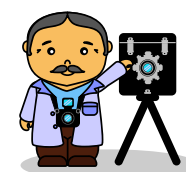




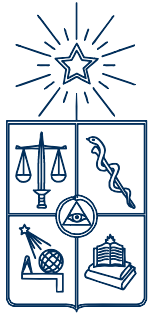
UNIVERSIDAD DE CHILE  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño | Carrera Diseño Gráfico

# ¡PLAZAPLA!

Oficios Tradicionales de Plaza de Armas

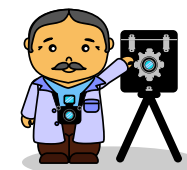


PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADORA CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO  
Presentado por Francisca Garrido Ferrer | Profesor Guía Alejandro Estrada | Santiago de Chile, Noviembre 2007



UNIVERSIDAD DE CHILE  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño | Carrera Diseño Gráfico

Diseño de un Material Multimedia Interactivo como apoyo al aprendizaje y valoración de los Oficios Tradicionales de la Plaza de Armas de Santiago como transmisores del Patrimonio Cultural Chileno para Nivel de Educación Básica NB2.



PROYECTO PARA OPTAR AL TITULO DE DISEÑADORA CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO

Presentado por Francisca Garrido Ferrer | Profesor Guía Alejandro Estrada | Santiago de Chile, Noviembre 2007





<b>INTRODUCCION</b>	<b>7</b>		
<b>I. PRESENTACION DEL PROYECTO</b>	<b>8</b>		
1. Descripción del Tema	9		
2. Definición del Problema	9		
3. Justificación del Tema	10		
4. Objetivos	11		
4.1 Objetivo General	11		
4.2 Objetivos Específicos	11		
5. Usuarios	11		
<b>II. MARCO TEORICO</b>	<b>12</b>		
<b>CAPITULO I: IDENTIDAD, CULTURA Y PATRIMONIO CHILENO</b>	<b>13</b>		
1. ¿Quiénes Somos los Chilenos?	13		
2. El Concepto Identidad	14		
3. La Cultura, parte esencial de nuestra Identidad	16		
4. Patrimonio	17		
5. Conclusiones	18		
<b>CAPITULO II: LA PLAZA DE ARMAS Y OFICIOS TRADICIONALES</b>	<b>19</b>		
1. La Plaza de Armas	19		
2. Oficios Tradicionales	22		
2.1 Organilleros y Chinchineros	23		
2.1.1 El Organillero	25		
2.1.2 El Chinchinero	28		
2.2 El Lustrabotas	30		
2.3 Fotógrafo de Cajón	32		
2.4 Pintores de Plaza de Armas	33		
3. Conclusiones	34		
<b>CAPITULO III: EDUCACION</b>	<b>35</b>		
1. El concepto de Educación	35		
1.1 La Imagen Didáctica	35		
2. El Sistema de Educación en Chile	36		
2.1 Educación Básica	37		
3. Consideraciones Especiales	41		
<b>CAPITULO IV: DISEÑO GRAFICO Y JUEGO EN LA EDUCACION</b>	<b>42</b>		
1. La Informática Educativa en Chile	42		
2. Diseño Gráfico en el Área Educacional	43		
2.1 La Comunicación Visual	43		
2.2 La Percepción Visual	44		
2.3 Niveles del Mensaje Visual	46		
2.4 Técnicas de Comunicación Visual	46		
3. Multimedia	48		
3.1 Diseño de Material Multimedia para la Educación	48		
3.2 Los Elementos Multimediales	50		
4. Interfases Gráficas de Usuarios	50		
4.1 Proceso de diseño de interfases	51		
5. El Juego como recurso pedagógico	51		
6. Conclusiones	53		

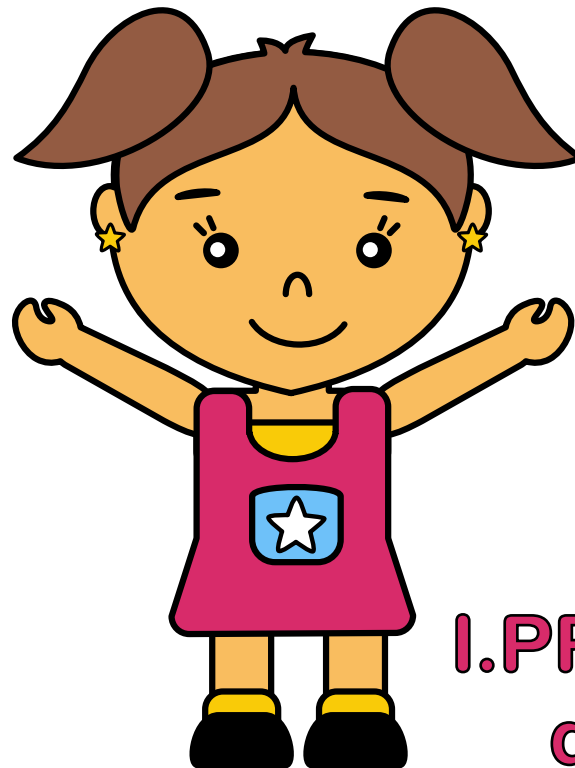
<b>CAPITULO V: LOS NIÑOS NB2</b>	<b>54</b>	<b>V. ETAPA DE DISEÑO</b>	<b>75</b>
1. Niñez Intermedia	54	1. Conceptualización	76
1.1 Desarrollo Cognoscitivo	54	2. Diseño de la Identidad Visual	77
1.1.1 Operaciones Concretas	55	3. Diseño del las Piezas Gráficas	78
1.2 Desarrollo Psicosocial	56	3.1 Diseño del Software	78
1.2.1 Laboriosidad vs. Inferioridad	56	3.1.1 Elementos Multimediales	78
1.3 Desarrollo Psicomotor	57	3.1.2 Interfaz Gráfica	83
1.3.1 Desarrollo Psicomotor Escolar	57	3.1.3 Mapa de Navegación	85
2. Caracterización de los niños y niñas de NB2	58	3.2 CD y Envase	86
		3.3 Guía de Aprendizaje	87
<b>III. ANALISIS DE REFERENTES</b>	<b>59</b>	<b>VI. GESTION Y RECURSOS</b>	<b>88</b>
<b>IV. DEFINICION DEL PROYECTO</b>	<b>69</b>	1. Viabilidad y Fuentes de Financiamiento	89
1. Descripción General del Proyecto	70	1.1 Contexto Actual	89
1.1 Resumen del Proyecto	70	1.2 Posibles Fuentes de Financiamiento y Apoyo	90
1.2 Objetivos Projectuales	70	2. Presupuesto	92
1.2.1 Objetivo General	70	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>94</b>
1.2.2 Objetivos Específicos	70	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>96</b>
1.3 El Grupo Objetivo	71	<b>Agradecimientos</b>	<b>98</b>
2. Especificaciones del Proyecto	71		
2.1 Definición de los Contenidos Educativos	71		
2.1.1. Lenguaje y Comunicación	71		
2.1.2. Matemáticas	72		
2.1.3. Educación Artística	72		
2.2 Metas del Aprendizaje	72		
2.3 Estrategia del Diseño Educacional	73		
2.3.1 Denominación del Material Multimedia	73		
2.4 Selección de Medios y Tecnología	73		

En tres años más nuestro país celebrará sus doscientos años de independencia. Un acontecimiento que nos involucra a todos los chilenos denominado “Celebración del Bicentenario”.

Ante tal panorama es pertinente cuestionarse ¿durante estos doscientos años como República Independiente, cuáles han sido los acontecimientos, emblemas, personajes, las manifestaciones artísticas y culturales, victorias y derrotas que han marcado nuestra identidad y determinado nuestro propio modo de vida en comunidad?

Durante ese tiempo son infinitos los factores que han forjado los rasgos de nuestra personalidad como país. Pero vivimos tan acelerados, siempre pensando en el mañana, que hemos perdido el enfoque de qué es realmente lo que celebraremos el año 2010 y cómo fue que llegamos a construir este país llamado Chile.

Este Proyecto trata sobre rescatar algunos de esos importantes elementos que nos caracterizan, como los personajes populares y oficios tradicionales de nuestra Plaza de Armas capitalina, para así educar a las generaciones futuras sobre nuestra historia y sobre todo sobre nuestras costumbres y características más propias. A través del conocimiento de sus raíces, regalarles la posibilidad y el sueño de un futuro mejor más consecuente con lo que significa ser parte, entender y querer a la patria.



# I.PRESENTACION del PROYECTO



## 1. Descripción del Tema

El gran problema que existe en nuestra sociedad actual es el no saber reconocer qué es lo que nos caracteriza y todo el problema identitario que eso conlleva. Si bien dentro de este tema son infinitas las temáticas que se ven involucradas como lo son la cultura, el patrimonio, la identidad, el sentimiento de pertenencia y muchos otros, es importante ir trabajando cada una de ellas para que en una acción conjunta y a largo plazo se logre cambiar esta realidad.

Bajo el marco de los miles y diversos “pequeños” temas influyentes en la temática general, encontramos que no existe un adecuado conocimiento, y por lo tanto, un adecuado grado de valorización de los personajes populares y oficios tradicionales de la Plaza de Armas de Santiago, transmisores y parte esencial de la cultura popular, identidad y patrimonio cultural de nuestro país.

De aquí que una forma de afrontar dicho problema es dirigiendo nuestros esfuerzos hacia las generaciones más jóvenes de nuestra sociedad, a través de la educación y el dar a conocer, con la esperanza de que en un largo plazo se logre vencer esta debilidad social de nuestra nación.

Si estos conocimientos no son transmitidos, los chilenos crecerán sin conocerlos y por lo tanto valorizarlos y reconocerlos como propios e identitarios. Y por lo mismo se condena a estos grandes valores de nuestra cultura a la desaparición total.

## 2. Definición del Problema

Existe una carencia de material educativo propio de nuestra época, que familiarice a niños y niñas sobre el valor cultural e histórico patrimonial de la Plaza de Armas de Santiago y de los oficios tradicionales que en ella se practican.

### 3. Justificación del Tema

Al acercarse la celebración del Bicentenario, es momento propicio para reflexionar sobre qué significa ser chileno y cuáles son los elementos que demarcan nuestra identidad como país. El ex Presidente de la República, don Ricardo Lagos señaló: “es una ocasión para dedicar esta década 2000-2010 a reflexionar juntos sobre la trayectoria histórica de Chile, así como imaginar su futuro.”

Bajo este marco, es que podemos darnos cuenta que muchos de nuestros rasgos nacionales más característicos se encuentran descuidados, desvalorizados y poco a poco van desapareciendo en una sociedad que junto con la llegada del progreso, ha olvidado que le es propio y ya es escasamente capaz de autodefinirse como conjunto.

Los lustrabotas, fotógrafos de cajón, organilleros, chinchineros y pintores de la Plaza de Armas son parte muy importante de nuestra herencia cultural. Estos cinco personajes realizan oficios populares que han existido en nuestro país por muchas generaciones y que representan, en parte, la esencia de lo vernacular de nuestro país.

Todos ellos han heredado el amor por su actividad de sus padres, tíos o abuelos. Si bien esta actividad es su medio de sustento, la realizan principalmente por el cariño que le tiene a la cultura y tradición y a ese deseo de que no desaparezca lo que desde siempre nos ha caracterizado.

Como a ha pasado con muchos otros “guardianes de nuestro patrimonio”, con el tiempo han sido desvalorizados y reemplazados por variados tipos de espectáculos y/o actividades que en nada se relacionan con nuestras tradiciones y orígenes, encaminándolos así por una senda directa hacia el olvido.

Es la educación por tanto, un medio indispensable para lograr los objetivos descritos anteriormente, principalmente en las etapas tempranas de la vida de los individuos pertenecientes a una sociedad. En nuestras manos de diseñadores está la labor de traducir los contenidos a enseñar, de convertirlos al lenguaje presente, al más eficaz según los estudios, para de la mejor forma estimular a nuestros niños y niñas al aprendizaje y almacenamiento de conocimientos. Tenemos la tarea de crear nexos, establecer conexiones y de tal forma asegurar la enseñanza sobre los temas realmente importantes como el tema que da forma a este proyecto. Éstos son en definitiva los que nos permiten entender realmente quiénes somos como país y de esta manera aportar en el logro de un mejor desarrollo y convivencia para todos.

## 4. Objetivos

### 4.1 Objetivo General

Diseñar, producir y difundir un material multimedia para niños y niñas de NB2, que favorezca un acercamiento a los oficios tradicionales de Plaza de Armas y así mismo a los conceptos de patrimonio cultural e identidad nacional.

### 4.2 Objetivos Específicos

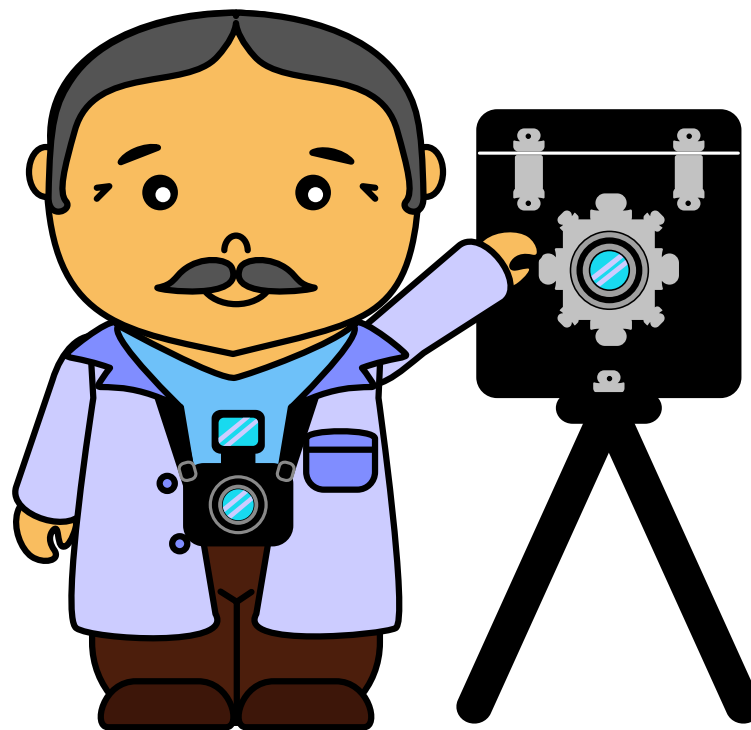
- Mostrar a la Plaza de Armas de Santiago como centro histórico de la cultura popular y tradiciones de nuestra capital.
- Identificar a los personajes y oficios tradicionales de la Plaza de Armas como elementos constitutivos de nuestra Identidad Nacional
- Dar a conocer a niños y niñas el oficio de lustrabotas, chinchineros, organilleros, fotógrafos de cajón y pintores de Plaza de Armas, enfatizando en su valor como transmisores históricos de nuestra cultura e identidad.
- Ejercitar a los niños y niñas en sus competencias, de acuerdo a los Objetivos Fundamentales establecidos por el Ministerio de Educación para el NB2.
- Contribuir al rescate, preservación y valoración de elementos constituyentes de nuestra Identidad Nacional.

## 5. Usuarios

El público al cual se dirige este proyecto en la categoría de usuarios son los niños de entre 8 y 10 años. Ellos se encuentran cursando el tercer o cuarto año de su educación básica, nivel definido como NB2 (nivel básico 2) según la clasificación del Ministerio de Educación chileno. Específicamente se enfoca a los niños chilenos que estudian en la capital de nuestro país, la ciudad de Santiago.

Esta selección se fundamenta en dos criterios generales. El primero de ellos es el determinado por el nivel de desarrollo cognoscitivo, psicosocial y motor de los niños y niñas que se encuentran en esta etapa. El segundo se basa en que la introducción de los contenidos del Material Multimedia sea coherente con los conocimientos que los niños y niñas han adquirido en el nivel anterior de su educación (NB1) y a los que adquirirán en el siguiente (NB3) según los objetivos fundamentales y contenidos mínimos obligatorios (OF-CMO) de cada nivel educacional, planteados por el MINEDUC.

Es importante mencionar también que estos niños al no tener más que una década de vida, pueden ser clasificados dentro de lo que Don Tapscott en su libro “Creciendo en un entorno digital” llama “La Generación Net”, la cual se distingue por estar rodeada por los distintos medios digitales desde el momento de su nacimiento. La tecnología es para ellos algo familiar y cercano, y por lo mismo el aprendizaje a través de un soporte multimedial resulta algo natural y estimulante para ellos. En el marco teórico se profundizará sobre las características de este grupo.



**II.MARCO  
TEORICO**

## CAPITULO I: IDENTIDAD, CULTURA Y PATRIMONIO CHILENO

### 1. ¿Quiénes Somos los Chilenos?

En el Chile actual, la mayoría de sus habitantes se hacen esta pregunta y buscan una respuesta. Cuando más de la mitad de los tres mil seiscientos encuestados por el PNUD<sup>1</sup> a mediados del 2001 manifiestan dudas con respecto a que “lo chileno” exista, significa que ha llegado la hora de analizar, tanto nuestro pasado como nuestro presente para poder emprender acciones y cambiar esta deprimente realidad nacional.

La pregunta por la identidad no es romántica, sino urgente y contingente. Tiene que ver con la necesidad antropológica básica del ser humano de desarrollarse como individuo. Toda persona requiere para su evolución existencial, valórica y emocional de ciertas certezas y sentidos de pertenencia que lo validen como sujeto social con autoestima. No obstante, en este último punto Chile no muestra síntomas positivos.

El último Informe de Desarrollo Humano en Chile (PNUD) da cuenta y revela la baja autoestima que sufren los chilenos actualmente: el 57% se declara desilusionado o confundido cuando se le pregunta qué siente frente a Chile; respecto de su estado de ánimo ante el progreso económico, más del 59% se autocalifica como perdedor y cerca del 70% piensa que su opinión no cuenta. Esta evidencia estadística urge a un trabajo en torno a la autoestima de nuestro país. Es necesario fomentar un sentimiento de orgullo nacional. La unión en un proyecto común es una condición indispensable para que los chilenos puedan reconocer y de cierta forma revalidar su identidad para sentirse orgullosos de ésta. Un país con mejor autoestima, o sea, consciente de su memoria histórica y de sus logros, es un país con mayor confianza, más seguridad y menos miedo. Es un país que por su disposición positiva tiene las herramientas para emprender acciones individuales y en conjunto que finalmente

1 PNUD. “Informe Desarrollo Humano en Chile 2002, Nosotros los Chilenos: Un desafío Cultural”. [en línea] <<http://www.desarrollohumano.cl/informes/inf2002/snopsis.pdf>>

beneficien a todos.

Todas las sociedades necesitan una imagen de sí mismas, una comunidad de la cual reconocerse partícipes y una historia de la cual ser herederas. Chile ha tenido muchas caras, reflejo de sus vivencias, pero este rostro de nosotros mismos ha ido evolucionando, mutando a través de los tiempos y así es como ha tendido a volverse confusa la auto imagen que tenemos acerca de quiénes somos.

En un discurso ya repetido por muchos, encontramos que se ha querido responsabilizar a la globalización por constituir una amenaza a las identidades locales y ser la principal culpable de la crisis de identidad que vive nuestro país. Si bien es cierto que ella trae tanto beneficios como desventajas según el punto de vista desde el cual se la analice, resulta un tanto irresponsable otorgar un porcentaje de la responsabilidad a este fenómeno. Paradójicamente, de alguna manera, lejos de arrasar con las identidades locales, la globalización las ha subrayado y reforzado. Al producir una apertura a nuevos estímulos culturales, las personas se han visto en la necesidad urgente de volverse hacia sí mismas, hacia lo suyo, para determinar quiénes son y de dónde vienen. Las posibilidades de fácil acceso a información que otorga la globalización no actúan reemplazando lealtades, sino que por el contrario, al otorgar la posibilidad de contraste con otras culturas y realidades alrededor del mundo, proporcionan un escenario más amplio donde se facilita el reconocimiento de lo que nos es propio y con lo que nos identificamos los chilenos.

“...Aunque es posible detectar elementos culturales de las más variadas procedencias, que tienden a romper con los límites nacionales y espacio-temporales y se van internacionalizando, esto no implica que la globalización vaya a significar una creciente homogenización cultural ni que la cultura vaya a ir progresivamente desterritorializándose. Puede que hoy exista un cierto espacio cultural electrónico sin un lugar geográfico preciso, pero las culturas locales nunca perderán su importancia y lo

global solo puede actuar a través de ellas”.<sup>2</sup>

Lo cierto es que la verdadera amenaza a nuestra identidad nacional está latente en nuestra propia sociedad y se relaciona con una ausencia de sentido histórico. Se trata de la ignorancia o el desinterés de los chilenos para evaluar la gran importancia que tiene para el desarrollo del país y de sus individuos el rescatar, fomentar y valorar la identidad cultural colectiva conformada por muchos elementos, dentro de los cuales clasifican los personajes que realizan oficios tradicionales en la Plaza de Armas de Santiago.

A lo largo de este capítulo se analizarán las definiciones de los conceptos de identidad, cultura y patrimonio para dar una visión clara sobre el porqué es tan importante hacer de su educación un objetivo principal y de vital importancia para lograr un mejor desarrollo de nuestra sociedad.

## 2. El Concepto Identidad

Para hablar sobre este concepto, se tomará como principal referente al sociólogo y psicólogo Jorge Larraín, y su libro “Identidad Chilena”, ya que en el desarrolla el tema de forma muy completa y acorde a nuestros tiempos.

Larraín, define a la Identidad como una cualidad o conjunto de cualidades con las que una persona o grupo de personas se ven íntimamente conectados. En este sentido la identidad tiene que ver con la manera en que individuos y grupos se definen a sí mismos al querer relacionarse (identificarse) con ciertas características.

Por lo tanto, la configuración de la identidad surge de la experiencia del hombre en sociedad, de su relación con el entorno. De esta manera la identidad se construye como algo concreto, particular y que está en continuo cambio. Se mueve según la construcción del desarrollo, según cómo se va forjando la historia de la nación.

Entendemos que el ser humano es un ser social, ya que nace en el seno de una sociedad y de una comunidad cultural, por lo tanto se origina en una comunidad que facilitará las herramientas necesarias para que éste otorgue sentido a la realidad que le rodea. Dicha comunidad también es poseedora de características propias, lo que se denomina una Identidad Colectiva. Cuando la comunidad a la que nos referimos se trata de un país o una nación, el término utilizado es Identidad Nacional.

Frente al tema de la identidad nacional se han planteado diferentes tesis y no existe pleno acuerdo, ni en cuanto a qué es identidad nacional ni sobre si existe una definición única para la identidad chilena. Sobre este punto, Larraín<sup>3</sup> postula que existen tres concepciones alternativas de

2 LARRA N, J. “Identidad Chilena”. LOM Ediciones. Santiago, 2001. p 41-42.

3 LARRA N, J. “Identidad Nacional: Elementos Teóricos para el análisis de la identidad nacional y la globalización” en el libro “¿Hay patria que defender? La Identidad Nacional frente a la Globalización” Centro de Estudios para el Desarrollo. Enero 2000

la identidad nacional. La tercera, y la que se considera más correcta y apropiada para este estudio es la Histórico-Estructural. Ella busca determinar la identidad nacional en una combinación de lo histórico y lo tradicional, pero en constante evolución, y por otra parte le asigna una importancia a la vida cotidiana, a lo privado como elemento, que junto con lo público e impuesto desde arriba, forman la identidad cultural. En este sentido, la identidad no es algo inmóvil, sino que va cambiando y enriqueciéndose con los aportes de las nuevas generaciones y las nuevas realidades.

En el Diccionario Patrimonial<sup>4</sup> del sitio de la Corporación del Patrimonio Cultural de Chile se la define como la Imagen que se construye intersubjetivamente, es decir, que se realiza a través del intercambio y luego de un proceso de comparación en el que se lleva a cabo la toma de conciencia de las diferencias y similitudes con los otros actores sociales. En la elaboración de dicha idea colectiva interviene la dimensión interna del ser humano a través de sueños y ambiciones, así como también interviene la dimensión externa, por medio de la comunicación, aspecto gracias al cual evoluciona en el tiempo.

Basándonos en dichas aseveraciones podemos afirmar que la identidad chilena no es un elemento estático ni una línea escrita en nuestro pasado que debemos aprender de memoria y recitar todos los días. Es variable, subjetiva y sujeta a influencias. Este hecho se ve reflejado específicamente en aquello que nos caracteriza; el hecho de ser una mezcla no homogénea de personas que formamos este país. Es decir, que desde siempre, desde que nos constituimos como país, nos hemos ido forjando, a lo largo de la historia, una identidad y un carácter común pero sujeto a distintas influencias, lo que nos hace ser un país pluralista en todos los aspectos que lo forman: religión, política, economía, razas, ideologías, etc., pero con muy pocas cosas que podríamos adjudicarnos como nuestras, debido a esto, a la mezcla que constituimos. También han

forjado nuestro carácter los variados sucesos históricos, las guerras que resaltan el sentimiento patriótico, los inmigrantes, las influencias externas producto de las relaciones internacionales y su consecuencia en el intercambio económico, la pluralidad en el campo de la política, la homogeneidad idiomática y las costumbres y tradiciones arraigadas.

Ella es, en palabras simples, la unión de un pasado y un presente que se proyecta al futuro; el reflejo de un crecimiento, un aprendizaje, algunas victorias y algunos fracasos que ya ocurrieron y que están ocurriendo hoy. También la unión de los elementos que nos rodearon y otros que aún nos rodean. Es el Organillero que con su música alegra a los niños en las plazas, las iglesias de la Isla de Chiloé, la cazuela de campo, las peleas entre “la garra blanca” y “los de abajo”, el sentimiento de orgullo cuando el “Chino” Ríos fue el mejor jugador de tenis del mundo, y la tristeza de los exiliados al verse obligados a abandonar su tierra. Es un todo, un todo conformado de una infinidad de diferencias y por que no decirlo, divergencias, pero que al fin y al cabo son la esencia de Chile, lo que reconocemos como el hogar cuando volvemos de un viaje.

“La identidad no es solo una especie de herencia inmutable recibida desde un pasado remoto, sino que es también un proyecto a futuro. Además, por su naturaleza misma, una identidad no sólo va cambiando y constituyéndose, sino que va creando versiones plurales sobre la propia realidad”<sup>5</sup>

4 DICCIONARIO PATRIMONIAL [en línea]

<<http://www.nuestro.cl/biblioteca/textos/diccionario.htm#identidad>>

5 LARRAN, J. “Identidad Chilena”. Editorial LOM. Santiago, 2001. p 10.

### 3. La Cultura, parte esencial de nuestra Identidad

Si hablamos de identidad, no podemos dejar de lado a la cultura, ya que ella engloba un amplio espectro de nuestro “personalidad” como país.

La construcción de la identidad de un pueblo se ve estrechamente ligada a la cultura del mismo, puesto que representa el modo de vida de un pueblo, integrado por sus costumbres, tradiciones, normas y expresiones artísticas.

Cultura son las artes, las letras y distintas formas de patrimonio, pero también el conjunto de las otras expresiones mediante las cuales una sociedad moldea y reflexiona su convivencia. La UNESCO define a la cultura, en términos generales, como las maneras de vivir juntos. Visto así, contempla tanto los modos concretos en que se organiza la convivencia entre las personas como las imágenes e ideas mediante las cuales la sociedad representa las formas en que convive y quiere convivir. La cultura es entonces, la práctica y el imaginario de la vida en común.

El Ex Presidente de la República, don Ricardo Lagos<sup>6</sup> se refiere a ella como todo lo que resulta de la acción conformadora y finalista de los seres humanos, desde las comidas que éste prepara hasta las ciudades que proyecta y construye, desde los objetos que un artesano fabrica con sus manos hasta la portentosa Internet, desde la creación del primer alfabeto hasta los complejos lenguajes que empleamos hoy para comunicarnos, desde los simples cánones de cortesía que se observan con fines de urbanidad hasta las más exigentes normas de moral social que prevalecen en una comunidad.

Es en ese sentido amplio de la palabra cultura que alguien pudo decir de ella que es todo lo que el hombre ha sido capaz de colocar entre el polvo y las estrellas. En un sentido más restringido, cultura son los bienes de carácter simbólico cuyo origen está en la expresión artística y en la labor de las industrias culturales, además de aquellos que se han incorporado ya al patrimonio o herencia cultural de una nación, como es el caso de una sinfonía, de una pintura, de un libro de poemas, de un disco, de un edificio con valor histórico, o de los bailes y canciones populares que expresan los sentimientos de un pueblo y de su gente.

Dicho patrimonio conduce a un nuevo sentido de la palabra cultura, que se relaciona con el sello distintivo de un país, con el espíritu más permanente que lo anima y vivifica, con la identidad que ese país tiene y que lo caracteriza y a la vez lo diferencia de otras naciones.

6 Extracto de: “Política Cultural de Gobierno”. Ex Presidente de la República señor Ricardo Lagos Escobar “La Difícil palabra cultura” [En Línea]  
<[http://www.culturachile.cl/documentos/politica\\_cultural2.php](http://www.culturachile.cl/documentos/politica_cultural2.php)>



## 4. Patrimonio

Se entiende por *Patrimonio*, el conjunto de bienes valiosos, materiales o inmateriales, heredados de los antepasados. Ellos reflejan el espíritu de una época, de una comunidad, de una nación, y de la propia humanidad. El patrimonio que se va decantando de generación en generación conforma el sello distintivo de un pueblo. Por ello el patrimonio es una manera de acercarse al conocimiento de la identidad nacional.

