



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo



kimkimtün:

material didáctico
para fomento de la interculturalidad
en la región metropolitana

Proyecto para optar al título de
Diseñadora Gráfica

- Alumna: Tania Torreblanca R.
- Profesor Guía: Juan Carlos Lepe
- Santiago de Chile
- Enero 2012



kimkimtün:
material didáctico
para fomento de la interculturalidad
en la región metropolitana

Universidad de Chile | Escuela de Diseño | Carrera Diseño

Autora: Tania Torreblanca R.
Profesor Guía: Juan Carlos Lepe.

Santiago de Chile
2012

“La tecnología y la vida se vuelven complejas
únicamente si se lo autorizamos.”

(Frase de “Las leyes de la simplicidad”)



Primero agradecer enormemente a toda mi familia por ese cariño y apoyo incondicional, en especial a mis padres, Omar y Verónica.

Gracias a todas esas personas que influyeron y acompañaron durante este proceso, aportando con granitos muy valiosos. Muchísimas gracias a todos y cada uno de ellos.

Finalmente quisiera agradecer a mi profesor guía, Juan Carlos Lepe, por su motivación con mi tema y su elevado sentido de la docencia.

Índice

Resumen.....	8
Introducción	9
I. Fundamentos del Problema	11
1. Problema	13
2. Objetivos	14
3. Preguntas claves	15
4. Grupo Objetivo	16
5. Metodología	16
II. Marco de Referencia	17
1. Cultura Mapuche	18
1.1. Introducción a la historia mapuche	19
1.1.1. Subdivisiones territoriales y etnias aculturadas por los mapuches	22
1.2. Conceptos básicos de su cosmovisión	23
1.3. Elementos típicos de la cultura mapuche	27
1.3.1. Ceremonias	27
1.3.2. Bailes	28
1.3.3. Vestimenta	29
1.3.4. Instrumentos	32
1.3.5. Comida	34
1.3.6. Mitos y Leyendas	35
1.4. El legado y aporte de la cultura mapuche a la sociedad chilena actual	38
1.5. Cultura mapuche urbana: Sectores de mayor población indígena	39

2.	Interculturalidad y educación	40
2.1.	Inicio de interculturalidad en Chile	41
2.2.	Ley Indígena	48
2.3.	Programas educativos de interculturalidad	50
2.3.1.	Tipos de educación	50
2.4.	Formación de Identidad	56
2.5.	Áreas de expresión intercultural	57
	Etnoturismo	57
	Grupos Scout	58
	Industria Vitivinícola	59
3.	Los niños	60
3.1.	Áreas de desarrollo de los niños pre-escolares	61
3.2.	Procesos Cognitivos de los niños pre-escolares	66
3.3.	Aprendizaje en niños preescolares	74
3.4.	Sistema básico de aprendizaje	76
4.	La tecnología en la educación	78
4.1.	Teorías del aprendizaje	79
4.2.	Sistema curricular de educación preescolar en Chile	80
4.2.1.	Programa de educación intercultural de la JUNJI	83
4.3.	El juego como sistema de aprendizaje	85
4.4.	Tecnologías interactivas	93
4.4.1.	Tipologías de videojuegos	94
4.4.2.	La Web educativa	97
4.4.3.	La Realidad aumentada	101
5.	Aspectos del diseño a considerar en la elaboración de material didáctico al servicio de la interculturalidad	104
5.1.	Percepciones visuales	105

Indice

5.2.	Iconicidad y cromatología étnica	106
5.3.	Simplificación de los elementos	109
5.4.	Los niños y la tecnología	110
5.5.	Diseñar para los niños: Diseño, Usabilidad y Arquitectura de información	115
III. Investigación de campo		119
6.1	Estudio Cualitativo	120
6.1.2	Observación Participante	130
6.1.3	Historia de vida	134
6.2	Comparativa de juegos de referencia	137
Conclusión		140
IV. El Proyecto		143
1.	Diagnostico	144
2.	Objetivos del proyecto	145
3.	Fundamentación	146
4.	Focalización	148
5.	Localización	149
6.	Formulación y Diseño	150
6.1	Conceptualización	150
6.2	Proceso del proyecto	152
6.3	FODA	155
6.4	Escenario sin proyecto	156
6.5	Escenario con proyecto	156
6.6	Competencia	157
7.	Desarrollo Gráfico del Proyecto	158
	Nombre y desarrollo de imagen	158
	Selección de contenido y jerarquización	164

Construcción y composición	166
Diseño de Personajes	168
Guión técnico del juego	172
Diseño de códigos RA	174
Grabación de voces	176
Animación de Personajes y Elementos gráficos	178
Programación de Realidad Aumentada	180
Redacción y diagramación Guía para parvularias	181
Producto y Usuario (Distribución)	182
V. Gestión	183
8. Planificación del proyecto	184
Estrategias y acciones	184
Carta Gantt.....	184
9. Presupuesto y Financiamiento	186
Financiamiento	186
Presupuesto y flujo de caja	187
10. Cliente	188
11. Indicadores de evaluación	188
VI. Conclusión	189
Bibliografía	192
1.1 Bibliografía literaria	192
1.2 Bibliografía virtual	194
Glosario	200

resumen

El objetivo de este trabajo es fomentar la interculturalidad de la cultura mapuche con la sociedad chilena actual en la capital de Chile, dada la constante y creciente relación que se gesta en la región metropolitana debido a la inmigración de personas provenientes de comunidades originarias de la cultura situadas en el sur, y la descendencia de ellos, quienes en la actualidad comienzan a acuñar el término de "Mapurbe" en consideración de la condición que se vive actualmente.

Para la investigación previa al proyecto de diseño, fue utilizada la metodología cualitativa, incluyendo las referencias bibliográficas como un respaldo y complemento a los resultados obtenidos en las entrevistas en profundidad e historias de vida realizadas.

De acuerdo a los resultados de la investigación se propone, por consiguiente el desarrollo de material didáctico para niños pre-escolares para fomentar una convivencia intercultural. Para ello se presenta el desarrollo de la etapa de diseño de un juego educativo que hace uso de la realidad aumentada como interfaz en una plataforma digital.

introducción

Actualmente los conflictos sociales tanto mundiales como nacionales irremediabilmente abren una brecha dentro de las comunicaciones, y por tanto del diseño. Hoy es tarea de cada cual ver si dentro de su trabajo desea impartir un rol social, que muchas veces queda empañado por el diseño comercial, sin embargo para muchos el compromiso de dar y ser un aporte hace que el diseño social y educacional hoy en día se vea reflatado.

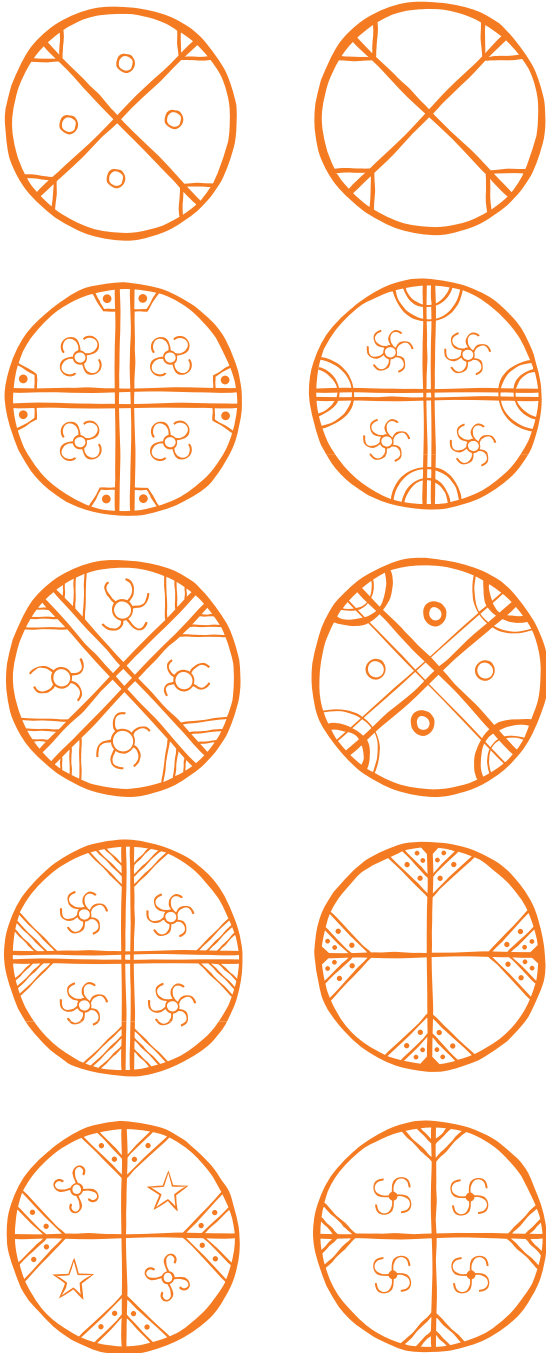
Es en este contexto que se inicia la realización de la presente memoria y proyecto de título, tomando la cultura mapuche y la educación como ejes principales.

La identidad país, es un tema que toma relevancia cada vez más de acuerdo a la importancia que se aplica al término globalización. Sin embargo para tener claro cual es la identidad de Chile es imperante que se realice un rescate y valoración de los orígenes culturales del país, dentro de los cuales se encuentra la cultura mapuche y que hoy en día emerge como una cultura que evoluciona en su relación con la sociedad chilena actual.

Es por ello que es de fundamental importancia promover la interculturalidad, basada en una convivencia de tolerancia y respeto mutuo. A raíz de ello es que el trabajo expuesto en la memoria tiene como objetivo elaborar el diseño de un proyecto educativo que fomente la interculturalidad, en niños pre-escolares, puesto que en aquella edad no presentan prejuicios y es posible educar en valores de convivencias externos a los de su entorno social inmediato.

El estudio realizado esta bajado en entrevistas en profundidad e historias de vida, a diversos actores que constituyen el panorama que se vive con respecto a la interculturalidad en Santiago de Chile. La metodología cualitativa es escogida debido a que los temas a tratar son de orden subjetivos y apegados a las experiencias de las personas que están insertas en la problemática, es por ello que la investigación bibliográfica se torna complementaria en la presente memoria.

En este trabajo se expone, por consiguiente, el marco de referencia, resultado del estudio realizado; luego una etapa analítica consistente en referentes y análisis de la metodología cualitativa; y por ultimo una etapa de diseño, donde se muestra el desarrollo y producción de un juego piloto llamado Kimkimtün.



1. fundamentación
e investigación

fundamentos del problema

Problema

La sociedad chilena es multicultural debido a sus diversas raíces culturales, sin embargo aun en la actualidad con todos los esfuerzos de diferentes partes, como lo es el gobierno o las mismas etnias mapuches, que se han hecho, no existe una verdadera interculturalidad entre personas de origen indígena y personas con orígenes en otras culturas que conforman la sociedad chilena actual. Una de las posibles causas podría ser el poco conocimiento, entendimiento e importancia que se le da a la cultura mapuche, aun en nuestra enseñanza obligatoria.

Objetivos

Crear una base teórica para:

- Fomentar la disponibilidad de material que facilite la interculturalidad, entre ciudadanos de diferentes culturas, con énfasis en la cultura mapuche y su relación con las otras que conforman la sociedad chilena.
- Diseñar herramientas que faciliten la disminución de las brechas tecnológicas que se interponen entre la cultura mapuche y las otras culturas que conforman la sociedad chilena
- Comunicar de forma fácil y efectiva conocimientos culturales a preescolares, utilizando métodos de diseño en consideración de su capacidad de retención y desarrollo cognitivo.
- Acercar la cultura a las personas y crear conocimiento respecto a ella, desarrollando un entendimiento y apreciación de la cultura mapuche.
- Llamar la atención de los chilenos hacia la cultura mapuche, originaria de nuestro país.
- Difundir y Enseñar la cultura mapuche a preescolares de una manera más profunda considerando las capacidades propias de su estado de desarrollo y ligando con sus necesidades de formación valórica y social.

Preguntas claves

1. ¿Cómo puede ayudar el diseño a generar en la educación pre-escolar un trabajo formativo con orientación a la interculturalidad entre la cultura mapuche y las otras culturas que conforman la sociedad chilena actual?
2. En relación a la disponibilidad de espacios en medios digitales que faciliten un enfoque de comunicación en un marco de interculturalidad:
 - ¿Existen medios digitales con las características mencionadas?.
 - ¿Si existen, cuales son y en qué medida favorecen el logro de e objetivo de esta investigación?
 - ¿Qué estrategias o formas de operación han utilizado para hacer su trabajo?
 - Si no existen ¿Cuáles serán posibles explicaciones para dicha situación?
3. En general se puede diferenciar una expresión cultural urbana y otra rural. En el caso específico de Chile, se asocia a la visualidad de la cultura mapuche, la presentación y difusión de iconicidad más bien de carácter rural o de interés histórico:
 - Dentro de la RM ¿Existe una visualidad asociada a la nueva cultura mapuche urbana?
 - ¿Qué usos se dan a la iconicidad mapuche en el ámbito comercial?. ¿Dichos usos reflejan verdaderamente la cultura mapuche urbana o rural?

Grupo Objetivo

Niños y niñas, que vivan en Santiago, que comprendan la etapa preescolar, es decir, entre 4 a 6 años, puesto que a partir de esa edad comienzan a desarrollar un aprendizaje más complejo y perdurable. También a educadores o profesionales que se relacionan con ellos. Todos ellos inscritos en la sociedad que vive en la Región metropolitana.

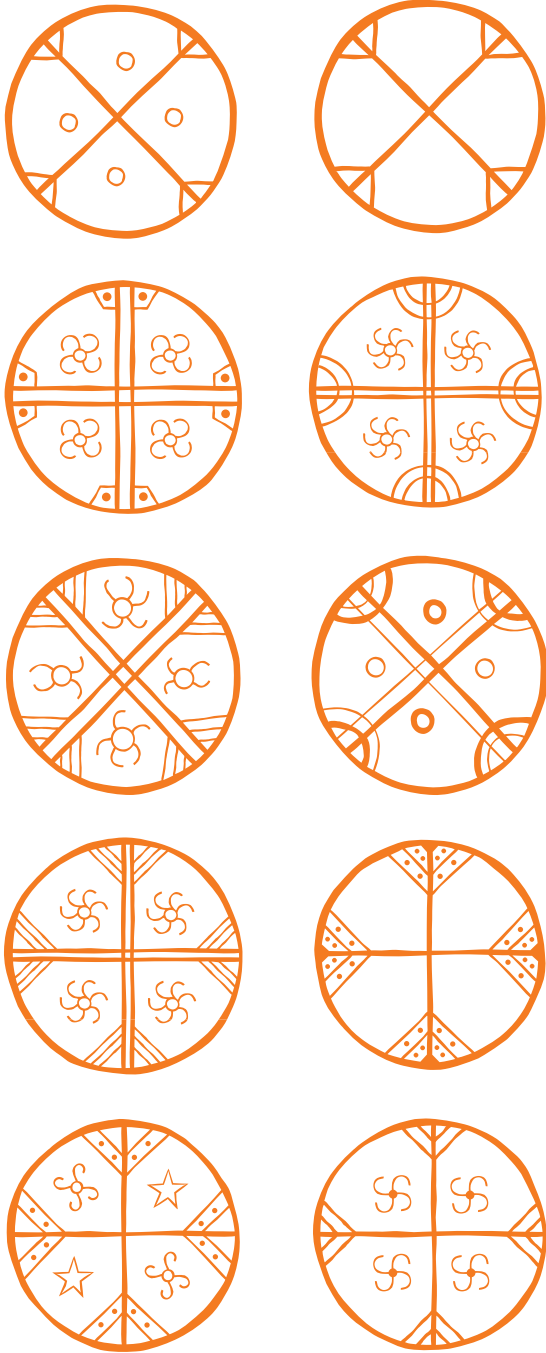
Metodología

Investigación Cualitativa, con base en entrevistas en profundidad, observación participante e historias de vida.

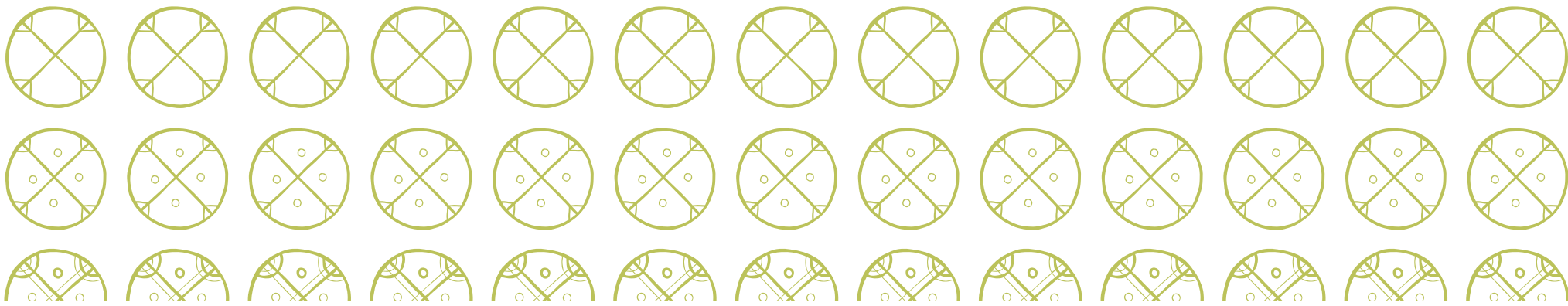
Las entrevistas en profundidad fueron realizadas a personas de relevancia en el estudio de la interculturalidad con énfasis en la cultura mapuche en la región metropolitana, siendo entrevistados a Walter Imilan (Antropólogo), María José Caniuqueo (Descendiente mapuche), Alejandra Sandoval (Psicóloga Infantil), y Carlos Fuentes (Egresado Comunicación Multimedia).

La observación participante se llevo a cabo en el jardín infantil Semillita, ubicado en la comuna de La Florida, y que cuyo contacto fue realizado con “la tía” Maritza, y los niños de nivel medio mayor y kinder.

Por ultimo, la historia de vida fue realizada a Néstor Robles, machi de una comunidad mapuche en Peñaflo, con el cual primero se convivió por un par de días, y luego se realizaron visitas por días completos acompañándolo en su rutina y tradiciones mapuches.



II. marco de referencia etapa de investigación



Capítulo 1

cultura mapuche

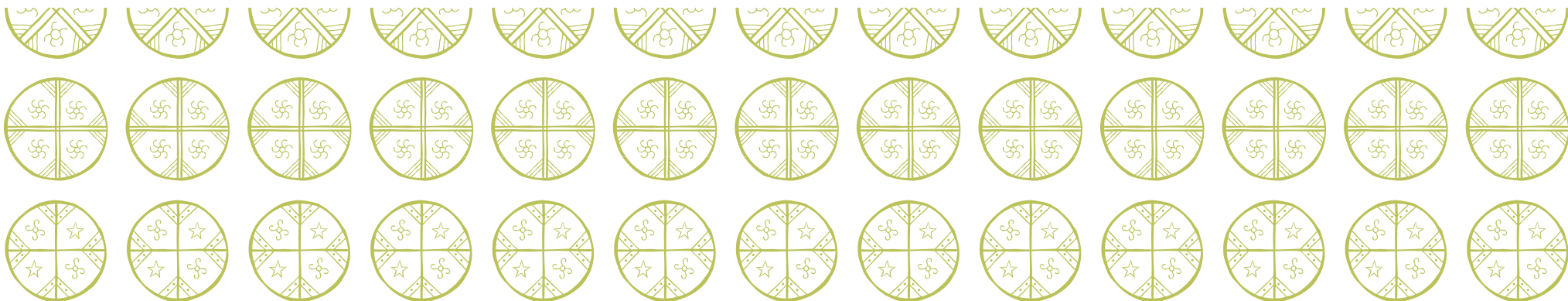
“Con frecuencia oímos noticias respecto a los mapuches y es habitual hablar de “ellos”, o de “nosotros”, dependiendo de si somos o no mapuches. ¿A quiénes nos estamos refiriendo? ¿Quiénes pueden ser considerados mapuches en la sociedad chilena actual? ¿Qué características distintivas deben tener las personas para que los identifiquemos como mapuches?

Y si nos ponemos de acuerdo con quienes son mapuches: ¿Qué es este conjunto de personas en términos socioculturales e históricos?

¿Podemos considerar a los actuales mapuches como un pueblo, o una nación? ¿Qué quiere decir reconocerlos en estos términos?

Los mapuches de hoy: ¿Forman una sociedad y una cultura diferenciada? ¿En qué consiste la identidad mapuche en nuestros días?”(1)

(1) Los mapuche en la sociedad chilena actual. Autor: Alejandro Saavedra Peláez. Ed. LOM. Santiago de Chile, 2002.



1.1. Introducción a la historia mapuche

El pueblo mapuche lleva este nombre a partir de la unión de dos palabras en su idioma, el mapudungun(2): mapu= tierra, che=gente, y es uno de los tantos grupos aborígenes americanos, que han conservado más fuertemente sus creencias, costumbres e identidad hasta la actualidad.

A lo largo de la historia su emplazamiento se ha ubicado preferencialmente en la zona sur de nuestro país y del territorio argentino, sin embargo actualmente grandes masas de esta cultura se encuentran en constante migración hacia sectores y regiones ubicadas al norte de su original ubicación geográfica, situación que se ha dado desde hace décadas y que recientemente ha sido tomada en cuenta.

Su historia

La cultura mapuche durante toda la Colonia opuso una prolongada resistencia a la corona hispánica. Este hecho obligó a la administración a reconocerles cierta autonomía, estableciendo fortificaciones a lo largo de la frontera y manteniendo un ejército profesional, caso único en la historia de las colonias.

La Guerra de Arauco, termina recién durante la República con el proceso denominado de «pacificación» de la Araucanía que concluye en 1891, tal y como se menciona en textos de historia de esta cultura(3) y como cuenta el antropólogo Walter Imilan quien destaca que el conflicto actual con la llamada

(2) El idioma de los mapuches es conocido ampliamente como mapudungun, sin embargo también es nombrado Mapuzugun, como lo afirma Elicura Chihuailaf en su libro "Recado confidencial a los chilenos" Editorial LOM, 1999, Santiago de Chile. Las diferencias nacen debido a que este idioma sólo es fonético y no posee originalmente un método escrito.

(3) Historia del pueblo mapuche: Siglo XIX y XX, Ed. LOM. Autor: José Bengoa. Santiago de Chile 2000. Pagina 7.

(4) Winka: palabra en mapudungun para referirse a los no mapuches, o chilenos, aun que algunos también afirman que su significado es Ladrón.

“recuperación de tierras ancestrales” nace en dicha época al otorgarles al pueblo mapuche (3600) títulos de merced, los cuales comprendían alrededor de 4 hectáreas cada uno. Posteriormente dichos dominios fueron usados y/o arrebatados por “winkas”(4).

El largo período de la Guerra de Arauco, significó además de un conflicto bélico, un intenso intercambio cultural económico y un proceso de mestizaje. Durante dicho período se produce la adopción, por parte de los mapuches, del caballo y las técnicas de la platería.

El concepto de comunidad mapuche, como lo conocemos actualmente, nace a partir de la «pacificación», debido a que los grupos que habían sido de gran movilidad durante el S.XIX, se asientan, adoptando una economía agraria. Disminuye la antigua actividad ganadera de intercambio con los mapuches de la zona oriental (Argentina) y comienza el establecimiento de las comunidades en reducciones montañosas y costeras. Aún así, el pueblo mapuche continúa considerándose a sí mismo como una unidad, conformado por comunidades tanto chilenas como argentinas.

Sociedad

Desde el punto de vista de la sociedad mapuche, el núcleo fundamental es la familia, que vive en una ruka, o en la actualidad al vivir en ciudades se han adaptado a casas de origen humilde. Mientras que una comunidad es la agrupación de varias familias, a las cuales une el parentesco patrilineal y un territorio de propiedad común. Esta proximidad origina vínculos económicos, como la realización de trabajos agrícolas, construcción de casas y diferentes actividades como el juego de la chueca o palin. También se deben destacar las instituciones religiosas y los valores morales como elementos unificadores de la sociedad y que mantienen la cohesión de la cultura.



(5) “Recado confidencial a los chilenos”, Editorial LOM, 1999, Santiago de Chile. Pág. 77.

La vida de la sociedad hasta hace algunos años y hoy, en contados casos, se desenvuelve con tareas específicas donde el jefe del hogar es el hombre, quién trabaja fuera de la casa en la agricultura y en el cuidado del ganado, especialmente ovino. La mujer se preocupa de las labores domésticas, el cuidado de los hijos, pero también es la que conserva y crea los contenidos y valores de su cultura, transmitiéndolos a su grupo familiar. Al casarse vivirá en la casa de sus suegros hasta la construcción de la nueva ruka.

En cuanto a las costumbres de relaciones hombre/mujer, la poligamia era una forma de matrimonio en la antigua sociedad mapuche y se consideraba símbolo de riqueza y poder. Hoy no es así, debido a razones de índole económicas y a la influencia del cristianismo.

Autoridades

En épocas pasadas, la base de la autoridad en la familia extensa era el Lonko. La unidad social giraba en torno a dicho jefe, quién era generalmente el miembro de mayor prestigio y riqueza.

Durante la conquista española, se introducen diversas modificaciones a la organización social, llegando a nombrar la propia corona a los Caciques. En el período que se extiende la larga Guerra de Arauco, los indígenas establecen un jefe militar: el Toqui, que sólo gobierna durante el conflicto bélico.

Tras la “pacificación de la Araucanía” (fines del siglo XIX), se reservó al Cacique o Toqui el derecho a repartir las tierras en las reducciones.

En la actualidad la división de tierras entre las familias ha contribuido a una desintegración social, política y a la consiguiente migración a las ciudades, con todo el proceso de transculturación que esto involucra.

En cuanto a las autoridades en el siglo XXI, siguen correspondiendo al Lonko y la Machi, tal y como menciona Elicura Chihuila(5)w, sin embargo el carácter de líder económico ya no recae en ellos sino, más bien, como líderes culturales y espirituales.



1.1.1. Subdivisiones territoriales y etnias aculturadas por los mapuches.

De acuerdo a los datos recogidos en la entrevista en profundidad(6) se puede mencionar que los mapuches se dividían en diferentes sub-etnias, según el territorio geográfico que ocupaban con sus comunidades y estilos de vida. Dentro de estas subculturas encontramos a las siguientes:

Pichunches (gente del norte). Estaban ubicados en el Pikunmapu entre los ríos Choapa e Itata. Desde el río Choapa hasta el río Maipo este grupo estuvo integrado en un momento de su historia al Imperio Inca.

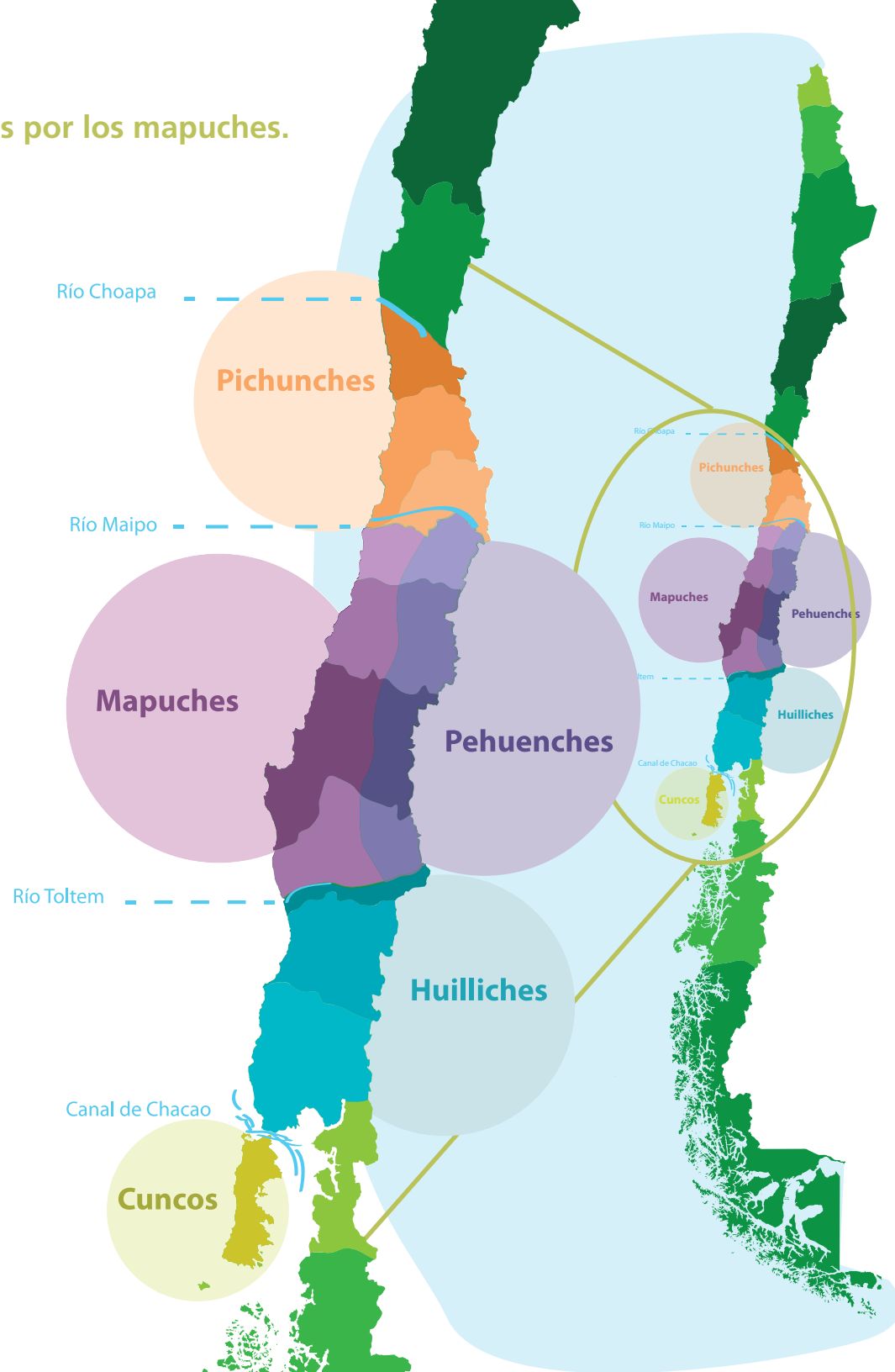
Mapuche o araucanos propiamente tales según las crónicas de los realistas, protagonistas de la Guerra de Arauco. Otras fuentes los habrían designado también moluche o ngoluche (gente del oeste)

Huilliches (gente del sur). Entre el río Toltén y el canal de Chacao. Cuncos. En el norte y este de Chiloé y en zonas aledañas del continente, muy semejantes a los huilliches.

Pehuenches, Ya en el siglo XVI este pueblo mapuche ocupaba las regiones montañosas a ambos lados de los Andes, a partir de ellos otros pueblos mapuche iniciaron la expansión, mediante su avance a las Pampas y la Patagonia aculturizando a sus habitantes. Hacia fines del siglo XIX la región estaba poblada sólo por tribus de cultura mapuche.

