colorpack. (2020). *Colorpack: Premium Packaging*. Disponible en: <https://www.colorpack.cl/index.html>

Design, D. (2016). *Decolonising Design Editorial Statement*. Disponible en: <http://www.decolonisingdesign.com/statements/2016/editorial/>

Endeavor Chile (2020). *Daniel Daccarett: un emprendedor serial al servicio de emprendedores*. Disponible en: <https://www.juntosporlosemprendedores.com/post/daniel-daccarett-un-emprendedor-serial-al-servicio-de-emprendedores>

Edwards, R. & Gusinde, M. (2003). *Espíritus: Cuerpos pintados Selk'nam*. Chile: Taller experimental de cuerpos pintados.

Figueroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Saavedra, R., & Wuth, P. (2017). *Creando valor a través del diseño de servicios*. Renato Bernasconi.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial

Khandwala, A. (2019). *What Does It Mean to Decolonize Design?*. Disponible en: <https://eyeondesign.aiga.org/what-does-it-mean-to-decolonize-design/>

La Tercera, (2018). *Centennials la generación que viene*. Disponible en: <https://www.latercera.com/tendencias/noticia/centennials-la-generacion-viene/55639/>

La Tercera, (2018). *En Chile hay más de 5 millones de millennials, la generación más numerosa del país*. Disponible en: <https://www.latercera.com/tendencias/noticia/chile-mas-5-millones-millennials-la-generacion-mas-numerosa-del-pais/55607/>

Manzini, L. (2011). *El significado cultural del patrimonio*. Mendoza, Argentina: Estudios Del Patrimonio Cultural, SERCAM.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2020) *Informe Estadístico: Día del Patrimonio Cultural 2019*. Disponible en: <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/informe-estadistico-dia-del-patrimonio-cultura-2019/>

Molano, O. (2007). *Identidad cultural, un concepto que evoluciona*. Opera, Vol. 7,17.

Marín, C. (2019). *Huesos sin descanso: Fueguinos en Londres*. Santiago, Chile: DEBATE.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2020) *Informe Estadístico: Día del Patrimonio Cultural 2019*. Disponible en: <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/informe-estadistico-dia-del-patrimonio-cultura-2019/>

T31, Tendencias Prime Chile. (2019). *Desconocidos - Hema'ny Molina, Presidenta Corporación Selk'nam - Capítulo 77* [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=T-T1IZxVC10>

INE (2019) *Tiempo promedio en día tipo de actividades de Ocio y vida social*. Disponible en: <https://datosabiertos.ine.cl/data-views/251174/tiempo-promedio-en-dia-tipo-de-actividades-de-ocio-y-vida-social/>

UNESCO (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. París, Francia. Disponible en: <https://ich.unesco.org/doc/src/01852-ES.pdf>

Soler-Adillon, J. (2012). *Principios de diseño de interacción para sistemas interactivos*. Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra.

Mollenhauer, K. (2020). *Formulación de proyectos de innovación design driven mediante el modelo del Poliedro-Toolkit* Santiago, Chile

Dibam (2005) *Memoria, cultura y creación*. Lineamientos polítics. Documento. Santiago, Chile.

FUENTES ORALES

- Dra. Ximena Katz, fundación de la ciencia y evolución.

- Álvaro Fischer, fundación de la ciencia y evolución.

- Hema'ny Molina, descendiente Selk'nam, presidenta de la corporación Selk'nam de Chile.

- María Carolina Odone, doctora y docente en historia en la Pontificia Universidad Católica de Chile.

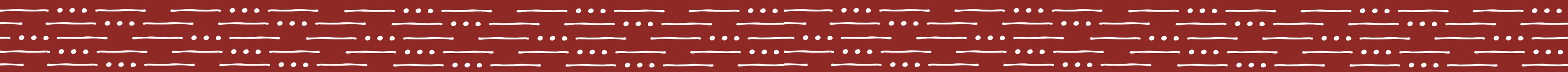
- Boris Briones, historiador especializado en el estudio de las religiones. Fundador y actual presidente de la Sociedad Chilena de Ciencias de las Religiones y miembro de la Academia Europea de Religión.