“El patrimonio de una nación lo conforman el territorio que ocupa, su flora y fauna, y todas las creaciones y expresiones de las personas que lo han habitado: sus instituciones sociales, legales y religiosas; su lenguaje y su cultura material desde las épocas históricas más antiguas. El patrimonio comprende los bienes tangibles e intangibles heredados de los antepasados; el ambiente donde se vive; los campos, ciudades y pueblos; las tradiciones y creencias que se comparten; los valores y religiosidad; la forma de ver el mundo y adaptarse a él. El patrimonio natural y cultural constituyen la fuente insustituible de inspiración y de identidad de una nación, pues es la herencia de lo que ella fue, el sustrato de lo que es y el fundamento del mañana que aspira a legar a sus hijos”.<sup>7</sup>

En un momento en que Chile requiere insertarse en un mundo cada vez más globalizado, es importante el aporte que el patrimonio hace al desarrollo de la nación, porque le permite encarar esa inserción con sello propio y fortalecido en su identidad.

7 PNUD/UNESCO: Salvemos lo Nuestro. Imprenta Siglo XXI. Santiago de Chile.1986.  
UNESCO: El Correo de la UNESCO. El Patrimonio Mundial. París, Francia. Septiembre 1997.  
UNESCO: Nuestra Diversidad Creativa. Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo.  
UNESCO Press, México, 1997.

En Mayo del año 2006, la Fundación Futuro realizó un Estudio de Opinión Pública titulado “Los Chilenos y el Patrimonio Cultural”. El estudio fue realizado a un universo de 300 personas, mayores de 18 años y habitantes del Gran Santiago. A continuación se detallan las preguntas y respuestas que son de interés para este proyecto.

1. ¿Sabe qué es el patrimonio cultural de una nación?

SI 56% NO 44%

\* El nivel de conocimiento aumenta mientras mayor es el estrato socio-económico y el nivel de educación, teniendo el estrato alto un 85%, el medio un 61% y el bajo un 46% de conocimiento.

2. ¿Cuánto se cuida, conserva y protege el Patrimonio Cultural de Chile?

MUCHO 16% POCO 61% NADA 19% NS-NR 4%

\* La mayoría considera que se cuida “poco” y esta cifra aumenta a un 68% entre las personas que declaran saber lo que es el patrimonio cultural.

3. ¿Quién debería cuidar, proteger y conservar el Patrimonio Cultural de Chile?

EL ESTADO 23% LOS PRIVADOS 1% AMBOS 76%

4. ¿Qué importancia tiene el Patrimonio Cultural?

- Para su vida

MUCHA 68% POCA 24% NINGUNA 7% NS-NR 1%

- Para el país

MUCHA 77% POCA 18% NINGUNA 5%

5. ¿Considera que el Estado debe impulsar una política de educación sobre el Patrimonio Cultural?

SI 95% NO 4% NS-NR 1%

6. ¿Considera que ... es Patrimonio Cultural para los chilenos?

	SI	NO	NS-NR
Palacio de la Moneda 9	0.3	8.7	1
Plaza de Armas	80.3	19	0.7
Libro "Canto General" de Pablo Neruda 7	5.7	20.4	.3
Artesanía en Greda de Quinchamalí 7	4	21.3	.4
Un Organillero	71.3	26	2.7
La Vega	70.3	2	8.3
La Fiesta de Cuasimodo 6	7.3	30.7	2
Juego de "La Chueca" 6	5.3	31	3
Libro "Papelucho" de Marcela Paz	64	3	2.3
Momias de Chinchorro	61	2	6.3
Fuerte Niebla	60	2	5.3
La Cazuela 5	7	41.7	1
Un cuadro de Roberto Matta 5	6	35.7	8
Campamento de Sewell 4	2	32.3	2

El patrimonio chileno conforma una parte medular de su identidad como nación. Es su herencia y refuerza emocionalmente el sentido de comunidad. Sin embargo, actualmente presenta un importante grado de deterioro, por lo que existe la necesidad urgente de protegerlo, conservarlo y difundirlo. Para ello se necesita crear conciencia durante el período de la niñez y de la juventud de que el patrimonio es una de las variantes que distingue a un pueblo como nación. Dependerá del conocimiento y el grado de valoración que se tenga del él, su preservación para las futuras generaciones.

## 5. Conclusiones

Lo que somos hoy evidentemente tiene sus raíces en el pasado. De ahí la necesidad de dirigir la mirada hacia los orígenes en busca de las claves que nos asistan en el entendimiento del hoy y en la articulación de un proyecto de país hacia el futuro. Así, hablar de identidad es también hablar de futuro, en cuanto las personas y a su país.

En la medida que tomemos conciencia de nuestra memoria y seamos capaces de sentir orgullo por ella, nos vincularemos a través de ciertos valores, que nos validarán como seres sociales, miembros de una comunidad, pertenecientes a un nosotros, y por lo tanto, interesados en que dicho conjunto evolucione con confianza y fundamentos que permitan su mejor desarrollo para el futuro.

Es por esto, que resulta de gran relevancia tomarle el peso a la importancia de la valoración de nuestros diferentes tipos de patrimonio, nuestra cultura y tradiciones, ya que solo así seremos capaces de reconocer y reconocernos en una identidad de país y lograr un saludable grado de desarrollo humano.

## CAPITULO II: LA PLAZA DE ARMAS Y OFICIOS TRADICIONALES

### 1. La Plaza de Armas

Hablar de la Plaza de Armas es referirse a lo más característico de la ciudad de Santiago. En ella han nacido la mayoría de las tradiciones populares. Ha servido como estacionamiento de carretas, centro eventos religiosos y sociales, punto de venta de vendedores ambulantes y transacciones comerciales. En estos días en ella se reúnen todo tipo de personajes desde predicadores del evangelio, jubilados que se entretienen jugando ajedrez y cartas, vendedores de confites, diarios y globos, hasta los últimos fotógrafos de cajón que van quedando. No se puede hablar de las tradiciones populares de nuestra ciudad sin referirnos especialmente al centro neurálgico de la cultura popular santiaguina La Plaza de Armas.

#### Historia

La Plaza de Armas de Santiago nace con la llegada de los españoles a nuestro país. Ella es la base de la conformación urbana de la ciudad, por cuanto constituye el cuadrilátero a partir del cual se trazó su diseño inicial. Los conquistadores españoles fundaron las ciudades con un patrón arquitectónico común, el damero o plano de cuadrícula, diseño urbano cuyo origen se remonta a la Antigüedad, al campamento militar romano. El modelo, usado en el medioevo para los asentamientos militares, fue aplicado en América por sus ventajas desde el punto de vista de la defensa y porque facilitaba un justo reparto de los sitios, que resultaban geométricamente iguales.

Cuando en 1541 Pedro de Valdivia fundó la ciudad de Santiago, designó como alarife a don Pedro de Gamboa, quien asumió la tarea de diseñar la traza urbana y lo hizo comenzando por la plaza mayor "...un cuadrante de ciento treinta y ocho varas por el lado del que nacería la ciudad de

Santiago..."<sup>1</sup> A partir de este perímetro, trazó las líneas de las calles, constituyendo las 18 cuadras iniciales de la ciudad y determinando los solares y chacras que se adjudicaron los participantes en la conquista del territorio.

En el día los pobladores de Santiago se acomodaban en cualquier parte pero en la noche se agrupaban en la plaza mayor donde se hallaban las armas que podían defenderlos, por esta razón pasaría a llamarse Plaza de Armas.

Durante casi todo ese siglo (XVI), la Plaza de Armas tuvo un aspecto triste ya que en ella se hacían los ejercicios militares, pastaban los animales y se estacionaban las carretas. A su alrededor se construyeron la cárcel y el cabildo, a la izquierda se levantaba la casa de dos pisos de Francisco de Aguirre, al sur los portales del mercader Pedro de Armata y al poniente, la iglesia parroquial, construida con cal y ladrillos.

Pero en la plaza se vivía en sociedad, en ella se juntaba la gente, en algunos lugares los hombres jugaban naipes con viejas barajas traídas desde España. Esta tradición se mantiene hasta hoy, en la pérgola de la plaza y en los asientos no es difícil ver como los hombres, en particular los ancianos, juegan a los naipes, damas o ajedrez.

A fines del siglo XVI se comenzaron a hacer corridas de toros para la alta sociedad de la capital. Estas corridas se hacían para conmemorar para tres fiestas: San Juan, el día del Apóstol Santiago y el del Tránsito. A pesar de la vida social que se observaba en la plaza, ésta aún servía de estacionamiento de carretas y baño para peones y bueyes.

Era una época de confusión y desorden. En el 1600 se podían divisar las carrozas de los corregidores y en la plaza mayor se instalaban tiendas donde los hombres se reunían a preparar despachos para Lima de cueros,

<sup>1</sup> VALENZUELA SOL S DE OVANDO, C. "La plaza de armas de Santiago de Chile". Editorial la Noria, Santiago, 1993. p 15.

sebo y frutas secas. En la plaza seguían desarrollándose los juegos ecuestres, como el de las “sortijas”, donde el caballero tenía que ensartar con la punta de la espada un anillo que colgaba. Las corridas de toros que se hacían desde 1600, continuaron hasta el 1700. La Plaza de Armas se llenaba de espectadores ya no solo para las festividades religiosas, sino también para los acontecimientos especiales que merecían de una corrida de toros, como la llegada de representantes del rey. Poco a poco las corridas de toros fueron dejando el escenario de la plaza ya que se construyeron espacios más apropiados para estos espectáculos.

Hacia el 1700 todavía no se implementaba en la ciudad un comercio estable por lo que en la plaza los comerciantes vendían de todo “...el pescado y todo género de menestras a la intemperie y los géneros estaban normalmente botados en el suelo...”<sup>2</sup> Esto llevó a que el gobernador instalara dentro de la plaza, un galpón que tomó el nombre de Mercado de Abastos. Entre esa construcción y la casa de la esquina, lo que es hoy día la calle Estado, empezaron los comerciantes a vender baratijas que la gente llamaba “baratillos”. En ese lugar los comerciantes no solo vendían, sino que también dormían, haciendo sus necesidades en la acequia que cruzaba la plaza. En otro costado de la plaza vendían ojotas, a un real el par. Los que las compraban dejaban ahí su calzado antiguo, que servía a los niños para hacer “guerra de ojotas”. El resto de la plaza servía de estacionamiento de las carretas donde permanecían carreteros y peones hasta que volvían al campo a buscar más productos.

Hacia la mitad del 1800 aún quedaban en la plaza el mercado de Abastos y los baratillos del siglo anterior. Fue tarea de Bernardo O’Higgins sacarlos de ahí y crear cuatro recovas en distintos puntos de la ciudad. Para ese entonces la imagen de la plaza estaba mejorada pues ya había sido enlosada su vereda, empedradas las calles aledañas y los basurales y baños públicos eran limpiados por los Talaveras.

<sup>2</sup> VALENZUELA SOL S DE OVANDO, C. “La plaza de armas de Santiago de Chile”. Editorial la Noria, Santiago, 1993. p 157.

A comienzos del siglo XX la Plaza de Armas ya tenía en su entorno los edificios que permanecen hasta estos días, como al lado poniente la Catedral, al sur el portal Fernández Concha y al norte el edificio de la Real Audiencia, actual Museo Histórico Nacional y el Correo.

En la Plaza de Armas se sigue viviendo un ambiente popular; en este siglo se le han sumado personajes como los pintores, que hacen desde retratos y caricaturas hasta paisajes del campo chileno. También se han añadido a este universo los predicadores, cantantes de rancheras y otros estilos musicales con instrumentos musicales y hasta amplificador, vendedores de globos y juguetes sencillos para niños. En la Plaza de Armas se ha vivido desde siempre un espíritu de sociabilidad, de encuentro. En ella se pueden encontrar los más variados personajes populares, desde los más modernos hasta los que se quedaron atrapados en el tiempo.

Definida por el Consejo de Monumentos como una “Zona Típica”<sup>3</sup>, la Plaza de Armas ha sido desde la Conquista el centro político, social, económico y religioso de la capital. Este sector, constituye un conjunto de valor histórico - artístico, que contiene algunos de los edificios más importantes de la ciudad: obras monumentales, civiles y religiosas de los siglos XVIII y XIX, los que son parte muy importante de nuestro patrimonio.

El lado norte de la Plaza ha cumplido siempre funciones relacionadas con el poder secular. De oriente a poniente, podemos encontrar al actual Municipio de la comuna de Santiago que, aunque refaccionado y remodelado, corresponde al edificio que fuera construido por el afamado arquitecto Joaquín Toesca para sede del Cabildo a fines del siglo XVIII.

Luego está el antiguo Palacio de la Real Audiencia, de comienzos del siglo XIX, que hoy alberga al Museo Histórico Nacional, un imponente edificio de marcadas líneas neoclásicas construido específicamente en el año 1807 por el Arquitecto Juan José de Goycolea. La misión del Museo Histórico

<sup>3</sup> Decreto Supremo N° 1551 del Ministerio de Educación Pública de fecha 03/12/1986.

Nacional es facilitar a la comunidad nacional, el acceso al conocimiento y recreación de la historia del país, para que se le reconozca a través del acopio, conservación, investigación y difusión del patrimonio tangible e intangible que constituye la memoria histórica de Chile. El Museo cuenta con 18 salas de exposición permanente, en donde se exhiben más de 1.600 piezas de colección que incluyen piezas arqueológicas, muebles, instrumentos musicales, pinturas, armas y artesanías. También posee una sala especial para exhibir su colección numismática y el Salón Gobernadores el cual se destina para exposiciones temporales y conferencias. Ha sido catalogado como Monumento Histórico.

Finalmente, estaba la Casa del Gobernador del Reino de Chile, sede el gobierno hasta 1846, cuando fue trasladado a La Moneda. A fines del siglo XIX este edificio fue reemplazado por el que existe actualmente, el Correo Central. Su construcción tal y como la conocemos hoy fue realizada por el arquitecto Ricardo Brown en el año 1882 y hasta el día de hoy funciona como la oficina principal de la Empresa de Correos de Chile.

El costado poniente de la Plaza ha estado destinado siempre a las funciones eclesiásticas.

Encontramos ahí en primer lugar a la Catedral de Santiago, cuya construcción se inició a mediados del siglo XVIII, pero que fue terminada mucho más tarde. Contigua a la Catedral está la Capilla del Sagrario, terminada en 1863, y las instalaciones que ocupaba el Arzobispado, que datan de 1870 y a las que hoy se les ha dado un uso comercial.

Todos los edificios recién mencionados corresponden a Monumentos Históricos.

El costado sur y el lado oriente de la Plaza tradicionalmente se destinaron al comercio y hoy cumplen la misma función. Enfrenta a la Plaza por el sur el Portal Fernández Concha, construido durante la segunda mitad del siglo XIX para esta finalidad y que era el epicentro de todo; hoteles, bancos, grandes tiendas, restaurantes de lujo, etc. Fue creado por un grupo de

inversionistas del cual formaron parte importante los hermanos Pedro y Domingo Fernández Concha. En el lado oriente y también creado como un edificio destinado al comercio, se encuentra el Portal Bulnes, construido por el arquitecto José Arteaga y que a partir de los años 20 reemplazaría al edificio original de ese lugar, el Portal Mac Clure. Ambos portales han sido catalogados como Inmuebles de Conservación Histórica.

Dentro de este entorno, que desde siempre fue el centro social de Santiago y por lo tanto, el eje mismo de la cultura urbana es que encontramos a los personajes populares que serán objeto del estudio de este capítulo. Fueron seleccionados específicamente lustrabotas, fotógrafos de cajón, organilleros, chinchineros y pintores, ya que todos ellos, como oficios han sido traspasados de generación en generación y por lo mismo llevan ya una larga trayectoria en el tiempo que los ha convertido en transmisores de nuestra cultura. También porque solo ellos son reflejo de lo propio de Chile, ya que otros personajes que podemos encontrar en La Plaza de Armas actualmente no poseen dicho trasfondo cultural.

### 2. Oficios Tradicionales

“...la cultura popular está llena de tensiones e incoherencias, pero tiene la fuerza de su imaginación creadora que le ha permitido al pueblo sobrevivir en condiciones muy difíciles. Su fuerza viene entonces de la lucha por la vida. El mayor logro de la cultura popular ha sido mantener la vida aplicando la imaginación y utilizando al máximo los escasos recursos disponibles...”<sup>4</sup>

Definiremos a un Oficio Tradicional como la ocupación habitual, basada en el conjunto de saberes, aptitudes y técnicas relacionados con el ejercicio de un empleo, que es propio de un grupo humano, en este caso de la sociedad chilena, y que es de origen antiguo y ha sido transmitido de generación en generación.

Se entiende por personajes populares a “...aquellas personas comunes que son parte de una clase determinada y numerosa, la cual ha obtenido sus conocimientos por experiencia directa, que se han incorporado al acervo cultural a través de las generaciones, transmitiendo sus experiencias en forma oral de padre a hijo, atendiendo así a las necesidades cotidianas y muchas veces domesticas del pueblo de acuerdo al tiempo en que se han desarrollado...”<sup>5</sup>

El presente Estudio es una forma de mirar a la cultura popular de nuestro país de una manera optimista, reconociendo a los Oficios Tradicionales y sus ejecutantes, los personajes populares, como parte de nuestra identidad nacional y otorgándoles la importancia que se merecen por ser trabajadores inagotables en la labor de mantener con vida nuestras tradiciones. Muchos de ellos tuvieron su tiempo “útil” en la historia, es decir, que en un momento fue la manera de insertar ciertas costumbres

4 SALAZAR, G. “The History of Popular Culture in Chile: Different Paths”. Westview Press, 1991. p 18-20.

5 VALDÉS, María / WEGNER, A. “Personajes Populares de Santiago: Tesis para optar al grado de Licenciatura en Arte con mención en Teoría de la Historia del Arte”. Universidad de Chile, Facultad de Artes. Santiago, 1999. p 3.

en la sociedad. Es el caso de personajes populares de antaño que tenían un papel que cumplir en la sociedad, otorgaban un servicio de primera necesidad como por ejemplo el suministro de agua en el caso del aguatero o la luz con los veleros. Lamentablemente con el correr de los años, estos personajes populares han pasado a ser no más que atracciones turísticas sin ser reconocidos por su verdadero valor cultural y patrimonial.

A continuación nos referiremos a los personajes populares de la Plaza de Armas de la ciudad de Santiago. Ellos son los lustrabotas, fotógrafos de cajón, organilleros, chinchineros y pintores de la Plaza de Armas. Estos cinco personajes son un emblema del patrimonio cultural intangible de nuestra ciudad, importantes representantes de nuestra cultura vernacular y como tales, podemos encontrarlos en el centro neurálgico de la cultura en nuestra capital.

A través de este capítulo podremos conocer sus oficios, para poder entender su rol en nuestra sociedad actual y por lo tanto su relevancia como colaboradores en la conformación del imaginario popular que define nuestra identidad nacional.

## 2.1 Organilleros y Chinchineros

Es casi imposible referirse a los organilleros sin referirse a los chinchineros y viceversa, por lo que a continuación se presentará su escenario en conjunto como personajes que complementan sus oficios, para luego pasar a una caracterización individual de cada uno de ellos.

“...Es extraño el caso de estos personajes que, en un país tan proclive a olvidar sus tradiciones como el nuestro, han cruzado por la historia de este siglo sin que prácticamente nadie –folkloristas, historiadores, musicólogos- hayan sentido curiosidad por conocer más acerca de su origen y existencia. Si se tratara de un fenómeno ocasional, y situado en lejanos rincones, nos parecería más entendible, pero Organilleros y Chinchineros han hecho su vida en las grandes ciudades y ante la mirada de ya varias generaciones que les han visto introducir la maravilla en el tedio de un verano en la población, o en medio del bullir monótonamente dinámico del tráfico del centro de la ciudad. Este existir silenciosos relega los datos de su origen a la memoria de los propios cultores, obligándonos a una reconstrucción lenta e incompleta. Hubo un tiempo en que su presencia en las calles del país era algo común, y se calcula que llegaron a haber más de 200 organillos. Entonces de tan familiares se les creyó inagotables. El hombre del organillo; el hombre de la batería a la espalada, los remolinos, las pelotas de aserrín, el loro de la suerte, recorrían cada rincón de pueblos y ciudades, dejando tras de sí el recuerdo de su comentada *romántica figura*...”<sup>6</sup>

A organilleros y chinchineros se les puede ver actuando por separado, pero es sin duda en su encuentro cuando apreciamos la riqueza del fenómeno de síntesis cultural que representan, ya que los chinchineros han creado coreografías para todos los ritmos que tiene la música del organillo: el tango argentino, la cueca chilena, el fox trot norteamericano, el paso doble español, las marchas y el vals internacional, etc. Además su

<sup>6</sup> LEIVA, E. “Organilleros y Chinchineros: Catastro y recuento de su presencia en la cultura urbana” Departamento de Cultura, I. Municipalidad de Santiago. Santiago, 1997. p 1.

trabajo asociado creó una pareja que sin dudas es única en el mundo.

En el documento “Sobrevivencia de arquetipos en fenómenos musicales actuales: Análisis semiótico del Chinchinero” de Tiziana Palmeiro se cita a la folklorista Gabriela Pizarro, quien asegura que los dos personajes son indivisibles y que la actual vivencia del chinchinero solista sería una degradación del original debido al empobrecimiento y a las pocas ocasiones de exhibición. Hay que recordar a este propósito que en la actualidad algunos chinchineros actúan acompañándose con una grabadora que, en este caso, cumple la función del organillo. La indisolubilidad de la pareja está justificada por el hecho que el chinchinero baila y ejecuta la parte rítmica sobre la base de la música del organillo.

La atracción que la pareja de músicos ambulantes, chinchinero y organillero, ejerce sobre el público puede ser resumida en tres puntos:

1. La habilidad de tipo circense expresada por el danzar y ejecutar tres instrumentos contemporáneamente, habilidad que provoca en los presentes diversión y maravilla.
2. Los colores y exotismos de la “escenografía”: el organillo, los remolinos, el lorito, y la forma de sus sombreros.
3. El gran volumen sonoro que produce la mezcla de organillo, bombo, platillos, sapitos y matracas.

Organilleros y chinchineros juntaron sus destinos en el escenario de la calle, y ese destino les reúne hasta hoy, estableciendo entre ellos incluso lazos familiares. Así en la familia de cualquier organillero hay chinchineros y viceversa.

Entre las familias tradicionales de Santiago, destaca la de don Héctor Lizana Gutiérrez, compuesta por sus dos hijos, tres de sus nietos, y el esposo de una de sus nietas, todos ellos organilleros y chinchineros, con edades que fluctúan entre los 79 y los 17 años. Integrados desde niños en este arte, los jóvenes nietos se sienten orgullosos de un oficio que siempre

les atrajo. Oriundos de la comuna de San Ramón, ellos constituyen una estirpe y una autoridad en lo que a organillo y chinchineros se refiere, por lo que son solicitados por los conocedores para fiestas, celebraciones y demostraciones relacionadas con el patrimonio cultural popular. También está la descendencia del desaparecido Efraín Chávez, formada por un hijo y dos nietos. La otra familia que se podría mencionar es la del organillero Sergio Casanova, quien es representante de las generaciones mayores, y tuvo dos hijos que por años le acompañaron como chinchineros, de los cuales al día de hoy sólo uno sigue plenamente en el oficio.

El hecho de que estas tradiciones se conservaran hasta hoy, se puede explicar por el establecimiento de estas tradiciones familiares que implicaron un compromiso afectivo frente al oficio. Las familias Lizana y Chávez en Santiago, son sin duda el mejor ejemplo.

Otro factor que explica la conservación de estas tradiciones, es la existencia de personas capacitadas para reparar los instrumentos. En el pasado el ya difunto Enrique Venegas fue reputado como “Rey de los Organillos”, por ser el único hombre capaz de restaurarlos; hoy día es Manuel Lizana Quezada, el único técnico de estos instrumentos, al menos en Sudamérica.

Los oficios tradicionales del organillero y del chinchinero, reunidos en la aventura de ganarse la vida trabajando en la calle, se han conservado en el tiempo sorteando varias dificultades. La principal tiene relación con la procedencia social de sus cultores. Dado su origen popular, a que nacieron en la cultura de la supervivencia, mezclados con todas las formas de comercio callejero, por años han sufrido la persecución policial, y por su en general escaso grado de instrucción, carecieron la mayoría de las veces de la capacidad para proyectar su oficio con mayor dignidad, superando el estigma que los marcó como grupo siempre al borde del alcoholismo y la indigencia.

El mismo Manuel Lizana, en el documento “Organilleros y Chinchineros: Catastro y recuento de su presencia en la cultura urbana” escrito por Eduardo Leiva, no descarta el que los municipios les otorguen autorización para moverse tranquilos por la ciudad y, en este contexto, aunque tocar en Santiago no represente necesariamente una ventaja económica, apunta a esta comuna, y en especial a la Plaza de Armas como el centro de la vida en la gran ciudad y lugar de encuentro de incontables tradiciones.



### 2.1.1 El Organillero

El nombre de este personaje deriva directamente del instrumento que toca: el organillo.

Los organilleros son uno de los oficios tradicionales urbanos más antiguos de nuestro país que siguen vigentes hasta nuestros días. Ellos recorren las calles y plazas de la ciudad alegrando a su público con la emotiva música que tocan con su instrumento. Junto con reproducir armoniosas melodías, los organilleros venden juguetes tradicionales como el Remolino, el Sapito, llamado así por su peculiar sonido y Pelotas de Aserrín. Ésta actividad complementaria se transformaría en la oportunidad para que un futuro organillero ó chinchinero se acerque al oficio: el joven aprendiz acompaña y observa al maestro que ejecuta la música, mientras él se encarga de las ventas.

A pesar de que estos personajes son por muchos considerados como “músicos”, la verdad es que el organillero no es un músico propiamente tal, sino más bien un operario, cuya tarea consiste en accionar los mecanismos del organillo en el lugar y situación que le signifique una retribución económica.

#### Un poco de historia...

A pesar de que existen escasos estudios y bibliografía que se refiera a estos personajes, gracias a los testimonios de antiguos organilleros, recogidos por Agustín Ruiz Zamora en su documento “Organilleros Chilenos: Memorias de un Patrimonio Urbano”, se sabe que ya en los años 20 el organillo y por lo mismo el organillero, eran ampliamente conocidos y gozaban de un alto grado de aceptación por parte la sociedad chilena, ya que ellos además de ser una novedad, representaban la única forma de poder escuchar música en calles, plazas ó cualquier lugar sin la necesidad de la presencia de los intérpretes de la música. Ellos eran la radio a pilas de su época. Pero la clave de su fama no era

solamente consecuencia de su capacidad de llevar ritmo y alegría hasta los lugares más recónditos, sino también lo era su repertorio musical el cual contaban con melodías de los géneros bailables vals, cueca, pasodoble, fox-trot, tango, charleston y shimmy, que gozaban de enorme popularidad entre los años 1920 y 1930. Es en esta época también cuando el organillero chileno adquiere identidad propia, diferenciándose de su homólogo europeo. La compañía de un loro que “adivina la suerte” es uno de sus elementos distintivos.

Luego de la Crisis Mundial del año 30, y específicamente después del año 1937 no entraron más organillos a Chile y por lo mismo tampoco ingresaron rodillos con nuevas partituras musicales. Así su música pasó a ser pasada de moda y con esto su atractivo disminuyó de sobremanera. Curiosamente décadas más tarde, este mismo hecho que en su minuto fue un golpe bajo para el oficio, les devolvió su prestigio ya que su música “añeja” sería valorada como música del recuerdo, provocando en su público una nueva actitud emocional.

“...Esta nueva significación, que se articuló no sólo sobre el repertorio, sino además sobre la propia tímbrica instrumental, ha generado un vínculo indisoluble entre el oficio y el pasado, transformando a organilleros en objeto icónico que moviliza la memoria colectiva...”<sup>7</sup>

En la década del 40, se incorporan los juguetes, normalmente fabricados por las mujeres de los organilleros. El género femenino tiene una escasa presencia en el mundo del organillo, un rol tradicionalmente reservado a los hombres. Sólo existen dos mujeres organillero en nuestro país. Ya entre los años 1960 y 1990 el nivel de deterioro de sus instrumentos que ya tenían, a lo menos unos 30 años de uso, vaticinaba una inminente desaparición de este oficio, a pesar de que ya había ganado su lugar en la memoria colectiva urbana.

Esta situación llevó a la desvalorización de los organillos y para el

7 RUIZ, A. “Organilleros Chilenos: Memorias de un Patrimonio Urbano” Comisión Bicentenario, Revisitando Chile: identidades, mitos e historias. Diciembre de 2002. p 3. [en línea] <<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/revisitando/Ensayos%20August%EDn%20Ruiz.doc>>

año 1970 muchos de ellos habían sido vendidos a viajeros extranjeros, anticuarios y coleccionistas privados, perdiéndose así alrededor del 85% de los organillos que alguna vez existieron en nuestro país y una importante porción de nuestro patrimonio cultural.