A partir de estas subculturas se desarrollan variaciones dentro de la cultura mapuche como la conoce la mayoría de los chilenos, llegando a existir 3 lenguas mapuches que rigen en la actualidad, sin embargo muy pocos tienen conocimiento de todas ellas en conjunto.

(6) Anexo 1: Historia de vida a Nestor Robles, Machi de Comunidad Mapuche en Peñaflores.



1.2. Conceptos básicos de su cosmología /cosmovisión / idiosincrasia

Es complejo, en breves líneas, resumir la riqueza de la cosmovisión y religiosidad mapuche. Debemos citar a Foerster(7) , quién señala “que posiblemente en Chile sean pocos los grupos o sectores que manifiestan con tanta claridad como los mapuches, que su identidad, su ser (inseparable de las condiciones de vida de la tierra –mapu-, los animales, la naturaleza) se liga hasta confundirse con lo sagrado” .

Los mapuches actuales, han llegado a establecer una nueva dimensión de lo religioso en un sincretismo que inserta tanto la religión católica como los cultos evangélicos protestantes.

Es posible observar en muchos textos dedicados a la cultura y cosmología mapuche, como lo expresan en los libros de Liliana Oyaneder(8) o de Elicura Chihuailaf(9) , donde se destaca que la o el Machi, es fundamental en la configuración de mitos y ritos mapuches. Es el o la mediadora entre el mundo natural y el sobrenatural. Con estos fines utiliza el kultrun, tambor ceremonial, en el cual aparece representado simbólicamente el universo en cuatro partes, por medio de una cruz; en los cuadrantes superiores se representan figuraciones del cielo y en los inferiores de la tierra. Esta oposición cielo-tierra, equivaldría a la oposición masculino - femenino o a los ciclos de la naturaleza. El hombre mapuche se ubica en el centro del cosmos, donde convergen los cuatro puntos cardinales. Es la meli witrán mapu (la tierra de las cuatro esquinas).

(7) Jesuitas y mapuches, 1593-1767. Autor: Rolf Foerster. Editorial Universitaria, 1996

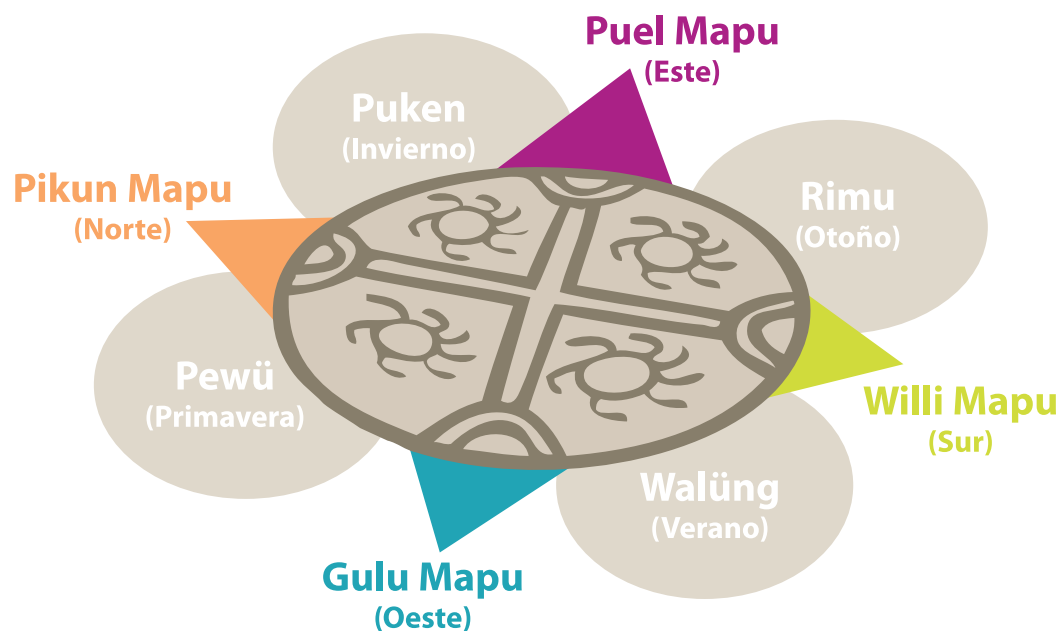
(8) “Iconografía Mapuche” Autora: Liliana Oyaneder Shultz. Editorial L.O.S., 1999, Santiago de Chile, Pag. 25

(9) “Recado confidencial a los chilenos”, Editorial LOM, 1999, Santiago de Chile. Pág. 36

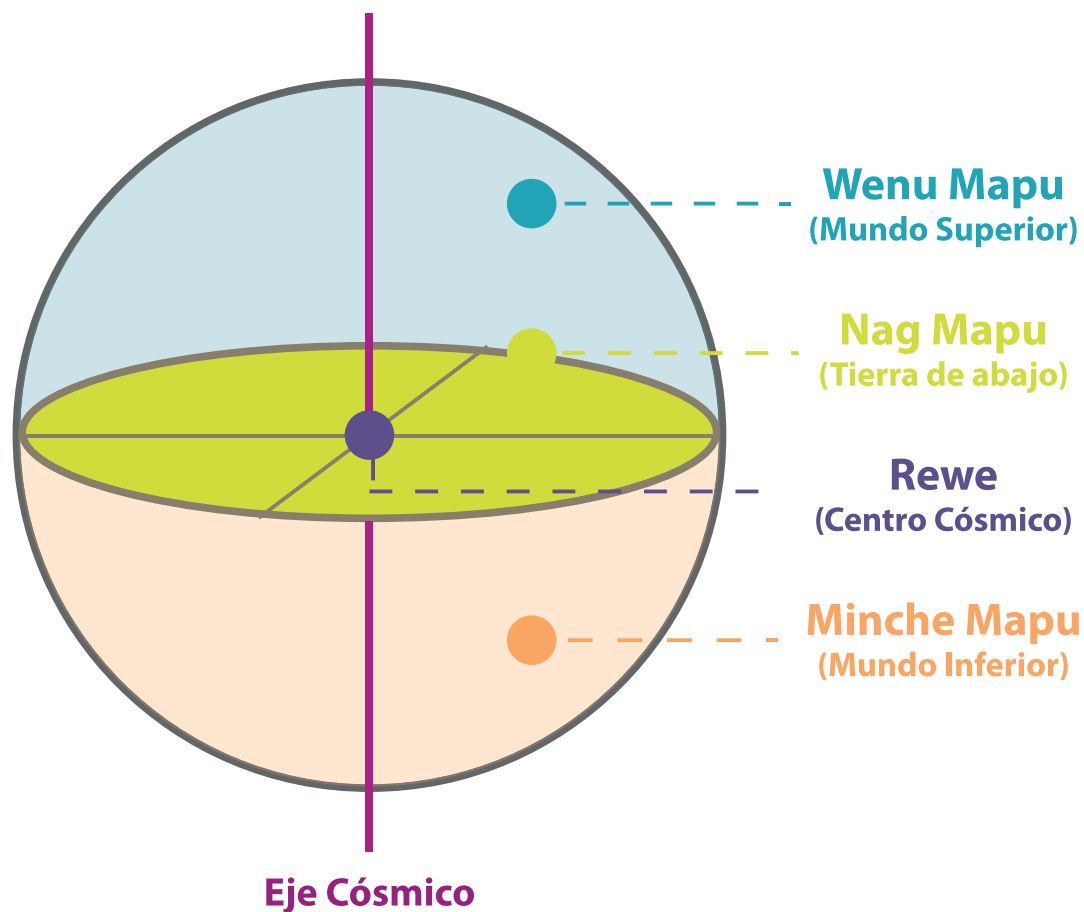
El cosmos mapuche además de esta ordenación cuatripartita, se estructura en un “arriba” y un “abajo”. La región del cielo wenu mapu, está ocupada por un conjunto de deidades que tiene a la cabeza a Ngnechen, rey o dueño de los hombres. Esta deidad es poseedora de atributos opuestos como masculino/femenino, viejo/joven, atributos que dan origen al concepto de dualidad tan utilizado dentro de la cultura.

Los astros también constituyen deidades como killen (la luna), weñelfe (el lucero del alba), wanglen (las estrellas); ellas influyen sobre la o el Machi en sus rogativas, donde se invoca a seres desaparecidos, de importancia.

El ordenamiento del universo y de todos los seres, ha otorgado a éste un carácter mítico. Hay dos puntos cardinales relacionados con el bien: el sur y el oriente; el norte y el oeste, se consideran negativos. Los puntos norte y oeste, se identifican en un sentido negativo; el primero por la procedencia de los vientos portadores del mal tiempo y el segundo por corresponder al punto en que muere el sol y van a reposar los difuntos.



“Pillan” es una deidad propia del oriente, que vive tras las montañas. El este no es sólo el lugar donde nace el sol, la luna o las estrellas, sino representa el sitio desde donde emanan todos los poderes y las fuerzas capaces de asegurar la vida. Su invocación es lo fundamental en el ascenso hacia el mundo sacro. La ruka debe orientarse hacia ese punto cardinal, también la Machi orienta el rewe(10) en ese sentido.



El inframundo o nag mapu (opuesto a wenu mapu), es el lugar del mal y de las fuerzas ocultas. Su color simbólico es el negro (kuri). En este sitio viven los weküfe seres de las tinieblas. Sin embargo, kuri como color simboliza lo fuerte y lo poderoso.



El cristianismo ha generado numerosos cambios en las creencias mapuches, volcándolos hacia el monoteísmo. Hoy se designa al Ser Supremo como Padre Dios (Chau - Dios), creador y dueño de los hombres y del universo. Identificándose a Pillan, más como un demonio que una deidad benéfica.

(10) Rewe: "El Rewe es el árbol cósmico, símbolo de la profesión (de la o el machi); es un conjunto de adornos que se realizan frente a la ruca de la o el machi y simboliza al árbol sagrado donde se posan los espíritus invocados. Dicho altar consiste en un tronco de árbol de 3 metros de alto aproximadamente, cuya extremidad superior está tallada en forma de cabeza humana, con o sin sombrero; el frente tiene forma de escalera de 4 a 7 peldaños los que representan a los cuadrantes de su cosmos." (extraído de "La medicina en el arte textil Mapuche", de Ruth Conejeros. Revista Kallawayá N° 7-8 nueva serie)

1.3. Elementos típicos de la cultura mapuche

Dentro de este ítem los datos han sido principalmente obtenidos a través de las entrevistas realizadas en el periodo de investigación.

1.3.1. Ceremonias

En muchas de las ceremonias rituales mapuches y de acuerdo a la cosmovisión, se persigue la compensación de las fuerzas del bien (Ngnechen) con las del mal (weküfe). El primero significa vida y construcción, el segundo destrucción y muerte.

Entre las más destacadas, cabe señalar al nguillatun, ceremonia de rogativa, el machitun, ritual de sanación, el wentripantu o celebración del Año Nuevo, el día del solsticio de invierno y, también se podrían considerar los ritos funerarios y de iniciación.

De acuerdo a lo expresado por María José Caniuqueo⁽¹¹⁾ para el nguillatun, se necesita un lugar especialmente dispuesto para este fin. En el centro se instala el rewe y a su alrededor los participantes. Se efectúa en un mínimo de tiempo de dos días y un máximo de cuatro. En algunas zonas de la Araucanía se realizan cada dos, tres o cuatro años, según las necesidades. La rogativa es por diversos motivos: el clima, las cosechas, para evitar las enfermedades o para lograr la abundancia de alimentos. Durante la ceremonia se baila acompañados de diversas oraciones.

La o el Machi en la ceremonia aparece como una auxiliar del oficiante y entre los sonos de su kultrun canta para pedir buenas cosechas.

(11) Anexo 4: Entrevista en profundidad a María José Caniuqueo, Santiaguina-Mapuche.

El machitun, es un rito de sanación que fue descrito ya en el siglo XVI por Pineda y Bascuñan en su obra El Cautiverio Feliz. Es una ceremonia propiamente de la o el Machi y que consta fundamentalmente de tres partes:

- El diagnóstico de la enfermedad.
- Su expulsión
- Una revelación sobrenatural sobre la sanación.

En la totalidad de este contexto, son importantes los instrumentos utilizados por la o el Machi. En ésta como en otras ceremonias, utiliza el kultrun y hace uso del rewe, subiéndose a él y explicitando el viaje de su alma a la tierra de arriba.

1.3.2. Bailes

Para hablar de los bailes y cantos mapuches es necesario tener presente que están muy ligados a hitos ceremoniales dentro de la cultura, por tanto se entrelazan estos tres elementos en continuas ocasiones.

A continuación se presentan algunos de los bailes más típicos dentro de las comunidades indígenas de origen mapuche, y al contexto en que se desarrollan.

Purrün

Es el baile más usado, puesto que tiene los movimientos básicos que se utilizan en muchas de las otras danzas.

Kuimin

Es el baile de la o el Machi, adquiere el poder para transportarse a las regiones de los espíritus, saber las futuras revelaciones, vaticinar los cambios atmosféricos y pronosticar las vicisitudes de la vida araucana. El Kuimin en sus movimientos es semejante al purrün.

Se baila en línea recta con saltitos efectuados de atrás para adelante y de adelante para atrás, se alterna con saltos de flancos y en el mismo lugar.

Los movimientos se realizan entre dos canelos situados a diez pasos uno de otro. Junto con los saltitos, la Machi mueve los brazos levantándolos para efectuar sacudidas y alza su voz para entonar canciones místicas, pidiendo a sus kalku la ayuden a hacer sus mágicas artes. Concluye el baile con el adormecimiento general del cuerpo.



Mazatum

Es la ceremonia que se realiza para celebrar, el año nuevo mapuche “Witrupantu” y la Catadura de las niñitas (Abertura de las orejas, para colocarles los aros).

Esta es una fiesta de alegría, se realiza con las manos tomadas entre ellos y dando los pasos cortitos.

Machipurrun

Este baile es propio de la o el Machi; el cual consiste en dar saltitos cortos hacia los lados, hacia delante y atrás, seguido de movimientos de todo el cuerpo y cabeza, enfrentada por un ayudante llamado llañkañ.

Es una danza muy alegre y rápida en el movimiento, acompañada por los toques de los instrumentos.



Lañkañ

Este baile produce efectos enteramente opuestos a kuimin, pues mientras éste sube áquel baja. El baile recibe el nombre de llañkañ (baile de recobro)

Machiyum

Lo ejecuta la o el Machi , para lo cual se viste en forma autóctona. Participa toda la familia del enfermo, los que en sus manos llevan chuecas y las hacen sonar con el fin de sacar la enfermedad del cuerpo del enfermo. En la rogativa la Machi lleva yerbas, tales como, ramas de canelo, laurel, entre otras.

1.3.3. Vestimenta

Las vestimentas tradicionales, en la actualidad se usan cada vez menos, principalmente en las ocasiones donde tiene lugar alguna ceremonia típica de su cultura. Se puede distinguir claramente el atuendo de hombre del de mujer, añadiendo a éstos sus accesorios ya sea de tejidos o joyería. De acuerdo a lo extraído en las entrevistas(12) se mencionaron los siguientes elementos en los atavíos típicos.

(12) Entrevistas en profundidad con Walter Imilan y María José Caniuqueo, e Historia de vida a Nestor Robles

El vestido tradicional de la mujer mapuche se compone de:

- El chamal o quetpám o küpam. Es un gran paño cuadrangular de color negro, que envuelve todo el cuerpo, dejando al descubierto el hombro izquierdo, sujetándolo con un alfiler en el hombro derecho.
- El trarihue, faja que se atan a la cintura sobre el quetpám.
- La iculla o quilla, es un gran paño de tejido muy fino, de color negro con una franja en sus bordes de color azul, fucsia o verde. sirve para abrigarse la espalda. Se sujeta en los hombros y prende al cuello, colgando hasta los tobillos.
- Finalmente el delantal de percala que aunque es de uso bastante más reciente ha tenido gran acogida dentro del vestuario mapuche y ya se le puede considerar tradicional.

Joyería Mapuche:

Complementa la vestimenta un conjunto de adornos de plata

- El trarilonco consiste en un cintillo que rodea la cabeza, formado por una cadena de plata compuesta por dos tipos de eslabones, unos son planchitas y los otros son eslabones cerrados de unión, de la cadena penden figuras discales que cuelgan por el contorno de la cabeza. Originalmente estaba fabricado con monedas hispánicas.
- Adornos pectorales llamados trapelacucha de forma alargada y trenzada, que se prende en el pecho mediante el tüpu o punzón.
- También se usa el Prendedor de Tres Cadenas, joya pectoral formada por dos placas de plata unidas entre sí por tres cadenas; la placa superior presenta a dos aves enfrentadas y la inferior, una doble línea y un motivo labrado al centro, de su cadena también cuelgan cruces, figuras humanas o florales.



El atuendo tradicional de los hombres se compone por:

- Chiripa: Es el chamal de forma rectangular que utiliza el hombre. Se usa pasado entre las piernas, fajándolo a la cintura. La chiripa se considera un protector genital, es una especie de pañal, envolviendo desde la cintura hasta el muslo. Es una prenda práctica. Suele ser blanco, también se le agregan líneas cafés o negras.



Accesorios:

- Trarüchiripa: son soportes corporales. La faja del hombre fue más sencilla en sus figuras. Generalmente era de color rojo, color de los hombres con poder. Cumplía la misma función que la faja femenina.
- Makuñ: son las mantas, prendas exclusivamente masculinas. No pueden ser usadas por la mujer. Hay mantas hechas sólo para cubrir y otras sólo para expresar un significado. Toda manta expresa masculinidad, aunque sea kachümakuñ (manta gris, de uso diario), colores de lanas naturales, que van en tonalidades del gris oscuro, pasando por los tonos cafés hasta llegar al blanco. Cumple una función práctica

Si se llenan de colores, es porque sus símbolos se han enriquecido.

El negro es un color reservado principalmente para los nobles (ülmen); a diferencia del rojo, que se asocia a la sangre. Un Kelümakuñ, manta roja, es un "símbolo fuerte".

Manta cacique es una manta ritual. El sobremakuñ, es una manta pequeña que se coloca sobre la vestimenta diaria, para asistir a reuniones ceremoniales.

1.3.4. instrumentos

Los instrumentos musicales mapuches son una parte muy importante de su cultura, y uno de los elementos más conocidos de la cultura mapuche dentro de la sociedad chilena, no perteneciente a etnia alguna. Dentro de los instrumentos el más conocido es el Kultrun,

ya que en muchas de sus ceremonias es uno de los elementos más importantes por ser el instrumento de la o el Machi, y además tener impreso en su superficie la cosmovisión de su pueblo.

A continuación se presenta una descripción de los instrumentos musicales mapuches.



Kultrún: Tambor hecho de un trozo de madera ahuecado, con forma de timbal. Está forrado con un cuero de caballo muy estirado. Se percute con un solo palillo cuyo mango está adornado con lanas de colores.



Trutruca: Este instrumento está construido con una caña de coligüe, de hasta unos cuatro metros de largo. Se parte por la mitad para ahuecarla, luego se juntan las dos mitades con un hilo de lana y se forra con tripa de caballo. En uno de sus extremos se coloca un cuerno de vaca y por el otro se sopla. Su sonido parece el bramido de un toro y representa la fuerza de la tribu.



Pifilca: Es una flauta construida de madera o hueso. Es corta y suena como un pito. Se lleva colgada del cuello mediante un cordón. En la actualidad se construye con tallas de madera de unos 30 a 40 cm.. El tubo está cerrado en su extremo inferior y se perfora más o menos hasta la mitad de su largo. Emite un sólo sonido y esta única nota se mezcla en el curso del canto o del conjunto instrumental, sin relación rítmica ni tonal con el resto.

Clarín: El clarín fue conocido a la llegada de los españoles y fue copiado con materiales de la zona (cañas vegetales y madera).

Cullcull: Era la corneta con la que se daba la señal de alarma ante una emergencia y también en la guerra. Se hacía con cuernos de buey.

Pinquilhue: El pinquilhue, de épocas remotas, guarda parecido a un flautín fabricado con el tallo del coligüe.

Lolquin: De hechura similar a la trutruca, pero mucho más pequeño. Se fabrica con la caña del cardo llamado “troltro”.

Caquel cultrum: Es un tambor confeccionado con el corte hueco de un tronco.



Huada: Especie de maraca, es una calabaza que suena por contener simientes secas y a veces piedrecillas.

Cada Cada: Son grandes conchas que suenan frotando sus bordes y caras rayadas. Varios de los instrumentos citados suelen ejecutarse, todos a la vez, durante las ceremonias rituales: “nguillatunes y machitunes”.

Kunkulkahue: Formado por dos arcos (generalmente de huesos de costilla) y complementado por una sola cuerda de crines de caballo. Se tocaba apoyando, con la mano izquierda, uno de los arcos —cuerpo del violín— contra los dientes incisivos superiores. La mano derecha, a su vez, pasaba la cuerda del otro arco —arco del violín— sobre la anterior, produciendo un sonido quejumbroso y doliente.



Trompe: Idiófono araucano tradicional, con plena vigencia, de forma de llave, hecha de acero con un alambre al aire. La parte exterior forma la pieza y la central es la lengüeta, que va doblada hacia arriba para poder pulsarla. Se ejecuta apoyando la pieza contra los dientes, con la mano libre se pulsa le lengüeta exhalando el aire sobre él, se pueden hacer variaciones del sonido moviendo la boca y la lengua. Los mapuches lo usan cuando hacen el amor y obtienen una melodía dulce y sugerente.



Las cascahuillas o cashcahuillas: instrumento de percusión de la música Mapuche. Se usa como acompañamiento cuando se toca el cultrún en las ceremonias religiosas. Es una cinta o cuero al que van unidos unos cascabeles, atándose a la mano que percute el cultrún.

1.3.5. Comida

La alimentación mapuche proviene hoy como en el pasado de la tierra en que habita y cultiva (sur de Argentina y Chile). Se constituye fundamentalmente de los productos agrícolas que siembra y cosecha, entre los más importantes, trigo, papas, arvejas, habas, ajos, cebollas, ají y maíz.

También se continúa practicando la recolección. Las pampas proveen de hierbas como el yuyo, cuya raíz -nabo- comen como ensaladas, cardos y nalcas, entre otros. En determinadas épocas recogen gran variedad de hongos que se consumen cocidos, en caldo y acompañados con papas, chande, loyo, pique. Además de los conocidos digüeños que crecen en los robles.

El mar también hace su aporte. Al bajar la marea se buscan piures, entre las rocas, y se recogen algas como luche y cochayuyo (kollofe), las que se preparan en cocimiento, acompañadas por papas.

Dentro de la Araucanía la alimentación se sustentaba en los piñones, fruto de las araucarias, del cual podían elaborar distintos alimentos, por ejemplo la harina de piñon, como también ser cocidos y comidos por sí solos, al igual que las castañas.

Si hay que nombrar algún plato de la cultura mapuche, podríamos mencionar según la etnia geográfica, el ñachi, el curanto, como bebida la chicha, el pan típico las tortillas al rescoldo y el muday entre muchos otros.

En cuanto a aliños, la introducción del Merquen dentro de la gastronomía occidental se lo debemos en su gran mayoría a la cultura mapuche del sur de Chile.



1.3.6. Mitos y Leyendas

La mitología Chilena es muy variada, tomando en cuenta las distintas culturas que existen en nuestro país, es por ello que generalmente éstas se dividen por zonas, siendo el sector sur y en específico la isla de Chiloé, la cual ha ganado más popularidad con sus diversos mitos y leyendas.

Al hacer un compendio de la mitología, se advierte que en su mayoría están compuestas y protagonizadas por personajes negativos, para ejemplificar qué no se debe hacer. En el proyecto no se pretende hacer un elaborado diccionario ni compendio de mitos y/o leyendas de culturas originarias de nuestro país, sino más bien analizar los valores que entregan y por tanto si su utilización en niños preescolares es válida como método de aprendizaje y motivación.

A continuación se relatan 3 mitos de la cultura mapuche:

El Millalobo

El Millalobo habita en lo más profundo del mar, y fue concebido bajo el mandato y protección del espíritu de las aguas Coicoi-vilu, por una hermosa mujer en amores con un lobo marino, durante el período en que las aguas del mar invadieron la tierra.

Tiene el aspecto de una gran foca, su rostro se asemeja a un hombre y pez.

La parte superior del tórax tiene aspecto humano y el resto de su cuerpo tiene forma de lobo marino. Está cubierto de un corto y brillante pelaje de color amarillo oscuro, de ahí su nombre Millalobo (de milla: oro) o Lobo de Oro.

Comparte su vida con la Hunchula, hija de una vieja Machi, llamada la Huenchur, y cuando las condiciones lo permiten sale con su amada a las playas solitarias con la intención de disfrutar de los rayos del sol.

El Millalobo, fue investido por Coicoi-Vilu, como amo y señor de todos los mares y por lo tanto es el jefe supremo de todos los seres que en ellos habitan. De esta manera está en



el nivel jerárquico más alto del gobierno de los mares y se le puede comparar con Neptuno de la mitología griega.

Como dueño y señor, de gran poderío, delega sus importantes funciones, en varios miembros subalternos encargados de hacer cumplir sus mandatos y voluntad. Desde sembrar peces y mariscos, cuidar de su desarrollo y multiplicación, dirigir las mareas o controlar las calmas y tempestades. También están bajo su mandato las acciones de seres maléficos como la Vaca Marina, el Cuero, el Cuchivilu y el Piuchén. De su unión con la hermosa Hunchula nacieron la Pincoya, la Sirena y el Pincoy, quienes como buenos hijos ayudan y desempeñan importantes papeles en los vastos dominios de su poderoso padre.

Domo y Lituche

Hace infinidad de lluvias, en el mundo no había más que un espíritu que habitaba en el cielo. Sólo él podía hacer la vida. Así decidió comenzar su obra cualquier día.

Aburrido un día de tanta quietud decidió crear a una criatura vivaz e imaginativa, la cual llamó "Hijo", porque mucho lo quiso desde el comienzo. Luego muy contento lo lanzó a la tierra. Tan entusiasmado estaba que el impulso fue tan fuerte que se golpeó duramente al caer. Su madre desesperada quiso verlo y abrió una ventana en el cielo. Esa ventana es Kuyén, la luna, y desde entonces vigila el sueño de los hombres.

El gran espíritu quiso también seguir los primeros pasos de su hijo. Para mirarlo abrió un gran hueco redondo en el cielo. Esa ventana es Antú, el sol y su misión es desde entonces calentar a los hombres y alentar la vida cada día. Así todo ser viviente lo reconoce y saluda con amor y respeto. También es llamado padre sol.

Pero en la tierra el hijo del gran espíritu se sentía terriblemente solo. Nada había y nadie con quién conversar. Cada vez más triste miró al cielo y dijo: ¿Padre, porqué he de estar solo? En realidad necesita una compañera -dijo Ngnechén, el espíritu progenitor.

Pronto le enviaron desde lo alto una mujer de suave cuerpo y muy graciosa, la que cayó sin hacerse daño cerca del primer hombre. Ella estaba desnuda y tuvo mucho frío. Para no morir helada echó a caminar y sucedió que

a cada paso suyo crecía la hierba, y cuando cantó, de su boca insectos y mariposas salían a raudales y pronto llegó a Lituche el armónico sonido de la fauna.

Cuando uno estuvo frente al otro, dijo ella: - Qué hermoso eres. ¿Cómo he de llamarte? Yo soy Lituche el hombre del comienzo. Yo soy Domo la mujer, estaremos juntos y haremos florecer la vida amándonos -dijo ella-. Así debe ser, juntos llenaremos el vacío de la tierra -dijo Lituche.

Mientras la primera mujer y el primer hombre construían su hogar, al cual llamaron ruka, el cielo se llenó de nuevos espíritus. Estos traviesos Cherruves eran torbellinos muy temidos por la tribu.

Lituche pronto aprendió que los frutos del pewén eran su mejor alimento y con ellos hizo panes y esperó tranquilo el invierno. Domo cortó la lana de una oveja, luego con las dos manos, frotando y moviéndolas una contra otra hizo un hilo grueso. Después en cuatro palos grandes enrolló la hebra y comenzó a cruzarlas.

Desde entonces hacen así sus tejidos en colores naturales, teñidos con raíces.

Cuando los hijos de Domo y Lituche se multiplicaron, ocuparon el territorio de mar a cordillera. Luego hubo un gran cataclismo, las aguas del mar comenzaron a subir guiadas por la serpiente Kai-Kai. La cordillera se elevó más y más porque en ella habitaba Tren-Tren la culebra

de la tierra y así defendía a los hombres de la ira de Kai-Kai. Cuando las aguas se calmaron, comenzaron a bajar los sobrevivientes de los cerros. Desde entonces se les conoce como "Hombres de la tierra" o Mapuches.

Siempre temerosos de nuevos desastres, los mapuches respetan la voluntad de Ngnechén y tratan de no disgustarlo. Trabajan la tierra y realizan hermosa artesanía con cortezas de árboles y con raíces tiñen lana. Con fibras vegetales tejen canastos y con lana, mantas y vestidos.

Aún hoy en el cielo Kuyén y Antú se turnan para mirarlos y acompañarlos. Por eso la esperanza de un tiempo mejor nunca muere en el espíritu de los mapuches, los hombres de la tierra.

Kaikai Vilu y TrenTren Vilu

Según los mapuches, estas dos serpientes eran originalmente los hijos de los pillanes más poderosos, que como castigo habrían sido convertidos. Así que el hijo de Peripillán fue convertido en una inmensa culebra llamada Kaikai y el hijo de Antu convertido en una inmensa culebra llamada Trentren. Ambas culebras eran adversarias, así como fueron adversarios Antu y Peripillán. Kaikai habría sido mandada a vivir en el mar para cuidarlo, y Trentren a vivir en la tierra para ayudar al ser humano; Siendo así como estas dos culebras son usadas como un instrumento a través del cual, también se cumple la voluntad de los espíritus antiguos.

Se dice que cuando Kaikai despertó de su sueño, a causa del desagrado que tuvieron los hombres por todo lo dado por el mar; Kaikai se enfureció y usó su cola en forma de pescado para golpear el agua. Con ello inició un gran cataclismo que empezó a inundar y crear un diluvio por todo el territorio; porque tenía el deseo de castigar al ser humano y de incorporar toda la vida terrestre a sus dominios.

Kaikai ordenó a las aguas que inundaran los valles y cerros, y que llevaran a todos los habitantes al fondo del mar.

Al ver Trentren, que los habitantes y animales estaban desesperados y que los hombres la invocaron, y como por órdenes de su padre,

ella era quien debía proveerles de sabiduría y protección; decidió ayudar a los seres humanos. Así ayudó a escapar a los habitantes y a los animales subiéndolos en su lomo y llevándolos a los cerros; y a los que quedaban atrapados por las aguas, los transformó en aves para que escaparan volando; a los que se ahogaban en peces y mamíferos marinos (siendo uno de ellos el origen del cahuelche), y a los ahogados en sumpall. Los seres humanos que quedaron inmóviles por el terror que sentían, se habrían transformado en mankial. Pero como el mar seguía subiendo de nivel, Trentren tuvo que ordenarles a los cerros que aumentaran de altura para contrarrestar el poder de Kaikai. Enojada, Kaikai empezó a luchar contra Trentren en una titánica batalla que duró mucho tiempo, hasta que ambas serpientes se cansaron, con lo cual Trentren venció parcialmente al no haberse inundado toda la tierra, sin embargo, las aguas no volvieron totalmente a su nivel antiguo; con lo que Chile obtuvo su actual geografía.