- Daniel Daccarett, ingeniero comercial, empededor.

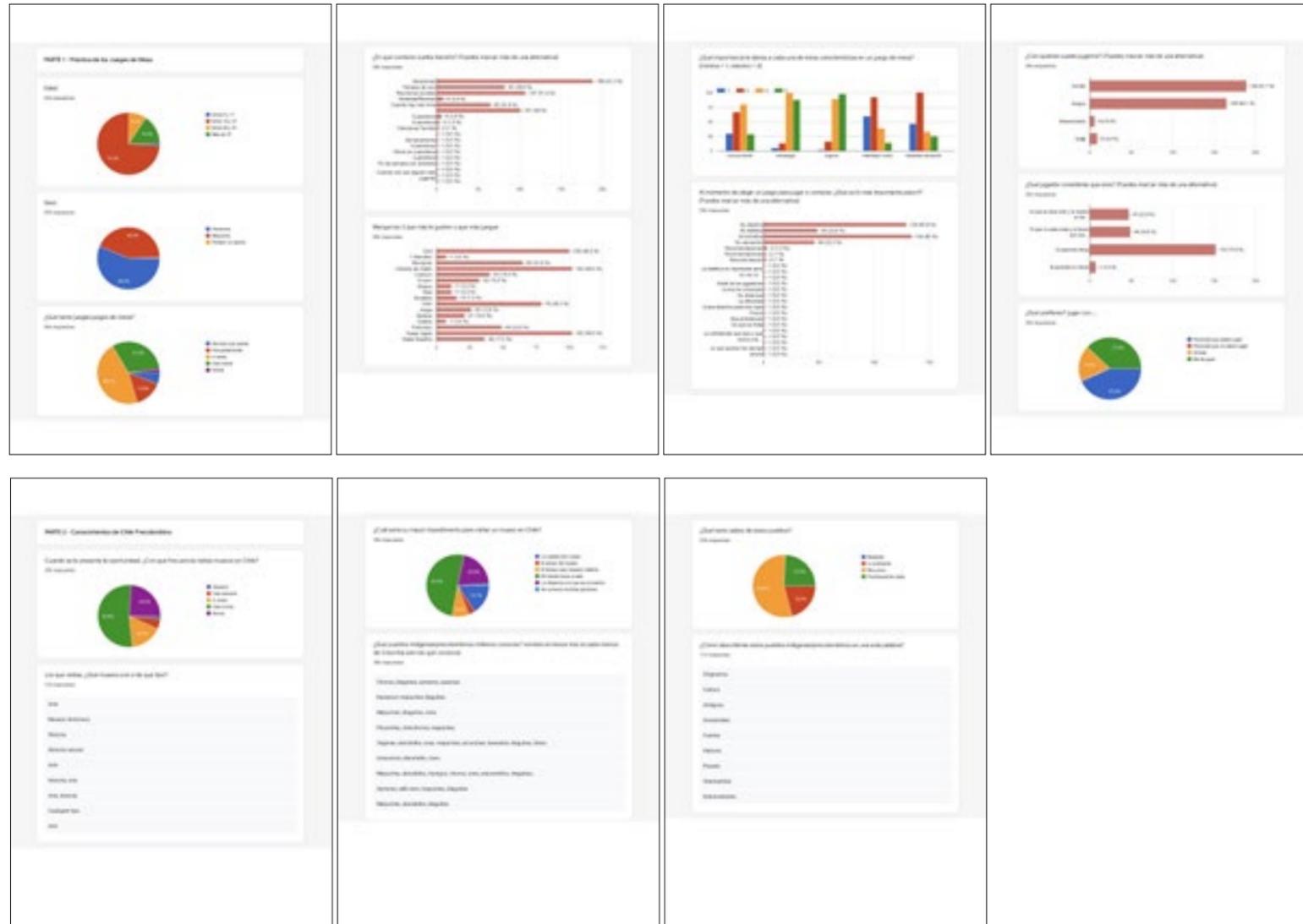
- Alberto Stolzmann, (usuario) estudiante de ingeniería comercial, Universidad Diego Portales. Fanático de los juegos de mesa.