Bajo la perspectiva de este triste escenario, Ruiz comenta “...la sobrevivencia del organillo en Chile es un caso insólito que sólo se puede explicar por la persistencia y la tenacidad de un reducido grupo de cultores que han porfiado en mantener más que un oficio, un modo de vida...”<sup>8</sup>

### Perfil de los Organilleros Chilenos

El oficio de los organilleros tuvo desde sus inicios una baja valoración social. Analfabetismo, migración y desarraigo, alcoholismo y otros factores de marginalidad derivaron a una actividad fuertemente connotada por la dependencia y la explotación. A comienzos del siglo XX y hasta la década de 1950, la actividad estaba organizada en estamentos gremiales muy cerrados y en una estricta relación jerárquica. Por una parte estaban los dueños o empresarios que, motivados por el lucro, concentraba gran parte de la propiedad de los organillos existentes principalmente en las calles de Santiago y Valparaíso.

Generalmente, los dueños realizaban diversas actividades y sólo administraban el negocio de los organillos, actividad que algunos de ellos conocían muy bien puesto que cuando jóvenes se habían desempeñado como organilleros. Conscientes de sus ventajas y prerrogativas y de la más absoluta indefensión laboral de sus trabajadores, era regla general que los dueños le impusiesen a éstos condiciones laborales arbitrarias y extremadamente injustas. Por otro lado, los trabajadores u organilleros de la calle eran, por lo general, hombres sin otro oficio, o bien, desempleados

8 RUIZ, A. “Organilleros Chilenos: Memorias de un Patrimonio Urbano” Comisión Bicentenario, Revisitando Chile: identidades, mitos e historias. Diciembre de 2002. p 3. [en línea] <<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/revisitando/Ensayos%20August%EDn%20Ruiz.doc>>

que ocasionalmente o con cierta regularidad se desempeñaban en operar un organillo, mediante un trato bastante ambiguo de arriendo con el dueño del aparato donde las condiciones cambiaban de acuerdo a los intereses del dueño. Sujetos a tales condiciones, los organilleros vivían una existencia miserable, careciendo de casi todo bien material, situación que era agravada por la soledad y también por el alcoholismo, males que golpeaban severamente al gremio.

La necesidad laboral los hacía aceptar de sus empleadores las condiciones de abuso ya descritas, reproduciéndose un ciclo de servidumbre que comprometía en la mayoría de los casos el pan y el techo diario. La desprotección en que trabajaban los organilleros y en general, la falta de asistencia social, fueron la base de la marginalidad y dificultad en el surgimiento de un perfil gremial con un autoconcepto de oficio que garantizara su promoción social y su prosperidad económica.

Actualmente existe la Corporación Cultural de Organilleros de Chile, organismo creado y dirigido por los propios organilleros que busca establecer para el oficio en Chile, las bases para su reconocimiento en cuanto legado patrimonial de la cultura, labor que requiere de aliados y contextos propicios. Para esta razón y atendiendo la propia historia del organillo en Chile, la nueva Corporación, que desde Septiembre del 2001 cuenta con un cuerpo jurídico, ha establecido su asiento en la ciudad de Valparaíso, por ser percibida ésta como la ciudad que cuenta con un ideario y un imaginario donde la promoción del patrimonio cultural cobra sentido de desarrollo.

### El Organillo

Los organillos nacen en Europa, como una adaptación de menor tamaño de los majestuosos e imponentes órganos de las iglesias. Fueron fabricados a comienzos del año 1700 como una alternativa de música “portátil” para poder ser usados en ferias y lugares públicos.

“...su mecanismo está compuesto por un rodillo, las válvulas y los tubos que producen el sonido, y el fuelle que proporciona el viento. Todo el mecanismo lo activa la manivela. Al girar, ésta acciona simultáneamente el rodillo y el fuelle. El rodillo está provisto de múltiples púas y puentecillos de metal, que, como en una caja de música, al girar van determinando la nota que el soplido del fuelle hará sonar...”<sup>9</sup>

La mayor parte de los organillos llegaron a Chile desde Alemania, como consecuencia de la inmigración de músicos europeos a nuestro país, destacando los construidos en la casa Bacigalupo, una familia de origen italiano radicada en Berlín. Se desconoce estadísticas del volumen de las importaciones de estos instrumentos, pero según recuentos realizados por antiguos cultores, hacia fines de la década de 1930 el número de organillos que existían en la entonces provincia de Valparaíso bordeaba las ochenta unidades.

El negro con ribetes dorados era el color de casi todos los antiguos organillos que llegaron al país. Luego, el tiempo y el gusto popular les agregarían vistosos coloridos, donde es muy frecuente encontrar la combinación de los colores blanco, azul y rojo que le proporcionan un carácter nacionalista y festivo a la apariencia de estos instrumentos.

---

<sup>9</sup> LEIVA, E. “Organilleros y Chinchineros: Catastro y recuento de su presencia en la cultura urbana” Departamento de Cultura, I. Municipalidad de Santiago. Santiago, 1997. p 11.

### 2.1.2 El Chinchinero

Conocidos por muchas generaciones, los chinchineros representan un genuino arte callejero de nuestro país. Podemos ver a estos juglares urbanos en plazas, esquinas y calles concurridas con sus bombos y platillos, realizando su espectáculo especialmente dedicado a los niños aunque sin olvidar a jóvenes y adultos, que también se maravillan con sus bailes y piruetas.

Si bien la mayoría de estos artistas no se dedican de tiempo completo a ser chinchineros, ya que no ganan lo suficiente, tienen la conciencia de que son muy pocos y que para mantenerse vigentes como personajes populares tradicionales, deben salir a tocar y bailar ante su público.

#### Sus Orígenes

El nombre de estos personajes, al igual que el caso de los Organilleros, deriva claramente del instrumento que utilizan para salir a tocar y bailar por las calles: el chinchín.

Su origen se encuentra en los antiguos “Hombres Orquesta”, músicos que recorrían las calles ejecutando varios instrumentos a la vez, claro que ellos no realizaban ningún tipo de baile que acompañara a su música.

Resulta interesante ver que el oficio del Chinchinero tal y como lo conocemos hoy en día, con su característico instrumento y baile, no excede los 50 ó 60 años de antigüedad. Originalmente estos personajes se denominaban a si mismos como “bombistas” y a su instrumento como “batería de espalda” y recién a mediados de la década del 70, se generaliza el nombre de chinchín para su instrumento y de chinchinero para su ejecutante.

La diferencia entre ambas denominaciones radica en la invención de la varilla “de redoble” del chinchín por parte de Efraín Chávez, sin duda el

más reputado de los chinchineros, que cambia totalmente el sonido de este instrumento y crea también los pasos de baile originales; los viejos músicos no bailaban y tocaban el bombo con una sola varilla.

No existen estudios ni bibliografía que expliquen de manera certera el origen de la denominación chinchín, pero es claro que ella nace del sonido de los platillos al golpearse entre sí. La masificación de la palabra chinchín se produce con la canción “Con mi Bombo y mi Chinchín” de Buddy Richards en 1970 y popularizada por José Alfredo Fuentes. En ella el autor utilizó por primera vez el nombre de “chinchín” para referirse a los platillos de los “bombistas”. El tiempo y el uso popular harían el resto.

La imagen de “Tevito”, el dibujo animado que aparecía en los espacios de continuidad de Televisión Nacional en el período 1970-1973, bailando con el chinchín a la espalda, al parecer fue el primer reconocimiento de la cultura oficial de esta manifestación artística nacida en nuestras calles.

#### El Chinchín

Nacido de la evolución de los gigantescos bombos de los Hombres Orquesta, esta batería de espalda conserva el espíritu de su origen: es un instrumento múltiple.

Está compuesto por un bombo del tamaño del de una batería tradicional, aunque su caja es más angosta. En su parte superior lleva un sistema de dos platillos, como el que tienen las baterías tradicionales montados en un pedestal, y un triángulo de fierro que cuelga de un soporte conocido como “lira”, pero que ya casi ningún chinchinero incorpora a su instrumento. El bombo se ejecuta con dos varillas, una de ellas con una badana o “maceta” en el extremo para apañar el golpe, y la otra simple para el redoble. Los platillos y el triángulo se accionan mediante una correa que se engancha en el talón del pie más hábil del bailarín, por lo

que su uso está ligado a los pasos de baile que se ejecuten. El chinchín es un instrumento de fabricación artesanal, y por ser representante de una síntesis de varios instrumentos, es prácticamente único en el mundo.

### Su Baile

Verlos tocar este interesante instrumento es todo un espectáculo, sobretodo considerando que además de los agraciados pasos de baile que realizan, semejantes a los de los bailes tradicionales del norte de nuestro país, su número principal es cuando giran sin parar a gran velocidad, tocando su instrumento, evitando el mareo y así logrando deleitar a su audiencia.

La actuación se desarrolla, por lo general de la siguiente manera: El chinchinero ejecuta un llamado con su instrumento, o sea desde una posición estática avisa a la concurrencia de que está por comenzar el espectáculo. Las personas interesadas se dirigen al lugar y se disponen formando naturalmente un círculo, al centro del cual el chinchinero desarrollará su baile. El músico bailarín se desplaza marcando la circunferencia y con rotaciones, en movimiento o en lugar fijo. La posición del cuerpo es curvada hacia delante y los pies efectúan pequeños saltos.

## 2.2 El Lustrabotas

“El lustrabotas con su oferta, su hablar choro y su cojera..., es creador de una música. Sus instrumentos son el paño de frotación y las escobillas. El paño sube y baja con rapidez y gracia por sobre los zapatos produciendo un bramido; las escobillas, una va y la otra viene por las orillas del calzado, estrellándose acompasadamente. Un golpe con la parte de madera de las escobillas es el anuncio del término de la labor que realizan rítmicamente”<sup>10</sup>

En la Plaza de Armas trabajan actualmente 9 lustrabotas y son ellos los más antiguos en este oficio en Santiago. Los precios por sus servicios varían, dependiendo el tipo de calzado; cobran \$300 por el lustrado de los zapatos; \$400 por el de los bototos y \$500 por el de las botas. Para atender a su clientela, un Lustrabotas que se aprecie como tal, debe tener como mínimo una silla alta con un pequeño respaldo donde se sienta el cliente; un lustrín, que es una caja de madera donde el cliente apoya el pie al lustrar, muchas pastas de zapatos de distintos colores, frascos con tintas para teñir los zapatos, a lo menos dos pañitos gastados y negros por tanto uso, además de algunas escobillas para entintar los zapatos, pero el artículo más importante es sin duda el diario. Todo lustrabotas debe tener un diario del día para que el cliente ojee mientras él hace lo suyo: lustrar los zapatos. Los clientes más frecuentes de estos personajes, son hombres habitualmente mayores, vestidos de terno y por ende con zapatos finos para lustrar. No se quedan atrás los jubilados, alguna señora con botas, uno que otro joven punk que quiere que sus botas militares extremadamente usadas queden presentables y algunas veces también niños. Cuando el cliente es un niño todo puede suceder, el lustrabotas debe trabajar a toda velocidad ya que los niños suelen ser inquietos y por lo mismo es más fácil mancharlos. Si esto sucede, las madres nunca se van contentas.

La mejor época para los lustrabotas es sin duda el invierno y otoño, que es cuando la gente usa botas y zapatos más grandes y cerrados. Es

después de un día de lluvia cuando el lustrabotas logra su mayor utilidad, ya que sus clientes llegan con los zapatos manchados o sucios después de andar esquivando pozas ó charcas por el camino. En el verano baja un poco la cantidad de lustradas diarias porque la gente prefiere las sandalias. También la cantidad de trabajo depende del día de la semana, ya que de Lunes a Viernes es cuando van al centro los señores de terno y corbata que necesitan de su calzado bien brillante y lustroso para presentarse en la oficina y realizar trámites de importancia. Durante el fin de semana, la Plaza se llena de personas, pero ellas andan paseando y por lo mismo llevan calzado más cómodo e informal como zapatillas, que no necesitan lustrarse.

### El Proceso

Después de hacer tomar asiento a su cliente sobre una banca adecuada y hacerlo colocar los pies sobre la plataforma del lustrín, el lustrabotas se dispone a comenzar con el proceso. Primero se les pasa un paño seco a los zapatos para sacarles el polvo o la tierra que puedan tener pegada. Luego los “pinta” con una tintura líquida café, negra o azul, dependiendo del color del calzado. En seguida, espera algunos instantes, en los que aprovecha de conversar con su cliente, de la familia, de las últimas noticias o de lo difícil que está la vida, para esperar que esta tinta se seque, y luego se coloca un poco de pasta en la punta de los dedos y la reparte en forma pareja sobre el zapato. Vuelve a esperar un momento para que el cuero absorba la pasta ,siempre conversando, si es que el cliente no está leyendo el diario, y luego, cuando ésta se seca extrae del lustrín una suave franela que refriega con energía sobre el calzado hasta dejarlo lustroso. El Lustrabotas queda contento con su trabajo y lo mismo el cliente, quien después de pagar por el servicio, se aleja feliz y con sus zapatos brillantes.

<sup>10</sup> PLATH, O. “Una Voz en el Tiempo”, artículo en Revista Mapocho. p 42.

### Lustrabotas de Santiago

En Santiago el Lustrabotas es toda una institución. Más de la mitad de los afiliados al Sindicato de Lustrabotas de esta ciudad trabaja en el centro y, aunque la mayoría está asociada a esta entidad, la rivalidad en el trabajo es inevitable. El gremio los ayuda contactando a empresas que les cooperen con los materiales, a obtener la patente municipal y a conseguir lugares para guardar la silla de trabajo.

La mayoría de los hombres en este oficio han heredado la profesión de sus padres. Antiguamente el lustrín y la silla donde se sentaban los clientes eran fabricadas por los propios lustrabotas. Ahora, y desde hace algunos años, estos artículos al igual que la cotona que los lustrabotas visten son regalados por las marcas de pasta de zapatos como Nugget y Virginia, para que ellos les hagan publicidad. Incluso en el año 2004 el Laboratorio Sonorad hizo un trato con el Sindicato de Lustrabotas. Este consistió en que el Laboratorio le facilitaría a aproximadamente cien “maestros de la escobilla” ropa con el logotipo de su marca para que utilizaran durante su jornada laboral y volantes para que repartieran a sus clientes; a cambio ellos recibirían atención gratuita por parte del Laboratorio y un incentivo de diez mil pesos cada dos meses. Todo esto por un plazo de dos años.

En países latinoamericanos como Perú o Ecuador, el lustrabotas es un chiquillo de no más de trece años que persigue y acosa a los turistas con una cajita de madera, que adentro tiene lo necesario para lustrar los zapatos por la propina que el cliente esté dispuesto a dar. En Santiago esta modalidad de lustrabotas desapareció hace 40 años, ya que también habían niños con una cajita de madera cerrada colgando del hombro con un cordel de cuero que perseguía al transeúnte para que le permitiera lustrar sus zapatos en cualquier banco de la plaza. Los lustrabotas capitalinos son hombres adultos que tienen una ubicación fija y realizan un servicio por un precio establecido, aunque si algún cliente generoso quiere dejar una propina, esta nunca es mal recibida.

## 2.3 Fotógrafo de Cajón

¿Qué chileno no se sacó alguna vez una foto a caballito ó junto a simpáticos personajes en la Plaza de Armas y guarda ese retrato en el cajón de los recuerdos? Hace ya muchos años que este lugar alberga entre sus bancos y árboles a hombres que han visto pasar la historia de décadas frente a sus cámaras.

El Fotógrafo de Cajón era una institución en las plazas de Santiago de principio de siglo, cuando las personas no contaban con una cámara fotográfica en la casa. Años atrás era clásico verlos en las plazas con su cajón, cubierto por un paño negro. Algunos tenían un caballito de madera con cuero de verdad, donde los niños se encaramaban a posar para la fotografía. En estos días es cada vez más difícil encontrarlos. En Santiago quedan muy pocos, es en la ciudad de Valparaíso donde podemos encontrar a la mayor cantidad de ellos.

En la Plaza de Armas quedan sólo 5 fotógrafos de cajón. Tiempo atrás formaban parte de un sindicato, pero la mayoría de sus integrantes murieron y por lo mismo esta institución desapareció. Algunos de ellos, con más de 20 años de trabajo en Plaza de Armas, cuentan que han sido testigos de gran parte de la historia de la ciudad y por la naturaleza de su oficio han podido capturarla en imágenes.

Generaciones tras generaciones han sido parte de esta costumbre que hoy, producto de los avances de las nuevas tecnologías, se está perdiendo.

Adentro de la Máquina de Cajón o “Minutera” pasaba de todo, desde la impresión de la imagen hasta el revelado en blanco y negro, en unas pequeñas cubetas con químicos. Las fotografías que obtenían como resultado eran en blanco y negro y en formato 9x12 cms. El primer fabricante de estas máquinas fue un hombre al que llamaba “El Polaco”, pero lo más común era que cada fotógrafo fabricara su propio instrumento de trabajo.

## Acomodándose a los tiempos

Por la llegada de la tecnología muchos de estos fotógrafos han debido comenzar a sacar fotos a color con una cámara Polaroid ó con una máquina Reflex para así actualizarse a los tiempos y lograr mantener su vigencia en el rubro. Resulta muy desmotivante y además amenazador el hecho de que si por una imagen ellos cobran entre \$1.000 y \$2.000 pesos, un rollo completo puede ser revelado en algún laboratorio fotográfico agregando sólo un poco más de dinero. La “minutera” aún los acompaña, pero ya sólo lo hace como un elemento decorativo y representante del imaginario ligado a su oficio. Sobre sus costados exponen lo mejor de las fotografías que han sacado para así enseñárselas a su público y motivar su interés por fotografiarse.

Ninguno de estos personajes posee estudios específicos de fotografía, sólo lo que pudieron aprender observando a sus antecesores y por supuesto el conocimiento que la experiencia de años les ha otorgado. Los mismos fotógrafos reconocen que en este momento su negocio se encuentra en decaída, pero de todas formas todavía les alcanza para vivir. Al menos esta suerte cambia en la época navideña ya que se pueden aliar con un “Viejito Pascuero” y así todo mejora. Sus mejores clientes son los niños, las familias y las parejas que pasean por la plaza. En algún minuto también lo fueron los extranjeros, pero hoy en día todos ellos andan con cámaras fotográficas digitales de última tecnología, por lo que prefieren sacar ellos mismo sus fotografías.



### 2.4 Pintores de Plaza de Armas

Estos personajes aparecen en la Plaza de Armas a finales de los años setenta, principios de la década de los ochenta, cuando un grupo de artistas se instala en uno de los costados de la plaza, específicamente al frente de la Catedral de Santiago para hacer retratos y vender obras de arte a los transeúntes. En ese tiempo su presencia en dicho lugar era de carácter ilegal y ser corridos por la fuerza pública era pan de cada día, pero actualmente cuentan con un permiso municipal para instalarse ahí sin que nadie los moleste. Hoy en día la esquina de los pintores alberga a alrededor de 50 artistas y se ha transformado en un lugar típico e incluso un foco de atracción para los turistas que visitan nuestra capital. Robinson Avello, presidente de la Agrupación de Pintores de la Plaza de Armas, se refiere a este lugar como “La Galería de Arte pública más grande de Chile”

Cada pintor cuenta con un atril y con los materiales justos que pueda necesitar para pintar: pinceles, espátulas, lápices, pinturas, etc. Además todos ellos cuentan con estructuras metálicas para colgar y exhibir sus obras y con toldos de género para protegerse del sol. Los clientes más habituales son los turistas extranjeros, la gente de provincia y algunos santiaguinos. Los mejores días, “cuando se pinta hartos”, son los fines de semana cuando la Plaza de Armas se llena de gente que viene de paseo y que tiene el tiempo y la disposición de vitrinear en esta galería de arte popular.

Al igual que cualquier persona que trabaja, los pintores de la Plaza de Armas se instalan temprano en la mañana para comenzar con su día laboral y crear nuevas piezas e intentar vender la mayor cantidad de ellas posibles. Algunos de ellos cuentan con ayudantes ó personas más jóvenes que los acompañan y ayudan a cambio de la oportunidad de poder aprender su oficio.

Muchos de estos pintores son autodidactas y no poseen ningún estudio de arte, más que su talento innato y los años de trabajo en este rubro. Los trazos de carboncillo, manchas de óleo y acuarela dan a cada obra un carácter único, original y pintoresco. Para quién camina por la Plaza de Armas, se vuelve un verdadero espectáculo ver como ellos de manera pública dan vida a sus creaciones.

Dentro de éste grupo de artistas, podemos encontrar desde los que realizan retratos, los que pintan paisajes, los que hacen caricaturas hasta los que pintan arte moderno en lienzos de gran tamaño o incluso plasman su arte en telas utilizando la técnica del batik. La temática de sus obras es bastante variada, pero en una gran cantidad de ellas podemos apreciar paisajes del campo chileno, nuestro afamado puerto de Valparaíso y otras locaciones de nuestro país como la Portada de Antofagasta o la calle de un pueblo o una ciudad en particular. También se puede observar en muchos de los cuadros una fuerte influencia de la estética latinoamericana. Entre el trabajo de los retratistas y caricaturistas cabe destacar la representación de muchos personajes de nuestra “farándula criolla” como lo son el tenista Marcelo Chino Ríos, la animadora y Ex Miss Chile Cecilia Boloco, la modelo Pamela Díaz y la completa Selección de Fútbol Nacional; además del registro de miles de rostros de chilenos que al pasar por este lugar han querido inmortalizar su imagen presente.

Todas las obra producidas por estos artistas, son a fin de cuentas un registro de nuestra sociedad y de un período en nuestra historia, donde tanto las representaciones literales personas y lugares, como la manifestación de ciertas tendencias artísticas y la expresividad de dichas imágenes, hablan de cómo somos, como vivimos y cuál es nuestra realidad.

### 3. Conclusiones

Resulta innegable el aporte a la cultura chilena y la identidad de nuestro país de estos cinco Personajes Populares. Verlos en su actividad nos hace volver atrás en el tiempo, a ese tiempo ya pasado que celosamente guarda nuestras costumbres y tradiciones más arraigadas.

A través de la práctica de sus diferentes oficios, ellos establecen un fuerte lazo de comunicación entre el Chile que los vio nacer y el de hoy, abriéndonos los ojos para mirar nuestra historia y así invitándonos a sentirnos parte de algo. Mostrándonos qué es lo que tiene en común nuestra comunidad.

Si bien todos ellos conocen el gran valor que proporcionan sus actividades para el país, la sociedad y los tiempos actuales no les favorecen. La realidad de la vida es que hay que sobrevivir económicamente y para ellos esto resulta ser un gran esfuerzo. Tal vez podríamos estar conviviendo con las últimas generaciones de estos personajes ya que sus hijos tal vez no seguirán su legado por estos mismo motivos y optarán por dedicarse a actividades considerablemente más lucrativas.

Estos oficios, podría decirse, son un riesgo, ya que sus ejecutores nunca pueden saber a ciencia cierta como estará el día y si realmente obtendrán una remuneración por su trabajo. Se podría decir que mucho de esto es casi “un acto de fe” y la realidad es que si no existen fieles que la sigan, la fe desaparece...

## CAPITULO III: EDUCACION

### 1. El Concepto de Educación

La Educación en un sentido amplio, es el proceso a través del cual la sociedad hace posible de manera intencionada o más bien implícita, el crecimiento y desarrollo de sus miembros. En consecuencia, la educación es ante todo una práctica social, que responde a una determinada visión del hombre.

La educación se presenta constantemente en la vida diaria. Por una parte, la Educación Informal que se presenta en el diario vivir y de manera casual, a través de la familia y entorno social más inmediato, y la Educación Formal que se imparte de forma sistemática por instituciones y grupos determinados como colegios, universidades, etc.

La expresión educación tiene su origen en dos palabras latinas: educare (crianza, dotación, alimentación, conducir a partir de) y educere (desarrollo y de extracción, de hacer salir). Desde esta perspectiva el concepto educación integra los dos sentidos complementarios que tradicionalmente se le asignan, por un lado el de la enseñanza, como una acción externa, y por otro, el aprendizaje como una actividad interna del sujeto que aprende.

El concepto de *Aprendizaje* alude a los procedimientos mediante los cuales incorporamos nuevos conocimientos, valores y habilidades que son propios de la cultura y la sociedad en que vivimos. Aprender es adquirir, manejar y reproducir información proporcionando respuestas a situaciones nuevas o modificando respuestas anteriores. Se trata de un proceso activo y complejo. El aprendizaje implica una modificación de la conducta en cuanto a actitud y reflexión. El acto de aprender se entiende como: revisión, modificación, diversificación, coordinación y construcción de esquemas de conocimiento.

### 1.1 La Imagen Didáctica

Para hablar de un proceso de aprendizaje definido a través de la comunicación visual, es muy importante referirse a la Imagen Didáctica y al proceso de mental involucrado en la decodificación de imágenes e incorporación de nuevos conocimientos.

La imagen didáctica se utiliza para hacer perceptibles tanto las cosas corrientes de la vida como aquellas construcciones mentales de los seres humanos, que no son tan evidentes ni directamente accesibles, para generar nuevos conocimientos. Se orienta a hacer comprensibles las cosas no evidentes, ocultas o abstractas. Ella exige al diseñador una buena dosis de abstracción y síntesis con el fin de descubrir aquello que es esencial en cuanto a componentes, organización y comportamientos.

Su funcionalidad se logra mediante la conciliación de dos aspectos relevantes: la riqueza del fenómeno que expresa y a la vez la simpleza de su expresión para concentrar la atención del receptor. Si se quiere resumir en una frase la definición de imagen didáctica, ésta sería “aprender, retener, descubrir y actuar a través de imágenes convincentes, por medio de la esquematización de conocimientos”. Dentro de esta definición identificamos los conceptos de imagen, esquema, memoria, aprendizaje y su proceso enfocados a un receptor (los niños NB2 para este proyecto) aplicados una forma de comunicar.

Para el diseñador significa la vía de la descomposición del mensaje en códigos transmisibles y para el receptor el proceso inverso que construye una imagen a partir de los fragmentos recibidos coherentemente. Es una conversación mental entre dos cerebros que han hecho uso de un medio exterior para comunicarse.

La imagen, tiene la finalidad de mostrar y convencer con sus contenidos al receptor teniendo en cuenta que ésta nunca es igual a la “realidad”, ya que esta siempre es depurada antes de ser memorizada. Dentro de ella, se utiliza el color, la mancha, el grano, las proporciones, la forma,

las dimensiones orientaciones y otros conceptos básicos para transmitir significado.

Esta imagen al ser percibida por el sujeto, entra a una memoria visual que es similar a un banco de imágenes, donde no encontramos las imágenes completas, sino parte de ellas, por causa del olvido y el desgaste. Esta memoria visual (background de la persona) es llamada constantemente por el cerebro para comparar las cosas que ve y se le muestran con lo que ya tiene en su cabeza. Las imágenes de este *banco de datos* pasan por un olvido selectivo, donde la mente jerarquiza, ordena y domina su olvido en base al interés y caracterización de rasgos pertinentes para el receptor, por lo que este proceso es único en cada punto de vista y persona.

Para el correcto traspaso de conocimientos, se utiliza una imagen esquematizada la cual es una presentación simplificada y abstracta de elementos de la realidad, para actuar sobre ella. Este tipo de imagen es el más apropiado para la transmisión de conocimientos, por su nivel de visualización de conceptos, ideas, situaciones, relaciones, procesos, transferencias, evoluciones y otros fenómenos multidimensionales del espacio físico y social, que no son de naturaleza óptica, utilizando un código basado en un sistema de signos convencionales, con lo que se construyen estructuras icónicas, imágenes y visualizaciones.

En el próximo capítulo se explicará cómo la manipulación y el correcto uso de las variables de diseño, puede establecer una comunicación efectiva que dé como resultado un grado de aprendizaje a través de la interacción con el Material Multimedia.

## 2. El Sistema de Educación en Chile

En nuestro país, el sistema educativo se organiza en niveles:

El primero es el Preescolar, que atiende a niños menores de 6 años y se imparte en una diversidad de instituciones y redes públicas y privadas. Luego tenemos el Nivel Básico, el cual es de carácter obligatorio y consta de ocho grados. Se imparte en escuelas municipales o privadas. A continuación está el Nivel Medio, que también es de carácter obligatorio y consta de cuatro grados. En liceos, este nivel se ofrece en dos modalidades: científico-humanista, de tipo general, y técnico-profesional, que combina estudios generales y formación para el trabajo. Por último está el Nivel Superior, impartido en Universidades e Institutos Profesionales o Centros de Formación Técnica (postsecundarios de 2 años de duración).

La formación de docentes para la educación parvularia, básica y media se realiza en Universidades e Institutos Profesionales. La educación chilena es administrada por un sistema mixto, con un rol conductor del Estado nacional, una operación descentralizada de la educación pública y una fuerte área de gestión privada (el 43% de los escolares concurre a centros de tenencia privada).