1.4. El legado y aporte de la cultura mapuche a la sociedad chilena actual

El legado se define según la RAE(13) como aquello que se deja o transmite a los sucesores, sea cosa material o inmaterial.

Tomando en cuenta esta definición se puede suponer que el pueblo mapuche está lleno de conocimientos y aspectos culturales que admiten un legado ancestral a nuestro país, proporcionando y otorgando a nuestra tierra patrimonios tangibles e intangibles. Algunas de las formas más conocidas de su legado e inserción en nuestra cultura actual se pueden diferenciar en tres aspectos principales:

- Inserción de palabras en mapudungun a nuestro hablar: pichintun, chape, Rayen, chaucha, cahuín, charquicán, capucha, choclo, poncho, pololo, etc. Ya no nos son ajenas, incluso proviniendo del mapudungun.
- Aumento del comercio de platería y artesanía mapuche.
- Admisión de costumbres gastronómicas y medicinales.

Sin embargo, se debe mencionar que existen muchas otras formas de legado y participación de la cultura mapuche en la cultura occidental chilena, que de algún modo han influido en nuestra cotidianeidad, como lo es el caso de los “Mitos y Leyendas”, los cuales han sido traídos desde el turismo sureño y se han llevado a planos más relativos al pasatiempo chileno, como es el caso del tema central de la teleserie “La Fiera”(14) o también el caso de Salo S.A., con “Mitos y Leyendas”, que en principio eran un reflejo de los mitos y leyendas chilenas en sus juegos de cartas para niños y adolescentes.

(13) RAE: Real Academia Española. Institución española especializada en lexicografía, gramática, ortografía y bases de datos lingüísticas.

(14) Teleserie “La Fiera”, TVN 1999, Dirección: Vicente Sabatini; Producción: Pablo Avila G.; Guión: Victor Carrasco

En la actualidad el pueblo mapuche aún tiene muchos conocimientos ancestrales que poco a poco se están perdiendo, debido a que sus descendientes ya no procuran aprenderlos al estar en permanente contacto con la cultura occidental y la inminente adopción de esta.

Por esta razón muchos mapuches, sobretodo los que viven en comunidades urbanas, han abierto sus puertas a los “Winkas”, chilenos no descendientes de la cultura mapuche, para enseñarles a quienes estén interesados en aprender, de una forma directa, transparente y honesta, y no tengan ánimos de curiosidad solamente o de provecho alguno, compartiendo finalmente su cultura.

Es debido a este último punto que muchos mapuches no confían en las entidades gubernamentales como lo es la CONADI, puesto que sería dejar a libre disposición todo su saber ancestral.

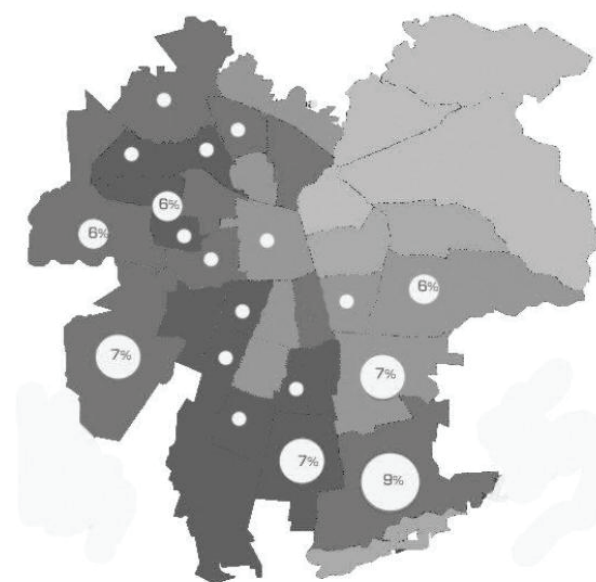
1.5. Cultura mapuche urbana: sectores de mayor población indígena

Según este documento las comunas dentro de la región metropolitana con mayor población indígena serían: Cerro Navia (6,6%); La Pintana (6,2%); Peñalolén (5,0%).

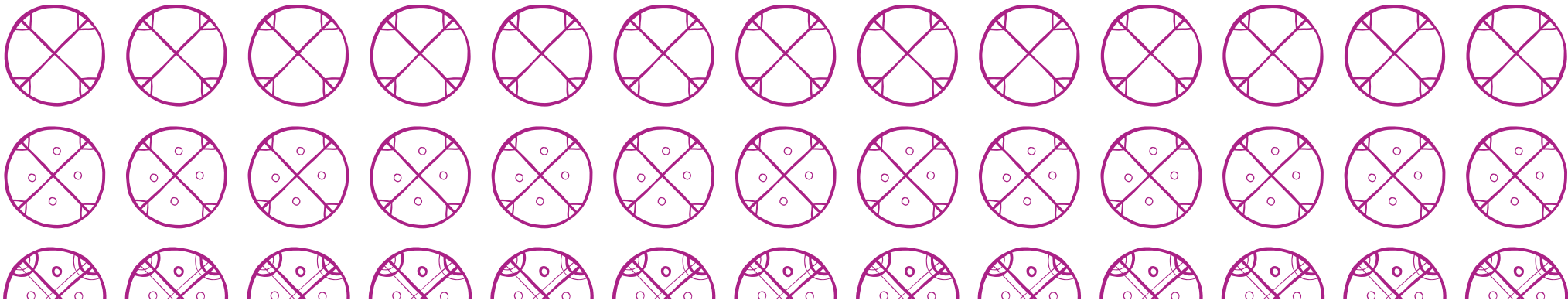
A pesar de los datos estadísticos referidos al 2002, es decir, hace 8 años atrás, estos aún siguen vigentes al ser corroborados por un miembro activo de la cultura mapuche perteneciente a la comunidad urbana de la región Metropolitana, mencionando las comunas de Cerro Navia y Peñalolén, como las comunas con mayor comunidad mapuche.

“De acuerdo al Censo de 2002, el total de la población indígena en el país es de 692.192 personas, de los cuales 604.349 son mapuches, representando el 87.31% del total. El 33.6% de la población mapuche se concentraría en La Araucanía (203.221, representando el 23.5% de la población regional), el 30.3% en la Región Metropolitana y el 16.6% en la Región de Los Lagos (100.327).” (15)

Documento: Estadísticas sociales de los pueblos indígenas en Chile, 2002



(15) <http://www.cultura-urbana.cl> N°1 Agosto 2004 <http://www.cultura-urbana.cl/archivo/los-mapuches-en-el-santiago-del-siglo-xxi-gissi.pdf> "Los mapuche en el Santiago del siglo XXI: desde la ciudadanía política a la demanda por el reconocimiento" Nicolás Gissi B

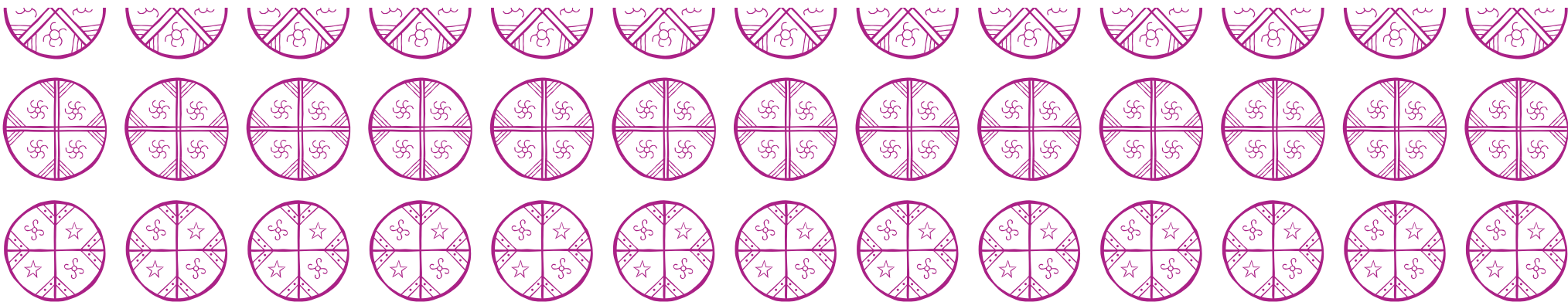


Capítulo 2

la interculturalidad

“Las naciones latinoamericanas, al finalizar este milenio, con culturas múltiples y distintas que, lejos de ser una amenaza para la nacionalidad, han constituido un rico aporte para la cultura nacional. Los indígenas no constituyen un segmento cultural homogéneo, sino que conforman una multitud de grupos étnicos que con frecuencia presentan tantas diferencias entre sí como con respecto a los no indígenas. Las comunidades indígenas no sólo han conservado, en mayor o menor grado, elementos culturales propios que le dan identidad y dignidad como grupos identificables, sino también han adquirido mayor conciencia del valor intrínseco de sus propias culturas.”(16)

(16) Diversidad étnica y conflicto en Latinoamérica. Autores: Raquel Barceló, María Ana Portal, Martha Judith Sánchez. PyV Editores. México 2000. Pág. III



2.1. Inicio de interculturalidad en nuestro país

Historia

Chile por diversos documentos, artículos, incluso discursos, es tildado de un país multicultural, intercultural, pluricultural, sin embargo ¿Tenemos claro a que se refiere cada uno de estos términos?

De acuerdo a la Real Academia Española(17) el término multicultural se define como “Caracterizado por la convivencia de diversas culturas.”; Mientras que pluricultural se define como la situación de varias culturas, al contrario de Intercultural que va mas allá definiéndose como la interacción entre culturas(18).

Si pensamos en las definiciones recién descritas podemos estar de acuerdo en que todo país es naturalmente pluricultural actualmente, más ¿podemos asegurar de igual forma los dos términos restantes?

Según se ha podido observar en la entrevista realizada a Walter Imilan(19) como en documentos relacionados(20) con la interculturalidad, en las ultimas décadas se ha iniciado una lenta y progresiva preocupación por la relación e interacción entre las culturas que componen los países de Latino América, en Chile haciendo énfasis en el caso de la cultura mapuche, nuestra etnia originaria, sin embargo estas iniciativas no han sido por parte de quienes componen las minorías étnicas sino desde la población occidental, lo que ha influido en los criterios que se han tomado para analizar y comprender su cultura e idiosincrasia.

(17) www.rae.es, consulta realizada en el Diccionario de la lengua española, Vigésima segunda edición.

(18) Conceptos sacados de fragmentos de “La comunicación intercultural”. Artículo de Miquel Rodrigo Alsina http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=54

(19) Entrevista en profundidad al Antropólogo Walter Imilan.

(20) “Vida de un Araucano: Estudiante mapuche L.A. en Santiago de Chile, en 1959”. Carlos Munizaga Aguirre, Publicación del Centro de Estudios Antropológicos de la Universidad de Chile, Santiago de Chile, 1960.

(21) Departamento de Formación Pedagógica, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Chile. Becaria del Instituto de Cooperación Iberoamericano. Programa de doctorado, Departamento de Filología Española, Universidad de Oviedo.

A partir de esta preocupación es que la pluralidad étnica en América Latina se convierte en un factor enriquecedor de los estados para el desarrollo de la democracia. “Esto ha determinado que ahora las constituciones de por lo menos once países de la región (Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Ecuador, Guatemala, México, Nicaragua, Paraguay, Perú y Venezuela) reconozcan y acepten su pluri o multiculturalidad, y que en algunos casos, como por ejemplo Ecuador, se identifique la situación multinacional del país. A esto debemos sumar las acciones emprendidas en Chile, El Salvador, Honduras y Panamá, que reconocen en su ley una educación diferenciada, es decir, la educación intercultural.”(21)

En la larga historia de encuentro y desencuentro entre indígenas y no indígenas en el continente americano, es posible distinguir cuatro periodos históricos:





A mediados del siglo XX, se inician planes para la integración de los pueblos indígenas a las nuevas naciones, produciendo el denominado “indigenismo moderno”, un proceso de aculturación de los grupos indígenas.

En las décadas de los setenta y ochenta, surge el “indigenismo crítico”, posición que postula la pluralidad cultural y lingüística de las comunidades amerindias, favoreciendo el desarrollo de las naciones indígenas sin dañar los Estados, hecho que conlleva lo que se ha denominado “interculturalidad”, entendiéndose que interculturalidad significa el “establecimiento de relaciones de mutualidad en el ámbito de respeto y valoración de la diversidad cultural y lingüística, donde las culturas indígenas, en el ejercicio de sus pensamientos, pueden recuperarse y revalorar elementos culturales propios, adueñarse de los elementos culturales de otras culturas y generar nuevas alternativas de vida a partir del análisis de su contexto histórico y reafirmando su identidad”.

Actualidad

Un factor de gran incidencia en el desarrollo de estas nuevas comunidades urbanas fue la promulgación, en el año 1993, de la Ley Indígena N° 19.253.

Dicha Ley contempla, en su artículo 23, la creación del Fondo de Desarrollo Indígena (CONADI) y le asigna la tarea de financiar programas especiales dirigidos al desarrollo de los pueblos indígenas, en beneficio de las personas y sus comunidades, tales como, la implementación de planes de crédito para la superación del minifundio, sistemas de capitalización y otorgamiento de subsidios, planes para la recuperación de la calidad de la tierra indígena, obtención de concesiones de acuicultura, etc..

Por otro lado, en los últimos años se han llevado a cabo varias iniciativas en materia de pueblos indígenas, entre las cuales se pueden destacar:

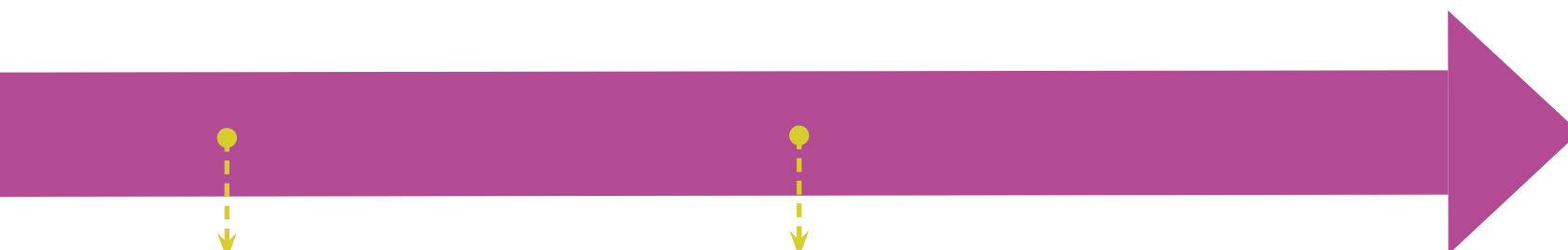


En 1999 el Presidente Eduardo Frei, impulsa los Diálogos Comunales, tendientes a acoger la demanda del pueblo mapuche, proceso que culmina con un histórico acto realizado el 5 de agosto en el Palacio de La Moneda y durante el cual se firmó el Pacto por el Respeto Ciudadano.

Simultáneamente, se crea la Comisión Asesora en Temas de Desarrollo Indígena con el objeto de acoger las demandas y aspiraciones de las comunidades del país. Más de 4.000 dirigentes y más de 2.000 comunidades y asociaciones participaron en el proceso que dio paso a un Plan de Desarrollo de Inversión tendiente a acoger algunas de las demandas planteadas.



Posteriormente **el Gobierno de Ricardo Lagos, en el año 2000**, anuncia "16 medidas", dentro de las cuales se establece la creación de la Comisión de Verdad Histórica y Nuevo Trato hacia los Pueblos Indígenas, destinada a asesorar al Presidente de la República, en el conocimiento de la visión de nuestros pueblos indígenas sobre los hechos históricos de nuestro país y a efectuar recomendaciones para una política de nuevo trato de estado, que permita avanzar hacia una sociedad multicultural.



En septiembre de 2001 y cumpliendo con las medidas anunciadas por el Presidente, nace el Programa Orígenes, que en una primera fase centra su acción en 642 comunidades indígenas de las regiones I, II, VIII, IX y X, abarcando un total aproximado de 24.500 beneficiarios directos en 44 comunas de alta densidad de población indígena.

En abril de 2004, en base a las recomendaciones del Informe de la Comisión de Verdad Histórica y Nuevo Trato hacia los Pueblos Indígenas, el entonces Presidente Ricardo Lagos anuncia la Política de Nuevo Trato 2004-2010, focalizando el trabajo en tres ejes: Derechos de los Pueblos Indígenas, Desarrollo con Identidad y Adecuación del Estado a la Diversidad Cultural.

De acuerdo a lo expresado en la CONADI en su sitio web, en el Gobierno de la ex Presidenta Michelle Bachelet asume el compromiso de profundizar las recomendaciones de la Comisión de Verdad Histórica y Nuevo Trato y promueve las siguientes medidas:

- Ampliar el Fondo de Tierras y Aguas.
- Dar sustentabilidad a las tierras indígenas. Se anuncia el inicio de la Segunda Fase del Programa Orígenes.
- Definición de una Política Indígena participativa para Población Urbana.
- Reconocimiento de los Diaguitas en la Ley Indígena.
- Fortalecimiento de la Ley Indígena en todos los artículos relacionados con la participación de las comunidades, en la aplicación de cada una de sus normas.
- Apoyo al emprendimiento indígena con aportes públicos y privados, fomentando actividades como el etno y ecoturismo, y el desarrollo de productos artesanales y autóctonos.

Complementariamente a lo anterior, la ex Presidenta de la República, Michelle Bachelet, en el mes de mayo de 2007, dio a conocer los cinco ejes de la Política Indígena que implementaría su administración los cuales se describen a continuación y que corresponden al marco orientador de la política para los pueblos indígenas.

- Participación Indígena (ámbito político y social).
- Reconocimiento Constitucional.
 - Derecho a la transmisión matrilineal de los apellidos.
 - La creación de los territorios especiales de Isla de Pascua y Juan Fernández.
 - El gobierno espera que las comunidades indígenas sean reconocidas explícitamente en la Ley de Municipalidades como organizaciones de base.
 - El derecho a ejercer las prácticas médicas tradicionales y respetar el conocimiento y la cultura ancestral del paciente.



- Política Indígena Urbana
 - Creación de un programa indígena urbano que contará con un financiamiento internacional del Banco Interamericano del desarrollo, BID, que desarrollará acciones en cinco líneas específicas: calidad de vida de los habitantes de las ciudades; promoción de sus derechos; fortalecimiento de la identidad y el rescate cultural; visibilización de la diversidad cultural en los espacios públicos; promoción de la no discriminación.
 - Implementación de programas en materia de emprendimiento productivo y vivienda.
 - Se crearán veinte centros ceremoniales en diversas ciudades.
 - Un cementerio indígena en la región Metropolitana.
 - Salud intercultural.
 - Deporte indígena.
 - Atención municipal y señalética urbana.
- Mujer Indígena
 - Unidad de la Mujer, que promoverá la representación y participación de la mujer indígena en igualdad de oportunidades, con perspectiva y equidad de género.
- Educación y Cultura Indígena
 - El gobierno promoverá una indicación en el proyecto de Ley General de Enseñanza, para reconocer, respetar y valorar la diversidad étnica y cultural como parte de los objetivos de la enseñanza básica y media.
 - Se fomentará la lengua y la cultura, a través de la inclusión progresiva hacia el 2010 de la enseñanza de lenguas indígenas en la educación básica, en regiones de alta concentración indígena.
 - Se crearán academias de lenguas indígenas, para cultivar y preservar el idioma.
 - Cuatro institutos de cultura indígena.
 - Treinta jardines infantiles con currículo intercultural a lo largo del país.
 - Apoyo para los estudiantes de educación superior.

En la actualidad la CONADI continúa con sus labores y gestiones, más allá del cambio de gobierno, siendo un motor de movimiento intercultural a la vez que apoya a la cultura mapuche.



2.2. Ley Indígena

La ley indígena N°19.253 abarca los principales temas que se establecen en los pueblos originarios en su relación con el Estado y la sociedad chilena actual: De los Indígenas, sus culturas y sus comunidades; Del reconocimiento, protección y desarrollo de las tierras indígenas; Del desarrollo indígena; De la cultura y educación indígena; Sobre la participación; De la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena; Normas especiales de los procedimientos judiciales; Disposiciones particulares.

TÍTULO I DE LOS INDÍGENAS, SUS CULTURAS Y SUS COMUNIDADES Párrafo 1°

Principios Generales

Artículo 1°.- El Estado reconoce que los indígenas de Chile son los descendientes de las agrupaciones humanas que existen en el territorio nacional desde tiempos precolombinos, que conservan manifestaciones étnicas y culturales propias siendo para ellos la tierra el fundamento principal de su existencia y cultura.

El Estado reconoce como principales etnias de Chile a: la Mapuche, Aimara, Rapa Nui o Pascuenses, la de las comunidades Atacameñas, Quechuas y Collas del norte del país, las comunidades Kawashkar o Alacalufe y Yámana o Yagán de los canales australes. El Estado valora su existencia por ser parte esencial de las raíces de la Nación chilena, así como su integridad y desarrollo, de acuerdo a sus costumbres y valores.

Es deber de la sociedad en general y del Estado en particular, a través de sus instituciones respetar, proteger y promover el desarrollo de los indígenas, sus culturas, familias y comunidades, adoptando las medidas adecuadas para tales fines y proteger las tierras indígenas, velar por su adecuada explotación, por su equilibrio ecológico y propender a su ampliación.

De acuerdo al área de la cultura y la educación se plantea el reconocimiento, respeto y protección de las culturas e idiomas indígenas, principalmente derivados en el fomento del conocimiento y promoción de expresiones artísticas de las culturas indígenas, a través de programas educacionales como culturales, por medio de establecimientos, organizaciones y/o medios de comunicación masiva.

Así mismo, en relación a la educación de miembros pertenecientes a las culturas indígenas se establece que existirá un sistema de educación intercultural bilingüe, tarea que recae en la CONADI y el Estado, en pos de entregar las herramientas y la preparación adecuada para un desenvolvimiento entre ambas sociedades.

Para lo anterior es que por ley se dispone de recursos económicos para llevar a cabo los programas educacionales y culturales mencionados.

Para el cumplimiento de lo señalado en el inciso anterior, la Corporación, en coordinación con el Ministerio de Educación, promoverá planes y programas de fomento de las culturas indígenas.

Se deberá considerar convenios con organismos públicos o privados de carácter nacional, regional o comunal, que tengan objetivos coincidentes con los señalados en este artículo. Asimismo deberá involucrarse para el cumplimiento de dichas finalidades a los gobiernos regionales y municipalidades.

2.3. Programas educativos de interculturalidad

2.3.1. Tipos de Educación

En lo que respecta a la educación en general se pueden dar a conocer tres tipos de educación(22), las cuales son conocidas como:

a. Educación Formal: Es aquella impartida en los establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos, a ésta pertenecen la educación preescolar, básica primaria y secundaria, media y superior.

b. Educación informal: Se da de manera no intencional y no planificada que no se imparte dentro de las instituciones educativas. Se trata de una acción educativa no organizada, individual, provocada a menudo por la interacción con el ambiente de manera cotidiana.

c. Educación No formal: Se da en los contextos en los que, existiendo una intencionalidad educativa y una planificación de las experiencias de enseñanza / aprendizaje, estas ocurren fuera del ámbito regular. Son de carácter opcional, flexibles y variadas, que se ofrecen con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin estar ligadas al sistema de niveles y grados establecidos en la educación formal.

(22) Proyecto de título: So Díaz, "Ilustración infantil, colección de mini cuentos ilustrados", Universidad de Chile, Diciembre 2007. Pág. 107

Mientras que en lo que respecta a la educación de etnias se pueden definir otros tres enfoques de educación(23):

(23) "Saberes mapuche que debiera incorporar la educación formal en contexto interétnico e intercultural según sabios mapuche" tesis para optar al grado de magister en educación con mención en currículum y comunidad educativa. Tesista: Sergio A Carihuentro Millaleo. 2007. Pág. 16 - 17



a. Enfoque Monocultural: Este enfoque considera que las diferencias de lenguaje, costumbres y creencias de los pueblos originarios constituyen una traba para su incorporación efectiva a los procesos de modernización nacional. Por tanto, se deben incorporar a la cultura dominante, que es la que les asegura progreso y desarrollo. En este enfoque las diferencias culturales se jerarquizan y la cultura de los pueblos indígenas se cataloga como deficiente e inferior. Desde esta perspectiva, se postula que la población indígena debe ser ayudada a superar su "bajo nivel cultural". Por eso el énfasis se pone en la enseñanza de la lengua española, como un paso para su integración a la cultura dominante. Aquí subyace una concepción jerárquica, estática y cuantitativa de cultura que se basa en el prestigio social, o en el poder.

b. Enfoque Multicultural: Este enfoque no desconoce el valor de las culturas originarias, pretende incorporarlas como un contenido de las políticas curriculares nacionales. La multiculturalidad se entiende como la emergencia de la diferencia. La idea es enseñar ambas culturas, la indígena y la occidental, centrando la educación multicultural en los educandos indígenas. En este enfoque muchas veces prevalece una concepción de cultura como algo cerrado y estático, lo que se traduce en la práctica en una superposición de contenidos en la malla curricular. Esta concepción pierde de vista el carácter relacional de la cultura, se estereotipan las culturas con base a sus rasgos externos, y se centra en los programas de estudio, asumiendo un enfoque de currículo complementario y no una perspectiva transversal y globalizante.

c. Enfoque Intercultural: Este enfoque, apunta a preparar a los estudiantes a vivir en una sociedad donde la diversidad cultural se reconoce como legítima, y donde las diferencias culturales se consideran una riqueza común y no un factor de división o un problema. Se desea contribuir a la construcción de una sociedad con igualdad de derechos y al establecimiento de relaciones interétnicas armoniosas. Se reconocen las diferencias culturales, sin que ello signifique la superioridad de unas culturas sobre otras. En este enfoque la cultura se entiende como un proceso dinámico; como la manera cambiante de percibir, comprender y habitar el mundo. La diversidad cultural se considera un derecho y lo intercultural como un elemento constitutivo de lo cultural.



Actualmente a nivel global la educación formal ha tomado el liderazgo en la formación, la cual a través de la historia en nuestro país ha ido sumando mas años de educación formal obligatoria, llegando a la educación media completa, así también podemos identificar que en Chile la mayoría de las instituciones educacionales tienen un enfoque monocultural o multicultural, siendo los menos los establecimientos que educan a sus estudiantes con un enfoque intercultural, los cuales se dan principalmente por el fomento del gobierno en localidades con mayor población de origen étnico.

En respuesta a la dinámica que se comenzó a generar desde la mitad del siglo pasado con las comunidades mapuches y su emigración hacia las grandes ciudades, en Chile, entre el Estado y los pueblos indígenas han predominado los propósitos de integración y asimilación cultural, proyectados a través de políticas sociales, económicas, educacionales, en especial esta última, cuyo efecto visible es la dificultad de integración sociocultural de los indígenas, que tiene como principal consecuencia el bajo nivel socioeconómico de la población indígena.

El Fondo de Cultura y Educación de la CONADI fue creado en 1995, en respuesta a las demandas estratégicas de los Pueblos Indígenas de Chile, las cuales están enfocadas a la conservación y desarrollo de su patrimonio cultural y establecimiento de las bases educacionales en beneficio de las nuevas generaciones y sus proyecciones.

Entre las tareas de este Fondo que actúa al alero de la CONADI, se encuentra:

- la promoción del reconocimiento y respeto de las culturas e idiomas indígenas a través de la protección de su patrimonio cultural;
- el apoyo de la formación de profesionales indígenas mediante post-títulos y post-gradados;
- la definición y establecimiento de un sistema de Educación Intercultural Bilingüe en el país; y

- el subsidio del financiamiento de la residencia estudiantil para alumnos indígenas de Educación Superior y la Recuperación y revitalización de las lenguas indígenas.

Para lograr estas metas, Cultura y Educación de la CONADI, desarrolla los siguientes programas:

* Manejo y Protección del Patrimonio Cultural Indígena.

Objetivos:

- Potenciar la promoción de iniciativas artísticas y culturales indígenas.
- Desarrollar un plan de protección del patrimonio arquitectónico, arqueológico, cultural e histórico indígena en riesgo, con participación de las comunidades indígenas.
- Contribuir a la promoción de la medicina tradicional.

* Subsidio a la Capacitación y Especialización de Indígenas.

Objetivos:

- Implementar un mecanismo de subsidios que permita la capacitación de profesionales y técnicos indígenas. (Pasantías, Diplomados, Maestrías, Magíster y Doctorados).
- Generar convenios con Universidades para la formación de Profesores en Educación Intercultural Bilingüe (pre y post grado).
- Generar convenios con Universidades u otras instituciones, sin fines de lucro, nacionales e internacionales, para obtención de becas de capacitación para profesionales y técnicos indígenas. (Pasantías, diplomados, maestrías, magíster y doctorados)

Difusión y Fomento de las Culturas Indígenas.

Objetivos:

- Ejecutar un fondo orientado a iniciativas y proyectos de difusión cultural de comunidades y organizaciones indígenas.
- Sistematizar y editar material gráfico, programas radiales y microespacios televisivos, a nivel nacional con contenidos culturales indígenas que difundan realidad indígena a nivel nacional.

* Aplicación del Diseño Curricular y Pedagógico Intercultural Bilingüe.

Objetivos:

- Desarrollar proyectos curriculares interculturales, bilingües e interculturales, a aplicar en establecimientos educacionales ubicados en zonas de concentración de población indígena y en todos los establecimientos educacionales del país, respectivamente.
- Desarrollar estrategias de participación comunitaria indígena en la gestión educativa institucional.
- Desarrollo técnico-pedagógico de la Educación Intercultural Bilingüe mediante la elaboración de libros de texto, guías didácticas y materiales de enseñanza para la población escolar indígena de los pueblos con vitalidad etnolingüística (Aymara, Rapa Nui y Mapuche).
- Formación de docentes en Educación Intercultural Bilingüe.

* Subsidio a la Residencia para Alumnos Indígenas de Educación Superior.

Objetivos:

- Implementar un mecanismo de entrega de subsidios individuales para residencia de estudiantes de Educación Superior.
- Mantener 13 hogares bajo convenio CONADI – JUNAEB.

* Recuperación y revitalización de las lenguas indígenas.

Objetivos:

- Contribuir a la recuperación de las lenguas vernáculas en población infante juvenil indígena del país.
- Obtener Lenguas vernáculas planificadas, en el ámbito oral y escrito, proporcionadas a población infante-juvenil en la escuela.
- Desarrollar recursos educativos para la enseñanza /aprendizaje de las lenguas vernáculas proporcionadas a población infante-juvenil en la escuela.
- Implementar recursos promocionales para la revalorización de las lenguas vernáculas proporcionadas a población infante-juvenil en la familia, la comunidad y la escuela.