- Milagros Ansaldo, (usuario) estudiante de medicina, Universidad Finis Terrae.

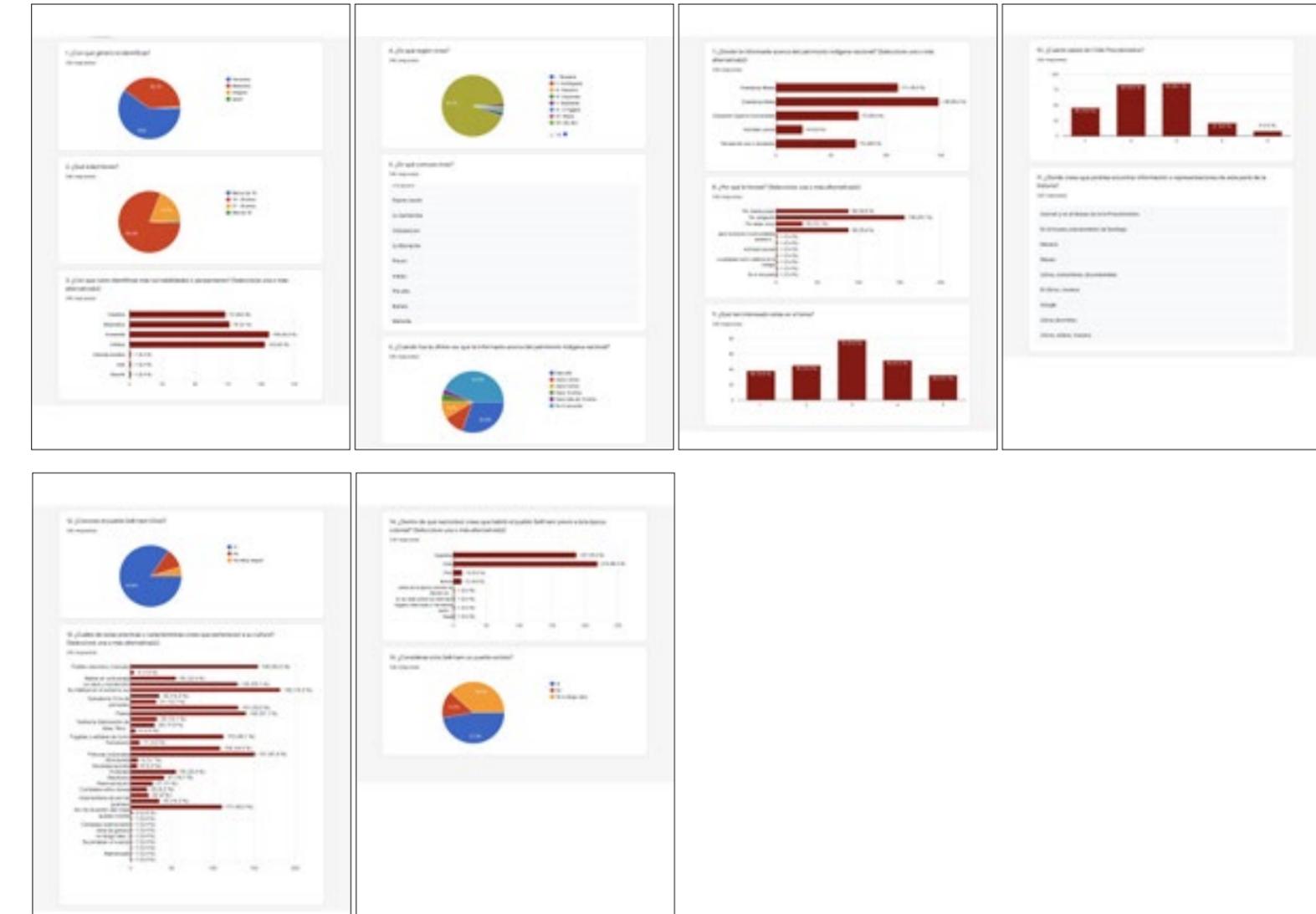
10. ANEXOS



ENCUESTA A USUARIO (JUEGOS) - SEMINARIO