El Estado mantiene funciones normativas, evaluativas, de supervisión y apoyo técnico, de financiamiento y control. El Ministerio de Educación es quien aprueba los planes y programas de estudio con vigencia nacional y obligatoria. Desde 1990, en la nueva Ley Orgánica Constitucional de Educación (LOCE), se reconoció la competencia de los centros educativos para elaborar y aplicar su propio currículum, a lo que se le llamó la descentralización curricular.

## 2.1 Educación Básica

Dado que el presente Proyecto se enfoca a niños de tercer y cuarto año de la educación básica, a continuación se presentan sus propósitos y estructuras generales, para luego profundizar en aquellos que se encuentran en relación directa con los objetivos que persigue alcanzar el Material Multimedia ¡Plazapla! en particular.

La Educación Básica tiene como propósito que todos los niños y niñas alcancen los objetivos fundamentales propuestos por el currículo nacional para sus distintos niveles. Para lograr ese propósito desarrolla actividades orientadas a:

- Fortalecer la apropiación del nuevo currículo por parte del profesorado en todos los subsectores, poniendo énfasis en las áreas de Lenguaje y Matemática en el primer ciclo básico (1º a 4º año), pero avanzando hacia el resto de las áreas y al conjunto de la escuela.

- Implementar el modelo de calidad de la gestión escolar enfatizando en los procesos de evaluación institucional, planes de mejoramiento, entrega de cuentas públicas y el desarrollo del área de gestión escolar.

- Propiciar acciones de integración entre profesores y las familias, de modo que estas colaboren y participen en los procesos de aprendizaje y formación de los niños desarrollados por las escuelas.

Este nivel es obligatorio dentro del sistema nacional de educación regular y comprende ocho grados de estudio, de 1º a 8º básico, desde los 6-7 a los 13-14 años de edad. A su vez, se divide en dos ciclos de cuatro años cada uno. En el primer ciclo (de 1º a 4º básico), se tratan los siguientes subsectores de aprendizaje: Lenguaje y Comunicación, Educación Matemática, Comprensión del Medio Natural, Social y Cultural, Educación Tecnológica, Educación Artística, Educación Física y Orientación. En el segundo ciclo (de 5º a 8º año) se tratan los mismos subsectores de aprendizaje, y además se agrega Idioma Extranjero (inglés).

Sus propósitos son:

1. Implementar el nuevo currículo en todos los subsectores contemplados para el nivel, poniendo énfasis en las áreas de Lenguaje y Matemática en el primer ciclo básico.

La Reforma Educacional ha impactado significativamente en el mejoramiento de las condiciones que afectan la enseñanza. Sin embargo, en la etapa actual se requiere avanzar en fortalecer aún más las capacidades de los docentes y los establecimientos educacionales para producir aprendizajes de calidad en todos los estudiantes llevando la Reforma Curricular al aula. El logro de este objetivo dependerá de unas prácticas docentes capaces de traducir el currículum nacional en aprendizajes efectivos en sus alumnos y alumnas, así como en la capacidad de las instituciones educativas de generar condiciones que favorezcan la implementación del currículum y el desarrollo profesional docente.

El énfasis en los subsectores de lenguaje y matemática en el primer ciclo básico, se relaciona con la importancia de estos aprendizajes de base en el desarrollo del pensamiento en el niño y la niña. Son, por tanto, los puentes que permitirán transitar hacia las demás disciplinas escolares y los cimientos para seguir aprendiendo durante la trayectoria escolar. A su vez, constituyen destrezas o competencias culturales fundamentales para el ejercicio de una ciudadanía fundada en el diálogo, la deliberación y la capacidad de los sujetos de participar en las decisiones que los afectan. Sin embargo, en forma creciente se han ido implementando acciones que incorporan a las ciencias naturales y sociales y apuntan al segundo ciclo.

2. Implementar el modelo de calidad de la gestión escolar enfatizando en los procesos de evaluación institucional, planes de mejoramiento, entrega de cuentas públicas y el desarrollo del área de gestión escolar.

El logro de aprendizajes de calidad requiere de condiciones favorables en el establecimiento y en el sistema educativo, tales como la apropiación de los actores (profesores, directivos, sostenedores, alumnos, padres y apoderados) de los contenidos e instrumentos de la Reforma; el trabajo coordinado y colaborativo entre éstos; la articulación de variables que influyen en el aprendizaje (tiempo disponible para la enseñanza-aprendizaje, recursos didácticos, expectativas respecto del aprendizaje de los alumnos, condiciones y oportunidades para el trabajo docente, etc.)

La gestión escolar, entonces, es un factor esencial que puede facilitar u obstaculizar la traducción del currículum en unas oportunidades de aprendizajes efectivas en la sala de clases. Por esta razón, es fundamental generar iniciativas tendientes a reforzar el rol y liderazgo de los equipos directivos y promover una cultura evaluativa, el desarrollo de planes de mejoramiento y la cuenta pública. La División de Educación General ha recogido esta experiencia y ha desarrollado un Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Gestión que se ha ido implementando gradualmente en el sistema educativo.

3. Propiciar acciones de integración entre los profesores y las familias, de modo que estas colaboren y participen en los procesos de aprendizaje y formación de los niños desarrollados por la escuela.

El mejoramiento de la calidad educativa requiere del compromiso y colaboración de todos los actores en el proceso educativo. La participación de los padres en esta tarea es fundamental. Al mejorar la comunicación entre educadores y padres, mejoran las condiciones y factores que facilitan el aprendizaje de los niños. Es posible que los adultos puedan estar atentos a las dificultades de aprendizaje de los niños en sus primeros años; exista mayor conocimiento, confianza y valoración mutua entre educadores y padres, lo que se traduce en apoderados informados respecto de los aprendizajes esperados para sus hijos, lo que les permite acompañarlos en mejor forma sus aprendizajes.

Como se mencionó anteriormente, la enseñanza básica en nuestro país está constituida en base a Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios (OF-CMO) que se adecuan a los requisitos de egreso de la enseñanza básica indicados en la LOCE. Todos ellos han sido desarrollados para que cumplan con diversos requerimientos, dentro de los cuales algunos se relacionan con la cultura y la identidad nacional, y de tal forma legitiman la inserción de ¡Plazapla! como un recurso de gran valor educativo para los niños y niñas chilenas.

Podemos destacar entre dichos requerimientos, el “Poner al día la enseñanza que imparte el sistema, en la perspectiva de los esfuerzos por la modernización del país y la resolución de los grandes desafíos de índole económica, social y cultural que enfrenta la sociedad chilena en la proximidad del tercer milenio.”, como también el “Respetar los elementos que son comunes o característicos de la cultura nacional y la pluralidad de opciones de vida que se expresan en nuestra sociedad y, por otra parte, abrir la oportunidad a cada establecimiento educacional para impartir una enseñanza que sea más significativa para el estudiante en lo personal y de una mayor relevancia y pertinencia social y cultural”.

También es de relevancia el Artículo 2º de la LOCE, que especifica como fin último de la educación nacional el “desarrollo moral, intelectual, artístico, espiritual y físico (de las personas), mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas enmarcados en nuestra identidad nacional, capacitándolas para convivir y participar en forma responsable y activa en la comunidad.”

### *Objetivos Fundamentales*

Son las competencias que los alumnos deben lograr en los distintos períodos de su escolarización, para cumplir con los fines, objetivos generales y requisitos de egreso de la Enseñanza Básica.

### Contenidos Mínimos Obligatorios

Son los conocimientos específicos y prácticas para lograr destrezas y actitudes que los establecimientos deben obligatoriamente enseñar, cultivar y promover para cumplir los objetivos fundamentales establecidos para cada nivel.

Dentro de los OF se distinguen dos clases de objetivos. Los primeros son los Objetivos Fundamentales Transversales, que son los que trascienden un sector o subsector específico del currículo escolar, enfocándose hacia la formación general del estudiante. Los segundos, son los Objetivos Fundamentales Verticales que se dirigen específicamente al logro de competencias en determinados dominios y desarrollos del saber, cuyo logro demanda aprendizajes y experiencias vinculadas a ámbitos disciplinarios específicos del currículo de básica.

Dentro de los Objetivos Fundamentales Transversales (OFT) de la Educación General Básica, se enmarca el objetivo general de este proyecto, de *favorecer un espacio de acercamiento a los conceptos de patrimonio cultural e identidad nacional*. Esto lo podemos observar en la síntesis de su naturaleza que se presenta a continuación.

Los OFT tienen un carácter comprensivo y general orientado al desarrollo personal, y a la conducta moral y social de los alumnos, y deben perseguirse en las actividades educativas realizadas durante todo el proceso de la Educación General Básica.

Su programa común de formación general y personal debe tener una identidad formativa que promueva valores e ideales nacionalmente compartidos “...debe ofrecer a todos los chilenos la posibilidad de desarrollar plenamente todas las potencialidades y su capacidad para aprender a lo largo de la vida, dotándolos de un carácter moral cifrado en el desarrollo personal de la libertad; en la conciencia de la dignidad humana y de los derechos y deberes esenciales que emanan de la naturaleza del ser humano; en el sentido de la trascendencia personal, el

respeto al otro, la vida solidaria en sociedad y el respeto a la naturaleza; en el amor a la verdad, a la justicia y a la belleza; en el sentido de convivencia democrática, el espíritu emprendedor y el sentimiento de la nación y de la patria, de su identidad y tradiciones...”<sup>1</sup>

Ellos deben contribuir a fortalecer la formación ética de la persona, a orientar el proceso de crecimiento y autoafirmación personal, y a orientar la forma en que las personas se relacionan con otras personas y con el mundo. En relación con la persona y su entorno, estos objetivos tienden a favorecer una calidad de interacción personal y familiar regida por el respeto mutuo, el ejercicio de una ciudadanía activa y la valoración de la identidad nacional y la convivencia democrática. Considerando que las conductas de relación del individuo con su entorno están fuertemente marcadas por satisfacciones que el propio medio puede proporcionarle, el proceso de socialización escolar debe afianzar en los alumnos la capacidad para reconocer y valorar las bases de la identidad nacional en un mundo cada vez más globalizado e interdependiente.

Si bien, los OFT son los que dan lugar al objetivo general de este proyecto, los Objetivos Fundamentales Verticales (OFV) y Contenidos Mínimos Obligatorios son los que demarcan la estructura para como se especifica en los objetivos específicos de este proyecto, Ejercitar a los niños y niñas en sus competencias, de acuerdo a los Objetivos Fundamentales establecidos por el Ministerio de Educación para el NB2.

Los OF-CMO de tipo vertical se ordenan en un formato técnico llamado Matriz Curricular Básica (MCB). La estructura de la MCB se funda en la necesidad de seleccionar y organizar los OF-CMO, estableciendo puntos de articulación, por una parte, entre la estructura del saber y los tipos de aprendizaje que debieran lograrse a lo largo de la progresión de cursos; y, por otra, entre el interés general del Estado y el interés particular de cada establecimiento en torno de las características de la formación que

<sup>1</sup>“Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica”. Ministerio de Educación. Santiago, 2002. p. 7.

debe ser entregada al alumno.

La MCB se aprecia como un instrumento diseñado para asegurar y, a la vez, regular la libertad que la ley reconoce a cada establecimiento para decidir su propio plan y programas de estudio.

Los componentes estructurales de la MCB son: Sectores y los Subsectores de aprendizaje, Ciclos y Subciclos de aprendizaje, Niveles Educativos, Objetivos Fundamentales, Contenidos Mínimos y Ponderación de los Subsectores de aprendizaje.

De estos componentes, a continuación nos referiremos a sectores y subsectores del aprendizaje, para alcanzar una mejor comprensión sobre cómo este Material Multimedia se enmarca dentro de los requerimientos del currículum de la Educación Básica.

### Sectores de Aprendizaje

Este concepto se refiere a las diversas categorías de agrupación homogénea de los tipos de saber y de experiencias que deben cultivar los niños y jóvenes para desarrollar aquellas dimensiones de su personalidad que han sido puestas de relieve por los fines, objetivos generales y requisitos de egreso de la enseñanza básica. Cada sector de aprendizaje define los tipos de saberes y experiencias que deben ser trabajados a lo largo de cada uno de los 8 años de estudio que cubre este tipo de enseñanza. Algunos de estos sectores constituyen agrupaciones de saberes o conocimientos en sentido estricto; otros, en cambio, constituyen agrupaciones de los tipos de experiencias que la escuela debe proveer al niño para que su formación transcurra en la dirección provista por los objetivos generales y requisitos de egreso de la enseñanza básica. Visto integralmente el proceso de la Escuela Básica, los sectores de aprendizaje considerados por la Matriz Curricular Básica (MCB) son ocho: Lenguaje y Comunicación, Matemáticas, Ciencia, Tecnología, Artes, Educación Física, Orientación y Religión.

Para efectos de referir la forma en que los estudios propios de un sector se expresan en cada uno de los diferentes niveles, se emplea el concepto de Subsector. Con esta idea se pretende dar cuenta de dos situaciones:

- El énfasis que se desea dar a un determinado sector cuando sus estudios se expresan con idéntica intención a lo largo de los ocho años
- La necesidad de dividir un sector, por razones técnico-pedagógicas, en agrupaciones o estructuras disciplinarias menores que ordenen los objetivos y contenidos que, de acuerdo con el grado de madurez biológica y psicológica del niño, deben ser alcanzados al finalizar cada nivel en que se divide el proceso de 8 años de estudios.

Plazapla! presenta contenidos pertenecientes a los sectores de Lenguaje y Comunicación, Matemáticas y Artes. A continuación se presenta una breve descripción de cada uno de ellos.

### *Sector de aprendizaje: Lenguaje y Comunicación*

Este sector privilegia el dominio del lenguaje como base fundamental para todo tipo de aprendizaje y como eje articulador de las acciones destinadas al logro de los objetivos fundamentales transversales y los correspondientes a los diversos subsectores de aprendizaje. Particularmente, el sector está orientado a incrementar la capacidad de comunicación, expresión e interacción de los alumnos con el mundo, y se ocupa no sólo que éstos se comuniquen en forma oral y escrita con coherencia, propiedad y creatividad, que utilicen con pertinencia discursos explicativos, argumentativos y otros, sino que sean también capaces de pensar en forma crítica, razonar lógicamente y desenvolverse adecuadamente en el mundo actual. Dentro de los aprendizajes que debe facilitar este sector, se encuentran aquellos relativos a la comprensión y apreciación de los efectos comunicativos de los medios modernos, y el trato con las nuevas formas de comunicación introducidas por la cultura de carácter electrónica-visual.



### *Sector de aprendizaje: Matemáticas*

La adquisición del conocimiento y la comprensión de las matemáticas que requiere la vida cotidiana son una responsabilidad central de la escuela.

En la escuela básica, la enseñanza de las matemáticas deberá orientarse en dos direcciones complementarias e inseparables. Por una parte, deberá ofrecer a todos los estudiantes la opción de ampliar y profundizar los estudios que son propios de este sector, sin perder de vista el papel que las matemáticas desempeñan en la comprensión de aprendizajes propios de otros sectores. En este sentido, adquiere especial relevancia la dimensión formativa del sector, promoviendo el desarrollo del pensamiento lógico, del análisis, de la deducción, de la precisión, de la capacidad de construir y resolver problemas a partir de la realidad y de formular y comprender modelos de tipo matemático.

Por otra parte, la enseñanza deberá contribuir a un mejor desempeño de las personas en la vida diaria, a través de la utilización de conceptos y destrezas matemáticas que les permitan reinterpretar la realidad y resolver problemas cotidianos del ámbito familiar, social y laboral, contribuyendo al mismo tiempo a establecer un lenguaje para la comprensión de los fenómenos científicos y tecnológicos.

### *Sector de aprendizaje: Artes*

Este sector se orienta a promover una comprensión de las diversas manifestaciones de la expresión estética del ser humano y a estimular la sensibilidad y el goce estético, particularmente en el campo de las artes visuales, de la música, de la danza y de las artes de la representación.

Se ocupa, además, de desarrollar capacidades para expresarse en campos diversos del arte y para apreciar los valores contenidos en la producción de cada uno de ellos. A través de la expresión y apreciación artísticas se busca también desarrollar la imaginación creadora, la percepción del

entorno y la capacidad comunicativa, dando énfasis al conocimiento y valoración de la cultura propia y al sentido de la identidad nacional en un mundo en donde la cultura tiende a globalizarse.

### **3. Consideraciones Especiales**

Es importante mencionar también, con respecto a la coherencia de la introducción de los contenidos del Material Multimedia sobre Plaza de Armas y Oficios Tradicionales en la malla curricular de la educación básica, que uno de los principios fundamentales para asegurar un buen nivel de aprendizaje y comprensión es la gradualidad, lo que se refiere en el contexto del acto de aprender a la coordinación y construcción de esquemas del conocimiento que se estructuran bajo un orden temporal.

En el nivel NB1, correspondiente a 1ª y 2ª básico, encontramos el primer paso hacia el conocimiento de ciertos rasgos nacionales y emblemas patrios. Esto es en el sector de aprendizaje CIENCIAS, y específicamente en su subsector COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL, el cual incluye el estudio del medio natural y social, desde los saberes que aportan las disciplinas de las ciencias respectivas tratados en forma integrada. Aquí uno de sus Objetivos Fundamentales es "Identificar y valorar símbolos patrios; reconocer personajes y significados de las efemérides más relevantes de la historia nacional"

Contenidos mínimos asociados:

- Sentido del pasado: reconocimiento de expresiones artísticas, construcciones u objetos de la vida cotidiana como materiales que aluden al pasado.
- Legado cultural nacional: reconocer y valorar personajes significativos, bandera, himno y escudo nacional, flora y fauna típica, música, danzas, plástica, comidas, vestimentas, artesanía local/regional.

## CAPITULO IV: DISEÑO GRAFICO Y JUEGO EN LA EDUCACION

Que los niños participen en actividades divertidas, que se ajusten a su nivel de habilidades y de aprendizajes esperados recibiendo retroalimentación de su actuación y obteniendo logros sistemáticos, es una muy buena manera de motivar el aprender. En este sentido el computador presenta características que lo hacen una poderosa herramienta para la enseñanza, generando verdaderos puentes cognitivos y desarrollando en los niños el interés por conocer, y por supuesto por aprender de manera entretenida y divertida.

En la medida que los logros alcanzados estimulen, alienten y valoren el ímpetu de los niños por aprender, éstos desarrollan una actitud positiva frente a las rutinas. Además, en la medida que los niños se identifiquen con los personajes o situaciones retratadas en los cuentos o actividades, más efectivo es el aprendizaje.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), sustentan que la función principal del mundo digital como herramienta en el proceso de aprendizaje es enriquecer los contenidos y recursos curriculares y favorecer al desarrollo de aprendices autónomos.

Ahora bien, unir esta interfase cada vez más explorada y cercana a los niños con sus rutinas de juego supone una serie de ventajas. El desarrollo del lenguaje de manera visual y auditiva, propias de los recursos multimediales, unidos al desarrollo de las habilidades kinestésicas, propias del contacto táctil con los objetos, constituye un sistema en el cual ambas funcionan como complemento. Esta configuración une el mundo tradicional del aprendizaje didáctico con el mundo globalizado en el cual ya estamos insertos, dentro del cual los niños comienzan a desenvolverse cada día a más temprana edad.

## 1. La Informática Educativa en Chile

La Informática Educativa es una disciplina que estudia los usos, efectos y consecuencias de las tecnologías de la Información en el proceso educativo. Esta disciplina intenta acercar al aprendiz al conocimiento y manejo de modernas herramientas tecnológicas como el computador; y de cómo el estudio de estas tecnologías contribuye a potenciar y expandir la mente, de manera que los aprendizajes sean más significativos y creativos. El desafío que presenta la Informática Educativa en el sector educacional será la aplicación racional y pertinente de las nuevas tecnologías de la información en el desarrollo del quehacer educativo.<sup>1</sup> Podemos decir entonces que la Informática Educativa es concebida como la “sinergia entre la educación y la informática, donde cada una de estas ciencias aporta sus más excelsos beneficios en una relación ganar-ganar”.<sup>2</sup>

La Informática suele ser muy dinámica y los procesos de introducción en la enseñanza se ven afectados no sólo por problemas tecnológicos, sino más bien, por problemas de adaptar estos recursos a nuestros hábitos de trabajo. En cualquier caso, la informática se ha visto como un recurso interesante a la hora de mejorar los procesos de enseñanza por la infinidad de posibilidades que ofrece.

De este modo surgen las denominadas TIC, Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación, fenómeno que lleva más de dos décadas en países desarrollados y cuyo interés sigue aumentando en países en vías de desarrollo. Las TIC juegan al menos dos roles fundamentales en relación al proceso de aprendizaje: enriquecen los contenidos y recursos del currículum y favorecen el desarrollo de aprendices autónomos.

Bajo este escenario es que nace la Red Enlaces, como una política nacional para introducir Tecnologías de la Información y la Comunicación

1 SÁNCHEZ, J. “Informática Educativa”. Editorial Universitaria. Santiago, 1993.

2 BERRIOS, G. Comentario basado en el Libro “Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Construcción del Aprender” Dr. Jaime Sánchez Ilabaca.

en Chile. Su foco ha sido propiciar el acceso equitativo a las nuevas tecnologías a través de la integración de redes y computadores en los establecimientos educacionales del país. Junto con ello, Enlaces apostó por la preparación del recurso humano como un factor clave en este proceso de incorporación de tecnología, para lo que continúa capacitando masivamente al profesorado. Después de 15 años, su aporte a la equidad en el acceso a TIC es indiscutido. Didier Saint Pierre, director del centro de educación y tecnologías Enlaces afirma “Enlaces ha sido el proyecto que más ha impactado la brecha digital, además ha generado consenso en la comunidad sobre el rol de la tecnología en la educación y al mismo tiempo desarrolló en los estudiantes nuevas competencias”<sup>3</sup>. En una sociedad donde hasta hace sólo pocos años atrás sólo el 20.5% de la población tenía acceso a computadores en el hogar, la construcción de esta red permite hoy que más del 97% de los escolares tengan acceso a las TICs en el colegio. Estas cifras incluyen el acceso de estudiantes de zonas rurales y de extrema pobreza, donde el esfuerzo por equiparar condiciones tiene un mayor impacto, dado el aislamiento cultural y/o geográfico de estas localidades.

Chile no se queda atrás en la incorporación de nuevas tecnologías de información y comunicación al servicio de la educación. Es por esto que a continuación se analiza cómo parte de esta tarea recae en el talento y experticia de los diseñadores gráficos.

<sup>3</sup> SAINT PIERRE, D. Artículo “Programa Enlaces se recarga y entra con el computador a la sala de clases” en Diario La Segunda, 21 de Noviembre de 2007. p 27

## 2. Diseño Gráfico en el Área Educacional

El Diseño Gráfico Educacional tiene como fin cambiar o guiar ciertas conductas de los usuarios, supone un estado previo al encuentro con el material y un estado posterior a su enfrentamiento y uso, es decir, *un aprendizaje*.

Este proceso comienza con la búsqueda del universo del usuario, tanto de su temática visual como verbal, no para cambiarlo por otro universo más culto o elevado, sino para utilizarlo como puente de significados, llegando al receptor con mensajes familiares en su estructura y significados, de modo que permita un cambio conductual permanente porque el receptor mismo ha validado para sí el mensaje. Es precisamente en este cambio conductual denominado aprendizaje donde radica la principal diferencia entre el Diseño Gráfico Educacional y el Diseño Gráfico para la Persuasión.

Mientras que el Diseño Gráfico para la Persuasión persigue cambiar la conducta del receptor del mensaje y que este adopte decisiones preconcebidas y de corta duración, el Diseño Gráfico Educacional apuesta a cambios permanentes, y no bajo la promesa de algún beneficio, sino que el mismo receptor, en este caso los niños y niñas que cursan el tercero ó cuarto año de educación básica, perciban beneficios ejecutando cambios de conducta por iniciativa propia.

### 2.1 La Comunicación Visual

Todo proceso de diseño de mensajes de comunicación incluye una fuente, un medio, un código específico, un mensaje y un receptor, quien finalmente construye un significado a partir del mensaje y desarrolla una respuesta o conducta, tanto visible como interna. En la medida en que el receptor interprete el mensaje acorde a lo que deseaba transmitir el emisor, la comunicación será más efectiva. Si esto se enmarca dentro del Diseño Gráfico Educacional, puede decirse que “el diseño es la actividad

de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”.<sup>4</sup>

Por lo tanto, toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje concreto, cuyo objetivo no es solamente el de ser recordado por el público al cual va dirigido, sino que además haya desarrollado en éste (a través de la interacción con el diseño) las conductas perseguidas por la intencionalidad comunicativa del diseñador. Esta intencionalidad comunicativa, sumada al conocimiento detallado de las características y preferencias del grupo objetivo, determinará la configuración visual, la estructura, el procedimiento técnico, el tratamiento formal y los efectos del mensaje sobre el receptor. Como dice Jorge Frascara en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*, “El rol de las comunicaciones visuales no terminan en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente”.<sup>5</sup>

Un buen diseño debe considerar los siguientes tres pilares al articular una solución gráfica coherente y consistente con los objetivos proyectados:

- Que el mensaje genere una atracción positiva y, en consecuencia, un estímulo del mensaje visual en el usuario.
- Que el mensaje determine la retención de esa atención, es decir, lograr extender el tiempo perceptual que el observador le otorgue al mensaje.
- Que el mensaje presente una comunicación sin contradicciones.

En este sentido, la tarea del Diseñador Gráfico es controlar los aspectos significativos de los elementos que seleccione en sus diseños, integrando lo estético como refuerzo del contenido y no como una distracción.

## 2.2 La Percepción Visual

Si bien el hombre está dotado de cinco sentidos que influyen en su conocimiento, valoración y aprendizaje del medio, hay consenso de que predomina uno por sobre los demás. Tal es el caso de la capacidad visual. Para D.A. Dondis, la experiencia visual humana es fundamental en el aprendizaje para conocer y comprender el entorno, y por ende, reaccionar ante él. Siempre que se diseña algo, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos; éstos constituyen la materia prima de lo que vemos. Ellos son: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la dimensión, la escala y el movimiento. Por lo tanto se entiende que los elementos visuales deben ser una herramienta de comunicación al servicio de los objetivos planteados, condicionado por pautas culturales como preferencias y gustos del público y deben servir de base para el diseño de cualquier programa o aplicación, en este caso, un recurso educacional.

El aprender a identificar estos componentes constituye una verdadera ventaja para los Diseñadores Gráficos, ya que permite analizar e indagar en el potencial que poseen determinados elementos en una pieza gráfica, y en el cómo combinarlos para obtener el mayor beneficio de ésta. En su libro “La Sintaxis de la Imagen” Dondis afirma que el conocimiento en profundidad de la construcción elemental de las formas visuales permite al visualizador una mayor libertad y un mayor número de opciones de composición.

Las combinaciones entre estos elementos pueden, además de dar infinitas formas como resultado, generar diversos efectos sobre la percepción óptica del hombre. Muchos de estos efectos han sido estudiados por la psicología de La Gestalt, la cual propone en particular que “La convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer que el sistema como un todo está constituido en partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo. No es posible

4 FRASCARA, J. “Diseño Gráfico y Comunicación”. Ediciones Infinito Buenos Aires, 1989. p.26.

5 FRASCARA, J. “Diseño Gráfico y Comunicación”. Ediciones Infinito Buenos Aires, 1989. p.19.

cambiar una sola unidad del sistema sin modificar el conjunto...”<sup>6</sup>  
Desde esta perspectiva, se profundizará brevemente en dos componentes visuales que en cierta medida incorporan al resto de ellos: La Forma y El Color.

La Forma o contorno tiene su origen en dos unidades visuales simples: el punto y la línea. El punto en movimiento genera una línea, y esa línea describe un contorno y una forma. Existen tres contornos o formas básicas: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero.

Cada una de ellas presenta sus rasgos únicos y su carácter específico, y a cada una se les relaciona con ciertos significados. Al cuadrado se asocia la torpeza, la honestidad, la rectitud y el esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinidad, la calidez y la protección. Cabe destacar que a partir de los 4 años, los niños son capaces de discriminar e identificar estas formas básicas, ya que estas poseen rasgos muy marcados, lo que les facilita su reconocimiento.

Los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y las siguientes significaciones generales: el cuadrado, la horizontal y vertical (facilita la estabilidad y el equilibrio del hombre y su entorno); el triángulo, la diagonal (la fuerza direccional más inestable y la formulación visual más provocadora); el círculo, la curva (asociada al encuadramiento, la repetición y el calor). Todas estas fuerzas direccionales son muy importantes para la confección de mensajes visuales.

El Color como elemento expresivo y de fuerte significación<sup>7</sup>; está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes para el ser humano. Según Kandinsky, el color tiene dos efectos en los seres humanos: en primera instancia, uno puramente físico, y de mantenerse el contacto lleva a un efecto psicológico. El efecto físico se

<sup>6</sup> KAREL, A / DIAZ, M. “La Psicología Gestalt” [en línea ] <<http://www.mundogestalt.com/karel/index.html>>

<sup>7</sup> KANDINSKY, V. “Sobre lo espiritual en el arte”. Capítulo IV, Los efectos del color. Buenos Aires, 1999

traduce en la fascinación del ojo por la belleza y calidad del color, lo que confiere una sensación de felicidad, pero, como toda sensación física, son de corta duración, superficiales y no dejan impresión permanente cuando el alma está cerrada. Claro que si penetra más a fondo despierta sensaciones más profundas pasando a constituirse en verdaderas vivencias psicológicas. Este efecto psicológico, considerado secundario, se entiende como una fuerza psicológica del color, que provoca una vibración anímica. La fuerza física es la vía por la que el color llega al alma y cambia los estados de percepción e incluso de realidad.