Además del CONADI, existen otros organismos que dentro de sus labores se han preocupado del desarrollo indígena y el tema que significa la interculturalidad, sobretodo si ésta es mirada desde muy pequeños; es el caso de la JUNJI (Junta Nacional de Jardines Infantiles) con programa de interculturalidad en jardines infantiles.

Es un proyecto educativo desarrollado en los Jardines Infantiles y Salas Cuna de JUNJI, ubicados en localidades con una alta concentración de habitantes de etnias originarias, los contenidos y forma de aplicación se definen sobre la base del aporte de las familias, y éstos se desarrollan incorporando a las rutinas cotidianas de los niños, el lenguaje y las costumbres de su pueblo.

Está destinado a hijos e hijas de familias provenientes de culturas originarias de Chile e inmigrantes.

Se puede solicitar este beneficio directamente en los Jardines Infantiles y Salas Cuna de la JUNJI más cercanos al domicilio del solicitante.



¿Qué requisitos hay que cumplir?

Los menores que son atendidos en nivel Salas Cuna deben tener entre 84 días y 2 años y los de Jardines Infantiles entre 2 años y 4 años 11 meses.
Pertenecer a los quintiles I o II.
Tener Ficha de Protección Social.

¿Qué documentos se deben presentar?

Certificado de nacimiento del niño(a).
Puntaje Ficha Protección Social
Carnet de control sano del niño(a).

¿Se paga por este beneficio?

No.
Duración del beneficio: El beneficio se entrega anualmente de marzo a diciembre, mientras el menor tenga menos de cinco años.

2.4. Formación de identidad

La identidad según la RAE se define como “Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.”, lo cual en Chile parece ser difícil de definir, tal y como lo plantea el sociólogo Jorge Larraín.

Como primer referente sociocultural y material de la identidad chilena, Larraín postula que los aspectos formales pasan a ser definitorios de la chilenidad. Es así como Chile siendo el país latinoamericano con mejor expectativa, sufre de las proyecciones a través de lo material; la clasificación de sus miembros como la “clase alta” y la “clase baja”, nombradas como los “cuicos” y los pobres; y una dicotomía en cuanto a la aceptación y rechazo de rasgos provenientes de culturas extranjeras como propias, viviendo la cultura de mapuche un rechazo, ya que existe una constante pugna entre el país y su comunidad.

Como segundo punto de la identidad chilena, se encuentran los ritos que hacen mención más a fechas de celebraciones que a ceremonias como tales, dando en la actualidad una nueva visión de ritos que incluyen paseos, reuniones sociales y deportivas como lo son, los feriados fuera de Santiago, la celebración del 18 de septiembre y los partidos de fútbol, respectivamente.

El tercer y último punto que inevitablemente aparece hoy en día al hablar de identidad, la globalización, afirmando en la identidad chilena lo que a muchas otras, que con la modernidad se van desvalorizando y desapareciendo lo tradicional y rural, así como también existe un aumento hacia la tecnología y la capacidad de modificación de agentes extranjeros en la propia cultura interna desde hace ya bastantes siglos, como lo fue en su momento el catolicismo y actualmente es la lengua inglesa.

2.4. Áreas de expresión intercultural



Etnoturismo

Este tipo de turismo está dentro de la clasificación del turismo rural, el cual a su vez forma parte del turismo alternativo. Se define como aquella actividad turística que realizan los visitantes a comunidades indígenas, con la finalidad de convivir con los pobladores de las mismas, lo que les permitirá el conocimiento de su folklore, costumbres, tradiciones, gastronomía, idioma, lengua o dialecto, así como de su forma de vida; con el fin primordial de conservar, preservar y dar a conocer dichas culturas.

El etnoturismo en Chile existe aunque todavía es bastante incipiente y principalmente rural, tal y como se define, sin embargo comienza a existir espacio en la gastronomía urbana para los platos étnicos y, por tanto, también para un mercado donde la comida de origen mapuche pueda entrar principalmente enfocado a turistas.

“La realidad muestra que a las comunidades no se les informa de los planes de desarrollo turístico, porque no existen mecanismos que les comuniquen que su sector (ubicación geográfica) se ha reconocido como potencialmente turístico y que supone una generación de herramientas de desarrollo, tales como capacitación, implementación o difusión de su sector.

En esa forma las comunidades quedan a la deriva de los acontecimientos que van desde que existan varias instituciones interesadas en apoyarlas o ninguna, situación que causa más confusión y más división en ellas. Confusión y división captada en las experiencias de las familias que están involucradas en el tema, todas ellas viven momentos de dificultades por la falta de comprensión de su propia gente y falta de un reconocimiento real del sector turístico.”(24)

(24) Myriam Hernández Montero. Turismo Sur de América. Chile

Grupos Scout

No es un tema formal, sin embargo dentro de los grupos Scout de Chile, tanto de la Asociación de Guías y Scout de Chile (AGSCH) como la Agrupación de Boys Scout de Chile, es muy utilizado como fondo motivador la cultura mapuche, por lo que este conjunto de jóvenes se ven interactuando con los elementos de la cultura mapuche, como su lenguaje, puesto que muchos de los grupos y por tanto unidades de éstos tienen gritos en dicho idioma.

Por otro lado, más allá de los gritos y nombres de las distintas entidades dentro del movimiento, también se encuentra el tema de ceremonias, las cuales muchas veces tienen bastante de la cultura mapuche al adoptar los instrumentos, los cantos, los bailes y, en algunos casos, incluso la vestimenta.

Según datos ofrecidos por la Asociación de Guías y Scout de Chile, al menos el 50% de los grupos registrados a nivel nacional poseen un nombre de origen indígena, ya sea en el nombre de grupo o de alguna de las unidades que lo componen, es por ello que las personas pertenecientes a estos organismos, principalmente niños y jóvenes se ven representados y relacionados de manera directa con elementos de la cultura mapuche, dando como resultado una mayor interculturalidad, al atraer, en consecuencia, a personas de origen indígena donde son valorados, y a su vez se fomenta la tolerancia y aprecio por las culturas originarias, ya sea mapuches, rapanui u otra.

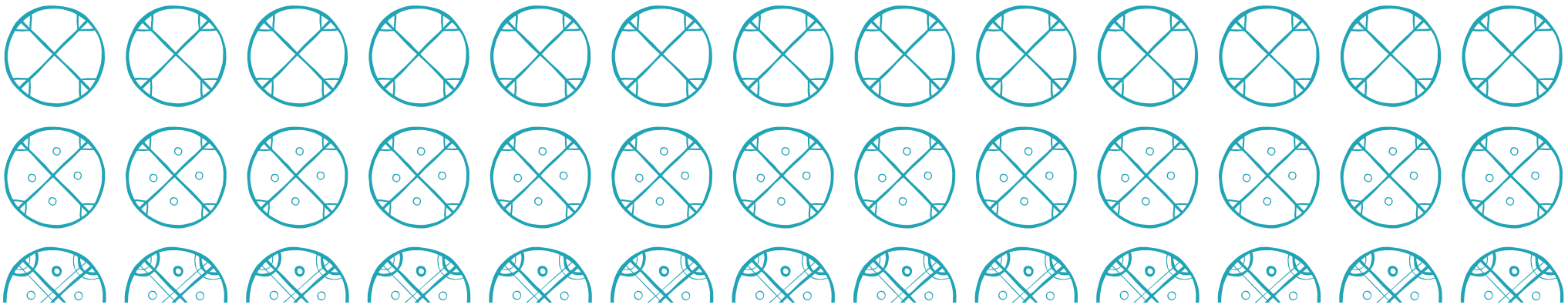


Industria Vitivinícola

En la actualidad un elemento que ha surgido como rasgo de identidad dentro de la cultura chilena es el vino a pesar de que su producción no es reciente y ella data desde hace varios siglos, con representantes de renombre internacional como lo es la Viña Concha y Toro con su selección del “casillero del diablo”.

Es a través de la cocina criolla que las uvas han sido transformadas en un fiel representante de la identidad económica de Chile. Es así como la imagen que proyectan estas botellas han debido ser pensadas y diseñadas a conciencia. Como resultado en la búsqueda de plasmar en ellas una parte de Chile, es que ha nacido una gran variedad de etiquetas tanto con nombres como con iconografía étnica, proveniente de los diversos pueblos originarios de Chile.



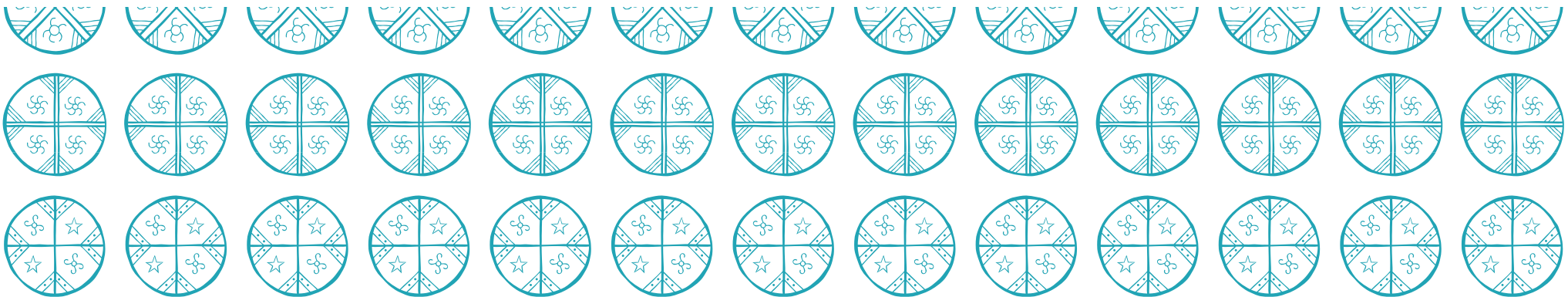


Capítulo 3

los niños

“A veces nos hemos entretenido observando las travesuras en el simpático juego de perritos y gatitos. Brincan, saltan, muerden, rugen, se pillan la cola, se enredan en madejas de lana, desgarran quizás un zapato — parece divertido, pero sabemos que realmente están practicando su instinto para sobrevivir.

Se nos dice que los animales nunca gastan el tiempo jugando como lo hacen los niños; la vida es muy seria para ellos. Tienen que pasarlo desarrollando y perfeccionando las habilidades necesarias para comer y no ser comido. Pero ¿es el juego de los niños realmente diferente al de los animales?.”



3.1. Áreas de desarrollo en los niños pre-escolares

El desarrollo del ser humano comienza en el momento mismo de la concepción, al dar lugar al crecimiento de un ser vivo en el seno materno. Por ello, ese desarrollo se puede - y se debe - evaluar desde antes del nacimiento, con los controles prenatales.

Pero el desarrollo humano no sólo involucra el crecimiento visible. Si se ve el desarrollo como ese camino desde la concepción hasta la adultez, se reconocerá dos grupos de fenómenos:

- **Cuantitativos:** dados por el aumento del tamaño corporal, debido al proceso de reproducción celular, que incrementa sostenidamente el crecimiento del número de células que componen los diferentes tejidos del organismo.
- **Cualitativos:** a los cuales se puede también definir como de “complejización”, al ir apareciendo funciones que antes no existían. La más clara de ellas es la de reproducción, pero en el plano neurológico también hay cambios dramáticos. Estos procesos se refieren al desarrollo de capacidades latentes, que se irán despertando y ajustando a su debido tiempo. Cuando un bebé nace, por ejemplo, no puede caminar. Pero al año de vida ya puede hacerlo

El desarrollo, por último, es el producto de la interfase de dos grandes grupos de fenómenos:

- **Intrínsecos:** la herencia, el genoma, lo cual se hereda de los padres, y constituye lo orgánico propio, incluyendo el funcionamiento del sistema endocrino, etc.

Factores:

Maduración:

Cambios en el desarrollo humano controlados por:

- factores genéticos
- factores hereditarios
- el tiempo y la edad
- producto de procesos neurológicos y bioquímicos

Crecimiento:

Incremento en el desarrollo físico (estatura, peso, volumen) controlado por:

- maduración
- factores genéticos y hereditarios
- factores externos, alimentación, ejercicio, etc.

Aprendizaje:

Cambios de conducta y comportamiento resultado de:

- entrenamiento que se convierte en conducta duradera
- interacción del individuo con el medio
- depende de la maduración y del medio.

• **Extrínsecos:** los elementos del ambiente en que crece y se desarrolla el individuo, en su interacción con él. Aquí entran un inmenso número de factores como la alimentación, los estímulos, la alfabetización, el grupo circundante, etc. Las cuestiones afectivas forman parte importante de ellos, y de hecho existe el Síndrome de Privación Emocional, por el cual se altera enormemente el normal desarrollo físico y psicológico del niño.

Características del desarrollo:

- **Continuo:** En cada etapa infantil siempre existen cambios que no tienen detenciones, siempre existen funciones que están cursando hacia una mayor complejidad. Incluso en niños con alteraciones del desarrollo, se esperan cambios día a día en un área o en otra.

- **Progresivo:** De no mediar patología, el sistema nervioso experimenta cambios que generan mejoría de funciones que permiten mayor adaptabilidad. En el desarrollo del tono, por ejemplo, se pasa de la hipertonia del recién nacido a un tono menor que permita la posición sentado y a una optimización de la motricidad de las extremidades.

- **Irreversible:** Los avances ya adquiridos no se pierden, lo que permiten seguir instalando nuevas funciones sobre avances previos ya consolidados. La adquisición de la palabra con intención comunicativa alrededor del año, no se pierde aunque exista una estimulación poco intensa. A causa de este fenómeno es posible la aparición de la frase y formas más complejas de comunicación.

Áreas de desarrollo:

Motora/Motriz:

Como ya se mencionó el desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución

ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

Desarrollo motor grueso

Hernández define la motora gruesa como:

“la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental”

Es decir el movimiento de los músculos grandes del ser humano. Lo primero que debe sostener es la cabeza, después sentarse sin apoyo, más tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por último, alrededor del año de edad, pararse y caminar. La capacidad de caminar en posición erecta es una respuesta a una serie de conductas sensoriales y motoras dirigidas a vencer la fuerza de gravedad. Trabajar contra la fuerza de gravedad requiere de esfuerzo, por lo que el niño fácilmente se fatiga y se niega.

La primera capacidad que el niño debe desarrollar es sostener la cabeza. La postura ideal para que esta función aparezca es con el niño boca abajo, apoyando su cuerpo en los brazos y enderezando la cabeza y la parte superior del tronco, la expresión de una cara u objetos llamativos para motivar al niño a que voltee la cabeza y se enderece.

Desarrollo Motor Fino

La motricidad fina, Hernández la define así:

“son las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos, que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza (...) el ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro-sensorial alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida.”

Por lo general el movimiento motriz fino se va dando en el siguiente orden:

- reflejos: presión, presión palmar voluntaria, lateral de pinza. Pinza con tres dedos, presión de pinza.
- destrezas manuales (dibujar construir, etc.).

Todas las actividades para el desarrollo de los movimientos motores: (ejemplo: braille, escribir, escribir a mano, comer, vestirse, etc.) son construidas sobre cuatro importantes habilidades. Estas cuatro habilidades deben ser aprendidas antes que el niño pueda aprender tareas más complicadas. Estas habilidades son:

- Coger objetos
- Alcanzar objetos
- Soltar objetos deliberadamente
- Mover la muñeca en varias direcciones

Lenguaje:

Por lo que respecta al aspecto comunicacional, nos encontramos con que el niño inicia este proceso de comunicación con los padres y especialmente con la madre, puesto que ella lo protege contra estímulos excesivos, al tiempo que lo ayuda a tratar con los estímulos de su interior (hambre).

La comunicación que establece el niño con la madre, en un primer momento, la realiza a través del llanto, el cual es polivalente ya que algunas veces denota hambre o sueño y en otros casos impaciencia. Poco a poco las modulaciones aparecen y se desarrollan las emisiones de miedo, enojo y amor.



Hernández define el área del lenguaje como:

“sistema de comunicación del niño que incluye los sonidos utilizados, los gestos y los símbolos gráficos que son interpretados y comprendidos, gracias a la existencia de reglas específicas para cada lengua. La capacidad intelectual, los estímulos ambientales y la maduración progresiva, combinada con la disposición del niño para imitar, favorece la vocalización articulada y la pronunciación correcta de cada palabra”

El área del lenguaje está integrada por tres componentes:

1. Lenguaje Receptivo: Este es el proceso sensorial a través del cual, un estímulo es captado específicamente por el canal auditivo (escuchar el estímulo).
2. Lenguaje Perceptivo: Acción interpretativa por medio de la cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. Es este proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles.
3. Lenguaje Expresivo: Acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos.



Socio-Afectiva:

Esta área empieza a desarrollarse desde la vida intrauterina del niño. Abarca dos partes la social y la afectiva o emocional.

El desarrollo social Hurlock lo define como “la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales”. Por su parte Hernández define esta área como “el proceso de socialización por medio del cual, el niño aprende las reglas fundamentales para su adaptación al medio social,”.

Por otra parte, el desarrollo emocional Hurlock(25), afirma que “el estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sólo pueden proceder de la introspección: una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando son todavía muy pequeños”

Al respecto Hernández dice que éste “depende del conocimiento que va adquiriendo sobre su persona, sobre su cuerpo y sus facultades”

(25) Hurlock, E. Desarrollo del Niño. México DF. 1994 McGraw Hill, Pág. 204

Cognoscitiva:

Hernández lo define como “el conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales y propioceotivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas”.(26)

Para hablar del desarrollo cognoscitivo del niño, no se puede dejar de lado a Jean Piaget. Piaget, concibió al niño como constructor de conocimiento, de manera que éste es el resultado de la maduración biológica, las experiencias con objetos en sentido físico y lógico-matemático, la transmisión social y la equilibración, que como proceso interno regula los primeros tres factores. De esta manera, el término equilibrio lleva consigo la idea de adecuación gradual entre la actividad mental del niño, o sea, sus estructuras cognoscitivas, y su medio. Por lo tanto, el aprendizaje es el resultado de intercambios específicos con el exterior, mientras que el desarrollo es el resultado de la equilibración

3.2. Procesos Cognitivos de los niños pre-escolares

Para ver los procesos cognitivos y sus postulados necesitamos saber que este tipo de disciplina se desprende a partir del siglo XIX de la filosofía. Sus iniciadores fueron Pavlov y Thorndike, sin embargo, quien desarrolló aún más esta disciplina en el ámbito infantil por sobretodo fue el francés Piaget a quien tomaremos como referencia en esta investigación

Piaget en 1955 consideró el desarrollo cognoscitivo como producto de la maduración del cerebro y del sistema nervioso y de la adaptación al ambiente. El proceso cognoscitivo se construye, pues el niño posee un rol activo y el conocimiento va a afectar la percepción y el procesamiento de nueva información.

(26) (Kamii y Devries, 1977 citado por MEP, 1996).

Este autor, para definir la dinámica del desarrollo, planteó la existencia de esquemas, que son estructuras mentales abstractas que se desarrollan paralelamente a la evolución cognoscitiva y que corresponden al patrón de pensamiento que utiliza una persona para tratar una situación específica en el ambiente.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo utiliza dos procesos determinados biológicamente, la organización y la adaptación, que funcionan durante toda la vida. El primero se refiere a la tendencia del organismo a integrar las estructuras en sistemas cada vez más complejos. Entre las características que hacen posible la organización se encuentran la conservación de aprendizajes previos, tendencia hacia la diferenciación, su integración complementaria y la naturaleza dinámica de la integración permanente de los objetos y acontecimientos variables.

La adaptación, por su parte, es el mecanismo de “equilibrio de tales asimilaciones y acomodaciones”, que se refiere al proceso de ajuste permanente del organismo a las exigencias del medio ambiente. Hay adaptación “cuando el organismo se transforma en función del medio, y esa variación tiene por consecuencia aumentar los cambios entre el medio y el organismo, favorables para la conservación de este último.

En la interacción con el medio ambiente, los sujetos se pueden adaptar mediante la utilización de dos procesos, asimilación y acomodación.

El primero, se refiere a una interpretación del ambiente para ajustarlo a esquemas previos, esquemas que son susceptibles de repetirse activamente en la conducta. El segundo, a los cambios que realiza el niño para ajustar sus esquemas al medio ambiente, “entendiéndose que el ser viviente no sufre nunca impasiblemente la reacción de los cuerpos que lo rodea, sino que esta reacción modifica el ciclo asimilador acomodándolo a ellos”.

Este autor plantea que el mecanismo esencial del desarrollo mental es la búsqueda del equilibrio entre ambos procesos. El niño, al enfrentarse a situaciones nuevas que no puede asimilar a estructuras existentes, entra en un estado de desequilibrio que se resuelve mediante el mecanismo de acomodación, dando como resultado una nueva estructura mental.

Piaget distingue los cuatro siguientes aspectos que caracterizan la equilibración de las estructuras cognitivas.

- Primero, las estructuras cognitivas son susceptibles de transformarse por la influencia de nuevas interacciones entre sujeto y objeto, es decir, las estructuras cognitivas son móviles.
- Segundo, una vez constituida la estructura, tiende a un estado de equilibrio que estimula la conservación e integración dentro de estructuras progresivamente más complejas.
- Tercero, el equilibrio supone la capacidad de compensación frente a los estímulos del medio: "La estructura estará equilibrada, en la medida que un individuo sea lo suficientemente activo como para oponer, a todas las exigencias u obstáculos del medio ambiente, compensaciones exteriores", compensaciones que buscan restablecer el equilibrio perdido.
- Cuarto, el equilibrio es un sistema dinámico, estable en su funcionamiento general, pero inestable en los límites del conocimiento presente en los esquemas previos.

Según lo anteriormente descrito, de forma básica podemos exponer estas teorías en cuanto a lo que respecta a niños y niñas preescolares, determinando como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas).

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como:

- Clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; manteniendo más de un atributo en mente; distinguiendo entre algunos y todos; agrupando y reagrupando por otro criterio conjunto de objeto).
- Seriación (haciendo comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más gordo, más flaco, menos lleno, etc.; arreglando varias cosas en orden y describiendo sus relaciones; probando y encajando un conjunto ordenado de objetos en otros conjunto a través de ensayo y error) y
- Número (comparando cantidades; arreglando dos conjuntos de objetos en correspondencia 1 a 1, deshaciéndola y reestableciéndola; recitando los números de memoria; contando objetos; midiendo y comparando material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenando y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo).

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo.

En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desensamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias, representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal con objetos del modelo, pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa.



Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: empezando y parando una acción al recibir una señal; teniendo experiencias y describiendo diferentes velocidades; teniendo experiencias y comparando intervalos de tiempo; observando cambios de estación (lluvia, sequía, frío, calor); observando relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando eventos futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describiendo y representando eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observando, describiendo y representando el orden secuencial de los objetos.

De la misma manera comprende la representación definida en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, símbolos o signo.

El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás.

Edades	Características
<p>de 3 a 4 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su pensamiento es egocéntrico, animista y artificialista. • No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad. • Identifica los colores primarios y algunos secundarios. • No es capaz de hacer correspondencia entre objetos. • Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos. • Hace clasificación por 1 atributo. • Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno. • Recuerda la melodía de las canciones conocidas. • Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas. • Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia. • Identifica y nombra objetos que son iguales y/o diferentes. • Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo). • Representa la figura humana como un monigote. • A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos. • Separa objetos por categorías. • Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre. <p>Como conclusión de las características de esta edad se puede decir que el niño coloca y nombra la cruz, el círculo, el cuadrado, el triángulo en tableros de encaje. Imita secuencias sencillas con cubos de cuatro colores. Inventa cuentos siguiendo láminas en secuencias. Le agrada que le lean cuentos e historietas. Añade tronco y extremidades correctamente a un dibujo de la figura humana. Mete y saca aros de forma espontánea siguiendo el orden de tamaño.</p>

Edades	Características
<p>de 4 a 5 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración. • Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc. • Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente. • Hace diferencia entre lo real y lo imaginario. • Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño. • Repite poemas conocidos para él. • Identifica y nombra colores primarios y secundarios. • Nombre la primera, la del medio y la última posición. • Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno. • El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años. • Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución. • Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración. • Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra. • Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal. • Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos. • Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años. • Puede seriar de tres a cinco elementos. • Alrededor de los 4 años responde a la pregunta “¿por qué?” con un “porque si” o “porque no”. Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos? • Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas. • Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana. • Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica. • Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos). • De manera general se puede decir que el niño en esta edad presenta las siguientes características: clasifica objetos por lo atributos (tamaño y forma). Hojea el cuento hasta el final. Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia. Arma rompecabezas de 24 piezas y más. Imita a los modelos de televisión y propagandas.

Edades	Características
de 5 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> • Completa un laberinto simple. • Dice el día y mes de su cumpleaños. • Su capacidad de atención aumenta notablemente. Permanece hasta 45 – 50 minutos desarrollando la misma actividad. • Se interesa por el origen y utilidad de las cosas que lo rodean. • No tiene dominio claro de la concepción del tiempo. • Clasifica por 3 atributos. • Realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos. • Coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido. • Identifica y nombra: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo, rombo, hexágono. • Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuantos hay. • Establece correspondencia 1 a 1, comparando el número y la cantidad de elementos de manera correcta. • Identifica los números del 1 al 50, y reproduce por lo menos del 1 al 20. • Alrededor de los 5 años responde a la pregunta “¿por qué?” con explicaciones referidas a las características concretas de los objeto. Por ejemplo “¿Por qué los dos son rojos? Posteriormente, cerca de los 6 años su nivel es más abstracto, por ejemplo “¿por qué los dos tienen el mismo color?”. • Identifica “mas grande que...”, “más pequeño que...”. • Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos tomando como criterio detalles de dichos objetos. • Interpreta relaciones causales en sencillos fenómenos naturales. • Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos. • Manifiesta un recuerdo claro de hechos y lugares remotos. • Al dibujar o pintar siempre la idea precede a la obra sobre el papel. • Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas. • Conocer elementos de tiempo como antes, después, más tarde, más temprano, etc. • De manera global podemos decir que los niños en la edad comprendida entre lo 5 y 6 años ordena cosas de las más pequeñas a las más grandes y señala cual es la primera y la última. Dibuja cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial. Resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas. Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo. También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros.

3.3. Aprendizaje en niños preescolares

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Por otro lado Albert Bandura⁽²⁷⁾ consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Si todo el aprendizaje fuera resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería muy limitada. El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo. Son necesarios los siguientes pasos:

(27) Albert Bandura es un psicólogo ucraniano-canadiense de tendencia conductual-cognitiva, profesor de la Universidad Stanford, reconocido por su trabajo sobre la teoría del aprendizaje social y su evolución al Sociocognitismo, así como por haber postulado la categoría de autoeficacia.

Factores que influyen en el aprendizaje:

- Estructura biológica
- Inteligencia
- Contexto social
- Motivación
- Operaciones mentales
- Desarrollo histórico personal del individuo
- Componentes emocionales

- **Adquisición:** El sujeto observa un modelo y reconoce sus rasgos característicos de conducta.
- **Retención:** Las conductas del modelo se almacenan en la memoria del observador. Se crea un camino virtual hacia el sector de la memoria en el cerebro. Para recordar todo se debe reutilizar ese camino para fortalecer lo creado por las neuronas utilizadas en ese proceso.
- **Ejecución:** Si el sujeto considera la conducta apropiada y sus consecuencias son positivas, reproduce la conducta.
- **Consecuencias:** Imitando el modelo, el individuo puede ser reforzado por la aprobación de otras personas. Implica atención y memoria, este tipo de actividad cognitiva.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno, antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.
- **Aprendizaje por recepción:** El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.), que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

3.4. Sistema básico de aprendizaje

Los estilos de Aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje.

El estilo de aprendizaje depende de tres parámetros:

- Cómo seleccionamos la información
- Cómo organizamos la información.
- Cómo trabajamos la información

Selección

Dentro de los puntos mencionados se registran tres grandes sistemas para representar mentalmente la información, los cuales se basan en tres sentidos dominantes como lo son la vista, el oído y el tacto. A través de ellos se percibe el entorno y en consecuencia se desarrolla el aprendizaje.

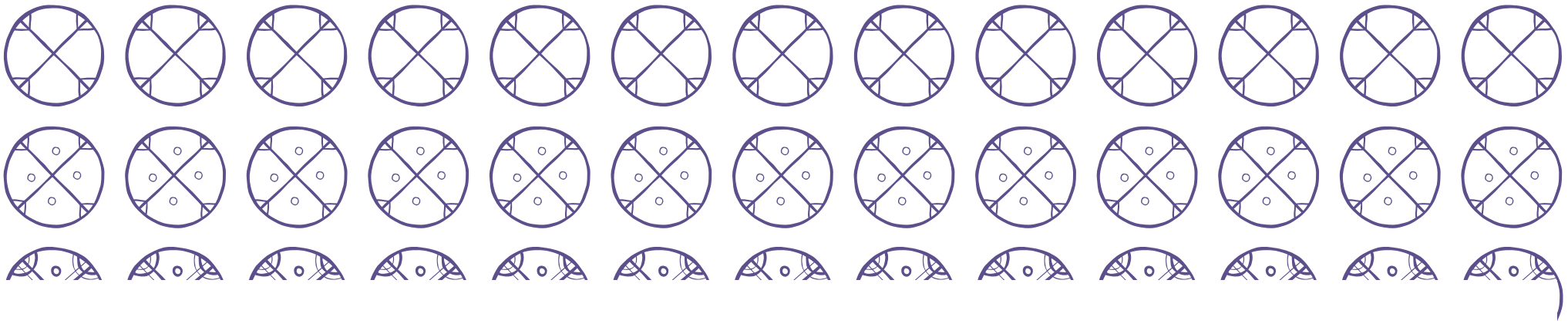
Organización

En cuanto a la organización de la información, esta va a depender de las formas de pensamientos de cada persona, que a su vez están asociadas a los hemisferios del cerebro, es así como un pensamiento ligado a la lógica trabajará en función del hemisferio izquierdo, mientras que el pensamiento holístico lo hará con el hemisferio derecho del cerebro.

Trabajo

La información recibida se puede procesar de variadas formas, sin embargo estas se transforman en conocimiento cuando esta información ya organizada procede a un desarrollo mental más elaborado producido por la reflexión o la experimentación.