ENCUESTA A USUARIO (PATRIMONIO Y PUEBLO SELK'NAM) - TÍTULO

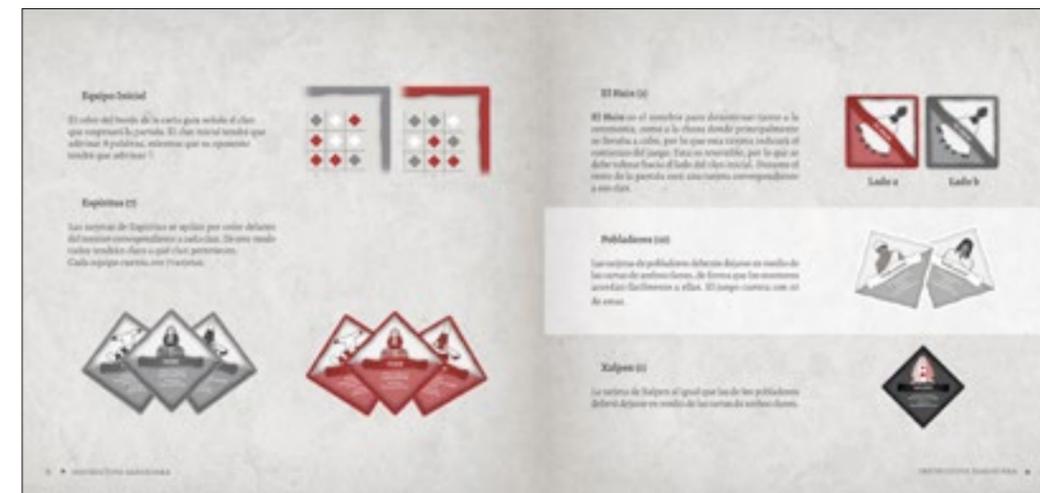
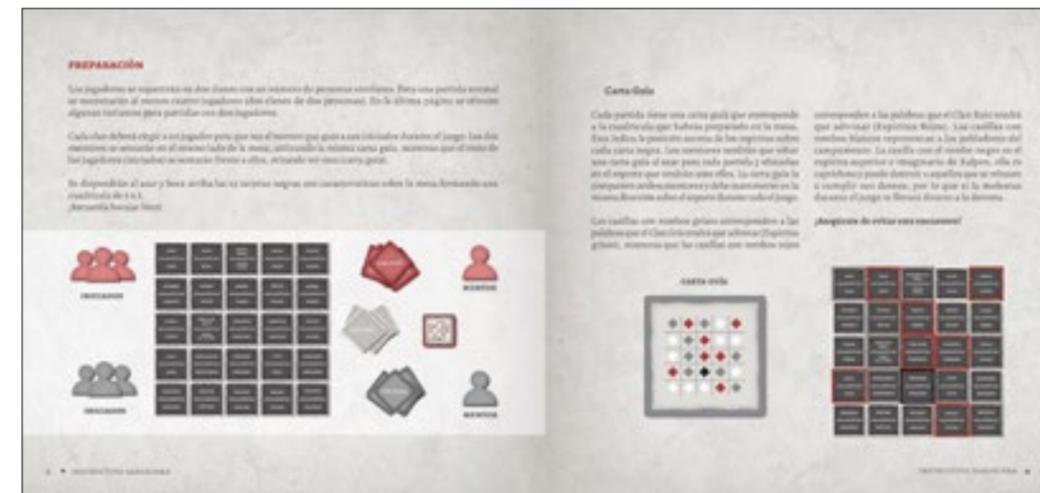
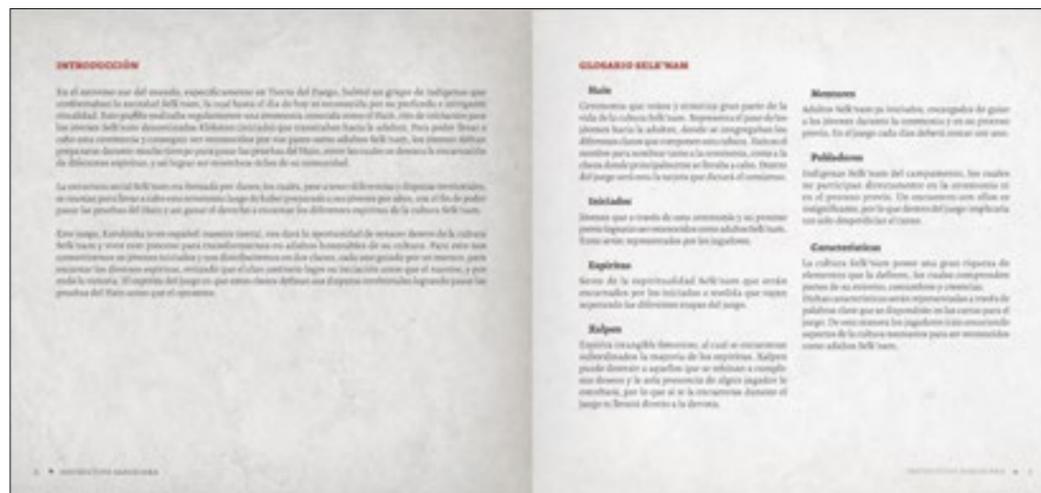