El color no solo tiene un significado universalmente compartido a través de las experiencias, sino que tiene también un valor informativo por medio de los significados que se le describe simbólicamente. Así, a un nivel muy genérico podemos decir que el rojo que es más emocional, significará actividad, vitalidad, impulso y excitación; el azul, la pasividad, serenidad, recogimiento y quietud; el amarillo, el calor y la luz, el poder y la energía; el naranja, extraversión, placer y entusiasmo; el verde, la frescura, renovación y esperanza; y el violeta, la profundidad, misticismo y melancolía. De todas maneras su interpretación resulta bastante subjetiva y condicionada tanto a la emotividad que ellos puedan producir en un nivel muy personal, como a la combinación que se haga de ellos y el contexto donde se los inserte.

Los colores recién mencionados corresponden a los primarios y secundarios en la estructura cromática. Al igual que con las formas básicas, los niños reconocen e identifican estos colores con gran facilidad.

Por ser la parte más emotiva del proceso visual, la percepción del color puede emplearse para expresar y reforzar la información visual, sobre todo en el diseño de software educativo para niños, utilizando para ellos colores con mucha saturación. La utilización de un alto grado de saturación le dará vida al mensaje, llenándolo de energía, aumentando su pregnancia y transportando a los niños a un mundo alegre y fantástico que les llama mucho la atención por su contraste con la realidad.

## 2.3 Niveles del Mensaje Visual

A partir de los elementos básicos de la comunicación visual se cuenta con los componentes necesarios para poder desarrollar la anatomía básica del mensaje visual por lo que corresponde considerar entonces el tema a comunicar y a qué nivel de mensaje visual deseamos corresponda.

*Nivel Representacional:* Es todo aquello que vemos y reconocemos de inmediato pues corresponde a nuestro entorno. El grado de interpretación está subordinado a la experiencia previa del receptor.

*Nivel Abstracto:* En este nivel aparece una “nueva imagen”, producto de la reducción de todos aquellos factores visuales poco representativos de un objeto y por consiguiente de su forma visual. Por lo tanto esta nueva imagen, esta abstracción puede derivar en dos tipos: la abstracción hacia el simbolismo, donde la representación adquiere interpretaciones más personales ó la abstracción simple, en la que sólo se eliminan los elementos que no poseen gran incidencia en la esencia del objeto abstraído.

*Nivel Simbólico:* La humanidad en el transcurso de su vida cotidiana ha creado un gran sistema de símbolos, el cual para sí posee un significado. Pero, para que este sistema de símbolos sea claro y comprendido de forma universal, resulta imperante que exista cierta educación por parte de quién se enfrenta a estas imágenes abstraídas, y de esta forma asegurar la comprensión de su mensaje y significado. De este modo se refuerza la idea del público objetivo de cada mensaje comunicacional.

El símbolo como elemento de esta aplicación de comunicación visual apunta a un grupo determinado de personas, con características comunes entre sí y, por lo tanto, con un similar nivel cultural. Cabe destacar que la abstracción no siempre guardará relación con el significado que le atribuye una cultura, sino que muchas veces también es asociado a una forma más primitiva de comunicación, en la cual a un objeto se le

restan todas las características poco representativas y se las deja con la mínima cantidad de elementos que permitan su lectura.

## 2.4 Técnicas de Comunicación Visual

En todos los estímulos visuales y a todos los niveles de inteligencia visual, el significado no sólo reside en los datos representacionales, en la información ambiental ó en los símbolos incluidos el lenguaje, sino también en las fuerzas compositivas que existen o coexisten con la declaración visual fáctica. Las técnicas de comunicación visual manipulan los elementos visuales con un énfasis cambiante como respuesta directa al carácter de lo que se diseña y la finalidad de su mensaje. A continuación se mencionan las más recurrentes:

**Contraste - Armonía:** El contraste dentro del proceso de generar una pieza gráfica, resulta vital para el desarrollo de un mensaje coherente. El contraste es una contrafuerza que desequilibra la imagen y sirve para intensificar el significado y simplificar la comunicación. La armonía sin embargo, pone en equilibrio los elementos que componen una imagen ya que está demostrado que el ojo humano de forma inconsciente busca dicha armonía.

**Equilibrio - Inestabilidad:** El equilibrio es un recurso dentro del diseño que permite que exista un centro de gravedad en medio de dos pesos visuales. Cuando el equilibrio no se da en la pieza diseñada, se genera la inestabilidad ante el ojo del receptor.

**Simetría - Asimetría:** El equilibrio se puede conseguir a través de la simetría y la asimetría, siendo la primera el equilibrio de una línea ó eje central en la imagen. Por otra parte, también el equilibrio puede conseguirse existiendo una irregularidad en la ubicación que adquieren los elementos que componen la imagen, pero siempre priorizando el equilibrio del peso visual que poseen dichos elementos.

Regularidad - Irregularidad: La regularidad se basa en la idea de priorizar la uniformidad y el orden de presentación de los elementos. Por la parte contraria, la irregularidad no resulta lógica, muy por el contrario, la composición de sus elementos resulta inesperada e insólita.

Simplicidad - Complejidad: La simplicidad da mayor importancia a un tipo de composición simple y directa, sin mayor elaboración. Opuesto a esto está la complejidad, la que está compuesta por numerosas unidades que componen la imagen.

Unidad - Fragmentación: La unidad se manifiesta como un equilibrio dentro de un conjunto de elementos que en la imagen pueden ser percibidos visualmente como un solo gran elemento. La fragmentación, contraria a la unidad, es la disgregación de los elementos componentes de la imagen, que pese a relacionarse entre ellos, son percibidos como muchas unidades.

Economía - Profusión: La economía resulta del uso moderado y juicioso de los elementos que se verán en la imagen. Es un recurso más bien conservador. La profusión está mucho más cercana a lo recargado y puede adquirir la connotación de abundancia y riqueza.

Reticencia - Exageración: La reticencia es la utilización de los mínimos elementos esperando de aquella propuesta la máxima respuesta de su espectador. La exageración por su parte, recurre a lo extravagante persiguiendo algo más que intensificar y amplificar lo que representa la imagen.

Predictibilidad - Espontaneidad: La primera posee relación con lo que sugiere un ordenamiento lógico, predecible y convencional. La contraparte de este elemento, se caracteriza por una falta (pero sólo aparente) de dicho plan.

Actividad - Pasividad: Se habla de actividad, cuando la imagen refleja la idea de movimiento; a través de la técnica se consigue una gran carga energética. La pasividad sin embargo, se consigue mediante un equilibrio absoluto, el cual refleja claramente la idea de reposo.

Sutileza - Audacia: La sutileza es un recurso que se debe aplicar con delicadeza, "elegancia" y sin ser obvios, con el fin de conseguir propuestas gráficas interesantes. La audacia, por lo tanto, resulta ser una técnica más obvia, en la que se prioriza el atrevimiento y la seguridad de lo que se desea conseguir.

Neutralidad - Acento: La neutralidad se ve marcada por la ausencia de elementos que impresionen o simplemente llamen la atención en la imagen, haciendo de ésta algo más plano. Contrariamente, el acento es un solo elemento que es realizado dentro de un fondo uniforme.

Transparencia - Opacidad: La primera implica que se pueda ver a través de un elemento de la composición. La segunda técnica implica lo contrario, es decir, el elemento no permite que se pueda ver a través de él y cubre lo que se encuentra bajo él.

Coherencia - Variación: La primera técnica se utiliza para expresar la compatibilidad visual, en la que los elementos de la composición se encuentran ubicados de forma uniforme muy próximos entre sí. La variación, como la palabra lo dice, permite utilizar recursos que reflejen diversidad y variedad.

Realismo - Distorsión: El realismo posee una relación directa con la fotografía y con la idea de imitar lo que el ojo ve, sin que necesariamente sea algo real, y sólo sea un efecto óptico. La distorsión pretende, como contraparte del realismo, entregar al ojo una forma diferente de ver los elementos, por lo tanto, provocando en el espectador respuestas bastante intensas.

Plana - Profunda: La diferencia fundamental de ambas técnicas radica en que la plana no utiliza la perspectiva y la profundidad en sus aplicaciones, contrario a lo que ocurre con la profunda, ya que por medio de la imitación de efectos de luz y sombras sí utiliza dichas técnicas.

Singularidad - Yuxtaposición: La primera posee relación con la transmisión al espectador de un énfasis concreto y puntual. La yuxtaposición en cambio, escoge al menos dos elementos claves juntos, generando así la comparación relacional.

Secuencialidad - Aleatoriedad: La secuencialidad posee relación con la presentación de los efectos de la composición, pero dando a estos un orden lógico y muchas veces rítmico. La aleatoriedad, genera en quien la ve la sensación de desorganización planificada o una forma accidental de presentar los elementos de la composición.

Agudeza - Difusividad: la agudeza está directamente relacionada con la precisión, claridad de la imagen y la expresión que se presenta. Contraria a ella, la difusividad no busca la precisión, pero es un recurso que connota mayor calidez para quien lo vé.

Continuidad - Episodicidad: La primera se caracteriza por poseer conexiones visuales ininterrumpidas. La episodicidad sin embargo, expresa un alto grado de desconexión entre los elementos de la composición, pero sin que se pierda el significado global de la imagen que integra todos esos elementos.

## 3. Multimedia

La definición más simple y comúnmente aceptada de Multimedia es “muchos medios”. Sin embargo este concepto con el tiempo ha ampliado sus significados y ha sido aplicado a diversas circunstancias. Por ejemplo, en un sentido amplio el término multimedia<sup>8</sup> se aplica a cualquier producto hardware o software que tenga cualquier relación con dos segmentos: el sonido y el video por computador. Otro caso es cuando se denomina material multimedia a un soporte comunicativo basado en la integración de diversos medios digitales para la creación de un documento multisensorial e interactivo. La multimedia interactiva como sistema de educación se inicia con la industria de Software Educativo. Muchos ingenieros, técnicos en informática, diseñadores, educadores, maestros y administradores se volcaron a este nuevo campo facilitado por la incorporación masiva de los CD- ROM a los computadores personales. Pero, si bien es cierto comenzó a existir una mayor oferta en cuanto a soluciones, pocos se atrevían a realizar verdaderas innovaciones en la práctica de la enseñanza.

### 3.1 Diseño de Material Multimedia para la Educación

Chile cuenta con profesores e investigadores dedicados al tema de las nuevas Tecnologías de la Información en servicio de la Educación. Así, en el plano nacional y para el desarrollo de software educativo, Jaime Sánchez, profesor de la Universidad de Chile, elaboró un Modelo General de Producción de Softwares que se divide en tres etapas: Diseño, Desarrollo y Evaluación. En la primera etapa, correspondiente al proceso de Diseño, se encuentran dos etapas fundamentales: el Diseño Pedagógico y el Diseño Gráfico.

El Diseño Pedagógico se refiere a la planificación metodológica de la estructura medular del Software y establece los lineamientos pedagógicos

8 GUTIÉRREZ, A. “Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías”. Madrid, 1997.



fundamentales del material de aprendizaje que servirán como base para las posteriores etapas de desarrollo y evaluación. Considera las siguientes fases:

- 1.- Planificación temprana: desarrollo de la estrategia general del Software, acorde a las metas y objetivos que se propone lograr mediante el programa.
- 2.- Generación de ideas: se delinea qué se enseñará, cómo se estructurará dicho contenido y qué secuencia se le dará al material.
- 3.- Descripción detallada: definición de las estrategias educativas y metodológicas (cómo enseñar).

Por su parte, el Diseño Gráfico del Software, tiene relación con el establecimiento de la forma en que se presentará el material de aprendizaje, su secuencia y distribución gráfica, tipos de esquemas y medios a utilizar (sonido, animación, imágenes, etc.), interfaz gráfica y modelo de distribución de información en la pantalla, que considera las especificaciones de la aparición visual del material de aprendizaje y su estructura espacial y temporal. La segunda etapa de Desarrollo, según Sánchez, corresponde a la Codificación y Programación que materializa el diseño global del Software. Finalmente, la tercera y última etapa es la denominada de Evaluación del Software.

Un material multimedia, y en general cualquier pieza de diseño, está orientado y concebido para un público objetivo bien delimitado y la selección de los códigos gráficos a utilizar se llevará a cabo en pos de este usuario. El niño, como cualquier otro ser humano, almacena información a través de tres parámetros: El cognitivo, el afectivo y el factor de la experiencia previa, lo cual significa que la forma en la cual procesará y posteriormente almacenará la información en su memoria dependerá de la estructura de la información, es decir, de las destrezas cognitivas capaces de asumir su complejidad. También dependerá del impacto afectivo que la información puede generar en el usuario y por último de la experiencia previa que el usuario haya tenido ante

información similar y en qué esquema mental va a integrarla.

Otro punto importante a considerar es la Interactividad, característica que distingue a los productos multimedia, y a su vez que lo diferencian con los medios tradicionales, como los libros de cuentos por ejemplo. La interactividad es el control parcial del usuario sobre la presentación de la información, lo que se traduce en que éste pueda tomar decisiones frente a diversas alternativas de acción.

El diseño de material multimedia se desarrolla en base a la estructura de los documentos multimedia, la cual puede ser lineal o de múltiple navegación. La navegación lineal es similar a la lectura de un libro, en la cual existe un claro punto de partida y un fin indiscutido. En cambio, la navegación múltiple de los documentos multimedia está conformada por objetos (texto, imágenes, sonidos y videos) con relativa independencia y autonomía entre sí. El lector no va leyendo, escuchando y viendo de comienzo al fin, sino que él define su propio recorrido, mediante las opciones que el material multimedia ofrece al usuario.

Cabe destacar además que un sistema multimedia debe poseer un sistema de retroalimentación específico y elaborado acorde con los objetivos y características del programa. La retroalimentación pretende afianzar el conocimiento obtenido, es decir, debe ser capaz, en el caso de los niños y niñas, de corregir las respuestas negativas y facilitar las acertadas, con el fin de incentivar y estimular la acción y el sentimiento de laboriosidad. El uso de este elemento es de suma importancia, ya que si el usuario intenta resolver el problema un número de veces sin lograrlo, sin tener siquiera pistas dirigidas en buen sentido, la frustración puede incidir en no querer intentarlo otra vez.

Es muy importante que los materiales multimediales estén en constante movimiento, ya que si se muestran por completo a los niños de una sola vez, estos pierden la capacidad de asombro, pierden vitalidad ante los ojos del usuario, vitalidad que ellos mismos le asignan.

El material multimedia debe mantener la atención sostenida, pues debe lograr que el usuario mantenga una actitud continua de expectación frente a la aplicación, y que ésta sea capaz de mantener su atención por períodos de tiempos suficientes para desarrollar aprendizaje.

### 3.2 Los Elementos Multimediales

Los elementos más importantes de diseño en un material multimedia interactivo son las imágenes, el sonido, la animación, el texto y el video. Por lo tanto, un buen diseño multimedial se generará a partir de la integración atractiva y coherente de todos estos elementos y que por supuesto tome en cuenta las necesidades y códigos pertinentes para cada usuario. Su correcta configuración será la responsable de lograr una comunicación eficaz a través de la interacción fluida entre el usuario y la aplicación.

La *Animación* es dar vida a un elemento gráfico. Puede cubrir algunos o el total de los cambios que produce un efecto visual en el objeto: la situación en el tiempo, la forma, el color, la transparencia, la textura, los cambios de luz, la orientación, etc.

El *Sonido* debe usarse como apoyo o complemento de otros medios como el visual; debe ser un aporte enriquecedor para el diseño de la aplicación.

El *Video y la Imagen* tienen una indiscutible capacidad para divulgar conocimiento. Esto se debe principalmente a la capacidad de los comunicadores visuales para expresar gráficamente conocimientos e información, transformando la imagen, en el caso de un material orientado a niños, es un poderoso vehículo para favorecer su aprendizaje ya que les permite relacionar, representar, estimular, pero por sobre todo, imaginar.

El *Texto* sirve de apoyo a la imagen debido a que guía la conducta del usuario mediante instrucciones escritas. Corresponde al traspaso del mensaje al lenguaje escrito. Su presencia o ausencia está en relación directa con la edad y capacidades de los beneficiarios.

### 4. Interfases Gráficas de Usuarios

El concepto de Interfaz Gráfica de Usuario deriva de las ciencias informáticas, donde se utiliza principalmente en dos sentidos: indica el elemento hardware de conexión, y se refiere a todo lo que el usuario de un software ve en un monitor y escucha a través de los parlantes.

Gui Bonsiepe se refiere a la interfaz como: “El dominio que interconecta a un usuario, una tarea y una herramienta”<sup>9</sup>. Él plantea que ya que todo diseño a fin de cuentas termina en el cuerpo; la tarea del diseño consiste en articular las herramientas al cuerpo.

La interfaz juega un papel de mediador entre el usuario y la aplicación, es lo que facilita la comunicación, la interacción entre dos sistemas de diferente naturaleza. Ahora bien, al diseñar la interfaz de usuario debe tenerse en cuenta las habilidades cognitivas y de percepción de éste, y por lo tanto, adaptar el programa o Software a ellas. Por medio de la velocidad de aprendizaje y de respuesta de cada individuo, se pretende que este aprenda a usar el sistema lo más rápido posible y exista el tiempo necesario para realizar una operación en el sistema. Otros factores a considerar en el diseño de interfases son la adecuación y la motivación. La adecuación tiene relación con la capacidad de adaptación que debiera tener cada sistema frente a las características físicas, psicológicas y culturales de las personas; la motivación tiene relación con los distintos sistemas con los cuales el usuario se siente motivado a interactuar.

9 BONSIEPE, G. “Las siete columnas del Diseño”. UAM. México, 1993

## 4.1 Proceso de diseño de interfases

No existen directrices claras para el Diseño de Interfases, pero sí un conjunto de reglas que se deben cumplir y que habrá que interpretar, refinar y extender dependiendo del contexto y entorno donde se incorpore la aplicación:

- La interfaz debe ser consistente, es decir, en situaciones similares se debe emplear la misma secuencia de acciones, con el fin de facilitar la interpretación de la realidad. (Criterio de uniformidad).
- La interfaz debe permitir accesos rápidos, de tal manera que los usuarios que utilicen frecuentemente el sistema puedan reducir el número de infracciones.
- La interfaz debe ofrecer al usuario una respuesta que le indique lo que ha sucedido en cada una de las operaciones realizadas.
- La interfaz debe permitir el empleo de fórmulas con una sintaxis ya construida, de forma que el usuario pueda recordarlas más fácilmente.
- Dentro de su uniformidad, la interfaz debe permitir que cada pantalla aporte algo nuevo, para que el usuario no pierda interés y atención al programa (criterio de sorpresa).
- La interfaz debe involucrar el uso de códigos visuales distintos para cada tarea que realice el usuario en el programa (criterio de encadenamiento).

## 5. El Juego como Recurso Pedagógico

Los Recursos Pedagógicos para el proceso de la Enseñanza – Aprendizaje son mucho más antiguos que esta denominación. Es más, los recursos pedagógicos como se definen en la actualidad son antecesores a la Pedagogía misma. Los antecedentes nacen en las comunidades primitivas, donde era a través de la experiencia como se gestaban los desarrollos de habilidades en los niños y jóvenes, como por ejemplo, el aprender la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. Todas ellas nacieron de manera espontánea,

intuitiva por parte de los padres, mediante las cuales los niños lograban asimilar de una manera más fácil, y por medio de la práctica empírica, los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

De este modo nos encontramos con que los Recursos Pedagógicos como actualmente se los denomina, son simplemente la evolución lógica de los más antiguos e intuitivos métodos humanos para transmitir la información y normas de convivencia. Uno de ellos es El Juego.

Los años se han encargado de dar explicaciones, de racionalizar esta solución, pero la verdad es que es mucho más simple y cercana de lo que se piensa. En la actualidad, después de miles de años, el Juego sigue teniendo un rol fundamental en la educación como uno de los principales recursos pedagógicos. Si bien, gracias a la tecnología este ha evolucionado enormemente, sigue siendo en esencia una de las mejores soluciones para el traspaso de información de los mayores a los menores, con la carga afectiva y fantástica necesaria para su motivación, comprensión y recuerdo.

Etimológicamente la palabra juego deriva del latín iocus, que viene de la acción de jugar que significa hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse. El juego es uno de los elementos más importantes en la infancia, y por lo mismo, muy importante en el proyecto a realizar, ya que es un canal utilizado para la adquisición de nuevos conocimientos que representa un medio entretenido y dinámico para aprender.

El juego tiene un rol esencial desde los comienzos de la humanidad. A través de éste se transmiten modos de conducta, hábitos e incluso medios de supervivencia. En la actualidad, y en todos los niveles de enseñanza, éste despierta interés por las asignaturas, provoca la necesidad de tomar decisiones, aplicar conocimientos desarrollando habilidades, y todo esto rompiendo el esquema de la sala de clases y la educación que conocemos como “tradicional” y muchas veces tachada de “aburrida”.

Una de las ventajas del juego pedagógico es que a través de éste los niños y niñas pueden establecer contacto con el ambiente, en el cual existe un nexo entre la conciencia del niño y su experiencia emocional; mientras que todo esto es percibido por ellos como una diversión.

El juego posee ciertas características como por ejemplo la capacidad de comprometer por entero al jugador. Existe un espacio y tiempo determinado de duración, puede ser reproducido, transformándose en parte de la tradición de una cultura. Además, tiene reglas propias y claras, un orden estético, es decir ritmo y armonía. Contiene a su vez un importante punto de tensión, donde los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales.

En la informática educativa el juego está presente y tiene gran éxito en los niños, pues lo ven como un entretenimiento, en donde sin saberlo, además de aprender los contenidos propios del Software aprenden a su vez a usar el computador.

El Juego como Software se encuentra generalmente como un programa educativo que entrega un puntaje al alumno por las actividades o desafíos realizados como, por ejemplo, actividades de suma y resta ó un programa que motiva al alumno a jugar mientras recibe contenidos educativos en forma indirecta, por ejemplo una historia o fantasía, en la que se enseñan valores como lealtad, valentía, entre otros, y se desarrolla la capacidad de resolver problemas.

Cabe destacar que el Juego es el agente formativo más importante en la vida de los niños. Constituye una de las formas más atractivas de aprendizaje en el niño, porque en él se conjugan potencialmente todos los elementos educativos del proceso de desarrollo humano.

Para la elaboración y aplicación de experiencias metodológicas por medio de juegos didácticos deben tenerse en cuenta los siguientes requerimientos:

- Debe reflejar en alguna dimensión la realidad del estudiante. De este modo se genera confianza en los participantes; las reglas se perciben como sencillas y las respuestas se hacen más rápidas.
- Los participantes deben comenzar en igualdad de condiciones, para que ellos organicen sus acciones y superen los obstáculos con las reglas claras y parejas. Debe existir conocimiento pleno de las reglas de funcionamiento.
- Los Juegos deben provocar sorpresa. Tiene que haber una motivación que genere entretenimiento y que garantice la estabilidad de los participantes.

### 6. Conclusiones

El diseño de softwares educativos, enmarcados en los contenidos y objetivos de la reforma educacional, enriquece el proceso enseñanza-aprendizaje a través de actividades significativas, activas y motivadoras para los niños, donde los errores pasan a ser fuentes de aprendizaje, dándoles significados y sacando así provecho de ellos.

Para hacer este punto aún más claro, a continuación se presenta un listado de sus ventajas:

1. Acelera el aprendizaje ya que incrementa y mantiene la atención de los niños por más tiempo.
2. Favorece la cantidad y calidad de información.
3. Individualiza los contenidos.
4. Incrementa la motivación por aprender, gracias al aspecto lúdico en la presentación de los contenidos.
5. Permite una navegación libre en el recorrido de las actividades.
6. Facilita los seguimientos y evoluciones rápidas.
7. Permite a los niños interactuar activamente con el material.
8. Concede a los niños conocer inmediatamente si sus respuestas fueron acertadas o no y el por qué de sus errores.

Por lo tanto, el producto que resulta de la combinación de un Software Educativos con el recurso pedagógico del Juego, favorecerá de manera impresionante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, fortaleciendo sus potencialidades, aumentando sus conocimientos y generando en ellos confianza en sus propias capacidades para enfrentar mayores y nuevos desafíos en cada situación de aprendizaje que se les presente en el futuro.

## CAPITULO V: LOS NIÑOS NB2

Un punto imprescindible dentro de esta investigación, es el estudio y conocimiento de quienes serán los usuarios finales de este Material Multimedia Interactivo.

Niños y niñas entre los 8 y 10 años, que se encuentran cursando el tercer o cuarto grado del nivel de educación básica (NB2), serán quienes utilizarán esta herramienta educativa para conocer los oficios tradicionales de la Plaza de Armas y acercarse a los conceptos de cultura e identidad nacional.

En el presente capítulo analizaremos sus características desde el estudio de la etapa del desarrollo que los define, *La Niñez Intermedia*, y las diferentes áreas involucradas en ella: cognoscitiva, psicosocial y psicomotora.

### 1. Niñez Intermedia

Los psicólogos del desarrollo denominan esta etapa como la Etapa de la Niñez Intermedia. Los años intermedios de la niñez, desde los 6 hasta los 11 años aproximadamente, suelen llamarse *años de escuela*, porque esa es la experiencia central durante ese período: un punto de enfoque para el desarrollo físico, cognoscitivo y psicosocial.

Para cuando empiezan a asistir al colegio, la mayoría de los niños ha desarrollado un impresionante conjunto de habilidades que les ayudan a tener éxito. Ellos pueden diseñar y usar estrategias para aprender, recordar y solucionar problemas. Pueden usar el idioma para demostrar lo que saben hacer y responder preguntas, discutir ideas y buscar ayuda. También se vuelven más capaces de distribuir el tiempo y hacerse responsables de sus obligaciones.

El colegio es una experiencia formativa muy importante en la niñez intermedia, que se graba en cada aspecto del desarrollo. Incluso en la actualidad, cuando muchos niños van al preescolar y la mayoría al jardín infantil, el comienzo del 1º grado es un momento crucial, una señal de que un niño ha ingresado a una nueva etapa de desarrollo. Durante los siguientes años, ellos ganarán mas confianza a medida que aprenden a leer, pensar, jugar e imaginar formas que hace apenas unos años estaban muy lejanas a ellos.

La experiencia escolar del niño afecta y se ve afectada por todos los aspectos de su desarrollo: cognoscitivo, físico, emocional y social. Además de las características propias de los niños, cada nivel de contexto de sus vidas desde la familia inmediata, pasando por el salón de clases, hasta los mensajes que reciben de su medio cultural influye en su desarrollo futuro y en su entendimiento y adaptación al mundo que lo rodea.

A continuación se analizan las diferentes dimensiones de desarrollo de los niños durante esta etapa, que se ven involucradas al minuto de dar al Material Multimedia la función de educar.

#### 1.1 Desarrollo Cognoscitivo

El Desarrollo Cognoscitivo se refiere al desarrollo en el proceso de la cognición. La cognición es un término que utilizan los estudiosos del desarrollo para referirse a la actividad de conocer y a los procesos mentales mediante los cuales los seres humanos adquieren y usan el conocimiento para solucionar problemas. El proceso cognoscitivo que nos ayuda a entender y a adaptarnos al ambiente incluye actividades como atender, percibir, aprender, pensar y recordar; en resumen los sucesos y empresas inobservables que caracterizan a la mente humana.<sup>1</sup>

Para hablar del desarrollo cognoscitivo en la niñez intermedia, tomaremos como referencia los estudios del teórico suizo Jean Piaget (1896-1980),

<sup>1</sup> SHAFFER, D. "Psicología del Desarrollo – Infancia y Adolescencia". Buenos Aires, 2000. p. 229.

cuyas teorías han contribuido a la comprensión del pensamiento de los niños, como ninguna otra. Piaget identificó cuatro importantes períodos de desarrollo cognoscitivo. La primera es la Etapa Sensimotora, que dura desde el nacimiento hasta los dos años; la segunda la Etapa Preoperacional, desde los dos a los siete años; la tercera es la Etapa de las Operaciones Concretas, desde los siete a los once años; y la cuarta y última la Etapa de las Operaciones Formales, de los once años en adelante.

Estas etapas de desarrollo intelectual representan diferentes niveles cualitativos del funcionamiento cognoscitivo y forman lo que Piaget llamó una secuencia invariable de desarrollo; es decir, todos los niños progresan a través de las etapas precisamente en el mismo orden, sin saltarse siquiera una. Piaget afirmaba que las etapas nunca pueden ser saltadas debido a que cada etapa sucesiva se elabora sobre los logros de todas las etapas previas. Aunque Piaget creía que la secuencia de las etapas intelectuales es fija, reconoció que existen diferencias individuales tremendas en las edades en que los niños entran o salen de cualquier etapa en particular. De hecho, su opinión era que los factores culturales y otras influencias ambientales pueden acelerar o retardar el ritmo del desarrollo intelectual de un niño y consideraba las normas de edad que acompañan a sus etapas solo como aproximaciones.