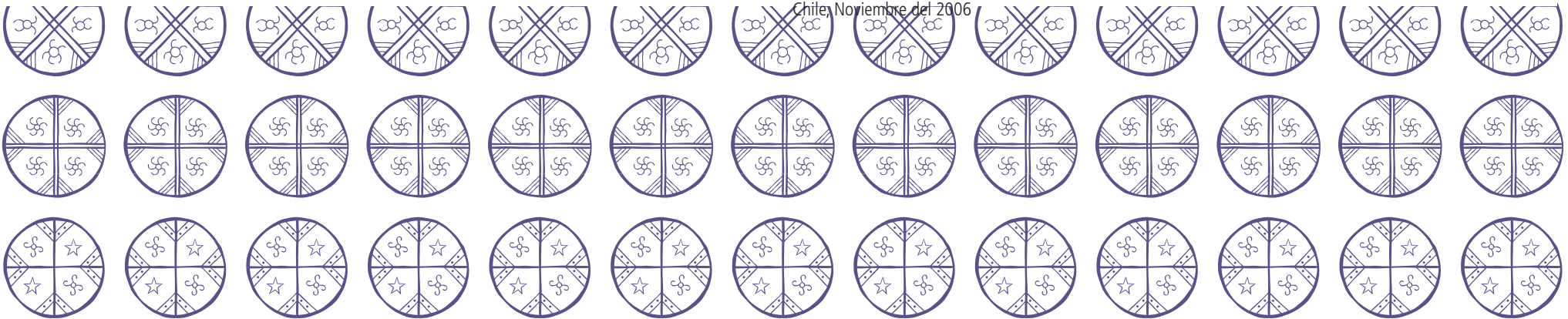


Capítulo 4

la tecnología en la educación

“Un docente que no maneje las tecnologías de información y comunicación está en clara desventaja con relación a los alumnos. La tecnología avanza en la vida cotidiana más rápido que en las escuelas, inclusive en zonas alejadas y pobres con servicios básicos deficitarios. (...) Si bien todavía un importante número de escuelas no posee computadoras, proyector de imágenes o acceso a Internet, esto no necesariamente quiere decir que los estudiantes no estén siendo usuarios de juegos de video, aparatos de audio, Internet, telefonía celular, etc. En el campo de las tecnologías los estudiantes, de todas maneras, las aprenden y utilizan en otros contextos.” . (28)

(28) Ana Luiza Machado, directora de OREALC / UNESCO, en discurso de introducción de la publicación del libro Formación docente y las tecnologías de información y comunicación. Santiago de Chile, Noviembre del 2006



4.1. Teorías del aprendizaje

En el proceso de investigación sobre la psicología infantil mencionada en el capítulo anterior, se descubre que muchos de los exponentes estudiados también rescatan las teorías del aprendizaje, postulando y apoyando las diferentes corrientes que se establecieron en los periodos correspondientes a sus vertientes de la psicología.

Las teorías del aprendizaje conforman un variado conjunto de marcos teóricos que se fueron desarrollando a partir de los estudios realizados y la influencia de la sociedad a través del tiempo, y con los cuales han ido evolucionando, es por esto que a menudo comparten aspectos y cuestionan otros o incluso, suponen postulados absolutamente contradictorios. A fin de organizar las diferentes vertientes es que se presenta el siguiente cuadro con las tres teorías más conocidas en el sistema educacional chileno:

- Conductista
- Cognitivista
- Constructivista

4.2. Sistema curricular de educación preescolar en Chile

En Chile la educación parvularia no se establece como obligatoria, sin embargo si es obligación del Estado promoverla y garantizar el acceso gratuito para quienes lo necesiten. La educación parvularia al ser un nivel educativo previo a la educación formal, no consta de requisitos para recibirla y su objetivo es favorecer los aprendizajes relevantes y significativos en los niños, ayudando a las familias en su rol educador.

De acuerdo a las bases curriculares dados por la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI), la Educación Parvularia como primer nivel del sistema educativo busca como fin: Favorecer una educación de calidad, oportuna y pertinente, que propicie aprendizajes relevantes y significativos en función del bienestar, el desarrollo pleno y la trascendencia de la niña y del niño como personas. Ello, en estrecha relación y complementación con la labor educativa de la familia, propiciando a la vez su continuidad en el sistema educativo y su contribución a la sociedad, en un marco de valores nacionalmente compartidos y considerando los Derechos del Niño. (29)

En concordancia con lo planteado por la JUNJI en el párrafo anterior es que también se encuentran los objetivos generales que se plantean a nivel nacional para la educación pre-escolar.

- Promover el bienestar integral del niño y la niña mediante la creación de ambientes saludables, protegidos, acogedores y ricos en términos de aprendizaje, donde ellos vivan y aprecien el cuidado, la seguridad y la confortabilidad y potencien su confianza, curiosidad e interés por las personas y el mundo que los rodea.

(29) Bases Curriculares de la educación parvularia. Ministerio de Educación. Ed. Maval Ltda. Santiago de Chile, Agosto del 2005

- Promover en la niña y el niño la identificación y valoración progresiva de sus propias características personales, necesidades, preferencias y fortalezas, para favorecer una imagen positiva de sí mismos y el desarrollo de su identidad y autonomía, como así mismo, la consideración y respeto de la singularidad en los demás.
- Favorecer aprendizajes oportunos, pertinentes y con sentido para los niños, que fortalezcan su disposición por aprender en forma activa, creativa y permanente; logrando así un mejor avance en los ámbitos de la formación personal y social, la comunicación y la relación con el medio natural y cultural.
- Propiciar aprendizajes de calidad en las niñas y niños que sean pertinentes y consideren las diversidades étnicas, lingüísticas y de género, y las necesidades educativas especiales, junto a otros aspectos culturales significativos de ellos, sus familias y comunidades.
- Potenciar la participación permanente de la familia en función de la realización de una labor educativa conjunta, complementaria y congruente, que optimice el crecimiento, desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños.
- Propiciar un trabajo conjunto con la comunidad con respecto a las características y necesidades educativas de la niña y del niño, para generar condiciones más pertinentes a su atención y formación integral.
- Facilitar la transición de la niña y del niño a la Educación General Básica, desarrollando las habilidades y actitudes necesarias e implementando los procesos de enseñanza y aprendizaje que se requieran para facilitar la articulación entre ambos niveles.
- Generar experiencias de aprendizajes que junto con la familia inicien a las niñas y niños en la formación en valores tales como la verdad, la justicia, el respeto a los demás, la solidaridad, la libertad, la belleza, y el sentido de nacionalidad, considerando los derechos que se señalan en la Convención sobre los Derechos del Niño, todo ello en función de la búsqueda de la trascendencia y el bien común.

Así mismo cada educadora de párvulos deberá regirse por principios establecidos para una educación integral a los niños y niñas del país.

- Principio de bienestar Toda situación educativa debe propiciar que cada niña y niño se sienta plenamente considerado en cuanto a sus necesidades e intereses de protección, protagonismo, afectividad y cognición, generando sentimientos de aceptación, confortabilidad, seguridad y plenitud.
- Principio de actividad La niña y el niño deben ser efectivamente protagonistas de sus aprendizajes a través de procesos de apropiación, construcción y comunicación.
- Principio de singularidad Cada niña y niño, independientemente de la etapa de vida y del nivel de desarrollo en que se encuentre, es un ser único con características, necesidades, intereses y fortalezas que se deben conocer, respetar y considerar efectivamente en toda situación de aprendizaje. Igualmente, se debe tener en cuenta que la singularidad implica que cada niño aprende con estilos y ritmos de aprendizaje propios.
- Principio de potenciación Generar en las niñas y en los niños un sentimiento de conocimiento y confianza en sus propias capacidades para enfrentar mayores y nuevos desafíos.
- Principio de relación Las situaciones de aprendizaje que se le ofrezcan al niño deben favorecer la interacción significativa con otros niños y adultos, como forma de integración, vinculación afectiva, fuente de aprendizaje, e inicio de su contribución social.
- Principio de unidad El niño como persona es esencialmente indivisible, por lo que enfrenta todo aprendizaje en forma integral, participando con todo su ser en cada experiencia que se le ofrece.
- Principio del significado Una situación educativa favorece mejores aprendizajes cuando responde a sus intereses y tiene algún tipo de sentido para ellos.
- Principio del juego Enfatiza el carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje.

En cuanto a la conformación del sistema curricular, como instrumento unificador de criterios básicos que permiten la armonización con la reforma implementada en todos los niveles del sistema educativo chileno, comprende tres grandes secciones que abarcan las áreas de desarrollo a reforzar por parte de las educadoras de párvulos.

4.2.1. Programa de educación intercultural de la JUNJI

La mayoría de las personas de origen indígena en nuestro país viven en las ciudades, donde emergen problemáticas nuevas. En ellas se hace más difícil conservar la identidad cultural, pues desaparecen los referentes históricos de la cultura indígena, principalmente la tierra y la comunidad. No obstante, en algunos contextos se han desarrollado estrategias de refuncionalización de la cultura indígena en espacios urbanos.

La población indígena urbana, en su mayoría, se ubica en zonas de pobreza, de fuerte conflicto social y cultural, lo cual complica la acción intercultural. En otras instancias, el mismo espacio es compartido por pobladores originarios de otras latitudes, que practican rasgos culturales diversos.

El desafío principal del programa de interculturalidad de la JUNJI es integrar la dicotomía de ser indígena en la comunidad y, al mismo tiempo, ser y sentirse indígena en la ciudad. Esto implica modelar la identidad indígena en cualquiera que sea el ámbito en que se desenvuelve la persona, lo cual lleva consigo la necesidad de un proyecto de sociedad indígena que incluya también los espacios urbanos, que implique además superar condiciones de extrema pobreza material y marginalidad social, política y económica.

En contextos urbanos no se visualiza nítidamente la comunidad indígena, por tanto, la contraparte social deberá adscribirse a las organizaciones indígenas urbanas organizadas, que crean y recrean la cultura y lengua de sus ancestros, en la medida de lo posible. La educación intercultural en contextos urbanos es entonces, una tarea nacional, que involucre la restauración de derechos de los pueblos, y la formación de una convivencia entre personas y grupos distintos.

Por otro lado, las estrategias metodológicas tienen como planteamiento la articulación de las dos estrategias básicas: trabajo educativo con los niños y niñas; y el trabajo educativo con la familia, constituyendo el eje central de este programa





educativo. Ello implica que en la planificación de aula se deben incorporar estrategias diversificadas que consideren la participación de la familia en el proceso pedagógico, considerando sus posibilidades.

De esta manera, son importantes las reuniones de micro centro y generales, talleres y trabajo educativo en el hogar, por cuanto es la forma como se amplía el rol de mediadores de los aprendizajes esperados a todos los actores involucrados.

Por todo lo mencionado anteriormente, la educación parvularia intercultural se debe entender y asumir de forma sustancial como una práctica pedagógica colaborativa.

Los objetivos a cumplir en este tipo de educación según el programa desarrollado por la JUNJI() se podrían resumir de la siguiente manera:

- a. Garantizar a los párvulos y sus familias una inserción socioeducativa que se establezca desde el conocimiento y el reconocimiento de las distintas culturas que participan en la comunidad educativa.
- b. Generar desde un paradigma intercultural orientaciones pedagógicas que puedan ser desarrolladas por las diferentes modalidades y programas del nivel educativo, y que "tengan" un efecto concreto en los aprendizajes de los niños y niñas.
- c. Reconocer la diversidad cultural aportando en la comprensión y difusión de sus complejidades, así como en la valoración paradigmática de la misma en coordinación y articulación al interior del nivel y con otros niveles educativos.
- d. Propender al reconocimiento y el descubrimiento del "otro" a partir del descubrimiento de las cosmovisiones, tradiciones y costumbres de todos los partícipes del proceso y sus culturas de origen y/o entornos culturales.
- e. Asumir los derechos de la infancia como sustento básico común en la construcción de una pedagogía intercultural.
- f. Promover el respeto por la persona, por el otro, por la familia y por la comunidad, así como por el respeto por el entorno, y el amor y cuidado de la naturaleza.
- g. Fomentar el pluralismo como condición de desarrollo de una sociedad democrática.

4.3. El Juego como sistema de aprendizaje

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos(30) lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en el desarrollo humano, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie, al ser su universalidad el mejor indicativo de la función primordial que cumple a lo largo de la vida de cada ser humano.

Habitualmente es asociado con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Se le identifica popularmente con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza, pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Piaget la importancia del juego en los procesos de desarrollo(31). Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

(30) Etólogos: Personas que hacen estudios científicos del carácter y modos de comportamiento del hombre.

(31) CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE. El juego como herramienta pedagógica. Narcea S.A. Ediciones. Madrid, España 2009. Página 49.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No se debe olvidar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Aspectos que mejora el juego

Desarrollo Psicomotor

- Coordinación motriz
- Equilibrio
- Fuerza
- Manipulación de objetos
- Dominio de los sentidos
- Discriminación sensorial
- Coordinación visomotora
- Capacidad de imitación

Desarrollo Cognitivo

- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático
- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto

Desarrollo Social

- Juegos simbólicos
 - Procesos de comunicación y cooperación con los demás
 - Conocimiento del mundo del adulto
 - Preparación para la vida laboral
 - Estimulación del desarrollo moral
- Juegos cooperativos
 - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos
 - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales
 - Disminuye las conductas agresivas y pasivas
 - Facilita la aceptación interracial

Desarrollo Afectivo

- Desarrolla la subjetividad del niño
- Produce satisfacción emocional
- Controla la ansiedad
- Controla la expresión simbólica de la agresividad
- Facilita la resolución de conflictos
- Facilita patrones de identificación sexual

Por otra parte Piaget, ha establecido diferentes clases de juegos en función de la etapa evolutiva del niño:

- **Los juegos de ejercicio:** Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.



- **Los juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años) donde se presentan con mayor fuerza con una marcada representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos

implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.



A partir de la etapa intuitiva o preoperacional; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de **juegos de fantasía** más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones

está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- **Los juegos de reglas** aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia de educadoras y educadores en jardines infantiles y educación básica, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.
- Podemos considerar **el juego de reglas simples** como característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo



actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

- En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por los **juegos de reglas complejas**, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen.

Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

4.4. Tecnologías interactivas

Como se expresara en el punto anterior hoy en día los niños son adaptables a las distintas tecnologías y mucho más intuitivos que muchos de la generación de jóvenes y adultos actuales, lo que aumenta aun más el resultado de su aprendizaje al tomar en cuenta que las tecnologías, cada vez, se acercan más a sistemas mejorados hechos para comprenderse y usarse de la manera más intuitiva.

La interacción por concepto es la "acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc."(32) , sin embargo cuando hablamos de interactividad en la actualidad, generalmente se refiere a la interacción del humano con una interfaz grafica digital, y por tanto con una maquina, dando al primero, la posibilidad de elegir, modificar o intervenir en la secuencia de desarrollo de una determinada emisión audiovisual.

(32) Real Academia Española. Vigésima segunda edición.

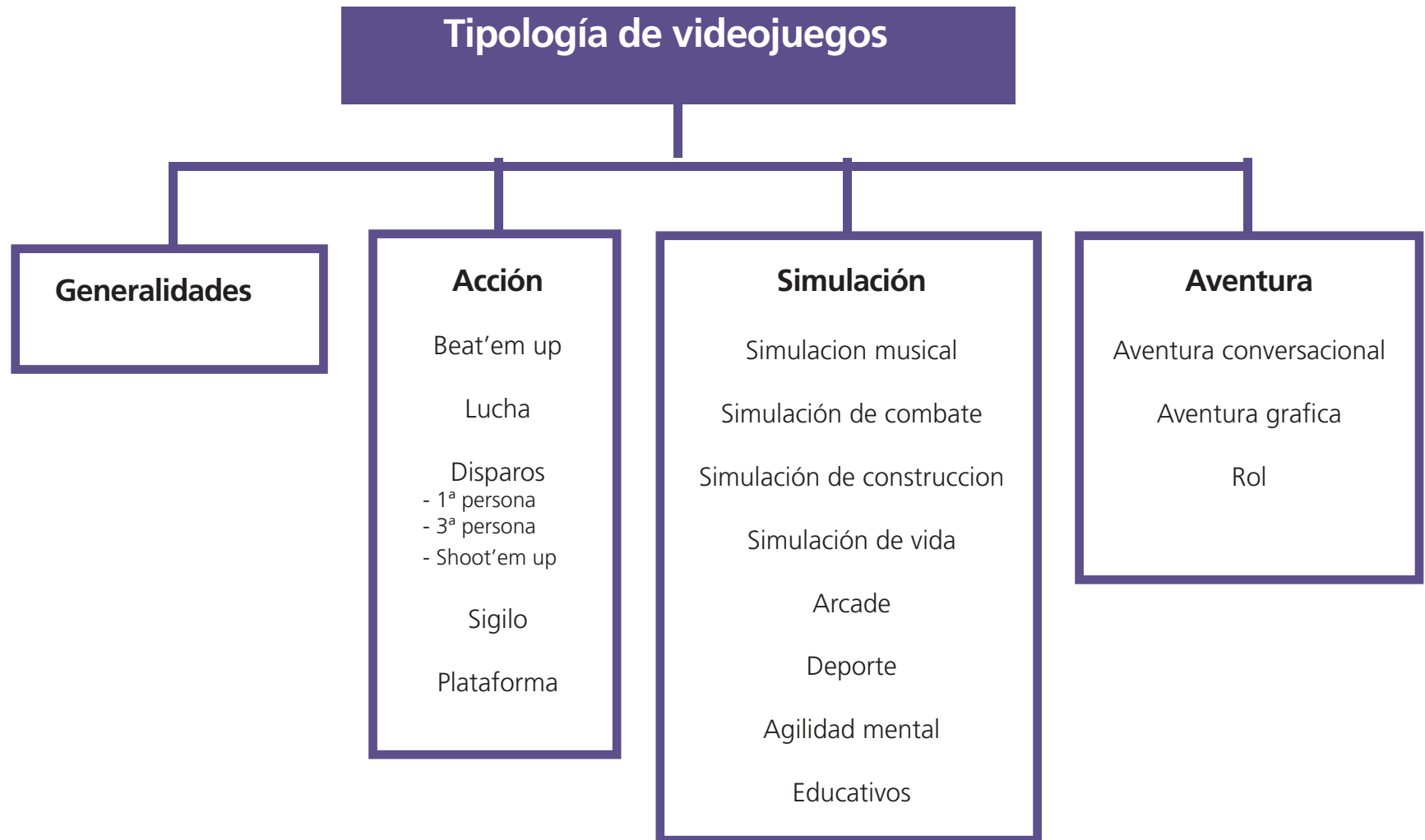
A partir de lo anterior se entiende que la interactividad es un concepto nuevo dentro del lenguaje y el continuo aumento de palabras de índole más técnico. En su desarrollo comprende actualmente una gran gama de soportes tecnológicos que trabajan en base a la interactividad, como lo es: el e-learning, recursos en internet, y los videojuegos entre muchos otros.

4.4.1. Tipología de Videojuegos

Los video juegos o juegos de video son llamados así puesto que la palabra “video” alude a la visualización de gráficos rasterizados, sin embargo en la actualidad no se ciñe estrictamente a la etimología de su nombre, sino mas bien por convención se entiende como video juego todo tipo de juego digital interactivo, con independencia del soporte.

En cuanto a su aspecto técnico, un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, cuyas plataformas han ido cambiando y evolucionando a través del tiempo en concordancia con el avance de la tecnología, es así como dentro de los soportes encontramos a los computadores, maquinas de arcade, consolas, dispositivos móviles.

En las últimas décadas los video juegos han tomado gran relevancia en la sociedad mundial, alcanzando grandes cifras en la industria del entretenimientos, y es debido a esta masificación y crecimiento exponencial de la mano de la era digital que actualmente se encuentran videojuegos tan diversos como sus temáticas, es por ello que a continuación se presenta un esquema que trata de dar cuenta de la tipología actual de estos juegos.



Este tipo de entretenimiento, en conjunto con la disminución de miembros en los núcleos familiares durante varias décadas se estereotipo como un mal a largo plazo, asociándolo al aislamiento social y la obesidad, principalmente por su interacción estática practicando movimientos casi exclusivamente con los dedos sobre los controles. Este tipo de aseveraciones en los últimos años se ha visto drásticamente cambiado, principalmente desde la aparición de la consola de Nintendo Wii en el año 2006, introduciendo una nueva tecnología de detección de movimiento en los controles. A partir de ello y el incremento juegos educativos y deportivos, hoy en día se rescatan tantos beneficios como anteriormente sus desventajas.

Dentro de los rasgos positivos que le otorga Greenfield en el año 2000 (33), al investigar a niños y niñas de 12 a 16 años que se divertían con juegos de aventura, se encuentran los siguientes puntos:

- Aumentaban las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional.
- Ayudan a trabajar el aprendizaje por observación y la verificación de hipótesis.
- Facilitan la comprensión de simulaciones científicas.
- Incrementan las estrategias para recibir y procesar información recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo)

Así mismo y a partir de estos beneficios es que desde hace un par de años ya se están realizando estudios y documentos donde hablan de los videojuegos desde el punto de vista educativo,

permitiendo una enseñanza eficaz, en bastantes ocasiones mucho mejor que el actual sistema escolar. No en vano, desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje social, algunos de los factores que fomentan la motivación son intrínsecos a los videojuegos. A modo de ejemplo, sin ánimo de ser exhaustivos, podemos mencionar los siguientes:

- Carácter lúdico de los aprendizajes.
- Dificultad creciente y progresiva de las habilidades, pero adaptada al ritmo de cada uno, posibilidad de repetir y corregir los errores.
- Recompensa inmediata, que además responde a un plan predeterminado y conocido.
- Reconocimiento social de los logros adquiridos, inscripción personalizada de las puntuaciones alcanzadas o los niveles superados.
- Estimulación simultánea a múltiples niveles: visual, auditivo, etcétera.
- Identificación con héroes o personajes que fomentan la imitación.

Hoy ya es un hecho que la industria del entretenimiento digital se ha desplazado hacia nuevas plataformas, tanto educativas como sociales, rompiendo con los postulados iniciales y negativos sobre los mismos, y orientando una nueva generación hacia el provecho de la tecnología y el entretenimiento en conjunto con el conocimiento

(33) Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo. Autor: Fernando García Fernández. 2005. Página 12 http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

4.4.2. La Web educativa

Hoy, las tecnologías de informática y comunicaciones (TICs), son un tema obligado al momento de hablar y conectar la tecnología con la educación, puesto que no solo son las universidades, sino también las escuelas y establecimientos educativos en sus distintos niveles de formación las que recurren como instrumento de acción cotidiana a ellas, al ser un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados.

Aun así los recelos que han generado no se basan en su eficacia, sino más bien en el manejo de la tecnología de parte de los docentes, es por eso que los esfuerzos dentro de los países han ido en creciente aumento en cuanto a capacitación docente respecto a las TICs. Chile en su condición de país en vías de desarrollo y preocupación por el tema ha implementado a través de la “Red Enlaces” el Plan TEC (Plan Tecnologías para una Educación de Calidad) desde el año 2007, que en conjunto al ministerio de educación, se han dado a la tarea de incrementar el equipamiento tecnológico de los establecimientos y asegurar su uso pedagógico, y que ya el 2011 se preocupa de la implementación de estrategias de apoyo diferenciado a los establecimientos, de acuerdo a su nivel de desarrollo digital, para que el sistema escolar haga un uso efectivo de la tecnología de la que dispone, en los ámbitos pedagógico y de gestión Educativa(34) .

En el marco de esta revolución digital y su consecuente utilización hacia una educación de calidad es que es importante rescatar las características de las TICs en contraposición de la educación clásica:

(34) Datos sacados del portal <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=1171&tm=2> y <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=827.218&tm=3>

- **Es inmaterial**, puesto que rompe con la temporalidad espacio-tiempo, dando la posibilidad de guardar grandes cantidades de información en dispositivos pequeños y no estar sujeto a un lugar físico.
- **Es instantáneo**, mediante las “autopistas de información” se logra acceder a contenidos ubicados materialmente en lugares remotos.
- **Es multimedia**, al desarrollarse cada vez con mayor frecuencia interfaces para los contenidos más amigables y atractivos, haciendo de la interactividad una de las características más significativas al transmitir información multi-sensorial y además de obtener una comunicación multidireccional.

Es debido a lo anteriormente expuesto que lo expresado por Ana Luiza Machado, directora de OREALC / UNESCO, en discurso de introducción de la publicación del libro Formación docente y las tecnologías de información y comunicación, en Noviembre del 2006, resulta totalmente coherente.

“La incorporación de las tecnologías de comunicación e información a la formación docente es un imperativo, tanto para su propia formación como para el aprendizaje de sus alumnos. No solo implica apoyar a que los docentes conozcan y manejen equipos tecnológicos. Hace falta, sobre todo, contribuir a una reflexión acerca de su impacto en el aprendizaje, su uso adecuado, potencialidades y límites. A ésta altura del debate educativo, hay certeza de que ni las tecnologías son la panacea para los problemas de las escuelas, ni la educación puede seguir de espaldas a los cambios que ocurren a su alrededor”.

Tipos de Web (estática, web 2.0 y 3.0)

Para entender el proceso evolutivo de la integración de la tecnología en la educación es preciso conocer el desarrollo que ha tenido la web y su estructura como interfaz de interacción.

Desde el comienzo de la Word Wide Web en 1991 la Web a revolucionado la sociedad entregando contenido, sin embargo la diferencia radica en la forma en que se entrega, visualiza y luego, se encuentra y comparte este contenido. Hasta el 2004 la web no era etiquetada bajo ningún nombre en específico, sin embargo aquel año se acuñó el término de Web 2.0, dejando en claro que todo lo anterior pasaría a llamarse Web 1.0 o estática, por su carácter de vitrina. La gran diferencia que surge entre estas dos etapas de la Web se centra en la generación de contenidos y la interacción con ellos, puesto que a raíz de la creación de blogs, Wikis y redes sociales, el contenido pasa a generarse por cualquier persona que esté dispuesta a colaborar.

En comparación al surgimiento de la Web 2.0 que fue marcada por la relación del usuario, el surgimiento de una nueva Web llamada 3.0 o semántica, tiene su origen en la optimización de los contenidos y por tanto una evolución a nivel más técnico y que visual.

A raíz de las características de cada una de las etapas de la Web es que John Moravec realiza una tabla proyectando las características de cada una y hace una analogía, en cuanto a su efecto, participación y por tanto relación con la educación.

Espectro desde la educación 1.0 a la educación 3.0

	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
El significado es...	Dictado, fijado	Construido socialmente	Construido socialmente y reinventado contextualmente
La tecnología está...	Recluida en paredes del aula (Asilados / recluidos digitales)	Asumida cuidadosamente (inmigrantes digitales)	En todas partes (universo digital)
La enseñanza va/desde...	Profesor a estudiante	Profesor a estudiante y desde estudiante a estudiante (Prograsivismo / Progreso / apoyo en la reforma)	Profesor a estudiante, desde estudiante a estudiante, estudiante a profesor, personas - tecnología - personas (Co-constructivismo)
Las escuelas están en...	un edificio	un edificio u online	En todas partes (enteramente implantada en la sociedad: cafés, bares, lugares de trabajo, etc.)
Los padres ven la escuela como...	Guarderías	Guarderías.	Un lugar para aprender también ellos
Los profesores son...	Profesionales autorizados / licenciados / certificados.	Profesionales autorizados / licenciados / certificados. Todo el mundo, en cualquier lugar	Todo el mundo, en cualquier lugar
El hardware y software en las escuelas son...	Comprado a altos precios e ignorados	De código abierto y disponibles a bajo precio.	Accesibles a bajos precios y usada intencionadamente con un fin
La industria ve a los graduados como...	Trabajadores en una cadena de montaje	Trabajadores en una cadena de montaje mal preparados para una economía de conocimiento	Colaboradores o emprendedores / empresarios

Tabla de John Moravec (2008). En Moving beyond Education 2.0
<http://www.educationfutures.com/2008/02/15/moving-beyond-education-20/>

4.4.3. La Realidad Aumentada

Como se expresara en el punto anterior hoy en día los niños son adaptables a las distintas tecnologías y mucho más intuitivos que muchos de nosotros, lo que aumenta aún más el resultado de su aprendizaje al tomar en cuenta que las tecnologías, cada vez, se acercan más a sistemas mejorados hechos para comprenderse y usarse de la manera más intuitiva.

En los últimos años hemos visto a la interactividad dar avances significativos, pasando de un simple power point con botones a distintas interfaces, como los juegos hechos en flash, la web 2.0, las redes sociales, los juegos sociales y últimamente ha nacido una nueva tecnología llamada Realidad Aumentada.

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales, para la creación de una realidad mixta a tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que superpone los datos informáticos al mundo real.

Con la ayuda de la tecnología (por ejemplo, añadiendo la visión por computador y reconocimiento de objetos) la información sobre el mundo real alrededor del usuario se convierte en interactiva y digital. La información artificial, sobre el medio ambiente y los objetos, pueden ser almacenada y recuperada como una capa de información en la parte superior de la visión del mundo real.

Hay dos definiciones comúnmente aceptadas de la Realidad Aumentada en la actualidad. Una de ellas fue dada por Ronald Azuma en 1997. La definición de Azuma dice sobre la realidad aumentada:

- Combina elementos reales y virtuales
- Es interactiva en tiempo real
- Está registrada en 3D



La Realidad Aumentada ofrece infinidad de nuevas posibilidades de interacción, que hacen que esté presente en muchos y varios ámbitos, como son la arquitectura, el entretenimiento, la educación, el arte, la medicina o las comunidades virtuales. Hoy en día el medio en que más se ha usado es en la publicidad, sin embargo el medio que nos interesa es la educación.

Proyectos educativos: Actualmente la mayoría de aplicaciones de Realidad Aumentada para proyectos educativos se usan en museos, exhibiciones, parques de atracciones temáticos, etc. Puesto que su coste todavía no es suficientemente bajo para que puedan ser empleadas en el ámbito doméstico. Estos lugares aprovechan las conexiones wireless, para mostrar información sobre objetos o lugares, así como imágenes virtuales, por ejemplo, ruinas reconstruidas o paisajes tal y como eran en el pasado.

Por todo lo mencionado anteriormente, esta nueva tecnología abre un mundo de posibilidades para la educación al entrelazarla con la entretención y, ampliando el rango de edad de usuarios al no necesitar saber leer ni escribir, sólo la capacidad de intuición y aprendizaje que niños actuales tienen desarrollado en conjunto con su familiaridad con las plataformas virtuales, tales como pantallas, mouse, teclado y, en este caso, también cámara web

Diferencias con la realidad virtual

Desde la aparición de la RA, se ha confundido con la Realidad Virtual, sin embargo aun que la diferencia es sustancial, lo cual se puede resumir en las siguientes dos aseveraciones que se reducen a un error de conceptos:

- La realidad virtual permite la inmersión del usuario en un mundo artificial que sustituye completamente al mundo real del usuario.
- La realidad aumentada mantiene el mundo real del usuario enriqueciéndolo con la presencia de elementos virtuales

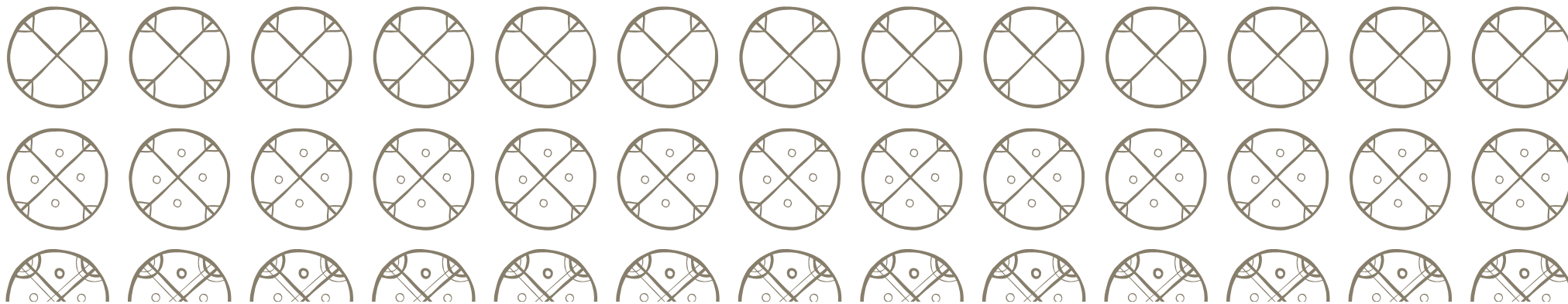


Diferencias con códigos QR

Así como sucede con la Realidad Virtual, la RA es constantemente confundida y comparada por los códigos QR, dado básicamente por su notorio parecido en los códigos que procesan la información, sin embargo al igual que en el punto anterior, existen diferencias entre ellos a pesar que visualmente pueden resultar muy semejantes. El código QR es una evolución del código de barras, conteniendo datos digitalizados de hasta 400 caracteres, en cambio como ya se ha mencionado, la RA a través de sus códigos entrega una superposición de la realidad de forma digital, que generalmente es mucho más que un texto o información de un artículo.