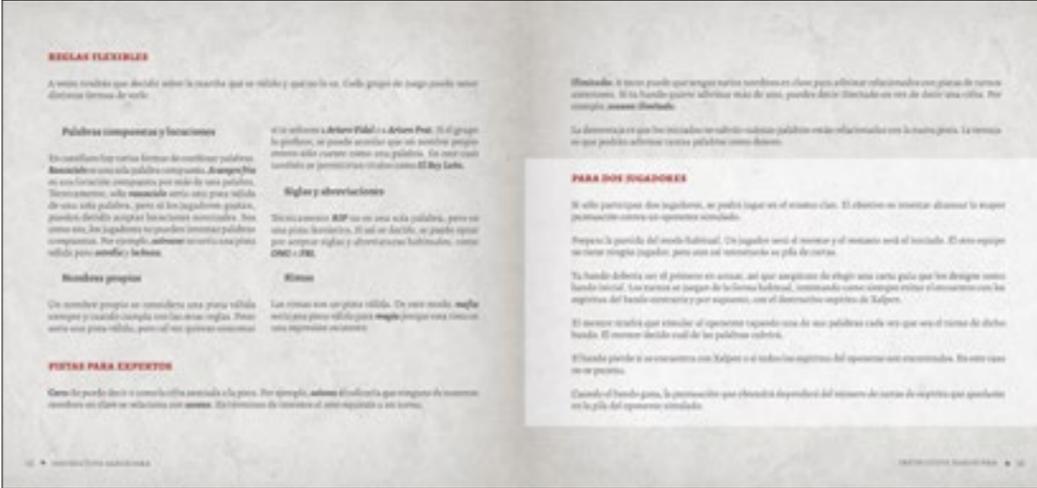
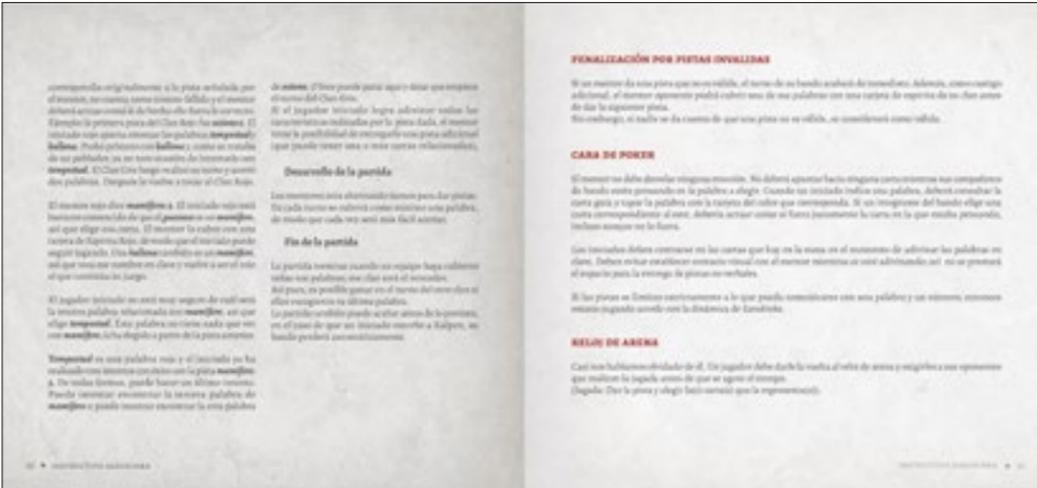
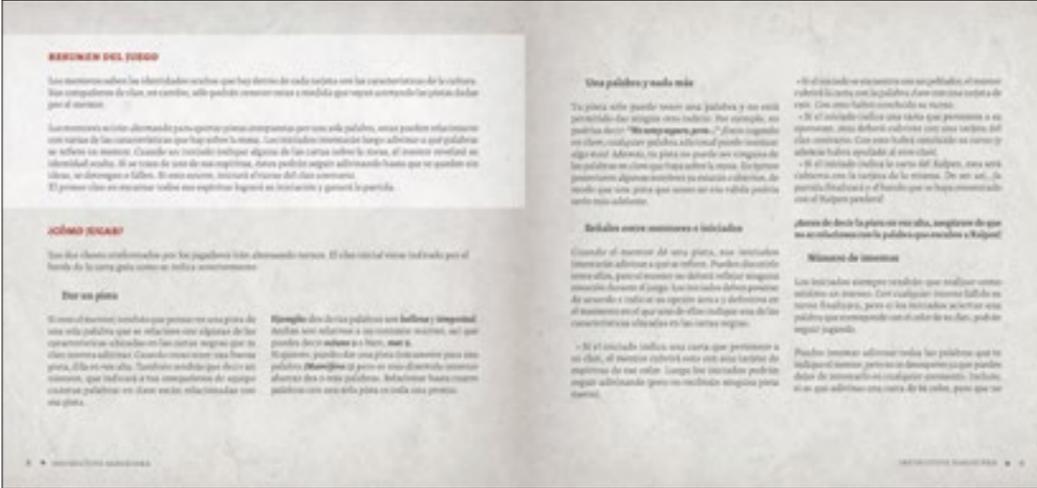
CATEGORÍAS Y LISTADO DE PALABRAS DE LA CULTURA SELK'NAM