Analizaremos las características de la Etapa de las Operaciones Concretas, ya que dentro de ella es que podemos clasificar a los niños y niñas a quienes va enfocado este proyecto.

### 1.1.1 Operaciones Concretas:

Es la 3ª etapa del desarrollo cognoscitivo de Piaget, durante la cual los niños desarrollan el pensamiento lógico, pero no abstracto, los niños realizan operaciones cognoscitivas y piensan de manera más lógica sobre objetos y experiencias reales. Dura aproximadamente desde los siete hasta los once años. Durante esta etapa, es posible observar los siguientes avances en las habilidades cognoscitivas:

Distinguir entre fantasía y realidad: a partir de esta etapa y a medida que esta va avanzando se vuelve más sofisticada.

Clasificación: una capacidad de clasificación que se desarrolla en la niñez intermedia es la inclusión de clase, es decir, la capacidad para ver la relación entre el todo y sus partes. Organización de objetos en categorías como forma, color o ambas; conocimiento de subclases.

Razonamiento Inductivo y Deductivo: la misma capacidad de clasificación hace que los niños piensen de forma lógica. Dentro del pensamiento lógico, encontramos dos tipos: el inductivo y deductivo, ambos surgen a partir de premisas (enunciados que se conocen, se creen o se suponen como ciertos) que terminan en conclusiones.

Causa y Efecto: el niño es capaz de comprender este principio.

Seriación e Inferencia Transitiva: los niños entienden la seriación cuando pueden organizar una serie de objetos colocándolos en orden de acuerdo a una o más dimensiones, como peso o color por ejemplo. También se desarrolla la inferencia transitiva, que es la capacidad para reconocer y entender la relación entre dos objetos al conocer la relación de cada uno de ellos con un 3º objeto

Razonamiento Espacial: los niños en esta etapa pueden entender mejor, visualizar y usar relaciones espaciales. La experiencia es un factor muy

importante en esto. Pueden usar un mapa o modelo para ayudarse en la búsqueda de algo; pueden dar indicaciones a alguien más para encontrar lo buscado y calcular distancias y juzgar cuanto les tomará ir de un espacio a otro.

Conservación: capacidad para reconocer que la cantidad de algo sigue siendo la misma aunque el material se le dé otra forma, en tanto no se le añada ni se le reste nada. Las pruebas sobre conservación manejan atributos como números, sustancia, longitud, área, peso y volumen.

Números y Matemáticas: los avances cognoscitivos descritos ayudan a la aritmética. Su mayor capacidad cognoscitiva para manipular símbolos, entender inclusiones de clases y seriación, y apreciar conceptos como reversibilidad les permiten hacer cálculos. A los 6/7 años ya pueden contar mentalmente. Se vuelven más aptos para resolver problemas simples.

### 1.2 Desarrollo Psicosocial

El desarrollo psicosocial se refiere al crecimiento de la personalidad de un sujeto en relación con los demás y en su condición de miembro de una sociedad, desde la infancia y a lo largo de su vida. Para hablar del desarrollo psicosocial, tomaremos como referencia los estudios de Erik Erikson (1902-1994). Él, al igual que Piaget, sostuvo que los niños se desarrollan en un orden predeterminado. Su interés se desarrolló en el cómo los niños socializan y cómo esto afecta a su sentido de identidad personal.

La teoría de Erikson está formada por ocho etapas distintas, cada una con dos resultados posibles. Estas etapas son presentadas como un ciclo que tiene una evolución de acuerdo a la edad de la persona, y va de acuerdo a su maduración psicológica. Las primeras 4 etapas constituyen la base del sentimiento de identidad del niño.

Según esta teoría, la terminación exitosa de cada etapa da lugar a una personalidad sana y a interacciones acertadas con los demás. El fracaso a la hora de completar con éxito una etapa puede dar lugar a una capacidad reducida para terminar las otras etapas y, por lo tanto, a una personalidad y un sentido de identidad personal menos sanos. Estas etapas, sin embargo, se pueden resolver con éxito en el futuro. Los niños y niñas entre los 8 y 10 años clasificarían entonces, dentro de la cuarta etapa de esta teoría, la etapa denominada Laboriosidad vs. Inferioridad

#### 1.2.1 Laboriosidad vs. Inferioridad

La Laboriosidad es la etapa en la que el niño comienza su instrucción preescolar y luego escolar, coincidiendo esto con, la de la pubertad y adolescencia. En este periodo realiza las adaptaciones que le permiten ganar reconocimiento aprendiendo.

Comienzan a desarrollar una sensación de orgullo en sus logros. Inician proyectos, los siguen hasta terminarlos, y se sienten bien por lo que han alcanzado. Durante este tiempo, los profesores desempeñan un papel creciente en el desarrollo del niño. Si se anima y refuerza a los niños por su iniciativa, comienzan a sentirse trabajadores y tener confianza en su capacidad para alcanzar metas. Si esta iniciativa no se anima y es restringida por los padres o profesores, el niño comienza a sentirse inferior, dudando de sus propias capacidades y, por lo tanto, puede no alcanzar todo su potencial.

En esta etapa el niño está ansioso por hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Otorga su afecto a los maestros y a los padres de otros niños deseando observar e imitar a otras personas que desempeñan ocupaciones que ellos pueden comprender. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando y compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento



con la sensación de no ser capaz de hacer cosas. Esto significa una determinante importante de la autoestima, ya que es la perspectiva que tienen los niños y niñas de su capacidad para hacer un trabajo productivo

En esta etapa es decisivo hacer cosas junto con los otros, lo que le permite desarrollar su sociabilidad y un sentimiento de competencia que significa un libre ejercicio de la destreza y de la inteligencia en el cumplimiento de tareas importantes sin la interferencia de sentimientos infantiles de inferioridad. Al participar en realizaciones que son producto de la realidad, la práctica y la lógica, obtienen un sentimiento típico de participación en el mundo

### 1.3 Desarrollo Psicomotor

La naturaleza de este Proyecto exige habilidades motrices que se relacionan con la adecuada interacción entre los niños y el computador. El desarrollo psicomotor se define como la progresiva adquisición de habilidades biológicas, psicológicas y sociales en el niño, definida como la manifestación externa de la maduración del Sistema Nervioso Central (SNC). Este último proceso tiene un orden preestablecido, otorgándole al desarrollo psicomotor una secuencia clara, predecible, progresiva e irreversible. También se ha definido como un término en el que se jerarquiza el concepto de la relación indisoluble de todas las funciones del SNC. Es entonces, un proceso de continuo cambio, en el que el niño comienza a dominar niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, relaciones con los demás, con los objetos y el medio ambiente.

En los niños, todos estos cambios comprenden, por una parte, el progreso en la capacidad de reconocer estímulos del ambiente y, por otra, el desarrollo de la capacidad de moverse en este medio ambiente a través del perfeccionamiento de las vías y los órganos motores. Ambos avances permiten ampliar la capacidad de resolución de los centros de

integración, aumentando el repertorio de respuestas adaptativas.

Así, el DPM, es un proceso multidimensional que incluye cambios en el plano físico o motor, en el plano intelectual, en el emocional, social y sensorial. Cada niño posee su propia secuencia de desarrollo que está en directa relación con su maduración, por lo cual puede variar en características y calidad entre un niño u otro.

#### 1.3.1 Desarrollo Psicomotor Escolar

Para el momento en que niños y niñas den comienzo a su etapa escolar, es posible distinguir esta etapa a partir de las modificaciones expresadas en el plano físico: crecimiento significativo y continuo de la estatura, cambios metabólicos y en las dimensiones corporales, lo que permite un aumento de la fuerza, desarrollo de habilidades motoras y mayor control de su cuerpo. Aparece el pensamiento lógico, en lo social se desarrollan relaciones amplias con los pares, principalmente con el mismo sexo, existiendo mayor motivación social, mayor disposición con otros, lo cual repercutirá en la realización de juegos colectivos reglados.

Durante toda su educación, estas habilidades irán en creciente desarrollo, lo que se traduce que al alcanzar el segundo nivel básico de educación los niños ya presentan destrezas motrices más que suficientes para la manipulación e interacción con el computador y la interfaz gráfica de un material multimedia.

A modo de conclusión de este capítulo, es pertinente mencionar la caracterización de los niños NB2, según el texto del Ministerio de Educación "Plan y programas de estudio para el tercer y cuarto año de enseñanza básica (NB2)"<sup>2</sup>. Ésta se describe a continuación:

<sup>2</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN. "Plan y programas de estudio para el tercer y cuarto año de enseñanza básica". Santiago, 1997. p. 18

## 2. Caracterización de los niños y niñas de NB2

- Los niños de NB2 comparten algunas características tales como:
- Son más “realistas” que los niños NB1
- Se interesan por analizar y comprender el porqué de las cosas
- Tienen una gran capacidad de observación y ven las partes en relación al todo, pero pueden perderse en los detalles, por ejemplo subrayando con múltiples colores sus cuadernos.
- Son capaces de diferenciar el propio punto de vista del de los demás, lo cual les permite comprender empáticamente experiencias o situaciones vividas por otros, sean contemporáneas o de otras épocas. En esta misma línea es importante señalar que son capaces de identificar el punto de vista de sus padres con mayor claridad y, que pueden diferenciar lo que piensan de lo que efectivamente hacen o muestran.
- Han desarrollado una idea de justicia que los lleva a estar muy pendientes de lo ofrecido y de lo que en realidad se les dio, lo que los hace muy estrictos para juzgarse y juzgar a los demás. No diferencian el acto, de la persona que lo realiza; si alguien realiza un acto de injusticia es considerado como una persona injusta.
- Se muestran respetuosos de las normas, las que les otorgan seguridad y estabilidad, y saben que la “obediencia” les permite evitar los castigos.
- Se muestran críticos ante la autoridad, pues debido al concepto de justicia que han desarrollado, esperan de ella perfección.
- Son capaces de negociar acuerdos. Presentan una mayor estabilidad y dominio emocional que el NB1; son capaces de esconder sentimientos ya que pueden controlar su emotividad: no les gusta recibir demostraciones públicas de cariño de sus padres y pueden posponer el llanto para cuando

estén solos.

- Comienzan a ser más selectivos en lo que dicen y a quien se lo dicen así como para entregar y recibir afecto.
  - Para los juegos prefieren parejas del mismo sexo con quienes establecen alianzas para realizar acciones concretas y puntuales; finalizada la acción el grupo se disgrega.
- Comienzan a diferenciar intereses. Pueden ser muy creativos y productivos en relación a aquello que les gusta. Se interesan por historias de niños y niñas como ellos. Están deseosos de nuevas experiencias. Les gusta cantar y bailar.
- Les interesa la cuantificación: del tiempo, espacio, distancia, velocidad, peso, dinero. Se interesan por el valor monetario de las cosas y estructuran el valor de ellas en función de su precio. Esta motivación por la contabilidad los puede llevar a coleccionar cosas.
- La mayor capacidad para diferenciar la realidad de la fantasía no impide que sean capaces de fantasear (sabiendo que lo están haciendo) y gozar con ello. Si pueden ponerse a sí mismos en el lugar de personajes históricos o ficticios, pueden aventurar explicaciones para acontecimientos presentes en un relato. Por lo mismo, pueden interesarse por la exploración (de mares, del espacio) y recrear imaginativamente las características de tales viajes. Son niños abiertos al pasado y al futuro aún cuando todavía no pueden establecer inferencias causales a este nivel. Estos niños sienten que la Tierra es su mundo y esto los mueve a querer comprender todo lo que ocurre en ella.



### III. ANALISIS de REFERENTES

## ANÁLISIS DE REFERENTES

Un referente podría definirse como lo que da referencia de otra cosa. Para este Proyecto los referentes gráficos son las soluciones visuales ya existentes que están relacionadas en algún nivel con la temática u objetivos del mismo. Ellos representan un importante punto dentro de la investigación del diseñador gráfico y a la vez una gran fuente de inspiración. El análisis de referentes orienta y facilita la demarcación de los parámetros visuales que finalmente definirán el diseño de la gráfica. A continuación se presenta una selección de referentes que fueron escogidos de acuerdo a diferentes criterios. Ellos fueron la línea gráfica, la funcionalidad, la temática y la morfología.

## ANALISIS DE REFERENTES

Como referente nacional encontramos al sitio “Chile para Niños”, que es un portal de la DIBAM dirigido a niños y niñas que a través de su personaje Memoriosa difunde información sobre el Patrimonio Chileno. Dentro de sus secciones podemos encontrar fotografías, juegos relacionados con las matemáticas y literatura, música, etc.

Este portal posee el único material multimedia educativo sobre oficios tradicionales existente en nuestro país, el cual fue realizado el año 2006. Se rescata a este sitio web por ser un excelente material de apoyo a la educación sobre nuestra cultura, patrimonio e identidad nacional y específicamente a su sección de Oficios Tradicionales.

[<http://www.memoriosa.cl>]



## ANALISIS DE REFERENTES

“Abrapalabra”, “Los Pequeños Exploradores”, “Aprende Música con Pipo” y “Hamsterland:La Maquina del Tiempo” son algunos de los clásicos dentro del mundo de los softwares educativos. Todos ellos desarrollados fuera de nuestro país, representan el material que actualmente utilizan los niños y niñas como apoyo al aprendizaje en los colegios chilenos.

Son un buen referente en cuanto a estructuración de contenidos y navegabilidad. Su línea gráfica, ya bastante antigua, resulta poco atractiva en comparación a la de material multimedial educativos más contemporáneo.



# ANALISIS DE REFERENTES



## ANALISIS DE REFERENTES



La elección del código gráfico se basa en el conocimiento detallado de las características y preferencias de los usuarios.

Esta información se utilizará como puente para hacer llegar a los niños y niñas mensajes que en su estructura y significado les resulten familiares y comprensibles. Entre las principales preferencias de los niños en la etapa de Educación Básica, se encuentran los Dibujos Animados.

A continuación se presentan las principales series animadas dirigidas a niños que podemos encontrar actualmente en la parrilla programática que contribuyeron a la elección del tratamiento gráfico y a la caracterización de los personajes.

Elas son "Las Chicas Super Poderosas", "El Laboratorio de Dexter", "Robotboy" (Niño Robot), "Los Padrinos Mágicos" y "Pinky Dinky Doo".

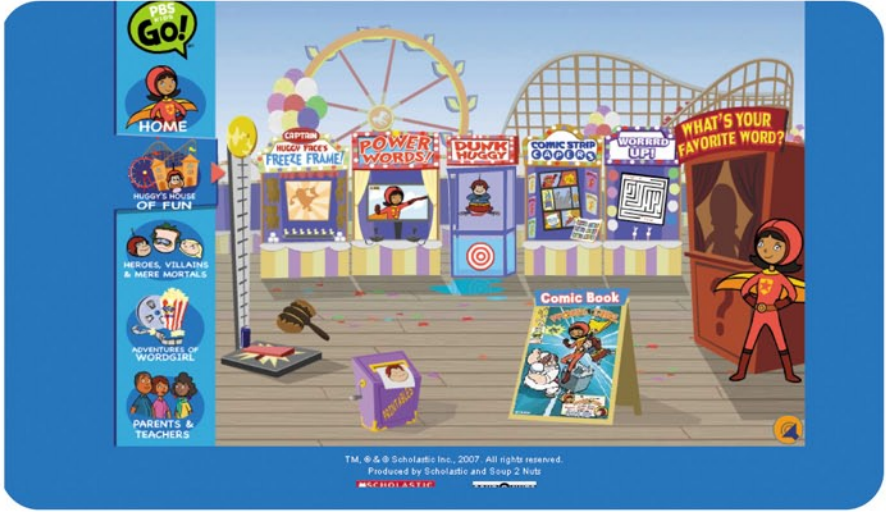


# ANALISIS DE REFERENTES

“The Adventures of Word Girl” (Las Aventuras de la Niña Palabra) es una serie animada de la cadena de entretenimiento PBS, específicamente de su sección infantil. PBS Kids proporciona recursos para promover el aprendizaje desde las escuelas y el hogar a niños desde 5 a 12 años.

El sitio web de “Word Girl” está diseñado para promover en niños y niñas el amor por el lenguaje y las palabras. Dentro de sus secciones encontramos diferentes juegos interactivos que propician el desarrollo del lenguaje y el enriquecimiento del vocabulario. Utiliza una estética atractiva para los niños y complementa su material educativo con sonidos y videos que hacen de su navegación una experiencia muy atractiva y motivante. Se rescata de este referente, aparte de su temática, su bien logrado diseño de interfaz, niveles de interactividad y explotación del recurso multimedia.

[<http://pbskids.org/wordgirl> ]



# ANALISIS DE REFERENTES

“Friends with you” es un colectivo fundado en Miami el año 2002 por los diseñadores Sam Borkson y Arturo Sandoval. Su visión es promover el mensaje de Magia, Suerte y Amistad a través de sus creaciones.

Estas características están muy bien representadas tanto en el diseño general de su sitio web como en los personajes que lo habitan. De este referente se destaca que con una estética basada en formas simples y colores alegres logran crear una atmósfera amigable y mágica, la cual resulta muy atractiva para el grupo objetivo de este proyecto. Este tipo de gráfica favorece la “limpieza” del código y de tal forma facilita la decodificación del mensaje y por lo mismo el aprendizaje.

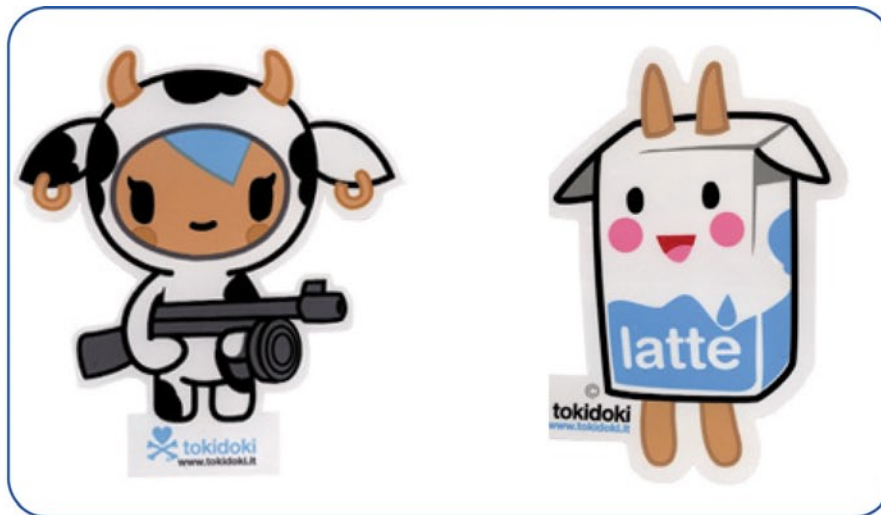
[<http://www.friendswithyou.com>]



## ANALISIS DE REFERENTES

“Tokidoki” es la marca comercial del diseñador italiano Simone Legno. Su mundo de fantasía está compuesto por terneros, flores, arcoiris, cajas de leche, cactus, diablitos y muchos otros personajes a los que este diseñador da vida y personalidad. El característico estilo de sus ilustraciones y su calidad de actual son las que fundamentan su elección como referente de este proyecto.

[<http://shop.tokidoki.it/>]



Bajo este mismo marco se seleccionó como referente a “Charuca” (ver página siguiente). Este estudio de diseño, ubicado en Barcelona se dedica principalmente al diseño de personajes, diseño de juguetes e ilustración infantil y de moda.

[<http://www.charuca.net>]

Es importante mencionar que ambos encarnan una muestra de una tendencia actual en el diseño de personajes e ilustración. Este punto es un factor muy significativo dentro de la investigación, ya que precisamente uno de los desafíos de este proyecto es lograr un diseño cuyos códigos sean propios de nuestra época y por lo mismo cercanos y reconocibles por el usuario.







#### IV. DEFINICION del PROYECTO

## 1. Descripción General del Proyecto

Una vez estudiado el marco teórico y gracias al análisis de referentes es posible establecer los lineamientos iniciales para la proyección de una solución efectiva de diseño. A continuación se especifica en definitiva en qué consistirá el Proyecto y sus principales características.

### 1.1 Resumen del Proyecto

Este Proyecto consiste en el diseño de un Material Multimedia Interactivo que apoye el aprendizaje y valoración de los Oficios Tradicionales de la Plaza de Armas de Santiago como transmisores del Patrimonio Cultural de nuestro país, para el Nivel NB2 de educación básica.

Su realización surge de la necesidad de crear un material educacional contemporáneo que favorezca el acercamiento de las generaciones más jóvenes a los conceptos de identidad nacional y patrimonio cultural. La función de este material será enseñar sobre Plaza de Armas y los Oficios Tradicionales que podemos encontrar en ella, los que en la actualidad son escasamente reconocidos y valorizados y que podríamos atrevernos a decir que se encuentran en vías de extinción.

Su finalidad es que pueda ser utilizado como material de apoyo de las clases y para esto se le pueden asignar diferentes usos. Puede utilizarse en la sala de clases si se cuenta con un computador así como también en el aula informática del establecimiento. También puede utilizarse durante la clase junto al profesor o cada alumno puede explorarlo en su casa como un refuerzo de las materias vistas en la escuela.

Contará con un completo instructivo en formato PDF denominado “Guía de Aprendizaje”, el cual se enfoca a los profesores y/o padres. Este contendrá información sobre el funcionamiento, sistema de navegación, pantallas, juegos, etc. y que además proporciona diversas recomendaciones pedagógicas para reforzar el aprendizaje por parte del grupo objetivo.

Este material favorece el libre descubrimiento de sus contenidos a través de una navegación no lineal que además proporciona una instancia de entretenimiento y diversión por la incorporación de juegos reforzadores del aprendizaje, animaciones, videos y efectos de sonido. Se recomienda el uso de este recurso de manera individual o en parejas de niños, para propiciar una navegación intuitiva y libre según los intereses del usuario. Esta recomendación queda sujeta a los recursos del establecimiento educacional según la cantidad de computadores con que éste cuente.

### 1.2 Objetivos Projectuales

#### 1.2.1 Objetivo General

Diseñar un material multimedia interactivo para niños de nivel NB2 que motive el aprendizaje y valoración de los Oficios Tradicionales de Plaza de Armas de forma entretenida.

#### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar una identidad visual que represente y diferencie al material multimedia, pregnante y atractiva para el grupo objetivo.
- Diseñar un sistema visual coherente, cuya línea gráfica, contenidos y utilización de recursos de comunicación motiven y favorezcan el aprendizaje según los objetivos planteados.
- Realizar un instructivo que proporcione a educadores y padres información sobre el funcionamiento del material y que guíe su utilización como apoyo del aprendizaje.
- Definir las acciones de gestión para la implementación real del proyecto.

### 1.3 El Grupo Objetivo

Se orienta a los alumnos chilenos del 2º nivel de Enseñanza Básica (NB2), los que tienen un promedio de entre 9 y 10 años y que estudian en la ciudad de Santiago de Chile.

En esta edad los niños son curiosos y ya han aprendido a leer y escribir, les gusta ver dibujos animados y les atraen los videojuegos y la Internet, siendo capaces de entender y manejar sus códigos. Los niños de hoy tienen gran facilidad para relacionarse con la tecnología, son los nativos digitales y conocen el lenguaje hipertexto e interactúan con él diariamente.

Poseen una gran capacidad de observación y ven las partes en relación al todo. Son capaces de diferenciar el propio punto de vista del de los demás, lo que les permite comprender empáticamente experiencias o situaciones vividas por otros. En el caso de los juegos prefieren parejas del mismo sexo con quienes establecen alianzas para realizar acciones concretas y puntuales; finalizada la acción el grupo se disgrega. Pueden ser muy creativos y productivos en relación a aquello que les gusta. Se interesan por historias de niños y niñas como ellos y están deseosos de nuevas experiencias. Les gusta cantar y bailar. Su mayor capacidad para diferenciar la realidad de la fantasía no impide que sean capaces de fantasear (sabiendo que lo están haciendo) y gozar con ello. Son niños abiertos al pasado y al futuro aún cuando todavía no pueden establecer inferencias causales a este nivel. Para estos niños la Tierra es su mundo y esto los mueve a querer comprender todo lo que ocurre en ella.

Estas características justifican que el aprendizaje sea fomentado en las escuelas a través de material educativo inserto en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como un recurso pedagógico y actual que los niños relacionan con sus rutinas de entretenimiento.

### 2. Especificaciones del Proyecto

#### 2.1 Definición de los Contenidos Educativos

De acuerdo a la reforma que rige el sistema educacional del país para el nivel NB2, se determinaron los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios que se ven involucrados en el Material Multimedia Interactivo y que a través de su utilización serán ejercitados. Ellos se describen a continuación según el Sector de Aprendizaje.

##### 2.1.1. Lenguaje y Comunicación

###### 1. Objetivos Fundamentales

Lectura: leer en forma independiente con propósitos claros y definidos, diversos tipos de textos literarios y no literarios, de mediana extensión y dificultad, reconociéndolos a partir de su finalidad, estructura y contenidos.

###### 2. Contenidos Mínimos Obligatorios

Lectura comprensiva:

- Comprensión literal e inferencial de textos no literarios, de mediana extensión y dificultad, tales como: noticias, cartas, recetas de cocina, textos informativos, instrucciones y fichas.
- Construcción del significado antes y durante la lectura de los textos a partir de la activación de los conocimientos previos del lector sobre el contenido, la formulación de predicciones e hipótesis, la captación de las relaciones entre sus diferentes partes y su vinculación con el contexto externo.
- Comprensión del sentido de los textos no literarios, reconociendo la ordenación temática, las ideas principales y los detalles que las sustentan y el significado de abreviaturas, símbolos, siglas, gráficos, ilustraciones e íconos.

- Manejo de la lengua y conocimientos elementales sobre la misma:

Ampliación del vocabulario:

- Reconocimiento de palabras no familiares en textos literarios y no literarios a partir del contexto.
- Manejo de diccionarios para encontrar y seleccionar definiciones que correspondan a un determinado contexto.

### 2.1.2. Matemáticas

#### 1. Objetivos Fundamentales

Operaciones aritméticas: aplicar las operaciones de adición y sustracción a situaciones más complejas que en el nivel anterior, y extender los procedimientos de cálculo a números de más de tres cifras, consolidando estrategias de cálculo mental.

#### 2. Contenidos Mínimos Obligatorios

Usos de los números en situaciones diversas, tales como: comunicar resultados, responder preguntas, relatar experiencias.

### 2.1.3. Educación Artística

#### 1. Objetivos Fundamentales

Apreciar las diferentes manifestaciones del Arte.

#### 2. Contenidos Mínimos Obligatorios

- El lenguaje artístico: conocer y apreciar los lenguajes artísticos como medio de expresión humana. Artes Visuales, Música, Teatro y Danza.
- Apreciación plástica: observar y apreciar líneas, colores, formas, texturas, espacios y movimientos en el ambiente natural y en la expresión escultórica y pictórica.
- Expresión musical: comprensión de la expresión creativa por medio del canto, del cuerpo y de instrumentos de percusión y de viento.

Aprovechamiento de manifestaciones provenientes del patrimonio nacional, regional y local.

### 2.2 Metas del Aprendizaje

El grupo objetivo:

- Reconocerá a través de imágenes a la Plaza de Armas de Santiago.
- Aprenderá en detalle sobre los 5 Oficios Tradicionales aún vigentes en la Plaza de Armas, conociendo sus instrumentos de trabajo y tipo de actividad.
- Conocerá los Monumentos Históricos que se encuentran en la Plaza de Armas.
- Podrá identificar y valorar a los Oficios Tradicionales y Plaza de Armas como parte importante del Patrimonio Cultural chileno.
- Podrá expandir su vocabulario a partir del conocimiento de nuevas palabras y términos relacionados con el tema de los oficios tradicionales, el patrimonio y la cultura.
- Reforzará la lectura y la comprensión de ésta a través de los diversos textos que presenta el multimedia.
- Se relacionará con los elementos multimediales favoreciendo su entendimiento de ellos y facilitando sus futuras interacciones con material interactivo en formato digital.



### 2.3 Estrategia del Diseño Educacional

Se decidió utilizar como estrategia la creación de dos personajes “presentadores” que fueran guiando a los usuarios durante su interacción con ¡Plazapla! Ellos son “Pancho” y “Pepa”, una pareja de niños con los que el grupo objetivo se identifica y comparte su interés por conocer la Plaza de Armas de Santiago y los Oficios Tradicionales que en ella se practican. Este recurso se utilizará para resolver de forma más lúdica y amigable el tema de la presentación de la información y de las instrucciones.

Se decidió contar con un personaje de cada sexo porque como se definió en la caracterización del grupo objetivo, para jugar los niños NB2 prefieren parejas del mismo género con quien establecer alianzas.

Esta dupla aparecerá a lo largo de todo el multimedia, de forma conjunta o individual, a modo de compañía activa y enriqueciendo la experiencia de descubrimiento de los niños.

#### 2.3.1 Denominación del Material Multimedia

Se escogió para este material multimedia, el nombre “¡PLAZAPLA!, Oficios Tradicionales de Plaza de Armas”. El nombre de fantasía se compone de la unión de la palabra Plaza y la sigla PLA.