En este caso la confusión se realiza a través de lo visual y la usabilidad, puesto que ambos poseen códigos de formato cuadrado y en colores blanco y negro. Sumado a esto tanto un código como el otro debe ser leído por un dispositivo tecnológico que sea capaz de procesar lo que cada uno contiene.

Visualmente se diferencian puesto que el código QR necesita de cuadrados en sus esquinas, mientras que los códigos de realidad aumentada poseen un marco negro con el diseño escogido dentro con fondo blanco.

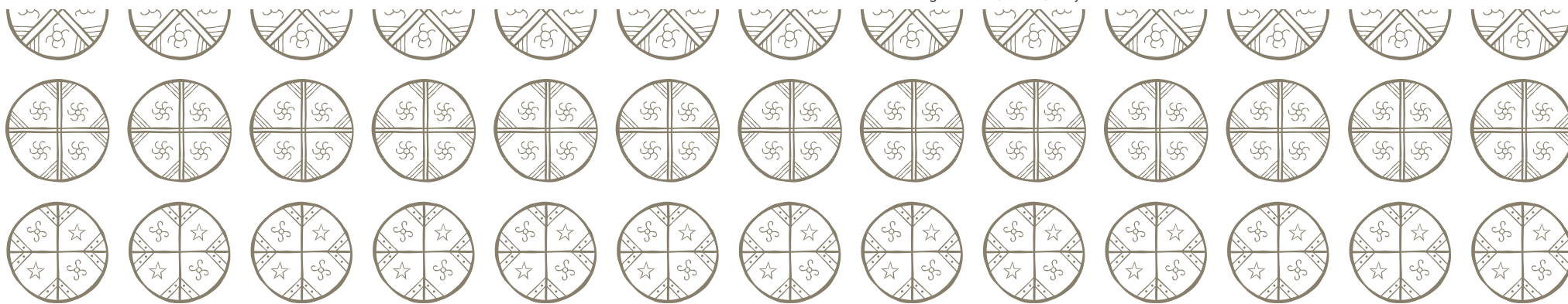


Capítulo 5

aspectos de diseño a considerar en la elaboración de material didáctico al servicio de la interculturalidad

“Además, igual que la sociedad ha experimentado un notable fortalecimiento de la cultura popular y de consumo, la biblioteca infantil ha tomado la imagen de la zona de juegos, un diseño cada vez más lúdico, vívido y de alta tecnología, el uso del color y la elección de mobiliario y accesorios reflejando la McDonaldización y Disneyzación del entretenimiento y el ocio en masa basado en la familia.” . (35)

(35) Extracto de “La historia del diseño de bibliotecas infantiles: continuidades y discontinuidades”.
Estudio realizado por Alistair Black: University of Illinois, USA; Carolyn Rankin: Leeds Metropolitan University, UK. Para World Library And Information Congress: 75th Ifla General Conference And Council: 23-27 August 2009, Milan, Italy



5.1. Percepciones Visuales

La percepción visual es la facultad de reconocer y discriminar los estímulos visuales y de interpretarlos, asociándolos con experiencias anteriores. Su periodo de desarrollo va de los 3,5 a los 7,5 años.

Por mucho tiempo ha contemplado áreas específicas y temáticas concretas como figura/fondo, similitudes y aproximación entre otros, sin embargo estos mismos puntos serán tomados para desarrollarlos desde la perspectiva de los niños y los posibles problemas que puedan surgir en su etapa de desarrollo cognitivo.

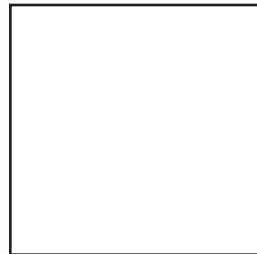
- Discriminación Visual: es la capacidad de apreciar y conocer los rasgos distintivos de diferentes figuras. Los problemas en esta habilidad pueden dar lugar a confusiones de palabras similares, en las que sólo cambia una letra, como por ejemplo: mano-mono.
- Figura-Fondo: se refiere a la identificación de una misma palabra en diferentes estilos y formas. Un problema de figura-fondo puede dar dificultad para localizar una palabra exacta en una frase o una frase exacta en un párrafo.
- Constancia de forma: es la capacidad de reconocer un mismo símbolo independientemente de su orientación, forma y/o tamaño. Cuando se ve afectada esta habilidad nos podemos encontrar con problemas en el paso de letra ligada a letra de imprenta ya que existe una dificultad para reconocer el mismo símbolo escrito de diferentes maneras.
- Memoria visual y secuencial: es la capacidad para reconocer y recordar una secuencia de letras, palabras o símbolos en diferentes contextos. Los problemas en esta habilidad pueden dar dificultades en ordenar letras o en deletrear palabras.

- Relaciones visuo-espaciales: se refiere a la relación entre la visión y el espacio tridimensional. Los problemas en esta habilidad pueden repercutir en la confusión o inversión de letras como p-q o b-d.
- Cierre Visual: es la habilidad para determinar la percepción final sin necesidad de tener todos los detalles presentes. Cuando hay problemas en esta habilidad suelen tener dificultad en entender lo que leen o sacar conclusiones lógicas.

5.2. Iconicidad y cromatología étnica

Color

Entre los mapuches, el color está íntimamente asociado a la visión del cosmos y sus respectivas plataformas.



- Blanco (mapudungún: ayon, 'blanco') y el azul – representado por sus tres gamas: violeta (kalfü), azul fuerte y celeste (lifkán) – que representan a los cuatro colores naturales del cielo, las nubes y sus cambiantes tonalidades, de acuerdo a las condiciones climáticas y meteorológicas de las estaciones del año. Ellos son los colores óptimos y los veremos frecuentemente en los niveles concretos de la vida cotidiana, tales como los pañuelos con que las mujeres mapuches cubren sus cabezas, las prendas de vestir, la pintura de las habitaciones y la decoración y ornamentación general. Asimismo, el blanco y azul son los colores rituales por excelencia, presentes en los principales emblemas de la machi y del nillatún. Estos cuatro colores están siempre presentes en la visión del espacio sobrenatural benéfico. Sin embargo, su ordenación respectiva no parece ser fija ni estar regida por principios normativos, puesto que ellos son colores percibidos naturalmente en el cielo según el azar de las alternativas meteorológicas o climáticas.



- Negro (mapudungún: kurü, 'negro') simboliza a la noche (mapudungún: pun, 'noche'), la oscuridad y las tinieblas; a la brujería, los espíritus del mal y la muerte. El negro compacto utilizado como único color en la vestimenta, es considerado sospechoso por asociarse al Calcu o al wekufe (diablo).



- Rojo (mapudungún: kelü, 'rojo') se asocia comúnmente a la lucha o pelea (kewal), al belicismo o guerra (mapudungún: aukán, 'guerra') y a la sangre (mapudungún: mollfüñ, 'sangre'); consecuentemente, el rojo es color prohibido en el Guillatún. Sin embargo, el rojo también posee connotaciones positivas al relacionarse con las flores del campo y, en especial, con el copihue mapuche.



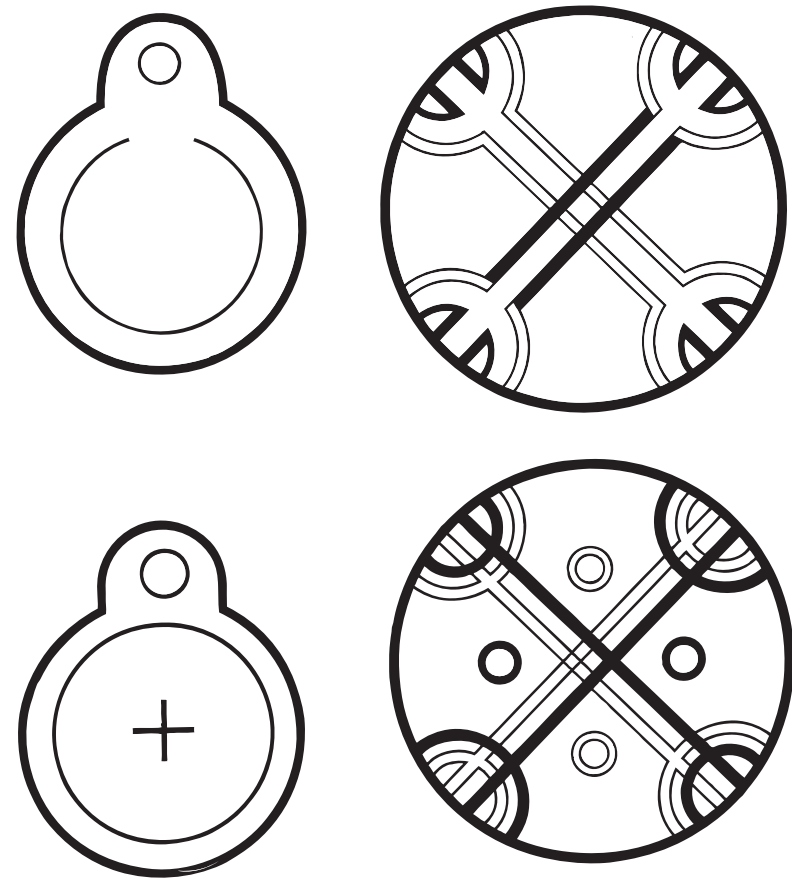
- Verde (mapudungún: karü, 'verde') simboliza a la naturaleza en todo su esplendor y exuberancia; es el color de la germinación de la tierra y, por ende, de su fertilidad y el color de la propia tierra.

Iconicidad

Dentro de las culturas originarias en Chile las iconografías principalmente se daban como resultado de una decoración en sus artesanías, más que por mero proceso de escritura y representación en soportes rústicos, sin quitar que cada uno de estos elementos decorativos pudiesen tener algún significado tanto icónico como simbólico dentro de su cosmovisión, es así como en las etnias del norte se encuentra principalmente orfebrería con decorados distintivos, asimismo, en las ubicadas en el sur del país existen decorados en sus joyas y tejidos; es por este motivo que la cultura mapuche se caracteriza por sus íconos y representaciones en prendas de vestir o tejidos decorativos, como alfombras, ponchos, cintillos, cinturones, entre otros.

Los principales rasgos morfológicos para la creación de dichos decorados e íconos utilizados desde tiempos remotos, son elementos muy básicos como cuadrados, rombos, líneas, triángulos y combinaciones entre ellos, todos de fácil confección en un telar.

En la actualidad estos elementos han sido ocupados en contadas oportunidades con fines artesanales, como de marketing en distintos rubros, se han visto dibujados tanto en aros, collares, folletos, afiches, e incluso en galerías de museos con alguna exposición referente al pueblo mapuche.

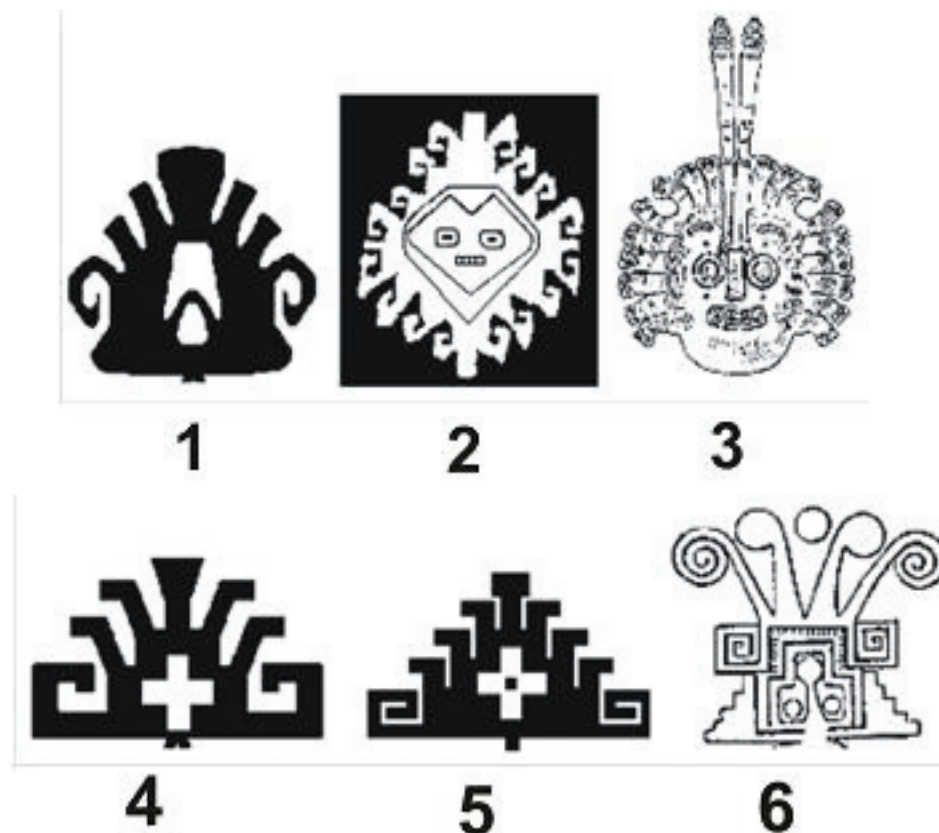


Iconografía y simplificación de formas. Izquierda: Colgante de platería mapuche; Derecha: Diseños de Kultrun.

5.3. Simplificación de los elementos

Como se ha mencionado anteriormente, la iconografía mapuche ha sido desde siempre de formas básicas y fáciles de repetir, sin embargo a través de esa simpleza se esconden muchos significados, que en muchas oportunidades se entrecruzan con elementos visuales de otras culturas con bastante más detalle, dando como resultado una cultura no simple, en si misma, sino que con la capacidad de transformar sus creencias y representaciones en formas cómodas y fáciles de reproducir de la manera en que ellos acostumbraban.

A continuación se presentarán las similitudes que se encuentran en distintas culturas del continente Sudamericano con referencia a la mapuche.



1-Tejido mapuche precolombino; 2- Sol, tejido preincaico, Ancón (Perú); 3- Máscara funeraria para los cadáveres imperiales de los Incas (Perú). 4 y 5- Tejido mapuche actual (Chile); 6- Figura precolombina, Manabi (Ecuador).

Este tipo de diseños geométricos es utilizado en los tejidos mapuches.

5.4. Los niños y la tecnología

Si el siglo XV fue testigo de la revolucionaria aparición de la imprenta, el XXI lo es de la espectacular proliferación de “pantallas”. Ahora bien, si la letra impresa tardó varios siglos en popularizarse, los bits lo han inundado todo sin apenas darnos tiempo para pensar en lo que nos está pasando: la tecnología avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarla.

Basta con fijarse en algunos datos para entender la magnitud de lo que algunos llaman la “revolución digital”: el número de internautas en el mundo supera los mil millones; los servicios de juego en red cuentan con casi 700 millones de usuarios; el portal de vídeos en Internet YouTube sirve cada día más de 100 millones de películas; más de un tercio de los habitantes cuenta ya con celular y se han vendido más de 37 millones de videoconsolas Nintendo Wii en todo el mundo...y, en el centro de este huracán tecnológico, aparecen niños y jóvenes como el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación.

Diversos estudios permiten conocer, con profundidad y rigor, el impacto y la penetración en nuestro país de pantallas como Internet, teléfonos celulares, videojuegos, etc.. Así, en los hogares chilenos es común tener un computador conectado a Internet. Lo normal es que haya teléfonos celulares y dispositivos para jugar con videojuegos; cámaras de fotografía digital y/o reproductores de música en los más variados formatos. Todo ello mientras se mantiene la presencia de la más antigua de las pantallas, la del televisor, no en vano, se cuentan entre dos y cuatro por hogar.

Partiendo de estos datos globales sobre uso de las pantallas entre niños y jóvenes se descubren varias realidades. Por un lado, la evidente prominencia de estos medios entre un público tan particular, por otro la inexorable aparición de nuevas cuestiones - tanto comunicativas como educativas - no explicables desde la tradición científica aplicada al ámbito televisivo.

La habitación constituye su espacio vital, íntimo y propio. No es un fenómeno novedoso, pero la presencia y disponibilidad de pantallas permiten ahora construir ese espacio de una forma distinta: un lugar de aislamiento para conectarse con el mundo de iguales, para jugar en red, para navegar por Internet, etc.. En este sentido, uno de cada cinco menores de edad reconoce tener un computador en su propia habitación; y casi siete de cada diez pueden ver la televisión fuera del living de su casa, porque el televisor se encuentra en su habitación.

La tvgeneration ha dado paso a la Generación Interactiva: los niños y adolescentes de hoy, de la mano de la tecnología, están modificando los modos de comunicarse, estudiar y, sobretodo, relacionarse. La fuerza de esta nueva generación puede verse reflejada en muchos de los datos que hemos mencionado, pero sobre todo, se manifiesta en cómo todos estos medios han configurado una nueva forma de entender el mundo.

Quizás no se tenga aún una noción cabal de las consecuencias de pasar de una sociedad escrita a una sociedad digital, sin embargo podemos encontrar algunas características que ya saltan a la vista.





- **Velocidad**

La Generación Interactiva tiene una gran facilidad para procesar información rápidamente. La cantidad que reciben y la diversidad de canales desde los que pueden adquirirla son muy superiores a las observadas en la anterior generación. La selección tanto de la información -normalmente en formato audiovisual- como del canal, responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión.

- **Procesamiento en paralelo**

En la actualidad, niños y adolescentes tienen la atención más diversificada. Así, son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea como, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el Messenger a la vez que estudian o hacen la tarea, hablar con los amigos que están presentes al mismo tiempo que envían mensajes de texto a los ausentes.

- **El texto ilustra la imagen**

Las anteriores generaciones han utilizado la imagen y los gráficos para acompañar e ilustrar el texto. Para la Generación Interactiva el texto sirve para ilustrar la imagen: sólo en el caso de que no se comprendiera ésta se acudiría a aquel. Esto se debe principalmente a que la inteligencia visual se ha desarrollado mucho desde el nacimiento del cine y la televisión, y se ha elevado a la enésima potencia tras la aparición de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento.

- **Acceso no lineal a la información**

La Generación Interactiva es la primera que ha experimentado un acceso no lineal a las fuentes de aprendizaje, los niños han crecido en un medio en el que la información se organiza de una manera absolutamente distinta a la utilizada en la escritura convencional. Los libros les pueden resultar a ellos tan extraños como los hipertextos a los adultos.

- **Acción constante**

No es difícil imaginar a un niño en acción continua, sin embargo la cultura digital ha hecho que podamos calificar esta actividad de frenética. Por ejemplo, enlazando con el punto anterior, los miembros de la Generación Interactiva raramente se leen

un manual, están acostumbrados a que el propio software les enseñe cómo debe ser utilizado.

- **Recompensa inmediata**

Quizás el principal reto educativo sea entender la gran importancia que tiene la recompensa inmediata para los miembros de la Generación Interactiva. Una de sus primeras consecuencias, es que se debe encontrar la manera de ofrecerles recompensas significativas inmediatas, en lugar de gratificaciones que se materializarán a medio o largo plazo.

- **Conectividad**

La diferencia más evidente entre la Generación Interactiva y las precedentes es que los niños ahora están creciendo en un mundo conectado tanto sincrónica como asincrónicamente. Esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los problemas: cualquier persona del mundo puede resolvérselos, con la única condición a priori de que esté conectada a Internet, cualquier pregunta puede encontrar respuesta en la enorme base de datos que es la Red.

- **Importancia de la fantasía**

En la actualidad no sólo se han confirmado las expectativas hechas en base a una revisión de los juegos de computador, las películas o las novelas de más éxito entre este público, sino que se puede reconocer sin temor a equivocarnos que un toque de fantasía es fundamental para conectar con los miembros de la Generación Interactiva. Basta con observar las cartas con las que juegan, lo que les gustan los juegos de Rol basados en personajes fantásticos y mundos imaginarios, la lista de libros más vendidos y –suponemos- más leídos o el imparable éxito de los mundos virtuales que nacen en cualquier esquina del ciberespacio.

El principal riesgo de esta preferencia por lo fantástico es que acaben confundiendo realidad con virtualidad, que se sientan más felices en sus “universos inventados” y no quieran salir de ellos.

En conclusión los niños actualmente se relacionan con la tecnología desde muy pequeños, puesto que las pantallas se han convertido en parte de nuestro entorno natural y social. Estos pequeños, según estudios, comienzan desde los 2 años con la interactividad digital usando la capacidad innata que tienen para aprender, principalmente por ensayo y error.

En la actualidad el tema es tan masivo como global, por lo que las preocupaciones han ido creciendo desde el diseño a los contenidos, pasando por el control parental, en el caso de los menores que tienen acceso a Internet, cuyo contenido es libre y expuesto a cualquier público, por tanto muchos han procurado lograr de forma simple y entretenida crear nuevas formas de navegar para niños que incluyan filtros de contenido.

Hoy en día encontramos blogs y sitios como www.nativos-digitales.net, dedicados exclusivamente al tema de los niños y la tecnología, mientras otros sólo lo tienen como una categoría dentro de todo su contenido.

Así también, como se mencionaba anteriormente han surgido programas y sitios dedicados exclusivamente a los niños, como navegadores, motores de búsqueda y sitios con juegos tanto educativos como de entretenimiento.

5.5. Diseñar para los niños: Diseño, Usabilidad y Arquitectura de información.

Diseño

En cuanto al diseño gráfico digital infantil preescolar, no es mucho lo existente puesto que principalmente el diseño en esta etapa está se utiliza en los juguetes, lo que correspondería a diseño industrial, y en cuanto a ilustrados, diseño editorial. Sin embargo con estos elementos se puede definir, en conjunto con lo investigado en usabilidad y que posteriormente se nombrará, paletas cromáticas utilizadas con frecuencia en material para menores de edad, por sus colores llamativos y también morfologías, que tienden a ser muy básicas, incluyendo figuras geométricas primarias y derivados de ellas con pequeñas alteraciones. En general se observa que al tratar de dar una forma más amigable a las figuras, éstas tienden a ser de bordes e intersecciones curvas.

Los proyectos que se observan dedicados a este segmento son principalmente educativos con un diseño más bien desprolijo, lo que hace suponer que son proyectos de bajo presupuesto.

Algunos de los proyectos para preescolares con mayor gama y oferta en internet son los motores de búsqueda o navegadores, específicamente para niños, algunos segmentados por edades, y además unos cuantos incluyen un sistema de control parental, linkado a los mails de los padres, quienes dan sus configuraciones y a su vez reciben información de los contenidos que observa su hijo.

Usabilidad

Los niños tienen habilidades, preferencias y necesidades diferentes al 'usuario medio', y que además van cambiando conforme crecen. A este hecho hay que agregar que en esta etapa de la vida, las diferencias de género en la relación, uso y consumo de las nuevas tecnologías son mayores que en todas las otras.

Por tanto, es necesario tener en cuenta que los niños representan un tipo de audiencia muy heterogénea, para los que no existe una receta mágica de diseño. Algunas diferencias entre niños y adultos en el uso de sitios web nos pueden dar pistas para saber cómo diseñar para niños:

- Los sonidos y las animaciones son apreciados de forma positiva por los niños. La mayoría de autores coinciden en señalar que factores emocionales como la diversión juegan un papel crucial en el diseño de sitios web usables para niños, motivándolos en la interacción y en la consecución de objetivos.
- Los niños suelen recorrer la pantalla con el puntero, ya sea para ver qué zonas son clickeables o simplemente para disfrutar de los efectos de sonido que reproducen los diferentes elementos del interfaz al ser sobrevolados.
- Las metáforas de navegación geográficas funcionan. El objetivo del uso de metáforas en el diseño es hacer familiar y comprensible lo desconocido. Además, el uso de metáforas visuales - ya sean geográficas o de otro tipo - es una acertada decisión de diseño para niños, ya que éstas presentan menos conocimiento, habilidad y capacidad para la lectura.
- Los niños no suelen utilizar la barra de scroll.

Este hecho, que en un principio también se daba en usuarios adultos, es posible que cambie con el tiempo - por la proliferación de ratones con rueda de scroll-, aunque por el momento sugiere que en un diseño orientado a niños funcionarán mejor las páginas cortas.

- Los menores son más propensos a leer las instrucciones de uso que los adultos. Aún así, cualquier sección de ayuda debería ser redactada de la forma más sintetizada posible.

Dentro de los diseños de sitios para niños se observan las características antes señaladas, sin embargo hay que tomarlas con cuidado, puesto que se ha observado la existencia en exceso de:

- Imágenes, lo cual hace lenta la descarga de los sitios, y a su vez hay que tener presente que la mayoría de los niños usan los computadores antiguos de la familia, que son más lentos.
- Estímulos visuales, los que pueden cansar o incluso alterar a los niños.
- Publicidad, que los niños muchas veces no logran distinguir como tales, al tener colores y movimientos llamativos.

Arquitectura de información

El término “Arquitectura de la Información” (AI) fue utilizado por primera vez por Richard Saul Wurman en 1975, quién la define como:

“El estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información.”

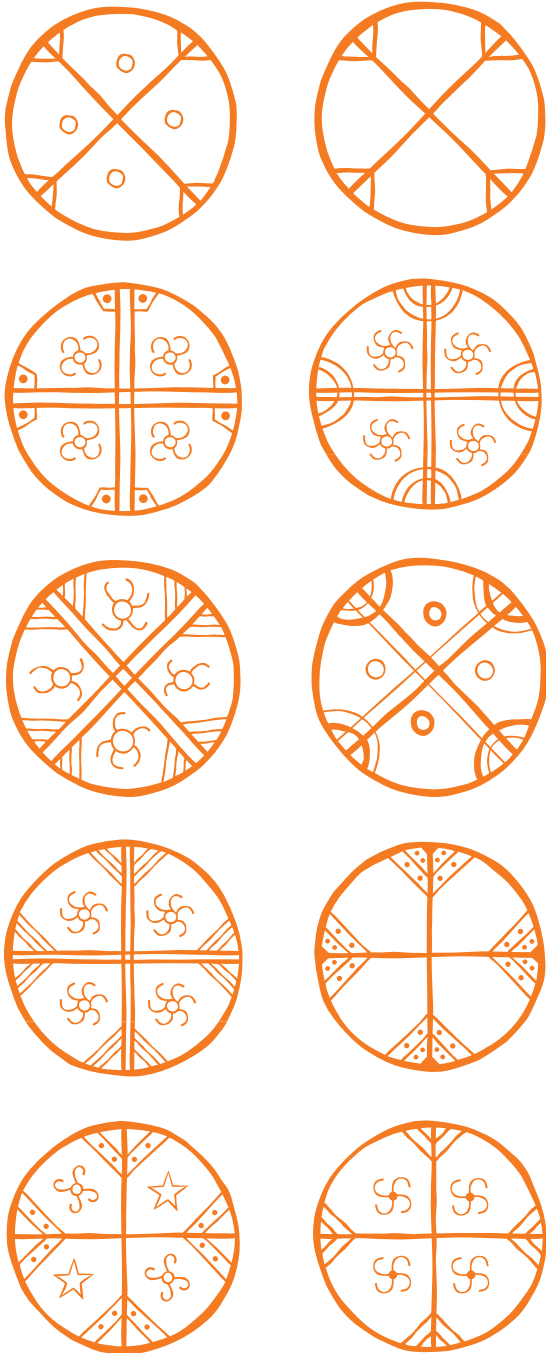
Si se observa exclusivamente a la AI en el campo de la Web, una de las definiciones que Louis Rosenfeld y Peter Morville ofrecen en su libro “Information Architecture for the World Wide Web 2nd Edition”, puede ser más fácil de comprender:

“El arte y la ciencia de estructurar y clasificar sitios web e intranets con el fin de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información.”

El concepto “Arquitectura de la Información” no sólo engloba la actividad de organizar información, sino también el resultado de dicha actividad. La arquitectura de la información de un sitio web, como resultado de la actividad, comprende los sistemas de organización y estructuración de los contenidos, los sistemas de rotulado o etiquetado de dichos contenidos, y los sistemas de recuperación de información y navegación que provea el sitio web. Es así como al realizar un diseño, sobre todo si es interactivo, debe tener un ordenamiento en su información que facilite la usabilidad, por tanto antes de comenzar a diseñar es necesario pensar en cómo distribuir la información en relación al grupo Objetivo. Esto último es sumamente importante, puesto que no es lo mismo dar ordenamiento a la información para un adulto, que para un niño, como también va a depender de la edad de los niños.

Según lo expresado anteriormente sobre usabilidad, los niños recorren con el mouse la pantalla, explorando el contenido del diseño antes de hacer click, a lo que se suma la capacidad de esperar instrucciones, las cuales deben ser claras.

Luego, se puede formular que en general los niños siguen un ordenamiento en su navegación de información, si existe un menú, siguen su secuencia sin hacer grandes saltos dentro de un diseño. En niños en edad escolar no existen problemas con las pestañas, por lo que surge una nueva linealidad, sin perder la anterior. Consecuente con lo expuesto anteriormente, se puede concluir que en cuanto a arquitectura de información, ésta debe estar bien definida en categorías y cada una de ellas con una información lineal y fácil de entender, principalmente con iconografía.



III. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ETAPA DE ANALÍTICA

6.1 Estudio Cualitativo

A continuación se presentan los puntos rescatables de cada una de las herramientas utilizadas en la metodología de investigación.

6.1.1. Entrevistas en Profundidad

Walter Imilan

Walter Imilan, es profesor de antropología Urbana y Doctor en Planificación Urbana, Universidad Técnica de Berlín, realizado en el Centro de Estudios “Unidad de Hábitat”. Desde enero de 2010 se desempeña como académico en el INVI, enfocando sus líneas de investigación a los procesos de formación de identidad urbana y metodologías cualitativas urbanas.

Preguntas: No se realizan preguntas concretas, se hace mención a temas (cultura mapuche, mapuches en Santiago, inmigración mapuche) y se deja libertad de expresión frente a ellos

Citas y respuestas:

“Se entregan 3600 títulos de mercedes por parte del Estado. Se reubican a la población mapuche y se les entregan terrenos que son bastante pequeños, que en promedio son como cuatro hectáreas por personas, lo que es muy muy poco, y estos 3600 títulos de mercedes son el origen de las comunidades, es decir la conformación de la comunidad mapuche actual surge a raíz de la comunidad que surge luego de la asignación de los títulos de merced (después de expropiados sus propios terrenos)”.