Organización social	Prácticas económicas	Prácticas sociales	Alimentación	Vestimenta	Prácticas artísticas	Ritualidad	Cosmología
Patrilocal	Intercambio	Lucha de clanes	Guanaco	Piel de guanaco	Cestería	Arcilla	Transmigración
Patrilíneal	Caza	Intercambio	Mariscos	Mocasines	trabajo en cuero	Piedra caliza	Luna
Linaje	Recolección	Rituales	Frutos	Cuero animal	Pintura corporal	Carbón	Estrellas
Exogamia	Arco y flecha	Duelo	Caza	Capa	Artesanía con plumas	Madera	Sol
Poligamia	Honda	Idioma propio	Recolección	Sombrero cónico		Ceremonia	Chamanismo
Clanes	Guanaco		Omnívoros	Plumas		Hueso animal	Sabio
4 cielos	Presa		Ballena			Grasa animal	Curandero
Puntos cardinales	Cazador		Caminata			Espíritus	Monoteísta
Norte	Aprendiz		Algas			Aceite natural	Creencia
Sur	Recursos		Peces			Bianco	Mito/leyenda
Este	Arcilla		Murtilla			Rojo	Purificación
Oeste	Piedra caliza					Negro	Muerte
Agrupación	Carbón					Pintura corporal	Hechizo
Roles	Madera					Pigmento natural	Invocación
Familia	Leña					Desnudez	Eclipse
Vida comunitaria	Corteza					Cantos	Universo
Parentesco	Abastecimiento					Ritual	
Madres	Provisiones					Adultez	
Padres						Simbólico	
Hijos						Eventual	
Abuelos						Espectadores	
Niños						Revelación	
Tribu						Choza	
Transmisión oral						Líneas	
Herencia						Círculos	
Pueblo originario						Cuernos	
Monogamia						Plumas	
						Roles	
						Encuentro	
						Diálogo	
						Custodia	
						Posiciones	
						Participación	
						Obstáculos	
						Dinámico	
						Icónico	
						Popular	
						Adolescencia	
						Danza de la rana	
						Danza de la serpiente	
						Legado	
						Coreografía	
						Capacitación	