La elección de la palabra Plaza hace referencia al lugar donde físicamente se sitúa el multimedia, es decir, a la Plaza de Armas de la ciudad de Santiago, donde se encuentran agrupados los oficios tradicionales constituyentes de nuestra identidad nacional que se dan a conocer a los niños a través de este medio. En cuanto a la sigla PLA, se escogió bajo dos criterios. El primero por razones fonéticas, ya que al decir la palabra completa, “Plazapla” se crea un interesante juego de palabras parecido a un trabalenguas, que resulta atractivo y entretenido para los niños que serán los usuarios finales de este material.

El segundo fue por el significado que se le asigna a esta sigla; ella es una abreviación de la frase “Paseo Lúdico de Aprendizaje”, que resume la función del Material Multimedia, el cual mediante un paseo virtual por Plaza de Armas, dará a conocer a los niños los oficios de lustrabotas, fotógrafos de cajón, organilleros, chinchineros y pintores de Plaza de Armas.

Como texto secundario se escogió la frase Oficios Tradicionales de Plaza de Armas, ya que si bien el nombre de fantasía hace referencia a la temática del multimedia interactivo, es importante desde el primer contacto, dejar absolutamente claro su tópico y mensaje. Este texto es importante tanto para los docentes que lo utilizarán como herramienta de educación, como para los niños que finalmente jugarán y aprenderán con él.

### 2.4 Selección de Medios y Tecnología

Como respuesta a la búsqueda del mejor medio para implementar la solución del problema en términos de diseño y de acuerdo a la investigación se escogió el Multimedia Interactivo. Esto se basa tanto en las características del grupo objetivo, como en la temática del producto ya que para favorecer el aprendizaje y la motivación en los niños por su contenido resulta necesario presentarlo de forma interactiva y con la utilización de recursos como la animación, la imagen y el sonido.

En cuanto a la utilización de Softwares especializados se seleccionó para la animación y montaje a Macromedia Flash MX; para la ilustración, diseño de personajes y diseño de interfaz a Adobe Illustrator CS2 y para el retoque fotográfico a Adobe Photoshop CS2.

Se definió una resolución de pantalla mínima de 800 x 600 píxeles por ser un formato que aún se utiliza en un gran número de computadores. Para asegurar una óptima visualización en el caso de que los usuarios cuenten con un equipo configurado a mayor resolución, el archivo estará

programado como el comando “Full Screen” que lo adaptará al tamaño de la pantalla completa.

¡Plazapla! no requiere de instalación. Funciona como un autoejecutable (.exe en el caso de plataforma PC y .hqx en el caso de plataforma Mac), el cual se abrirá solo al momento de insertar el CD en el computador. Para acceder la “Guía de Aprendizaje”, la cual viene en formato PDF se necesita del programa Adobe Acrobat Reader. Dentro del CD se incluye el controlador para su instalación en la carpeta Recursos.

Con respecto a los requerimientos técnicos necesarios para utilizar este recurso educacional, el multimedia puede ser visto en cualquier computador que posea las siguientes características:

Sistema Operativo: Windows 98 ó superior

Procesador: Pentium IV, similar ó superior

Memoria RAM: 256 MB

Monitor: Configuración Mínima de 800 x 600

Tarjeta de Sonido: Habilitada



V. ETAPA  
de DISEÑO

### 1. Conceptualización

El desarrollo gráfico de este proyecto busca generar un sistema de códigos visuales que mediante la utilización de Recursos Multimediales en combinación con estrategias de aprendizaje como la Imagen Didáctica logre la incorporación de nuevos conocimientos y la creación de una actitud frente a ellos.

En base a la investigación y análisis de referentes surgen las directrices para esta tarea, la cual definimos que debe lograr un nivel de identificación por parte del usuario, motivarlo y relacionarse con lo que para él significa diversión. Estamos hablando de un material donde su atractivo visual y funcional debe basarse en los siguientes conceptos:

Entretenido: Divertido, de genio y humor festivo y alegre.

Lúdico: Perteneciente o relativo al juego

Dinámico: Relativo a la energía y la actividad

## 2. Diseño de la Identidad Visual

La creación de una imagen de marca para este proyecto debía responder a una estética que reforzara el atractivo fonético de la palabra ¡PLAZAPLA! y, que al mismo tiempo produjera un impacto visual potente y acorde a los conceptos que definen la gráfica de este proyecto.

Se escogieron dos diferentes familias tipográficas display; una para el nombre del juego y otra para la bajada de texto. Las tipografías display se destacan por su gran capacidad para transmitir ideas y su fuerte carga semántica. Ambas fueron seleccionadas por sus trazos regulares y de terminaciones marcadamente redondeadas.

### ¡Plazapla!

Para el nombre del Material Multimedia se utilizó la tipografía “Cherry Bold”. A ella se le modificó el tamaño y posición de los orificios interiores de las letras “A” y “P” con el objetivo de facilitar su lectura. También para caracterizarlas de acuerdo al estilo “SD” de los personajes y así, hacerlas mas “cabezonas”. Cada letra va contorneada en color negro, siguiendo la línea gráfica de la propuesta. La sigla PLA se ubicó de forma “desordenada” y con una direccionalidad levemente diagonal para enfatizar los conceptos Lúdico y Dinámico. Se aplicó un color diferente y muy saturado a cada caracter para connotar Alegría y Vida. Es bajo ese mismo fundamento que se utilizaron signos de exclamación.

### Oficios Tradicionales de Plaza de Armas

Para la bajada de texto, se utilizó la tipografía “Alba”. Esta tipografía también debió ser modificada por razones de legibilidad. Si bien sus curvas y su estructura basada en circunferencias fue uno de los motivos que llevó a su selección; algunas letras en particular poseían además un trazo curvo a modo de “cola” en el área de los descendentes que provocaba ruido visual y por lo mismo, dificultad en la lectura. Específicamente se simplificaron las letras A, H, K, M y N en su caja alta y su caja baja, eliminándoles dicha “cola”.

Tipografía Cherry Bold

¡PLAZAPLA!

Modificación para Logotipo

¡PLAZAPLA!

Tipografía Alba

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789

Modificación Tipografía Alba

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789

Logotipo Final

¡PLAZAPLA!  
 Oficios Tradicionales de Plaza de Armas

Para realizar esta edición se utilizó el software Macromedia Fontographer.

Ambas partes del logotipo se unifican ubicándolas sobre una forma que nace de la unión de la proyección de la sobra de la palabra “¡Plazapla!” con un rectángulo de puntas redondeadas sobre el cual se ubica la bajada de texto. Esta además de cohesionar los elementos de la identidad visual este elemento les da fuerza a través del contraste del azul marino con los colores saturados de la marca.

Dependiendo del uso que se le vaya a dar, el logotipo puede funcionar con ó sin la bajada de texto.

### 3. Diseño del las Piezas Gráficas

En esta sección se describirán y fundamentarán las decisiones tomadas con respecto a la elección de criterios para realizar la gráfica de ¡Plazapla! Ellos surgen de la investigación previa y de la conceptualización y su proceso de describe a continuación.

#### 3.1 Diseño del Software

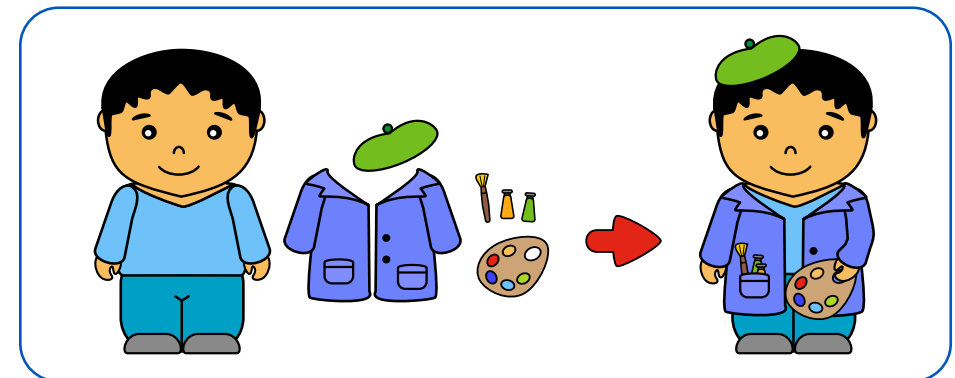
##### 3.1.1 Elementos Multimediales

###### Imagen

La imagen es el elemento principal de este proyecto. A través de ella y en su visualización conjunta con los demás elementos multimediales es que potenciará el aprendizaje del grupo objetivo. Para la representación de las imágenes se seleccionaron dos códigos: la ilustración vectorial y el de la fotografía.

### Ilustración de Personajes

Para lograr una correcta caracterización de los personajes que realizan los Oficios Tradicionales que se rescatan en este proyecto se comenzó por un registro fotográfico de ellos. Las fotografías fueron sacadas de Internet y tomadas especialmente para este proyecto el mismo día que se los entrevistó. A partir de ellas se definieron los rasgos más característicos de cada personaje como su vestimenta, sus elementos de trabajo, su edad promedio, etc.

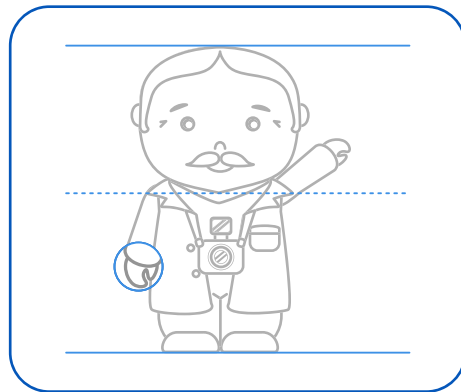


*Selección de elementos característicos del Pintor de Plaza de Armas*

A continuación en base a los referentes visuales y a los requerimientos establecidos por la Imagen Didáctica se procedió a definir el estilo de los personajes. El estilo que se tomó como la mejor solución fue el denominado “Super Deformed”.

*Super Deformed*, también conocido simplemente como “SD”, es el estilo de dibujo de lo que comúnmente se llaman “personajes cabezones”. Son caricaturas de cualquier tipo de personaje, generalmente de anime y su principal característica es la reducción de estatura y el aumento del tamaño de la cabeza, a veces incluso hasta el mismo tamaño que el propio cuerpo. Normalmente este tipo de dibujos suelen tener toques

de humor y hacer escenas graciosas, o también pueden ser “lindos” (en japonés llamados “kawaii”) lo que hacen que sean bastante graciosos. Suelen no tener dedos en las manos.



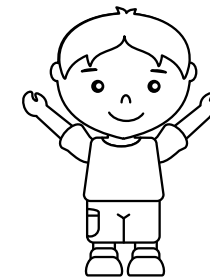
*Aplicación estilo SD” a ilustración de  
Fotógrafo de Cajón*

Una vez seleccionado el estilo predominante para el diseño de los personajes se procedió al bocetaje de los personajes, teniendo presente siempre la importancia de lograr imágenes configuradas en base a formas simples y al mayor nivel de abstracción posible dentro de lo que se permite en una caracterización de personajes. Todos ellos fueron contorneados por un trazo negro para destacarlos dentro de cada escenario del software para lograr una diferenciación mediante figura/fondo.

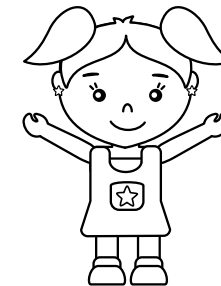
Ya habiendo logrado el diseño final de de Pancho, Pepa, el Organillero, el Chinchinero, el Lustrabotas, el Fotógrafo de Cajón y el Pintor de Plaza de Armas se procede a la aplicación del color. Se utilizaron colores planos, brillantes y saturados para dar alegría y vida a los personajes.

Para la ilustración de otros elementos presentes en la gráfica se llevo a cabo el mismo proceso recién descrito.

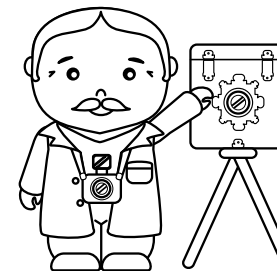
## Diseño Final de Personajes



*Pancho*



*Pepa*



*Fotógrafo de Cajón*



*Organillero*



*Chinchinero*



*Lustrabotas*



*Pintor*

### Fondos

Para los fondos de muchas de las secciones se utilizaron imágenes representativas de la Plaza de Armas, es decir, fotografías reales de ese lugar. Esto con el fin de lograr un reconocimiento de esta plaza por parte de los niños en el caso de que la conozcan, y en su defecto de un conocimiento inicial de cómo es en la realidad.

Se realizó un registro fotográfico desde diferentes perspectivas que abarcara todos los lugares más representativos, reconocibles y característicos de esta locación. Posteriormente estas imágenes fueron intervenidas en Adobe Photoshop para manejar su color, niveles de luz y sombra, contraste, etc. y además se las retocó específicamente para restarles la sobrepoblación de personajes presentes en ella. Esto debido a que resulta casi imposible conseguir tomas “limpias” solo del paisaje de la Plaza de Armas, ya que ella como centro social, cultural, político y económico está siempre llena de personas que transitan por su extensión. El objetivo fue lograr imágenes con la presencia de transeúntes, pero a un nivel leve, para que al minuto de sobreponer a los personajes y otros elementos no se produjera una imagen demasiado recargada y ruidosa visualmente.

Se deben tener en cuenta los formatos de exportación de las imágenes que serán montadas y animadas para trabajar con los pesos adecuados y tamaños correctos en pantalla, y así no crear conflicto de fluidez en el manejo de los contenidos por parte del usuario.

Todas estas características en la gráfica, además de ser elegidos por razones estéticas y del código gráfico que se desea utilizar, están relacionadas con la didáctica de la imagen, donde se busca representar de la forma más simple y universal los objetos, para así ahorrar procesos cognitivos y de olvido al cerebro, para que éste capture en un 100% las formas que ve y puedan ser retenidas más fidedignamente. Es por esto que se opta por contornos más valorizados para generar mejores

contrastes de figura y fondo, lo que ayuda en la distinción de las formas por parte del cerebro, generando una mejor diferenciación y retención de estas.



Fotografía Original



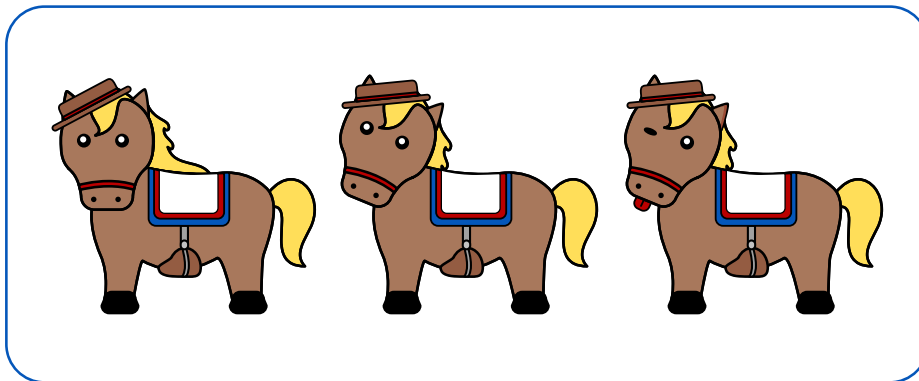
Fotografía retocada y aplicada como fondo de escenario del multimedia.



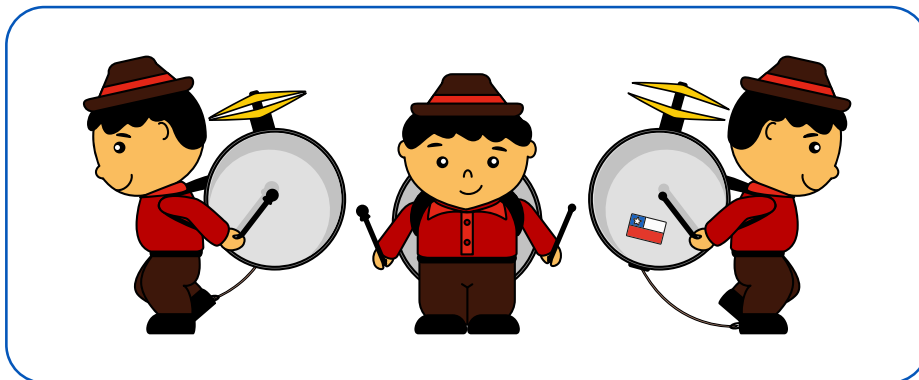
## Animación

Las animaciones son utilizadas para aumentar el grado de interactividad y dinamismo. A través de ellas se muestra de forma clara y directa a cada personaje ejerciendo su oficio. También está presente en otros elementos de cada de escenario, que al pulsarlos cobran vida y realizan algún gesto gracioso o entregan alguna información extra.

Las animaciones fueron realizadas en Macromedia Flash, usando la técnica de interpolación de movimiento, interpolación de forma ó stop motion.



Cuadros de movimiento del "caballito" del Fótografo



Cuadros de movimiento del baile del Chinchinero

## Sonido

La aplicación del sonido se trabajó para cumplir con diferentes objetivos. En primer lugar se utilizó a modo de "efecto de sonido", recurso que al igual que la animación también se empleó con el fin de incrementar los niveles de interactividad y por lo mismo de motivación y sorpresa por parte de los niños al manejar el multimedia. Ellos fueron aplicados a botones y elementos animados del multimedia.

La relación imagen-sonido en el caso de los botones facilita el reconocimiento de su función y promueve una respuesta por conocimiento previo, es decir, cada vez que el niño se pose sobre el botón con la X y escuche su sonido (a todos los botones con X se les aplicará el mismo efecto de sonido) sabrá que si lo aprieta saldrá de la sección donde se encuentra. En el caso de los elementos animados, el sonido servirá para complementar la información visual de la imagen que se observa. Por ejemplo en el caso del "caballito" del fotógrafo de cajón, al pasar el mouse sobre él no solamente sacará la lengua y guiñará el ojo, sino que también se escuchará un relincho que realizará una conexión más rápida con la Base de Datos de la mente del usuario y así llegará en el tiempo mínimo a la "Ficha Caballo".

En segundo lugar se incorporaron otros efectos de sonido como reforzadores de las respuestas acertadas o en su defecto un incentivo de su búsqueda. Cada vez que el usuario proporcione una respuesta correcta se le felicitará a través del sonido de aplausos y en el caso de estar teniendo dificultad para elegir la respuesta esperada, a través de la audición de palabras de aliento se le animará a continuar intentándolo.

Por otro parte se utilizó también el sonido para complementar las instrucciones y el rol de "guías" de Pancho y Pepa por ¡Plazapla! A través de voces personalizadas a cada uno se le atribuye una personalidad específica, la que contribuye a la identificación por parte del grupo objetivo. Este recurso es un refuerzo de las instrucciones e invitaciones

que estos personajes hacen a los niños usuarios del software que también aparecerán como texto escrito.

Finalmente se incorporó música en las secciones de los personajes cuyo oficio por definición necesitaba de este recurso, es decir, organilleros y chinchineros. A través de una muestra real de la música que sale del organillo y del sonido que realiza el chinchinero al ejecutar su particular espectáculo es posible una mejor caracterización y enseñanza de dichas actividades tradicionales. También se incorporó música en la animación inicial, introductoria al material.

Los efectos de sonidos fueron obtenidos de sitios web especializados en la difusión de recursos para programadores; las grabaciones de las voces de los personajes se realizaron de forma “casera” mediante la utilización de un micrófono conectado directamente al computador; y la música se obtuvo de un CD recopilatorio de música de organilleros comprado directamente a Miguel Sepúlveda, chinchinero y organillero de profesión.

Para la optimización de este elemento multimedial, se utilizó un software especializado para editar los sonidos según las necesidades específicas para su aplicación.

### Textos y Tipografías

Dentro del Multimedia encontramos cuatro diferentes tipos de texto, los que se describen a continuación.

*Títulos:* El material cuenta con diferentes secciones y escenarios a través de los cuales el niño o niña podrá navegar libremente. Es por lo mismo que cada una de estas unidades debe contar con un título que informe del nombre de dicha sección. Para los títulos se utilizó la tipografía “Alba”, tanto para mantener una conexión con la identidad visual del proyecto, como por las características en cuanto a forma y connotación de esta

fuente. (ver Diseño de la Identidad Visual p. 77).

*Textos Informativos:* Además de información auditiva y visual se cuenta con textos de mediana longitud que proporcionarán al estudiante información clave sobre los diferentes Oficios Tradicionales y sobre la Plaza de Armas. Para ellos se utilizó la tipografía “Helvética Rounded”, puesto que es una fuente que cumple con mantener la línea gráfica del sistema – trazos limpios, líneas curvas y bordes redondeados- y que además siendo llamativa cuenta con un excelente grado de legibilidad.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789**

*Tipografía Helvética Rounded LT Bold*

*Textos de Instrucciones:* Como ya se mencionó las instrucciones de navegación o para los juegos serán entregadas por los personajes guías o bien por los personajes que realizan los oficios tradicionales. Éstas además de entregarse como sonido aparecerán escritas en la pantalla. Aparecerán dentro de “baloons” (globos de texto del lenguaje comic), los cuales son fácilmente reconocidos y comprendidos por los niños.

Se seleccionó para estos texto la tipografía “Howie’s Funhouse” por su coherencia formal con la línea gráfica del sistema visual y por su similitud con la Helvética Rounded, pero con un peso visual menor.

*Textos de los Botones Activos:* Ciertos botones al ser activado poseen una palabra que define su función. Para ellos al igual que para las instrucciones se utilizó la fuente “Howie’s Funhouse”.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

*Tipografía Howie’s Funhouse*

Fue importante al minuto de seleccionar las tipografías para los diferentes textos no solamente sus características formales y connotativas, sino también que éstas estuvieran diseñadas para poder ser aplicadas al español, específicamente nos referimos a que contaran con la letra “Ñ”, acentos, signos de puntuación, exclamación, etc.

El uso de diferentes tipografías para los diferentes textos proporciona una jerarquía de los contenidos que facilitará la asimilación y entendimiento de ellos por parte del grupo objetivo.

### Video

La utilización de este elemento surge de la necesidad de dar a conocer de la forma más literal posible el oficio tradicional del Chinchinero. Este personaje es único en su estilo por lo que si bien una animación puede graficar su espectáculo, nunca llegaría al nivel de fidelidad y de emotividad que se precisa para realmente poder apreciar este arte callejero.

Además de igual forma que las fotografías, será un medio para reconocer a la Plaza de Armas. También podemos mencionar que el Video es un atractivo elemento de multimedia para los niños.

### 3.1.2 Interfaz Gráfica

La interfaz debe ser lo más simple posible y que no complique la navegación al usuario, por lo mientras más intuitiva ésta sea, mucho mejor para la exploración del programa. Para su diseño, al igual que todas las piezas que componen este sistema, se utilizó una línea gráfica coherente con los puntos ya definidos y dando especial énfasis en su funcionalidad de acuerdo a los parámetros definidos en la investigación sobre Imagen Didáctica y Técnicas de Comunicación Visual.

La interfaz gráfica de ¡Plazapla! se puede dividir en dos partes. Una de ellas podría definirse como la interfaz Fija, la cual está siempre presente y visible a lo largo de toda la navegación de Material Multimedia. Ella contiene los vínculos hacia la pantalla de cada oficio tradicional, el mapa, el diccionario, el menú inicial y el botón de salida.

La segunda podríamos definirla como la interfaz Específica, ya que solo se puede tener contacto con ella estando dentro de alguna sección en particular. Ambas partes de la interfaz poseen la misma línea gráfica que se puede que se aplicó a los personajes: contornos negros y colores planos, brillantes y saturados.

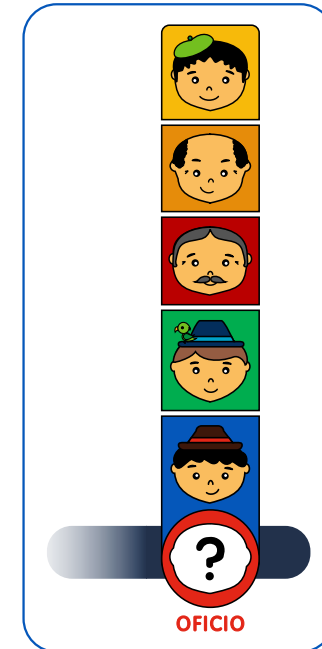
Además de los textos, el marco de cada sección del software es de un color específico que ha sido seleccionado para ser relacionado con algún tema en particular. Por ejemplo si el botón que permite acceder al Pintor es de color amarillo, cuando se acceda a esa sección el marco también cambiará al color amarillo y si se quiere ir al juego relacionado con este personaje el color predominante en su interfaz seguirá siendo el amarillo.

## Diseño de Botones

El diseño de los botones se realizó en el nivel simbólico, a través de la iconización de ciertos conceptos y de la selección de iconos ya existentes y absolutamente reconocibles por los usuarios, puesto que forman parte de la interfaz de los sistemas operativos de sus computadores, sitios web ó juegos con que normalmente se relacionan.

En los botones principales se aplicó la combinación de los colores patrios, blanco, azul y rojo, pero solo logrando verse la combinación completa a través de la transición completa de sus estados (reposo y roll over). Esto para de forma muy sutil aludir a parámetros básico de reconocidos como parte de nuestra identidad nacional.

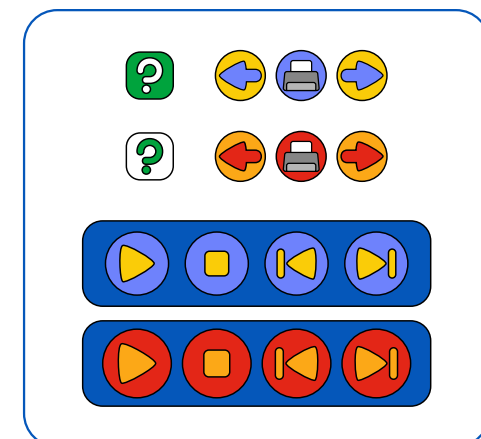
Se puede observar en los ejemplos a continuación que para hacer más clara la funcionalidad de estos elementos ellos cambian de tamaño y/o forma al pasar el mouse sobre su zona sensible, además de la aplicación de efectos de sonido ya explicada.



Despliegue botón "Oficio"



Botonera "Fija"



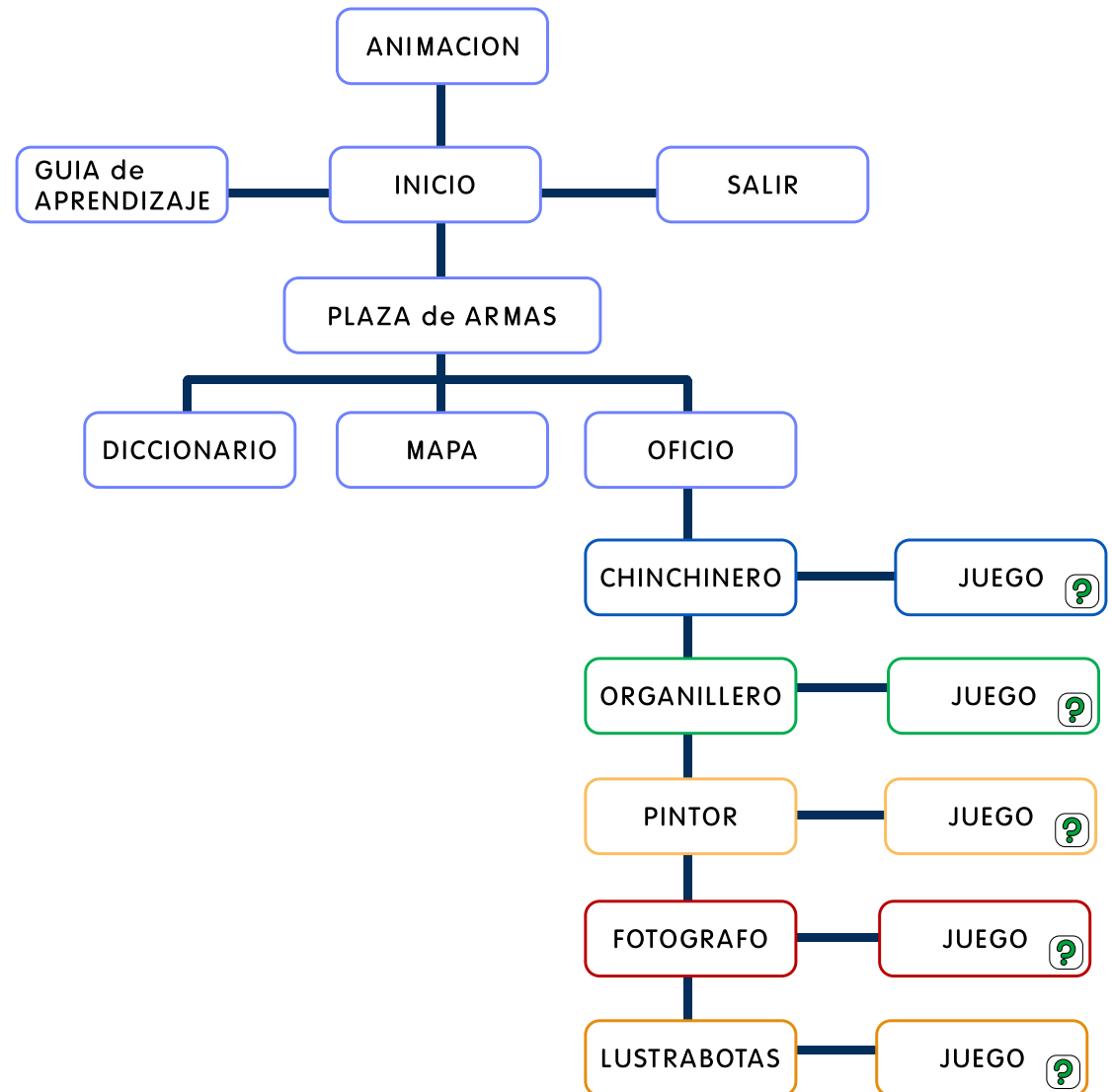
Ejemplo de botones "Específicos"

### 3.1.3 Mapa de Navegación

Como ya se mencionó, la navegación a través del software es de carácter simple y no lineal. En el esquema de la derecha se puede observar su estructura básica, aunque cabe mencionar que si se hubieran puesto las líneas conectoras entre cada sección su representación sería bastante compleja.