“(..)conflicto mapuche y la recuperación de tierras ancestrales, en realidad no tiene que ver con los territorios de antes que llegaron los españoles, sino que tiene que ver con que el Estado reconozca esos 3600 (y un poco más) títulos que el propio estado entregó después de la guerra y que después de la guerra se siguieron haciendo expropiaciones(..)”

“(..)la reducción es que somete a la sociedad mapuche a tres procesos: la proletarianización, el empobrecimiento y la migración”

“a raíz del censo de 1992, que fue la primera vez que se preguntaba por origen étnico que dice que más de la mitad de la población mapuche vive actualmente en Santiago y que casi el 70% vive en espacios urbanos”

“Entonces es un problema del estado y por eso el problema mapuche es un problema tan complejo para el estado, porque el estado en si mismo es una estructura jerárquica, solo negocia con otras estructuras jerárquicas(..)”

“(..los mapuches) están siempre peleando porque están muy atentos de no subordinarse, y por eso las negociaciones políticas son muy complejas”

“la lógica que se ha impuesto en la ciudad, es decir que, las organizaciones son básicamente familias”

“El apellido se ha transformado en una marca muy fuerte para que te reconozcan como mapuche”

“La auto adscripción mapuche no esta necesariamente vinculada con practicas culturales relacionadas con la propia tradición mapuche”

“El porcentaje de personas que participa en organizaciones mapuches, es súper bajo, de alrededor de un 5%”

“En términos territoriales no encuentras una concentración espacial de las personas de origen mapuche en Chile, ya que el tipo de migración difiere del resto de Latinoamérica”

“Hoy tienes una sociedad mapuche urbana que vive disgregada en la ciudad, no existiendo redes sociales para la integración a la ciudad”

“también no es de obviar que los últimos 20 años a habido un proceso de fomento de la cosa étnica, por parte del estado, sobre todo por un

contexto global, cultural, que la diversidad es buena, bonita y que tenemos que fomentarla y eso genera una rehabilitación y todos los elementos culturales tradicionales, por eso hoy en día efectivamente participar de una comunidad indígena te reporta beneficios que de otras maneras seria imposible”

“la modernidad de como en un contexto general de individualización de la gente (...)es más libre para buscar sus marcas de libertad personal, y tienes muchas identidades, esta cosa de identidades múltiples”

“también la identidad étnica pertenece a ese contexto donde tu puedas inscribirte a esa identidad y empiezas a participar y a formar parte de un colectivo, y eso sin duda es súper interesante en la gente joven, como la gente joven se descubre que tiene algún origen mapuche y a partir de ahí empieza a descubrir y a tomar un proceso de conciencia que es muy parecido, a si lo quieres describir, como al de la fe”

“los que están trabajando el problema de la identidad étnica son los jóvenes que son segunda generación, entonces no es gente que viva el desarraigo directo desde tu comunidad hacia la ciudad, si no es gente que nació principalmente en sectores medios marginales o pobres, viviendo la estigmatización de ser pobre, de ser marginal, además de ser indio”

“los Wechekeche ñi Trawün, ellos tienen un trabajo musical super heavy, han editado como 5 o 6 discos, hacen fusión de música hiphop, (...) por que también están en proceso de descubrir su identidad mapuche y al final es como un colectivo, a demás son súper políticos, empezaron en una organización en que eran de convencer a los jóvenes que no se reconocían como mapuches, y atraerlos a través de la música, incluso tienen reggaeton.”



María José Caniuqueo

María José Caniuqueo es hija de un matrimonio mestizo, ya que su padre es mapuche y su madre de descendencia española. Dentro de su familia ella es parte de la tercera generación que vive en Santiago: sus abuelos, inmigrantes, junto con su padre, nacido en Temuco y criado en Santiago, y finalmente, ella es parte de la primera generación nacida en Santiago y madre de Nacho, su hijo pequeño. Actualmente es estudiante y dueña de casa

Preguntas:

1. Cómo es tu ascendencia mapuche y como llegaron a Santiago?
2. ¿Qué ha sido para ti ser mapuche y estar en Santiago? ¿Cuál es tu relación con la cultura mapuche?
3. Existen muchas cosas intrínsecas en la cultura mapuche que son muy valorables ¿Qué crees tú que sería bueno que tenga la cultura mapuche para enseñarles a los niños?
4. ¿Qué es para tí ser santiaguina?
5. ¿Si aquí en Santiago ves algo mapuche, que es lo que piensas? ¿Qué es lo más mapuche que has visto?
6. ¿no has pensado en entrar a una comunidad?

Citas y respuestas

“ellos se vinieron a vivir acá a san Gregorio, porque en ese tiempo les entregaban terrenos, y buenos terrenos y casa, porque allá no tenían como mantener las tierras, las tierras de mi abuela estas evaluadas en 2000 millones de pesos.”

“La comunidad se formó a los años después de que se vinieron, con el fin de recuperar las tierras (¿y hasta ahora?) nada, de nuevo se perdieron los expedientes, cambio de gobierno y se perdieron los expedientes, esas cosas no se muestran”

“Yo cuando chica sufrí muchas humillaciones con mis propios pares, por tener apellido indígena, por tener pelo negro y porque tenía a lo mejor rasgos indígenas, pero en vez de crear una baja autoestima, fue todo lo contrario, nunca me dio vergüenza decir que era

mapuche y no fue por una cuestión que mis papás me inculcaran mucho el asunto era una cuestión mía, una cuestión como rara de explicar, esa cosa de sangre”

“Chile es de muy frágil memoria y no reconocían a los mapuches ni a ningún grupo indígena como parte de ellos, del estado. Y va más allá de una cuestión de becas y protección social, va mucho más allá de eso, es una cuestión que va a fondo.”

“va por una cuestión de comunicación, una cuestión de los papas, hay que atacar muchas instancias para llegar al tema, llegar a los niños y hacerlo más interactivo, más allá de decir los mapuches, que las rucas y la cuestión, darle el sentido ¿Qué es ser indígena? Yo ya no soy indígena, tengo sangre española por eso ya no soy indígena, pero es tener cierta claridad de las raíces y como te digo, cierta responsabilidad”

“yo creo que de un tiempo a esta parte en Santiago no hay vida en comunidad, las personas viven su vida loca y se preocupan de consumir y consumir, llevemos a los niños al mall y ni siquiera sabes quién vive al lado tuyo”

“como toda cultura indígena (yo conozco la mapuche), ellos practican mucho la vida en comunidad, el hecho de parar un poco en el día, sentarse, conversar, compartir un mate, yo creo que en estos momentos con la crisis social y moral que hay en Chile, en Santiago sobretodo, lo que se podría rescatar es la vida en comunidad”

“Yo admiro mucho el hecho de saber vivir de la tierra. Yo de repente veo miles de niños caminando por la calle y tiran los papeles al suelo y los papas no están ni ahí, yo con el Ignacio soy súper pesa y el valorar que te estás comiendo una papa una lechuga, el trabajo que hay detrás de eso, que si no hubiera trabajo de los mismos indígenas, no comeríamos eso y de ahí parte el respeto a la tierra”

“Es como pasar a una vitrina y ahí miren a los mapuches, para mí no es la idea si los vas a tener como objeto de estudio es para favorecer la cultura, de hecho cada vez más se está extinguiendo”

“Mi papa era artesano, ya no vive de eso y de hecho, mis abuelos cuando se vinieron para acá vendían alfombras hechas en telar, mi abuela hasta hace poco sacaba la lana de la oveja y la ocupaba y todo mi papa sabe tallar en madera, sabe hacer aros, ya no vive de eso porque aquí no se paga bien”

“Los quieren evolucionar, que los niños indígenas tienen que ir a la universidad, tienen que involucrarse al sistema, no digamos que sea malo, pero los alejan de su vida y vivencias, son criados mucho más sanos, yo te digo si yo pudiera me iría con mi papa y siempre lo hemos hablado, pero uno también cae en esto, yo también quiero que mi hijo estudie porque yo soy santiaguina neta”

“Ser santiaguina es vivir acelerada (...), es como una lucha interna, es tratar de no involucrarme mucho en la vida santiaguina, como se dice, porque eso me ha ido alejando de llevar sangre indígena, porque caí en el sistema de tener todo más fácil, no sé si lo mas fácil pero lo mas cómodo y rápido”

“En la Pintana hay una ruca y siempre juegan a la chueca y eso. Siempre paso por ahí y me quedo pega y veo esas cosas, los mismos actos culturales del día de la raza y digo: no estoy tan sola en el sentido que no soy la única en decir: soy mapuche.”

“Yo voy todos los años al día de la raza y cada año veo que va menos gente y no llevan a los niños, y no hay promoción y nos quedamos con lo que dicen la tele y los diarios, creo que las plataformas sociales podrían ser útiles para difundir”

“Va mas allá de llevar la sangre y la descendencia, va por un asunto de conciencia, que es lo que quiero para mi hijo, que sea un consumista encerrado en un mall y sea individualista. Los niños son una esponja, son un tesoro que van a poblar el mundo.”

“Nunca he visto una persona con atuendo mapuche (en Santiago), porque todos lo mirarían raro.”



Alejandra Sandoval

Alejandra es Psicóloga clínica infantil de la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC). Ha trabajado en el Hospital San José y como psicóloga independiente.

Preguntas:

1. ¿Podrías dar una radiografía cultural de los niños chilenos, es decir, una mirada general de la infancia?
2. ¿Hasta qué edad se llama infancia?
3. Para un material didáctico, que trata de fomentar la interculturalidad ¿Crees que la edad pre-escolar sea la más idónea para lograr el objetivo?
4. ¿Qué tan real es hoy en día la teoría que postula Piaget?
5. El tema de bullying y las inseguridades que viven los niños de hoy día, ¿qué piensas tú al respecto? ¿Qué factores tienen que ver con ello?
6. El bullying se da desde qué edad más o menos?
7. Con respecto a los horarios por ejemplo de la jornada escolar, ¿influye también en el comportamiento de los niños hoy día? ¿Y en las formas de ocio que tienen, de que son menos activos, y eso?
8. Y respecto a las influencias que han tenido los niños, ¿qué tanto ha influido la tecnología, los computadores? Bueno, la televisión ya viene hace mucho, pero ahora, desde más chicos aprenden a usar el computador y están frente a más pantallas. Entonces, ¿ha influido eso en el aprendizaje o en el comportamiento?
9. ¿Qué cosas hace falta que los niños aprendan hoy día? Que no sea algo como "No le pegues a tus amigos". ¿Qué te gustaría a ti que los niños pudieran ver?
10. Todos necesitamos un tiempo de ocio. Pero ese ocio, ¿va evolucionando a partir de las etapas?

Citas y respuestas

“Si bien en los estratos socioeconómicos más bajos sigue siendo mucho más marcada la diferenciación sexual, así como “Las niñas son para esto, y los niños para esto otro”, sí igual ha habido un cambio y una apertura en ese tema, de un reconocimiento a los niños como seres que tienen individualidad, digamos, y que son distintos y que van cambiando”.

“Es importante ir reconociendo las distintas etapas en función de los desarrollos mentales que ellos van teniendo, y qué capacidades van teniendo a medida que van creciendo”

“ya de 15 (años) para arriba, todos deberíamos ser capaces de desarrollar las mismas habilidades. Entonces depende de eso. Pero en general la infancia se divide en guaguas, niños y adolescentes”.

“Yo creo que entre los 4 y los 6 años, estás justo en una etapa que se denomina ‘Etapa del Desarrollo Moral’. Esa etapa es en la que los niños aprenden a comprender cuando mienten y cuando dicen la verdad”.

“es la edad en que los niños están abiertos al aprendizaje, están en pleno desarrollo moral, y están aprendiendo lo que corresponde, lo que no corresponde, lo bueno, lo malo, y también aprenden en esa edad a diferenciar ‘lo que es mío’, ‘lo que no es mío’”

“El mundo no se tiene que adaptar a ti, tú te tienes que adaptar al mundo. Entonces, desde esa mirada, en que el niño tiene que hacer el desarrollo del el ámbito de la moralidad y además pasar de lo que se denomina Etapa de Adaptación, a la Etapa de Acomodación”

“Nosotras como curso pensábamos que estaba obsoleto (los postulados de Piaget), y que todo era menos, o sea, los niños son capaces de hacer ciertas cosas antes de las edades que estaba estipulada por Piaget. Hicimos las pruebas, fuimos a sala cunas, hubo un grupo al que le tocó de 0 a 2, a otro le tocó hasta los 4 o 5, y así. Hicimos todas las pruebas en los colegios y todo, y salió exactamente igual a Piaget”.

“Él (Vigotsky) dice que los niños hasta los 5 años más o menos están como abiertos a esa zona de desarrollo próximo. Es como que tuvieras una esponja gigante en que el niño puede aprender cualquier cosa que tú le metas hasta esa edad. Y eso es como flexible, no tiene tope. Pero después de esa edad, la zona de desarrollo ya es cada vez más corta.”

“Los niños son más agresivos que antes. Y son más agresivos que antes porque no gastan la energía que tienen”.

“Niños desde los 4 años empiezan a tener estas situaciones (de bullying)”
 “Los niños son intuitivos, y aprietan la cosa y funciona, y ni siquiera preguntan cómo es, y de repente “Uy, está chateando”. Yo no le pondría calificativos de positivo o negativo. ¿Influye? Claro que influye. O sea, todo influye.”

“Yo creo que desde el punto de vista del aprendizaje, la tecnología es maravillosa. Es un aporte, de todas maneras”

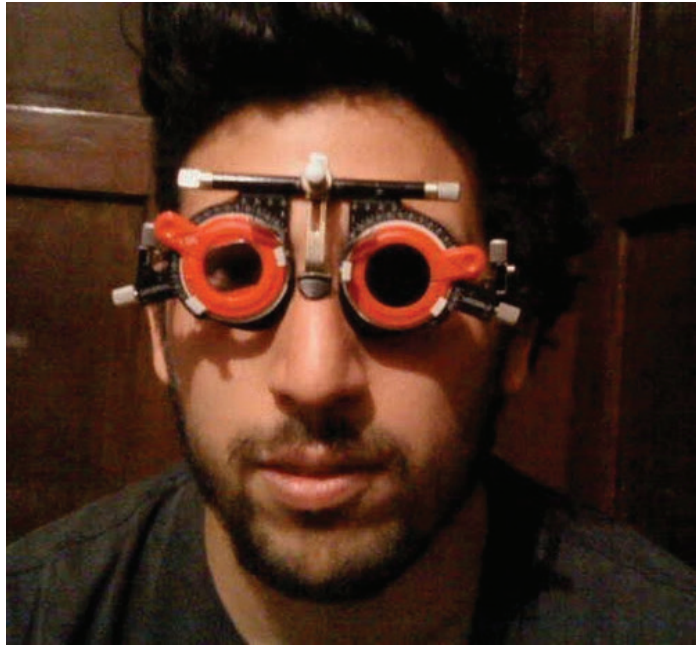
“Siento que hoy día cada vez es como que los niños están más solos, más solos”.

“Entonces para ellos es muy fácil identificarse, hablar de cualquier cosa, ¿ya? Entonces es como que “es súper normal, y tiene una vida súper normal, y habla como una persona normal””

“nosotros a los niños le estamos siempre pidiendo que no mientan, y les mentamos desde que nacen. En todo sentido de cosas. O sea les vivimos armando un mundo de fantasía que no existe”.

“Yo creo que el tema del ocio es importante no sólo para la socialización, sino para el desarrollo de la creatividad. Y finalmente el ser creativo y espontáneo es lo que te da como las armas de diferenciación en la vida a lo largo del tiempo”.

“Mientras más espontáneo pueda ser el niño, va a desarrollar más la creatividad y eso va a hacer que el niño sea más inteligente, entendida la inteligencia como la capacidad de resolver problemas”.



Carlos Fuente

Egresado de Comunicación Multimedia de la Universidad Del Pacifico.

Preguntas:

1. Primero necesito saber un poco de ti, nombre (con apellidos), estudios y actual ocupación, ya sea de estudios o laboral.
2. ¿Me podrían contar cuales han sido sus experiencias con la realidad aumentada?
3. ¿Cuándo y cómo conocieron esta tecnología?
4. Por sus conocimientos, ¿Como describiría la "historia" de la AR en Chile? si conoce fechas, empresas y/o personas ligadas, por favor menciónelas.
5. ¿Cuales son los recursos más utilizados en AR en nuestro país?
6. Según usted, ¿Cual es impacto y el aporte de la AR en Chile, Latinoamérica y el mundo?
7. La AR esta siendo incluida dentro de proyectos universitarios, ¿usted conoce alguno? ¿Conoce alguna universidad que este ayudando a formar profesionales con conocimientos en esta tecnología? ¿Cuál universidad y qué carrera/ramo?
8. Según su perspectiva ¿Como vislumbra el futuro de las tecnologías interactivas?

Citas y respuestas

“La historia de la RA en Chile esta recién siendo escrita, debido a que aun no se usa de manera masiva debido a el temor que tienen muchos empresarios a invertir en tecnologías interactivas como estas, mas que nada por el temor a lo desconocido”

“solo sé que somos dos empresas más o menos grandes en este rubro”

“En Chile aun tiene mucho que entregar, además de ser desarrollada, todavía esta siendo desarrollada con fines publicitarios y de marketing más que nada”

“Aun no existe nada sobre educación al menos en Chile, mi tesis fue crear la aplicación y montaje para la clase, lo cual ya hicimos y presentamos en la sede de la Universidad, pero de manera formal que existan escuelas o universidades con esta tecnología en Chile, no hay nada desarrollado...aun.”

“realmente es una tecnología bastante interactiva, pero solo es el primer paso para una tecnología de interacción aun mas profunda”



Inés Elisa Del Río Vega

Educadora de párvulo de la Pontificia Universidad Católica de Chile con 25 años de experiencia y dueña de un Jardín infantil.

Preguntas:

1. Primero cuéntame un poco de ti, tu formación, experiencia laboral, etc.
2. Quisiera saber si me puedes dar una radiografía de los niños en edad pre-escolar en Chile en la actualidad, ¿Cuál es su comportamiento, intereses, habilidades etc?
3. Para el proyecto se han estudiado diversos autores y exponentes de psicología infantil. Según tu experiencia o conocimientos, ¿Hay alguno que creas sea especialmente relevante? ¿Por que?
4. Se sabe, según la investigación hecha que existe un programa de educación intercultural para jardines infantiles, respecto a ello, y en tu experiencia ¿Qué tanto es aplicado? Y en caso de aplicarse educación intercultural ¿De que forma se hace?
5. La cultura mapuche, es uno de los orígenes de nuestra cultura chilena, ¿Se les entrega conocimientos básicos de la cultura mapuche a los niños a través de formas didácticas? ¿Cuáles?
6. ¿Ocupan en sus aulas material didáctico educativo? Por favor nómbralos y descríbelos.
7. Según se ha podido observar, los niños cada vez mas pequeños tienen acceso a la tecnología. Tu sabes cual es nivel de uso que le dan los niños pre-escolares a la TV y al computador (por separado)?
8. El proyecto que se está desarrollando, pretende fomentar la interculturalidad en niños pre-escolares con un material didáctico educativo, basado en la tecnología de la realidad aumentada, por lo que se necesitara a disposición un computador, una WebCam y sonido. De acuerdo a los requerimientos recién descritos:

- Los jardines disponen de esa tecnología en sus establecimientos?
- Los jardines estarían dispuestos a disponer de esa tecnología para un fin educativo en trabajo directo con los niños
- En caso de no contar con los requisitos tecnológicos y según su experiencia, los establecimientos de educación pre-escolar cree que pueden estar dispuestos en invertir en computadores, pensando que a futuro podrían existir otros muchos materiales didácticos a su deposición por ese mismo medio.

Citas y respuestas

“En esta etapa el comportamiento de los niños es tanto individual como social, pudiendo desarrollar juegos en conjunto con sus pares”

“Empiezan a proponer sus intereses, aportan ideas, crean juegos, aceptan los de sus compañeros, buscan soluciones a conflictos, presentan interés por comenzar y terminar un trabajo, se hacen más notorias sus habilidades en áreas y comienza su interés por la lecto-escritura, grafo-motricidad y cuantificación.”

“Piaget postula que la acción es la base del pensamiento, y el niño actúa sobre los objetos que lo rodean, por lo tanto es importante el ambiente que rodea al niño, su hogar y su entorno.”

“En septiembre, mes de la patria, se incorporan las diversas etnias a través del conocimiento de su historia, hábitat, tradiciones y su vida pasada y actual (mapuches, sobre todo).” (Cuando se pregunta por educación intercultural)

“Dentro del jardín se buscó implementar computación en nivel pre-transición, pero junto con el equipo multi-profesional, decidimos no usar más computación, pues los niños solamente recibían el mensaje y no interactuaban.”

“Si (estarían dispuestos a invertir en tecnología), pero económicamente se necesita una inversión que para un jardín sin recursos es difícil. Por su parte no sé si el gobierno ha generado medidas al respecto”

6.1.2. Observación Participante

Jardín semillita, conocimiento cultura mapuche

La observación participante fue desarrollada en el Jardín infantil semillita, ubicado en la comuna de La Florida. La visita constó de tres etapas:

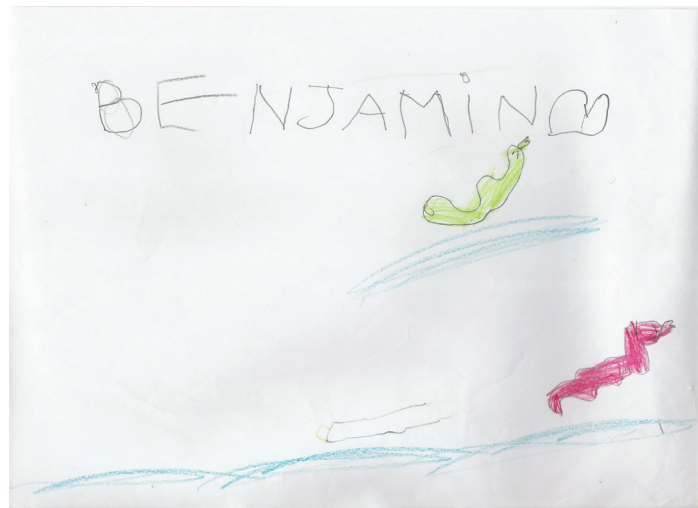
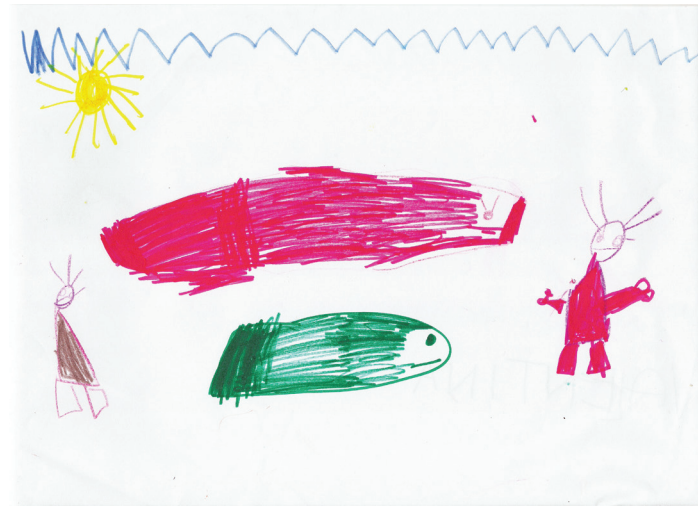
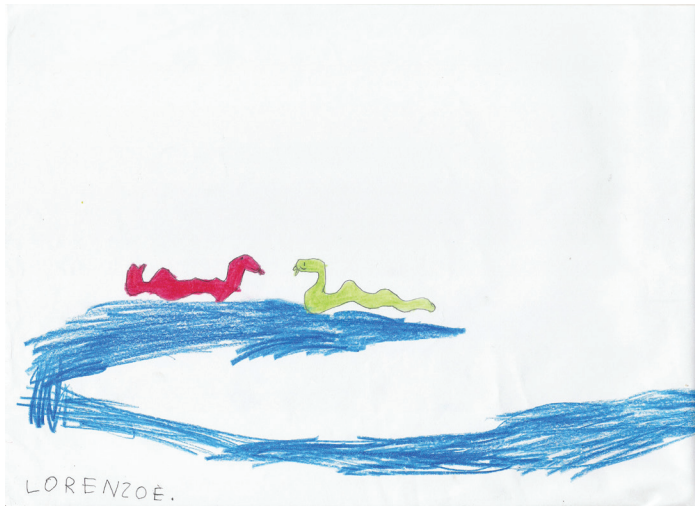
- Observación, donde se pasó a formar parte del curso sin hacer ninguna interacción, solo una pequeña presentación.
- Participante, entregando contenido a través de material audiovisual como fotos y un cortometraje animado de la leyenda “Kai kai vilu y Tren tren vilu”, además de la realización de cortas preguntas a cada uno de los niños.
- Guía, haciendo uso de la oportunidad que dio la educadora de párvulos para proponer un trabajo, instando a los niños a dibujar sobre el video recién visto.

Las preguntas realizadas fueron las siguientes, obteniendo los resultados mostrados

1. Tienen computador en la casa? 14/15
2. ¿Usan ustedes el computador? Si 13/15
3. Cuando están en el computador, ¿Sus papás están con ustedes? Si 4/13
4. ¿Qué hacen en el computador? Juegan 10/13, Ven Videos 12/13
5. ¿Qué tipo de juegos ocupan? Ben 10, carreras de autos, educativos.
6. ¿Saben ocupar el mouse? Si 15/15
7. Hace cuanto tiempo están usando el computador: 1 año 6/13; 2 años 7/13

En concordancia con sus respuestas, se puede decir que los niños se encuentran completamente familiarizados con la computación y tecnologías, al punto de querer ellos manipular el notebook que se utilizó para reproducir el cortometraje.

* Para ver la observación participante completa, se encuentra en el CD adjunto en la memoria.

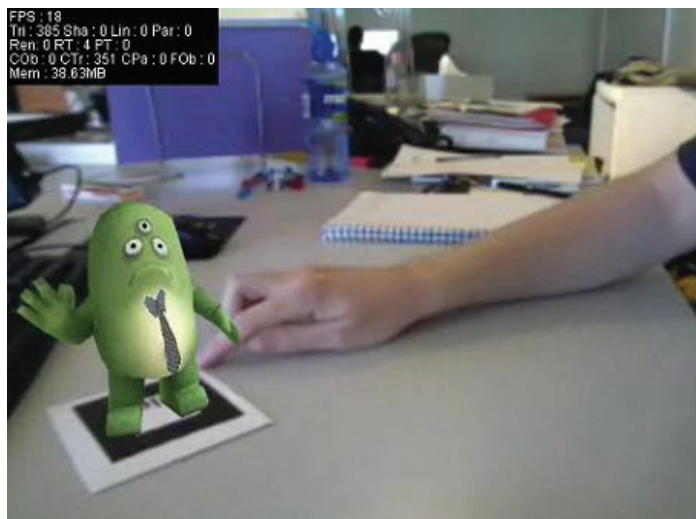


Realidad aumentada en niños pre-escolares.

La experiencia se realizó con 5 participantes en el rango de edad de los 4 a los 6 años, en una casa, y constó de una tarde de prueba de los juegos de realidad aumentada compuesto por 4 juegos descargados desde Internet de diversas características.

Los juegos / archivos de realidad aumentada utilizados fueron los siguientes:

- Monstruo: Esta realidad aumentada, no es precisamente un juego, sino más bien una aplicación con dicha tecnología mostrando la animación de un monstruo bastante tierno. Fue utilizada para instruir a los niños en la utilización de los marcadores y el funcionamiento de la tecnología. La recepción fue buena pero a pesar de la curiosidad no se aventuraron demasiado, dándolo vuelta y viendo el personaje en 3D por todos sus ángulos.
- Auto: Consta de un juego muy básico, el cual es manejar un pequeño autito a través de obstáculos. La aplicación esta en versión piloto por lo que no posee mayor grafica salvo un gris predeterminado por el programa de modelamiento 3D. Para esta aplicación se dispuso de dos marcadores (códigos), uno de ellos impreso en papel solamente y el segundo pegado en un soporte mas rígido. El juego a resultado muy complejo para ellos, siendo su entretenición el ver como juegan los adultos. Sin embargo, ha resultado muy útil para conocer una de las dificultades principales de los niños con la realidad aumentada: la manipulación de los códigos. Se advierte que en lo posible deben ser dispuestos en un material rígido.





Para ver la observación participante completa, se encuentra en el CD adjunto en la memoria.

- Viejo Pascuero Axe: Esta es la segunda aplicación, puesto que no se trata de un juego y funciona de manera similar al Monstruo, sin embargo la animación que se reproduce es de un Viejo Pascuero modelado en 3D, que muestra colores muy brillantes, destacando los primarios (rojo y amarillo), pero el factor de mayor motivación lo da sus movimientos y su música pegajosa, al estar bailando axe. Los niños, reaccionaron muy bien, incluso queriendo repetir muchas veces esta aplicación e imitando al personaje, su entretención no era exploratoria sino más bien de imitación.
- Cannonballz: Este juego corresponde al segmento de la realidad aumentada por captación de movimiento y sin utilización de códigos. Se trata de un juego en que el o los participantes deben ponerse entre medio de dos barcos piratas esquivando las bombas de los cañones y salvar a los amigos que son arrojados al mar.

Al ser un juego corporal fue el más exitoso junto con el viejo pascuero, sin embargo no existía conciencia de las reglas definidas, ni de la relación que ejercían sus movimientos con los efectos que producían en la pantalla. A pesar de estos puntos en contra, fue la aplicación más exitosa en cuanto a trabajo en equipo.

6.1.3. Historia de vida

Nestor Robles



Persona.

Se contactó a Néstor Robles, por medio de una amiga en común, Ana Flores Quintanilla, la cual nos acompañó en todas las reuniones. Lo primero en conocer es que su nombre y en especial, su apellido ha sido “cambiado” hace muchos años, como resultado de la presión al pueblo mapuche del Gobierno Argentino, país donde nació.

Su vida como la de bastantes personas provenientes del pueblo mapuche transita entre Chile y Argentina. Él nace en Argentina, es abandonado por su madre biológica y rápidamente es adoptado por otra familia. Según cuenta tuvo una infancia más bien tortuosa con grandes peleas y discordancias familiares.

Al alcanzar una edad de mayor conciencia se da cuenta que tiene incidencia dentro de las personas que lo rodean. En la actualidad es “Machi”, no porque haya estudiado ni por voluntad propia, sino que, según sus palabras: “Él de arriba le dio las herramientas”. Dice que una machi antigua anunció que el próximo machi de la zona sería un niño abandonado por su madre. Es así como su vida transita entre la armonía de su casa y los trabajos como Machi. Tiene alrededor de 37 años y vive con su amigo Marcelo.

Su trabajo.