Clima	Ubicación geográfica	Flora	Fauna	Aspecto y carácter	Hábitad	Conquista
Viento	Tierra del Fuego	Hierba	Guanaco	Moreno	Cuero animal	Genocidio
Helada	Isia	Maleza	Ballena	Fornido	Piel de guanaco	Exilio
Lluvia	Estrecho de Magallanes	Hongo	Lobo marino	Macizo	Madera	Escape
Invierno	Canal de Beagle	raiz	Aves	Fuerte	Leña	Mestizaje
Nieve	Patagonia	Junco	Tucu-tucu (roedor)	Larga cabellera	Campamento	Misionero
Temporal	Chile	Lenga	Nutria	Robusto	Fogón	Supervivencia
Frío	Argentina	Bosque pre antártico	Zorro	Luchador	Nómada	Lucha
Hielo	Bosque	Arbustos	Perro	Indígena	Terrestre	Colono
Niebla	Montaña	Ñirre	Roedores	Fueguino	Planicie	
Nube	Río	Coihue Magallánico	Lechuza	Territorial	Choza	
Tempestad	Lago	Arboles Achaparrados	Serpiente	Alto	Refugio	
Escarcha	Atlántico Sur	Murtilla	Pingüino		Antorcha	
Granizo	Oceano/mar		Pato		Fuego	
Llovizna	Extremo sur		Cisne			
	Laguna		Flamenco			
	Valle pantanoso		Carancho			
	Ciénaga		Insectos			
	Muralla rocosa					
	Planicie					
	Austral					
	pastizal					
	Sendero					
	Zanja					
	Limitrofe					
	Pradera					
	Colina escarpada					
	Altura					
	Charco					
	Hielo					
	Monte					
	Delimitación					
	Humo					
	Arena					
	Barro					
	Tronco					
	Ramaje					
	Ensenada					
	Oscuro					
	Acantilado					