A excepción de la animación de la Animación y el Inicio, todo el resto de las secciones cuenta con lo que denominé anteriormente como “Botonera Fija”, por lo que a través de ella es posible llegar a cualquier escenario del multimedia que se desee. Esto es para todos los casos a excepción de los juegos reforzadores del aprendizaje, ya que ellos deben “tener qué reforzar”, por lo que el acceso a ellos es siempre a través de la pantalla de alguno de los Oficios Tradicional. De esta forma se asegura que el niño haya obtenido información en una etapa previa al escenario donde se supone que la ejercitará.

El ícono de pregunta que se observa en cada sección de juego es un pop-up donde se entregará una breve información extra a modo de “sabías que”.



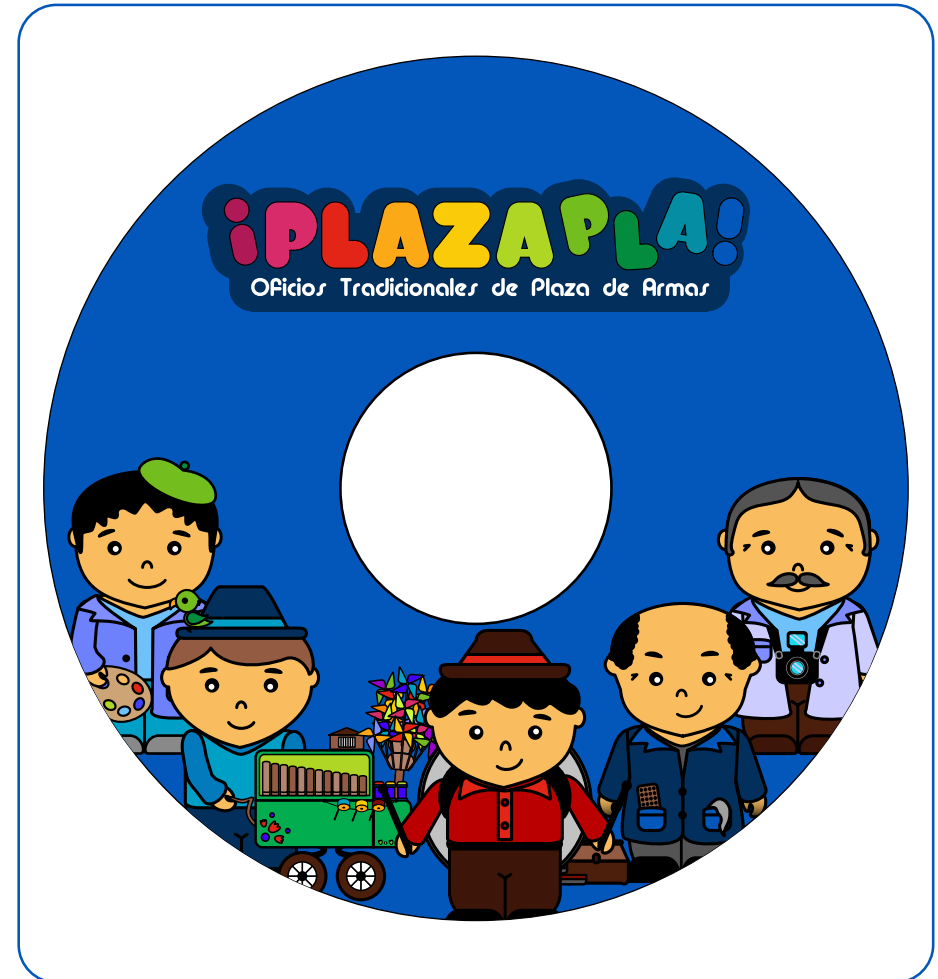
### 3.2 CD y Envase

El software es la pieza principal de diseño de este proyecto, pero además es importante tener en consideración el diseño de la gráfica del CD y del envase del mismo para entregar un producto completo y visualmente coherente.

Será distribuido a los establecimientos educacionales en Discos Compactos (CD). La preservación de su contenido requiere de cuidados especiales como no exponerlos directamente a la luz, al calor, al polvo y a la humedad. Además se recomienda mantener a cada CD en cajas individuales y tomarlos sólo de los bordes para no dañar la superficie grabable. La utilización de un envase se vuelve necesaria a modo de contenedor y preservador de la integridad de este material para su almacenamiento y traslado.

Como envase se seleccionó una caja acrílica, la clásica caja acrílica que se utiliza para este fin a modo genérico en Chile y todo el mundo.

Tanto el diseño de la gráfica para el CD como para se desarrollaron de acuerdo a la línea gráfica del multimedia y en función de los mismos conceptos.



*Gráfica Interna CD*

## 3.3 Guía de Aprendizaje

La interfaz de ¡Plazapla! está diseñada para facilitar la navegación del niño a través del material multimedia, otorgándole un grado de interactividad absoluto donde él podrá tomar las decisiones de para donde ir y que actividad realizar según su interés o a modo de sorpresa. De todas formas es importante que el docente conozca las características del software y su funcionamiento para poder guiar a sus alumnos en caso de que ellos tuvieran alguna duda o dificultad para hacerlo.

Pero la principal finalidad de la Guía de Aprendizaje no es esa, sino informar al profesor y/o al padre del estudiante (en el caso de que el material sea facilitado por el establecimiento educacional para utilizarlo en el hogar) de los objetivos de aprendizaje que persigue el material, de su mapa de navegación, funcionamiento, pantallas, juegos, etc. y de las actividades que se sugiere realizar para reforzar el aprendizaje. Sólo mediante este conocimiento el docente podrá conocer a cabalidad las potencialidades de este software y podrá planificar de mejor manera su inserción dentro de las áreas del conocimiento del currículo del nivel NB2 y planear futuras actividades que refuercen y evalúen el aprendizaje conseguido por los alumnos luego de su interacción con esta herramienta pedagógica.

Este material se presenta en forma digital, en formato PDF. Se puede acceder a él a través de la pantalla principal inicial del multimedia o a través de la carpeta de Recursos que vendrá incluida dentro del software. Este formato posibilita tanto la visualización en pantalla como la impresión del documento para su lectura y análisis.

Este manual, al igual que todas las piezas antes descritas, mantiene una línea gráfica coherente con la del sistema completo. Fue diseñado en Adobe Indesign para luego ser exportado como PDF.

Guía de Aprendizaje

¡PLAZAPLA!

**Seccion: Mapa de Plaza de Armas**  
**El objetivo de esta seccion es dar a conocer los Edificios de Monumentos Historicos que rodean a la plaza. Ademas entregar una idea generica sobre su ubicacion a traves de la utilizacion de un plano de calles.**

1. Correos de Chile
2. Museo Historico Nacional
3. I. Municipalidad de Santiago
4. Portal Bulnes
5. Portal Fernandez Concha
6. Catedral de Santiago



Ejemplo pantalla explicativa de la seccion MAPA



## VI. GESTION y RECURSOS



### 1. Viabilidad y Fuentes de Financiamiento

El material multimedia ¡Plazapla! tiene como objetivo llegar a la mayor cantidad posible de niños y niñas chilenos que se encuentren cursando el 3º o 4º año del Nivel Básico de Educación en la ciudad de Santiago para así como ya se ha planteado con anterioridad, lograr traspasar a los individuos más jóvenes de nuestra sociedad el conocimiento y la capacidad para ver, valorar y reconocer aquellas cosas que nos unen como chilenos.

Se busca que este material educativo esté disponible en todo establecimiento educacional, municipal o privado, que imparta la educación básica y que cuente con los recursos tecnológicos para su implementación.

Si bien, este juego ha sido diseñado, idealmente para aplicarse dentro del contexto escolar, su carácter interactivo ofrece la posibilidad a los niños de entretenerse y aprender de él sin la necesidad imperiosa de contar con un docente que los vaya guiando a través de dicho proceso. El material por sí solo, entrega todas las directrices e instrucciones para su manejo y comprensión.

Según el MINEDUC en la Región Metropolitana existen 1755 establecimientos que imparten la Educación Básica. De ellos 589 son municipales, 911 son particulares subvencionados y 255 particulares no subvencionados.

#### 1.1 Contexto Actual

Antes de definir las posibles fuentes de financiamiento y apoyo para este proyecto, se realizó un análisis del contexto actual de Chile en relación a los aspectos de patrimonio y cultura, y al nivel de reconocimiento de proyectos de comunicación visual enfocados a estos temas.

¡Plazapla! representa una propuesta única e innovadora. En una primera aproximación de ella a diferentes personas ha tenido una buena acogida, siendo catalogada como un proyecto interesante, necesario y gráficamente muy atractivo. En el caso de profesionales de la educación, se contó con la opinión de la Sra. Miryam Lemus, profesora de 4º básico del Colegio Municipal “Presidente Eduardo Frei Montalva” de Ñuñoa, asesora y colaboradora primordial para la realización de este proyecto. Para ella el desarrollo de este material significa un importante aporte a la educación tanto del punto de vista de la integración de herramientas digitales a la sala de clases como a la educación de la chilenedad.

Miguel Sepúlveda, organillero y chinchinero de profesión, también destacó el valor de esta iniciativa, ya que en representación de su sindicato afirma que es muy poco el reconocimiento y valor que la sociedad actual da a las tradiciones y oficios populares.

En el campo del diseño gráfico, podemos mencionar una tendencia y preocupación actual por esta temática. Son muchos los proyectos de título realizados durante los últimos años en nuestra propia Escuela, la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile que han tomado el tema de la identidad y del rescate de la cultura y el patrimonio como enfoque principal, aplicándolos al lenguaje digital e insertándolos dentro del contexto de las TICs. Podemos destacar dentro de ellos a “Emotimonos” de Paulina Hernández, “Tiki Tiki” de Claudia Orrego y “Santiago Republicano. cl” de Ricardo Castro.

Desde una perspectiva más general podemos decir que actualmente por la cercanía del Bicentenario, la preocupación por los aspectos culturales y por el incentivo al desarrollo de proyectos de toda índole, ligados a preservación, difusión y rescate de nuestra cultura y patrimonio ha ido en constante aumento. Esto se puede ver reflejado en la creación de diferentes fondos concursables estatales enfocados a motivar esta labor.

### 1.2 Posibles Fuentes de Financiamiento y Apoyo

Como principal fuente de financiamiento y apoyo se propone al Departamento de Educación y Tecnologías Enlaces, dependiente del Ministerio de Educación.

ENLACES es el inicio de una política nacional para introducir tecnologías de la información y la comunicación en Chile. Su foco ha sido propiciar el acceso equitativo a las nuevas tecnologías, a través de la integración de redes y computadores en los establecimientos educacionales del país. Junto con ello, Enlaces apostó por la preparación del recurso humano como un factor clave en este proceso de incorporación de tecnología, para lo que continúa capacitando masivamente al profesorado.

Junto con proveer de infraestructura computacional a los establecimientos, la Red Enlaces ha diseñado estrategias que permitan a las escuelas y liceos disponer de recursos y contenidos digitales de calidad, destinados a apoyar la implementación del currículum chileno. Para esto coordina el conjunto de acciones y estrategias destinadas a aumentar la dotación de recursos digitales (software educativo, software de productividad y recursos en Internet) para el uso de profesores y alumnos; y a promover, a través de materiales de difusión y apoyo, el uso de estos recursos digitales en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los CD de Recursos Educativos son entregados cada año a los establecimientos educacionales integrados a Enlaces y contienen una selección de productos digitales que la Red Enlaces ha recopilado, evaluado y envasado con el objeto de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para establecer las acciones de gestión para la implementación real del proyecto en esta institución, nos referiremos a la metodología que utiliza para acoger este tipo de iniciativas.

Enlaces contrata servicios o adquiere bienes a través de licitaciones públicas, las que se realizan a través del portal [www.chilecompra.cl](http://www.chilecompra.cl). El proceso de adquisición se inicia mediante un llamado en dicho portal que se compone de las Bases Técnicas y Administrativas. Los interesados presentan propuestas a través del mismo portal, las que se evalúan en sus aspectos técnicos y económicos según lo establecen las bases. El proceso culmina con una adjudicación que es también pública.

En el caso de los recursos educativos que proponen las empresas éstos son evaluados por el área de Recursos de Enlaces y deben estar contextualizados como unidades integradas que entregan soluciones tecnológicas a los usuarios y que dan sentido al recurso dentro del contexto escolar.

El objetivo de los recursos educativos digitales es que debe facilitar y apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación, deben propender al aprendizaje de procedimientos, aptitudes y/o conceptos del currículum chileno. Considerando que las TIC por si solas no son garantía de aprendizaje, es necesario insertarlas en un marco pedagógico bien estructurado y coherente. Todo recurso pedagógico debe priorizar el informar, comunicar y formar.

Respecto al contenido del recurso educativo digital, éste debe estar inserto dentro de los objetivos generales del currículum y definido claramente el para qué de su uso. Usar metáforas familiares para expresar el contenido de la información y el diseño de la interfaz. El material debe organizar hipertextualmente toda la información para que el alumno pueda “navegar” a través del mismo sin un orden preestablecido y de este modo permitir una mayor flexibilidad pedagógica.

En relación con la metodología o estrategias didácticas, el recurso educativo digital se considera una estrategia de enseñanza aprendizaje y, por tanto ha de adecuarse al alumno, al profesor, a los objetivos y a los

contenidos. Para el manejo óptimo del recurso se requiere de estrategias de navegación las cuales se adquieren con la práctica. Otra variable esta dada por las actividades que el recurso proporciona que sirven como reforzadores del aprendizaje.

La mayoría de los recursos digitales utilizados por los establecimientos son realizados por expertos de Universidades o bien instituciones que trabajan en conjunto con Enlaces cumpliendo todas las características anteriormente expuestas.

Por lo tanto, para lograr la implementación de ¡Plazapla! en los establecimientos que imparten la Educación Básica y que son parte de la Red Enlaces será necesario en una primera etapa inscribirse al Portal Chilecompra. Luego, ya que es poco probable que surja una licitación que se adapte específicamente al contenido de este material multimedia, se deberá presentar el proyecto a Enlaces para su evaluación por parte de su Área de Recursos. Finalmente, si es que se tiene una buena acogida, se pasará a la etapa formal de introducción de este software al listado de Recursos Digitales y a su posterior distribución a los recintos educacionales por parte del Departamento de Educación y Tecnologías.

Para este proyecto en particular nos referimos a los establecimientos de la Región Metropolitana clasificados como Municipales o Particulares Subvencionados y que son en total 1500. De acuerdo a este número se realizará la estimación del presupuesto.

El logro de la introducción de este material educativo a la Red Enlaces representaría una primera etapa de difusión que abarcaría al universo de la educación pública de la ciudad de Santiago. Además significaría una importante certificación de la calidad de este producto como recurso de enseñanza-aprendizaje, lo que daría el pie para el inicio de nuevas acciones de gestión para introducir el material al sector educacional privado y así lograr llegar al 100% del grupo objetivo propuesto.

En caso de no obtener una respuesta favorable por Enlaces, a continuación se detallan otros programas y fondos concursables mediante los cuales se podría obtener apoyo para la implementación de este proyecto.

*Programa “Haz tu Tesis en Cultura”:* Tiene como objetivo fundamental fomentar y difundir la investigación en diversas materias del ámbito cultural. Para ello el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes ha definido una serie de temáticas específicas en las cuales se requieren la elaboración de tesis cuyas investigaciones aporten a través del Consejo, al conocimiento y desarrollo de la cultura y de las artes, contribuyendo a la misión de conservar, incrementar, poner al alcance de las personas y promover su participación en el patrimonio cultural de la nación.

*Concurso Tesis Digitales:* Esta es una iniciativa de Universia Chile y Fundación País Digital. Pueden participar proyectos de todas las disciplinas que incorporan el uso o aplicación de las nuevas tecnologías TICs. Busca destacar las iniciativas innovadoras de los jóvenes universitarios. El objetivo es promover una cultura universitaria consciente, protagonista y en sintonía con los cambios que experimenta nuestra sociedad en mundo globalizado.

*Concurso Tesis Bicentenario:* Programa nacional que busca dar a conocer aquellos trabajos que aborden los grandes desafíos de país en las proximidades del Bicentenario, entendiendo con ello, la construcción de un país libre y democrático; diverso e integrado; socialmente equitativo; en crecimiento y armonía con el medio ambiente y que preserve su identidad en un mundo globalizado. Organizan: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Ministerio de Educación, CONICYT, DIBAM, INJUV, y Comisión Bicentenario.

## 2. Presupuesto

Item	Unidades	Valor Unitario	Valor Total
<b>1. Gastos Operativos</b>			
Costos de Diseño	1	\$ 6.238.080,00	\$ 6.238.080,00
Recursos Técnicos	1	\$ 31.904,00	\$ 31.904,00
<b>2. Impresión</b>			
Impresión y Duplicado CD	1.500	\$ 450,00	\$ 675.000
Impresión Carátula CD	1.500	\$ 250,00	\$ 375.000
<b>3. Envase</b>			
Caja Acrílica Gruesa	1.500	\$ 85,00	\$ 127.500,00
<b>4. Audio</b>			
CD Musical "Organilleros"	1	\$ 5.000,00	\$ 5.000,00
<b>5. Otros Gastos</b>			
Electricidad	1	\$ 50.000,00	\$ 50.000,00
Telefonía	1	\$ 30.000,00	\$ 30.000,00
Transporte	1	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00
Material Fungible	1	\$ 50.000,00	\$ 50.000,00
		<b>Total sin iva</b>	<b>\$ 7.602.484,00</b>
		<b>Total con iva</b>	<b>\$ 9.046.955,96</b>

### 1. Gastos Operativos

Costos de Diseño: en esta sección se consideran los costos por diseño gráfico e investigación, desarrollo de piezas gráficas y programación del multimedia. Se definió un cobro por hora de trabajo de 0,5UF. (\$19.494 Noviembre 2007), por una cantidad de 8 horas diarias, 5 días a la semana, por un total de 4 meses.

Recursos técnicos: corresponde al cobro por factores de los recursos técnicos empleados para el proyecto, considerando un porcentaje a los costos totales. (Incluye uso de computador, licencia de programas, impresora, scanner. El porcentaje de uso corresponde a un 5% aprox.).

### 2. Impresión

Impresión y Duplicado CD: corresponde a los costos por la impresión sobre la superficie del CD y a su posterior duplicado. Impresión en Inkjet a resolución de 4800 dpi, con terminación de termolaminado brillante. Incluye CD de 700 MB.

[Sociedad Marketing Partner Ltda.]

Impresión Carátula CD: corresponde al costo por impresión de la Carátula del CD. Formato 12 x 12 cms, 4/2 color en papel couché de 170 grs.

[Sociedad Marketing Partner Ltda.]

### 3. Envase

Corresponde a la compra de Caja Acrílica de CD gruesa, contenedora y protectora del multimedia.

[Sociedad Marketing Partner Ltda.]

### 4. Audio

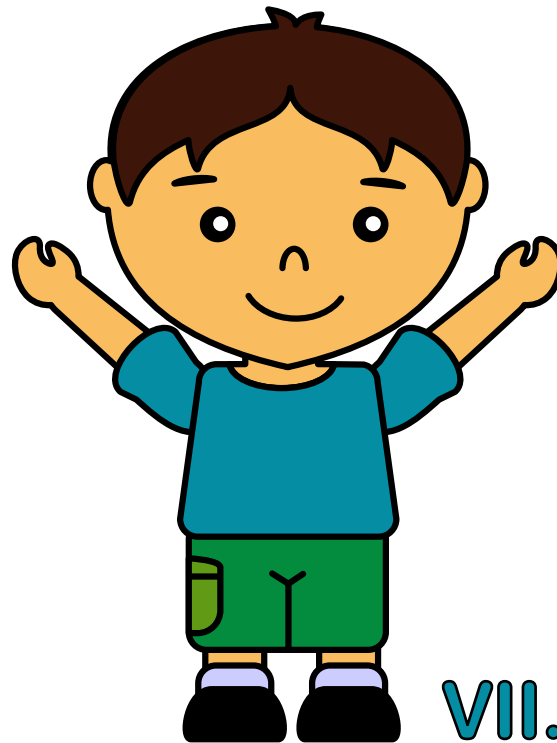
Corresponde a la compra del CD original de música “Los Organillos” que incluye melodías de los diferentes estilos tocados por el organillo; incluye algunas en acompañamiento del chinchín.

[Comprado directamente al organillero y chinchinero Miguel Sepúlveda, representante del sitio [www.chinchineros.cl](http://www.chinchineros.cl)]

### 5. Otros gastos

Los siguientes puntos se han considerado al igual que los gastos de los recursos técnicos, bajo un porcentaje sobre el total en electricidad y telefonía. En el caso de la telefonía contempla el uso telefónico y acceso a internet. El transporte corresponde a los gastos de movilización para reuniones, realización de entrevistas, visitas a bibliotecas, y toma de fotografías en la Plaza de Armas (valor aproximado). El material fungible corresponde al material que se ha utilizado y que posee una duración determinada, y el que se ha tenido que renovar a través del desarrollo del proyecto, corresponde bajo este ítem: tintas, hojas, pilas cámara fotográfica, fotocopias, etc.

Nota: Los valores del presupuesto son aproximados, aplicando en ciertos casos valores estándares, en otros bajo porcentajes de uso y en otros corresponden a presupuestos realizados con empresas determinadas.



## VII. CONCLUSIONES

En primer lugar, la realización de este proyecto constituyó un proceso de aprendizaje y crecimiento profesional donde la organización, autogestión, creatividad y capacidad de observación analítica fueron puntos claves.

A través de su desarrollo se pudo comprobar una vez más la importancia de la investigación en el proceso de diseño para el logro de soluciones que no se fundamente sólo en lo estético, sino que por el contrario, se complementen con diferentes áreas del saber para lograr una contribución real desde nuestra disciplina.

Este proyecto se insertó dentro de un contexto actual, enfocándose en ser un aporte a una política nacional, que por la cercanía del Bicentenario, busca propiciar un espacio de acercamiento a las raíces de nuestra Identidad de País.

La labor del Diseñador Gráfico es precisamente *crear caminos*, vías mediante los cuales se pueda establecer esa *cercanía* tan necesaria para la comunicación entre las personas y su reunión en torno a objetivos comunes.

Es cumpliendo esa premisa que ¡Plazapla! representa una solución innovadora, efectiva y acorde a las tendencias mundiales en Educación, y lo más importante atractiva y potenciadora de un aprendizaje significativo.

Los Oficios Tradicionales de la Plaza de Armas poseen un inmenso valor, por ser protagonistas en lo que a preservación de la memoria colectiva de los chilenos se trata. Su rescate e inmortalización a través de un Material Multimedia representa una contribución a la sociedad puesto que significa un aporte a la formación cultural de los chilenos, que se encuentra al alcance de cualquiera que se interese por acceder a él.

El producto final de este proyecto ha sido pensado para en la realidad ser implementado en la Educación Básica chilena. Es un software que está listo para su utilización y como proyección a futuro podría ser utilizado como el inicio de una colección de CDs Multimedia enfocados a la educación de nuestro Patrimonio Cultural.

## BIBLIOGRAFIA

### 1. Libros

BATTRO, Antonio / DENHAM, Percival  
“La Educación Digital”  
Emecé. Buenos Aires, 1997

BONSIEPE, Gui  
“Las siete columnas del Diseño”  
UAM. México, 1993.

BONSIEPE, Gui  
“Del Objeto a la Interfase”  
UAM. México, 1999.

DONDIS, Donis. A  
“La Sintaxis de la Imagen”  
Editorial Gustavo Gil. Barcelona, 1976

FRASCARA, Jorge  
“Diseño Gráfico y Comunicación”  
Ediciones Infinito. Buenos Aires, 1989

FRASCARA, Jorge  
“Diseño Gráfico para la Gente”  
Ediciones Infinito. Buenos Aires. 1997

GUTIERREZ MARTÍN, Alfonso  
“Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías”  
Ediciones de la Torre. Madrid, 1997

KANDINSKY, Wasily.  
“De lo espiritual en el Arte”  
Editorial Need. Buenos Aires, 1999

LARRAÍN, Jorge  
“Identidad Chilena”  
LOM Ediciones. Santiago, 2001

LEIVA, Eduardo  
“Organilleros y Chinchineros: Catastro y  
Recuento de su presencia en la cultura  
urbana”  
Ilustre Municipalidad de Santiago  
Santiago, 1997.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
“Objetivos Fundamentales y Contenidos  
Mínimos Obligatorios de la Educación Básica”.  
Santiago, 2002.

PAPALIA, Diane/WENDKOS, Sally/ DUSKIN, Ruth  
“Psicología del Desarrollo”  
Mc Graw Hill, Octava Edición. Bogotá, 2001

SANCHEZ, Jaime  
“Informática Educativa”  
Editorial Universitaria, Tercera Edición  
Santiago, 2000.

SHAFFER, David  
“Psicología del Desarrollo, Infancia y  
Adolescencia”  
Internacional Thomson Editores, Quinta  
Edición. Buenos Aires, 2000  
VALDÉS, María Constanza / WEGNER, Aleli  
“Personajes Populares de Santiago: Tesis para  
optar al grado de Licenciatura en Arte con  
mención en Teoría de la Historia del Arte”  
Universidad de Chile, Facultad de Artes  
Santiago, 1999

VALENZUELA SOLIS DE OVANDO, Carlos  
“La Plaza de Armas de Santiago de Chile”  
Editorial La Noria. Santiago, 1993

### 2. Artículos

BRAIN, María Ignacia. “Programa Enlaces se  
recarga y entra con el computador a la sala  
de clases” en Diario La Segunda. p 22 y 27  
Santiago, 21 de Noviembre de 2007

PALMEIRO, Tiziana  
IX Jornadas Argentina de Musicología  
(Mendoza, 25-28 Agosto de 1994)  
Actas de las IX Jornadas Argentina de  
Musicología, 1998  
“Sobrevivencia de arquetipos en fenómenos  
musicales actuales: Análisis semiótico del  
Chinchinero” p. 63-68



### 3. Documentos en Línea

PNUD. "Informe Desarrollo Humano en Chile 2002, Nosotros los Chilenos: Un desafío Cultural". [en línea]  
<<http://www.desarrollohumano.cl/informes/inf2002/snopsis.pdf>>

KAREL, Alberto / DIAZ, Marcos  
"La Psicología Gestalt" [en línea]  
<<http://www.mundogestalt.com/karel/index.html>>

RUIZ ZAMORA, Agustín  
"Organilleros Chilenos: Memorias de un Patrimonio Urbano"  
Comisión Bicentenario, Revisitando Chile: identidades, mitos e historias  
Diciembre de 2002 [en línea]  
<<http://www.bicentenario.gov.cl/inicio/revisitando/Ensayos%20August%EDn%20Ruiz.doc>>

### 4. Sitios Web

[www.bicentenario.gov.cl](http://www.bicentenario.gov.cl)  
[www.chinchineros.cl](http://www.chinchineros.cl)  
[www.consejodecultura.cl](http://www.consejodecultura.cl)  
[www.culturachile.cl](http://www.culturachile.cl)  
[www.dibam.cl](http://www.dibam.cl)  
[www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)  
[www.memoriosa.cl](http://www.memoriosa.cl)  
[www.mineduc.cl](http://www.mineduc.cl)  
[www.monumentos.cl](http://www.monumentos.cl)  
[www.nuestro.cl](http://www.nuestro.cl)

Agradezco a mi familia, especialmente a mi Papá Victorino, a mi Mamá Isabel y mi hermana Mane por siempre estar conmigo y darme su amor y su apoyo.

A mis amigos, por acompañarme durante este “largo” proceso, especialmente a mi “Patita”, a la Kro, a la Flori, y a la Fran Toral y Díaz por su ayuda, consejos y todo el ánimo que me dieron.

A la Escuela Presidente Eduardo Frei Montalva, especialmente a la Sra. Miryam Lemus por su paciencia y asesoría pedagógica.

... y a todos los que de alguna forma colaboraron y nunca perdieron la fé en mi y en este proyecto.

¡Gracias Totales!



UNIVERSIDAD DE CHILE  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño | Diseño Gráfico

2007