INSTRUCTIVO KARUKINKA



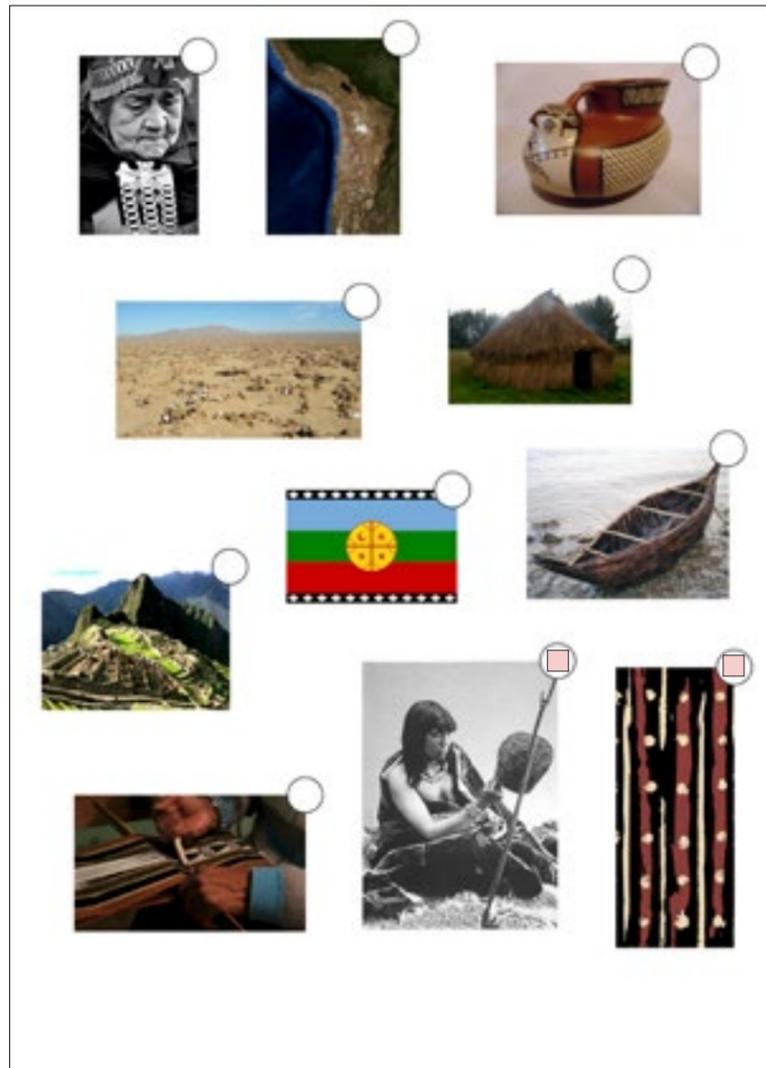


EVALUACIÓN PARA LA VALIDACIÓN DEL JUEGO

- ___ Pueblo canero
- ___ Hábitat en el extremo norte
- Baños en comunidad
- Cacha
- Recolección
- Su hábitat en el extremo sur
- ___ Alfarrería (Arte y fabricación con barro)
- ___ Hábitat en el territorio actual de Bolivia
- ___ Sedentario
- ___ Embalsamado de cadáveres
- ___ Sombreros de piel animal
- ___ Escritura cuneiforme
- ___ Agricultura
- ___ Ganadería (Cria de animales)
- ___ Construcción de pirámides
- Idioma propio
- ___ Gobernantes toquis y caciques
- ___ Escritura
- ___ Ceremonia del machón
- ___ Orfebrería (metales y piedras preciosas)
- ___ Canibales
- ___ Lanza
- Rito de iniciación
- ___ Pesca
- ___ Uso de carbetanos
- Nómada
- Cestería (tejidos con fibra natural)
- ___ Textilera (fabricación de telas, fibras e hilos)
- ___ Cría caballos

- ___ Uso de arco y flecha
- ___ La Chueca
- Fogatas y señales de humo
- Hábitat en el territorio actual de Argentina
- ___ Indumentaria de piel de lobo marino
- Pinturas corporales
- Genocidio
- ___ Invención del calendario gregoriano
- Monetaria
- Uso de pigmentos naturales
- ___ Aleaciones minerales
- ___ Hábitat en el territorio actual de Perú
- ___ Paltaista
- Cantos
- ___ Terrazas de cultivos
- Lucha entre clanes
- ___ Tánicas para vestir
- Indumentaria de piel de guanaco
- Hábitat en el territorio actual de Chile
- ___ Plantaciones de caña
- ___ Reducciones de cabezas
- ___ Código de conducta Chacha-warmi
- Monogamia
- Poligamia
- ___ Instrumentos de percusión
- ___ Extinción

Respuestas correctas



Respuestas correctas

KARUKINKA
— • • • —