El ser Machi no es una profesión que se admita como tal en la actual sociedad tan tecnologizada, pero es importante destacar la carga de sabiduría, conocimientos, tiempo y desgaste que conlleva “ejercer” o vivir como tal. Dentro de sus pensamientos dice que él no busca nada, las cosas pasan y llegan a él, “caen por su propio peso”.

Sus ingresos en gran parte provienen del dinero percibido con los trabajos realizados en su labor de Machi, como rogativas, limpiezas de casa y personas.

Entre sus clientes, cuenta que “atiende” a personas conocidas por el medio farandulero del país, cuyos nombres no autoriza dar a conocer.

En el momento de ser visitado se encuentra en pleno desarrollo de un proyecto en conjunto a un amigo suyo, el cual consiste en la instalación de un Restaurante exclusivo de comida mapuche, y para el cual requiere ayuda en la elección del nombre y, posteriormente si las gestiones económicas salen bien, participar con la creación de la imagen corporativa y estrategias de marketing. Finalmente se nombra al restaurante como “Kutralhue”, lo que significa “hogar” en mapudungun, la lengua del pueblo mapuche.

Descripción Lugar.

El encuentro se materializa en su casa en el mes de Marzo de 2010, ubicada en una comunidad Mapuche en la comuna de Peñaflor, Región Metropolitana.

Al ingresar se visualiza el lugar como un pequeño condominio de casas pequeñas, alineadas hacia el interior y con una cancha de mini fútbol al lado derecho de las casa. La entrada es de tierra y los cercos de límite son más bien frágiles. Al entrar al "patio" de la casa del "Negro" se ve inmediatamente el Rehue junto a banderas y ofrendas, rodeado de hojas de canelo.

La casa en su exterior parece más bien una media agua grande, sin embargo en su interior es muy cómoda y cálida, a falta de puertas en las habitaciones tienen cortinas con distintos tapizados. Las murallas también están tapadas con diversos tapices. Es una casa completamente normal, con una cocina muy bien equipada y de un tamaño considerable, un comedor para 6 a 8 personas con un televisor, un baño, existen dos habitaciones y una tercera pequeña ocupada como oficina.

En las dependencias, en especial el comedor (donde las paredes son de color verde) se encuentran múltiples elementos pertenecientes a la cultura mapuche, como tres kultrun, cascahuillas, cintillos, joyas de plata, mantas, entre otros.

La experiencia se vive fragmentada en varias visitas a lo largo del tiempo, a partir de la primera vez hasta la actualidad. Se mantiene contacto ya sea vía digital por medio de Marcelo, como telefónica.

- Marzo 2010, primera visita.
- Abril 2011, Guillatun
- Junio 2011, Año nuevo Mapuche
- Julio 2011, Rogativa en Hospital

* Para ver la historia de vida completa, se encuentra en el CD adjunto en la memoria.

6.2. Comparativa de Juegos de referencia



Es un juego virtual online desarrollado por Disney, que contiene una gran variedad de juegos y actividades, utilizando a los pingüinos y su entorno como fondo motivador para la interacción y minijuegos. Existe la posibilidad de interactuar con otros jugadores. Este juego tiene un sistema de membresía que da opciones más avanzadas a quienes la paguen.

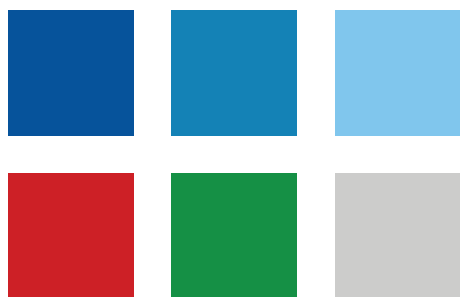


Pipo es una serie de juegos educativos virtuales, que puede ser utilizado tanto online como directamente desde el computador, descargándolo previamente, luego de comprarlo. Sus juegos cubren una amplia gama de temáticas educativas, a la vez que su contenido está específicamente desarrollado para los distintos niveles de los niños, que van desde los 2 a los 12 años. Este material didáctico educativo puede ser adquirido a través de su portal web.



Es una serie para pre-escolares de animación 3D de procedencia española, y que debido a su éxito a nivel global ha dado paso a otros productos como en este caso minijuegos. Los minijuegos basados en esta serie y sus personajes son más bien simples y se encuentran en múltiples portales de juegos online gratis a través de la web.

Paleta Cromática



Predomina la gama de colores azules en distintas tonalidad, que en conjunto a la gama de los grises da color al escenario del juego y a elementos gráficos, como botones y ventanas de dialogo. Como colores que destacan se encuentran los colores primarios y los secundarios, siendo el rojo y el verde quienes predominan en los detalles de personajes y escenarios.



Su paleta cromática es muy variada, con poca predominancia de algún color sobre otro, por lo que no existe una jerarquía en cuanto a los colores que lo componen. A lo anterior se suma que los colores utilizados tanto en juegos, como elementos gráficos (marcos, logo, recuadros, etc) son bastante vibrantes y con una tonalidad intensa, por lo que existe una saturación visual.



Su paleta cromática está muy bien pensada, existiendo un equilibrio visual. El blanco es el color predominante junto con la gama de grises, que es ocupado como "escenario". Mientras que los colores primarios y secundarios con subtonalidades y gradientes puesto que su grafica es 3D, son utilizados en personajes y elementos. Los colores utilizados en la grafica tienen un leve viraje en su saturación, aportando carácter a la gráfica.

Formato y juegos



Formato: 1265 x 910

En su versión gratuita dispone de 16 minijuegos repartidos por el mapa como se muestra en la imagen. Cada uno de ellos son minijuegos con varios niveles de dificultad que se van superando de acuerdo al jugador.

Dentro de los juegos existen de distintas tipologías.



Formato: 800 x 725

En la actualidad consta de 24 software educativos, diferenciados por edad y temática. En su sitio web disponen de 4 minijuegos gratuitos que hacen referencia a lo que se puede encontrar en sus CD o juegos completos descargables.

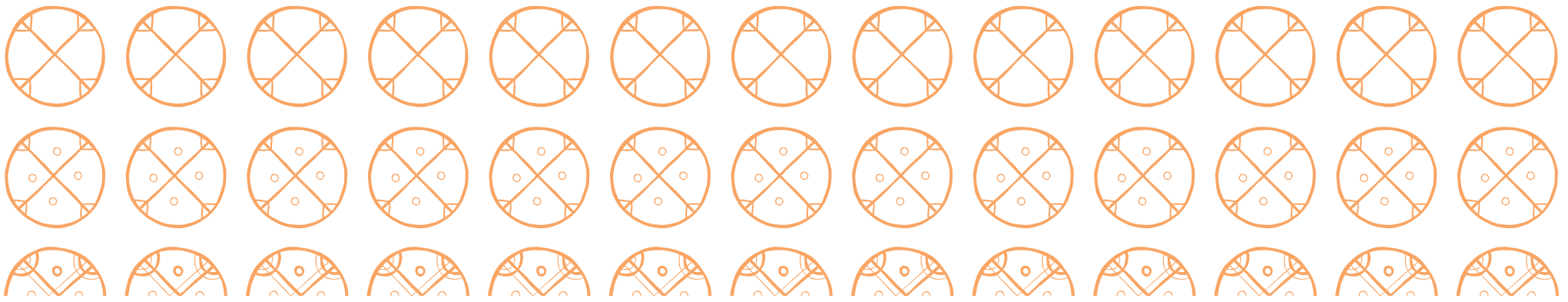
Todos los juegos de Pipo están compuestos por minijuegos de tipología educativa.



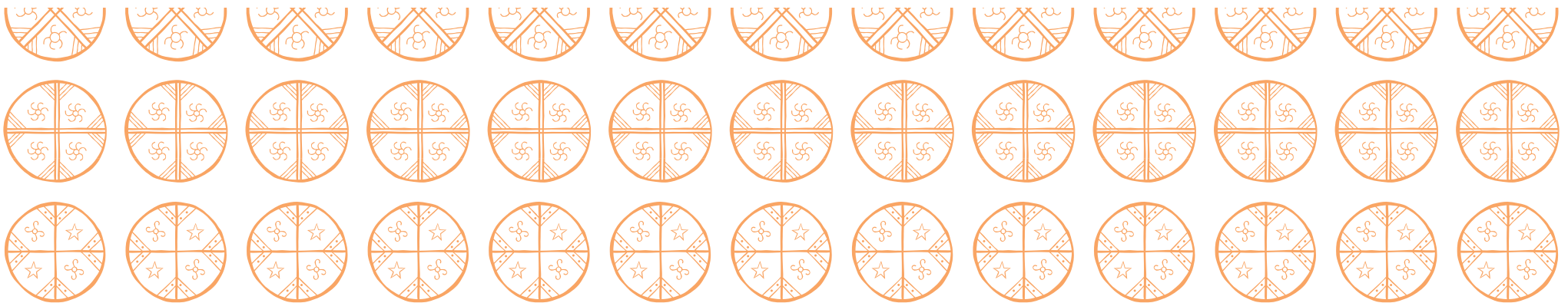
Formato: 820 x 600

Pocoyo al convertirse en un personaje y serie popular, sus juegos son encontrados en diversos sitios web. En su portal en Internet se encuentran 3 minijuegos absolutamente gratuitos, de funcionamiento simple pero entretenido.

Los minijuegos de Pocoyo se pueden enmarcar dentro de la tipología educativa (sensomotor)



conclusión

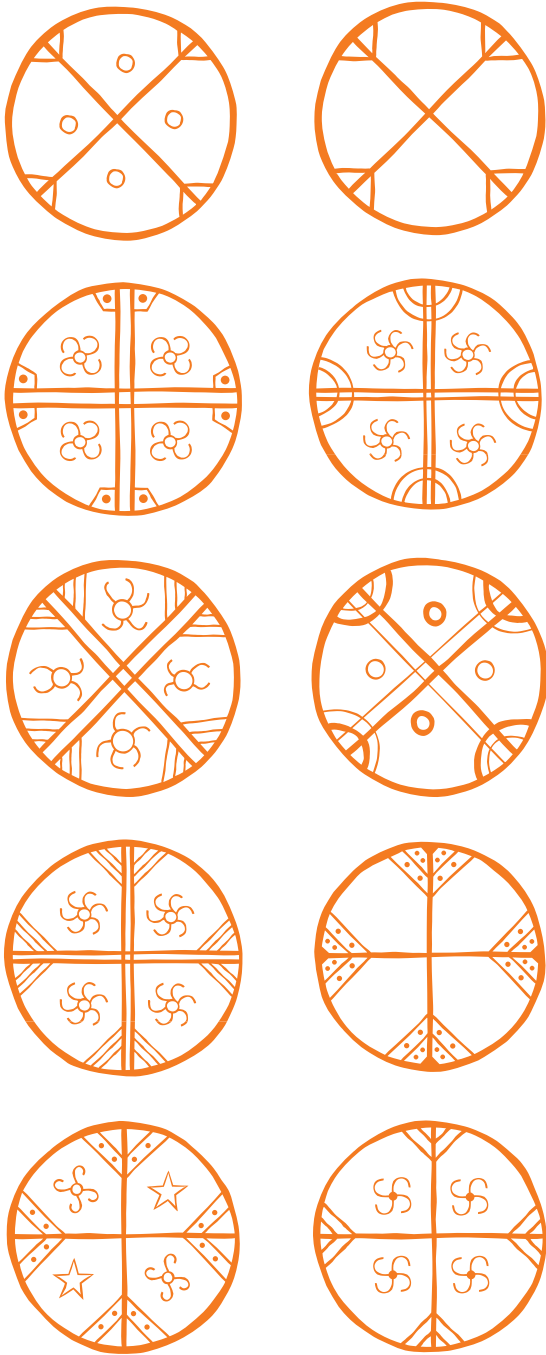


A través de la investigación se pudo encontrar hallazgos y conclusiones como las siguientes:

- Con la aparición de los nuevos medios, la reflexión sobre la producción comunicativa ha desnivelado la balanza hacia el ámbito digital. Pero, los nuevos retos socioculturales de los comunicadores no son sólo tecnológicos. Con la globalización mediática surge un concepto clave: intercultural. Nos encontramos en entornos políticos y culturales marcados por los conflictos, una conflictividad no sólo basada en la desigualdad económica, sino principalmente cultural. Para salir de un planteamiento dual o dicotómico en el que se analiza el mundo desde la óptica nosotros-ellos, se presenta como necesaria la introducción de la interculturalidad como valor-noticia, como reconocimiento de la diversidad cultural.
- En la actualidad vive en la región metropolitana una segunda generación de origen mapuche, por lo que se está creando una nueva identidad étnica en referencia a la adopción de ciertos rasgos de la cultura de la sociedad chilena actual.
- La inmigración de la cultura mapuche a la región metropolitana comienza hacia la década del 50, desde donde parten los hechos documentados, sin embargo solo hace una década atrás se presenta el tema de la interculturalidad masivamente en la capital como una verdadera preocupación.
- Para Chile el 2011 tuvo como uno de los grandes temas a la educación, con movimientos sociales que exigen educación de calidad, y respecto a ello y la educación intercultural, es que si bien los planes hablan de un fomento y programas específicos para abarcar el tema, estos quedan reducidos a una minoría de establecimientos que los implementan, principalmente por el desconocimiento y por el desinterés de muchos de los educadores.

- De acuerdo con los estudios de psicología infantil el modelo a tomar como base para el proyecto, es el dado por el psicólogo J. Piaget.
- Actualmente la tecnología se ha masificado a tal punto que los niños comienzan a integrarla a sus vidas a temprana edad (2 años), por tanto una vez llegado a la edad pre-escolar sus conocimientos y habilidades se ven claramente marcadas por este tipo de aprendizaje. Se debe sumar el hecho que actualmente se ha comprobado que el aprendizaje por la acción o el “aprender jugando” es uno de los mejores recursos tanto por la retención de lo aprendido como también la internalización de ello.
- En el ámbito de las nuevas tecnologías podemos encontrar que cada vez existe una mayor interactividad, que se basa en el dinamismo y la intuición.
- Cromáticamente a los niños les llama la atención los colores primarios y secundarios, al tener una mayor saturación y ser visualmente más llamativos. Así mismo los sonidos son importantes al momento de llamar su atención, y en el caso de los personajes estos deben tener un fuerte sentido de pertenencia por parte de los menores.
- Finalmente, en lo referente al diseño para niños pre-escolares, se establece una conexión con las tecnologías en cuanto al uso intuitivo y por otro lado en el cuidado a tener para diseñar material didáctico para niños, ya que además de atractivo visualmente y conceptualmente, las herramientas tangibles a utilizar deben ser resistentes y de fácil manipulación, por lo que al tomar la realidad aumentada como plataforma debe considerarse una solución con las mencionadas características.

A partir de las conclusiones expuestas es que se procede a diseñar desde sus conceptos y desarrollar el producto como material educativo.



IV. el proyecto

etapa proyectual

1. Diagnóstico

Como punto de partida se encuentra el siguiente problema a resolver: hoy la sociedad chilena se define como una sociedad multicultural, debido a sus diversas raíces culturales, sin embargo, aún con todos los esfuerzos de diferentes partes, como lo es el gobierno o las mismas etnias mapuches, no existe una verdadera interculturalidad entre personas de origen indígena y otras con distintas culturas que conforman la sociedad chilena. Algunas de las causas son el escaso conocimiento, entendimiento e importancia que se le da a la cultura mapuche, incluso en la enseñanza obligatoria.

Este campo tiene trascendencia práctica al tomar en cuenta la identidad, socialización y demandas de los inmigrantes mapuche residentes en el territorio metropolitano. Se puede aludir asimismo, a la existencia de una incipiente sociedad y cultura mapuche en el Gran Santiago, más allá de la adscripción en asociaciones étnicas formales, la cual se ve auto segregada en ciertas áreas residenciales de la capital.

La segregación de las comunidades mapuches, originarias del sur del país, y el proceso de aculturación que viven luego, lleva en su mayoría a desplazar a este porcentaje de la población a las periferias de la capital, desarrollando con ello un prejuicio social, tildando a los mapuches de “pobres”.

En la actualidad, y desde hace algunos años el tema de la cultura mapuche se encuentra latente y es reconocible por la mayoría de los chilenos, pero principalmente asociada a los conflictos territoriales que se están viviendo, conflictos ancestrales y que los mapuches exigen solución, dando así una connotación negativa y de tendencia violenta a lo referente a la etnia. Sin embargo, en algunos sectores de la población, con menor prejuicio, surgen asociaciones de connotación positiva con conceptos como perseverancia, luchador...

El proyecto, al presentar material educativo y didáctico exclusivo sobre la vivencia de la interculturalidad en la región metropolitana, no estima tener una competencia directa, puesto que no se inserta en un mercado explotado, entrando así en un nicho como un complemento y un valor agregado a la educación intercultural. Aún así, en el caso de su implementación fuera del aula, como es el caso de implementarse en los hogares, siendo supervisados por padres en vez de parvularias; el proyecto se verá frente a una competencia indirecta en cuanto a software educacionales referentes a diversas áreas de desarrollo y conocimiento, sin embargo, en la actualidad no existe un programa de trabajo específicamente desarrollado para la realidad de nuestro país y sus culturas originarias.

Es por lo anteriormente expuesto, que el presente proyecto de título pretende resolver el problema planteado desde la perspectiva del diseño educacional, tomando como ejes temáticos: la cultura mapuche, la interculturalidad, el aprendizaje en los niños, la educación pre-escolar y el diseño y nuevas tecnologías, dando sustento teórico y práctico al resultado del proyecto, un juego interactivo desarrollado a partir de Realidad Aumentada.

2. Objetivos del proyecto

Objetivo General

Fomentar la interculturalidad con énfasis en la cultura mapuche, en la Región Metropolitana a partir de material didáctico, orientado a niños y niñas de edad pre-escolar.

Objetivos específicos

- Desarrollar material educativo de interés de los niños pre-escolar.
- Motivar el trabajo en equipo a través del material didáctico.
- Incentivar el conocimiento de la cultura mapuche por parte de educadores y de educandos.

3. Fundamentación

En nuestro país, durante los últimos años se ha hecho cada vez más notoria la convivencia entre distintas culturas, tanto autóctonas como extranjeras, especialmente en nuestra capital.

Entre las culturas predominantes originarias de Chile, se encuentran las culturas Aymara, Rapanui y Mapuche. Actualmente, ésta última ha tenido un gran roce socio-cultural con las personas que viven insertas en la sociedad chilena, lo cual progresivamente ha dado origen a un fenómeno de aculturación.

Debido a esta situación, diferentes organismos, entre ellos la Unesco y el Gobierno de Chile, han propuesto y fomentado programas y proyectos interculturales para que cada cultura conserve sus tradiciones y costumbres, y con ello su riqueza cultural.

Sin embargo, de acuerdo a lo investigado y expuesto en el Marco de Referencia, se hace necesario dar prioridad a la solución de un problema mucho más profundo, que tiene directa relación con la falta de tolerancia y respeto entre ambas culturas, y así en un futuro próximo resolver estas diferencias entre “ellos y nosotros”, “mapuches y chilenos”, y por fin conformar un todo que sea parte de la identidad país.

A raíz de este problema, y según lo investigado, consideramos que la forma más adecuada para ofrecer una visión intercultural a las personas, es a través de una educación que fomente dicha convivencia intercultural, dando un mejor resultado en niños pre-escolares.

El presente proyecto entrega de forma didáctica e interactiva contenidos relevantes de la cultura mapuche a los niños en edad pre-escolar, por medio de juegos que además de reflejar los conocimientos de la cultura mapuche de forma cercana, constituye una herramienta que trabaja en conjunto con áreas del desarrollo propio de los niños, con aspectos psicomotores y de razonamiento.

La implementación del proyecto se basa en la tecnología interactiva de última generación denominada Realidad Aumentada, aportando un material educativo de calidad de forma transversal y con posibilidades de ser global, puesto que será difundida y entregada a través de Internet. De esta manera, la solución educativa, tecnológica y de diseño convergen y se complementan en la producción de un material que favorece un desarrollo integral de los niños a través de la cultura, el patrimonio y la interactividad.

Kimkimtun como proyecto y concepto, es una solución acertada en el marco antropológico, educativo y de diseño, ya que es posible de proyectar y replicar en nuevas versiones para diferentes etnias, o incluso nuevos contenidos de orden social, cultural y educativo, obteniendo los mismos resultados.

Se suman a lo antes nombrado las características de optimización de recursos y de logística, al no ser necesaria la distribución tangible, y de reducción de costos en cuanto a su producción.

4. Focalización

El material didáctico será diseñado para niños de 4 a 6 años que tengan residencia en la Región Metropolitana, con énfasis en las comunas con mayor concentración de población de origen mapuche, que participen de jardines infantiles, principalmente los asociados a la JUNJI. Siendo así el público objetivo directo los niños y niñas, pero considerando un público indirecto conformado principalmente por las educadoras.



5. Localización

El proyecto está pensado como modo de uso óptimo, con su implementación en aulas dentro de los jardines infantiles de la Región Metropolitana, con énfasis en los jardines procedentes de las áreas de mayor concentración de población de origen mapuche, como lo es Cerro Navia, La Pintana o Peñaflores.



6. Formulación y Diseño

6.1. Conceptualización

Lo que busca este proyecto es generar un código gráfico para niños pre-escolares en base a material didáctico interactivo, conformado por una serie de minijuegos, donde la finalidad consiste en un producto gráfico que fomente la interculturalidad en el grupo objetivo, para así hacer llegar un mensaje educativo de contenido valórico basado en el respeto y la tolerancia por el otro.

El producto principal a desarrollar será un juego, el cual, mediante minijuegos interactivos y de colaboración, entregará conocimientos de la cultura mapuche, además de un mensaje de respeto y tolerancia, por medio de personajes altamente estereotipados y de fuerte identificación por parte de los niños en etapa preoperacional. Además se desarrollará una guía para parvularias para generar un sistema, los cuales tienen la finalidad de complementar el proyecto en términos de implementación y de contenido. Su función principal es la difusión de la experiencia educativa.

Para poder dar sentido al proyecto se ha trabajado en base a una serie de conceptos que permiten que el proyecto sea orientado al grupo objetivo de manera tal que pueda ser efectivo en términos de cumplimiento de objetivos, los cuales se traducen en lo siguiente:

(Educativo) En primer lugar se ha tomado el comportamiento infantil de la etapa preoperacional, puesto que se está en la etapa de desarrollo moral, además de un desarrollo cognitivo donde el aprendizaje a través de la acción tiene especial relevancia. Y es a partir de lo anterior que se transmitirá un relato pedagógico con énfasis en lo valórico, considerando como principales ejes la tolerancia y el respeto hacia las demás personas que conforman este segmento.

(Cultural) A partir de esto, se define un producto que se identifique con la cultura mapuche, desde el punto de vista de un lenguaje preponderantemente visual, utilizando referentes de la iconografía y estereotipos que sean muy aproximados a la realidad de la etnia en la actualidad, y que la estética sea acorde a lo que el grupo objetivo recepciona favorablemente en términos visuales, con el fin de generar una empatía emotiva con el usuario.

(Comunicacional) De acuerdo al problema planteado el rol, que cumple el diseño es de gran importancia, puesto que la comunicación es uno de los ejes centrales al tratar de dar solución a tales problemáticas sociales.

A continuación se explicará la realización del proyecto, conociendo el desarrollo desde su etapa más básica hasta su elaboración final, comprendiendo el por qué de las diferentes decisiones y cómo se justifican en el proyecto.

6.2. Proceso del proyecto

El proyecto de título conlleva una serie de pasos que se llevan a cabo para obtener el resultado del producto de diseño. A continuación, se muestra de manera genérica el proceso desarrollado en el presente proyecto de título.

- **Nombre y desarrollo de imagen:** En este punto, se toman los conceptos o la idea central del proyecto, y se desarrolla la imagen del mismo a través de un Isologotipo que representa fielmente el proyecto.
- **Contenido del proyecto:** Se determina el tratamiento del juego, las temáticas y el contenido más relevantes en pro de un mejor diseño educativo. Es además importante el estereotipo de juego a realizar, se define el tipo de relato, tomando en cuenta el que se acerca más a los gustos del público objetivo.
- **Guión técnico del juego:** En este punto se desarrolla el guión como argumento y forma de estructurar los pasos siguientes en la producción, mostrando de forma detallada las características del juego y sus personajes, en virtud de la temática y los contenidos de aprendizaje definidos con anterioridad.
- **Definición de estilo:** En este apartado se realiza un dibujo de los personajes y algunos elementos del juego variando el estilo, para de esta forma reforzar y definir la línea gráfica a desarrollar.
- **Diseño de códigos RA:** Los únicos elementos tangibles del juego son los 3 cubos a utilizar, por tanto tienen especial importancia considerando que el elemento central es la iconicidad mapuche a la vez que deben funcionar y ser reconocidos por la realidad aumentada.
- **Diseño de Personajes:** desarrollo de los personajes que protagonizarán cada uno de los cuatro temas en que se basa el juego. Se determinan una vez realizada la elección de los contenidos y el estilo del juego.

- **Grabación de voces:** Es importante la dirección en la elección de actores, y la posterior grabación de voces, puesto que éstas dan carácter y fuerza a cada uno de los personajes.
- **Construcción y composición:** Se determinan máximos en el número de minijuegos y se explica el estilo al diseño de interfaz y transiciones que se utilizan en el proyecto, a partir de las ilustraciones y los elementos que se han definido en los puntos anteriores, también se deben ver en este apartado la animación y sonido de botones, textos y pantallas.
- **Animación Personajes:** Una vez definida la línea gráfica, el diseño de personajes y la grabación de las voces, se procede a realizar el layout y posterior animación, siguiendo como pauta los animatics, cargando de personalidad a los personajes, dotándolos de vida.
- **Animación de elementos de minijuego:** Al igual que el punto anterior, se necesita tener definida la línea gráfica, sin embargo, no es tan necesario presentar un layout. Es preciso mantener especial cuidado en estas piezas ya que su conjunto es el componente central de cada uno de los minijuegos.
- **Programación de Realidad aumentada:** Teniendo en cuenta la propuesta gráfica, es que la producción y programación de cada uno de los minijuegos está realizada en base a videos de corta duración, reemplazando al diseño en 3D, a lo que comúnmente se ve dentro de esta tecnología.
- **Armado del juego:** Tomando los conocimientos adquiridos durante las clases de gráfica computacional, es que se monta cada una de las piezas anteriormente producidas, logrando un producto final unificado, tanto técnica como gráficamente.

- **Redacción y diagramación Guía para parvularias:** Una de las piezas adjuntas al juego es la guía, para que las parvularias implementen el juego en sus aulas, por tanto tiene especial importancia. En esta etapa se redacta en conjunto con profesionales del área, y luego se diagrama de una manera limpia y fácil de comprender.
- **Composición empaquetado:** Una vez terminado cada uno de los procesos, se procede a empaquetar el conjunto de archivos necesarios para la óptima utilización del proyecto.

6.3. FODA

Fortalezas:

- No existe una competencia directa en cuanto a una propuesta educativa y con valores para implementar en aulas de educación pre-escolar.
- No exige una constante capacitación de los educadores.
- Proyecto atractivo por utilización de nuevas tecnologías interactivas.
- Proyecto con fuerte impacto en la educación social.
- Menor costo de producción al ser casi 100% digital
- Una vez implementado, es de gran inversión, puesto que tiene una alta posibilidad de actualización.
- Solución técnica y gráfica más atractiva, intuitiva e interactiva para el público objetivo

Oportunidades:

- Creciente interés de parte de la ciudadanía para con las etnias originarias.
- Las políticas y legislaciones que favorecen la actividad cultural en el país.
- Creciente inversión en el área de educación.
- Creciente inversión en el área cultural.
- Creciente inversión en el área de diseño.

Debilidades

- Dependencia del interés en educadores para implementar el proyecto en sus aulas.
- Depende de la disponibilidad de equipo tecnológico en jardines y colegios que eduquen a niños de la etapa pre-operacional (4 a 6 años).

Amenazas:

- El no ser obligatorio, podría hacer caer el proyecto en una suerte de despreocupación por parte de los educadores.
- Indiferencia por parte de organismos educacionales.

6.4. Escenario sin proyecto

El escenario que se vive hoy, sin la implementación del presente proyecto en las aulas de educación pre-escolar de la región metropolitana, es de una disminuida aunque paulatina educación sobre las etnias originarias del territorio nacional, dejando de lado la inclusión de conocimientos y la posibilidad de fomentar una cercanía con las raíces de muchos chilenos. Así mismo, no existe una acción efectiva para educar a los niños en contra de los prejuicios que afectan tanto a la sociedad chilena actual.

6.5. Escenario con proyecto

El proyecto planteado como el juego “Kimkimtun”, da la posibilidad de tener un escenario con un claro programa que incentiva tanto a educadores, niños y padres a educar en valores, con énfasis en la tolerancia, la cual es la base de la interculturalidad, y por ende en una mejor convivencia.

Es debido a la implementación de una correcta comunicación y educación, que produzca una respuesta en función del aprendizaje.

Es así como Kimkimtun abre al público una instancia de conocimiento, interés e interacción con la cultura mapuche.

6.6. Competencia

El presente proyecto, no considera tener una competencia directa, puesto que no se inserta en un mercado explotado, entrando así en un nicho como un complemento y un valor agregado a la educación intercultural. Aun así, si llegara a implementarse fuera del aula, como podría suceder en los hogares, siendo supervisados por padres en vez de parvularias; el proyecto se verá frente a una competencia indirecta en cuanto a software educacionales referentes a diversas áreas de desarrollo y conocimiento, sin embargo en la actualidad no existe un programa de trabajo específicamente desarrollado para la realidad de nuestro país y sus culturas originarias.

7. Desarrollo Gráfico del Proyecto



Nombre y desarrollo de imagen

El nombre o naming del juego, tiene especial relevancia e incidencia en cuanto a la pregnancia del proyecto y los objetivos a lograr, es por ello se plantea una serie de propuestas para el nombre, con las cuales se realiza una encuesta, realizando la misma pregunta dos veces, con la diferencia que la segunda vez que se pregunta por la preferencia, se muestran los significados de cada una de las palabra, lo que hace que varíe los primeros resultados.

Finalmente considerando solo parcialmente el resultado de la encuesta es que se define el nombre del Juego como Kimkimtün, considerando los siguientes factores:

- Kimkimtün tiene como significado “aprender”, por consiguiente describe en la lengua mapuche uno de los principales objetivos, y lo entrelaza con la temática del proyecto.
- Kimkimtün es una palabra con un alto nivel de pregnancia.
- Kimkimtün se compone de sílabas fáciles de pronunciar y recordar por niños pre-escolares, así como también tiene un componente de repetición, lo cual está muy activo en el desarrollo de la edad del público objetivo.

Luego de definir el nombre, se comienza con el bocetaje del logotipo, sin embargo y en concordancia al proyecto, desde un comienzo se diseña pensando en un isologotipo.

Tanto el proyecto, como el isologotipo están basados en los conceptos principales de: infantil, dinámico e intercultural; y conceptos secundarios de sociedad, patrimonio y alegría.

El color naranja, al ser de la gama de los colores cálidos, hace referencia a la tierra, sin dejar de lado el dinamismo y a lo confortable, es por ello la elección cromática.



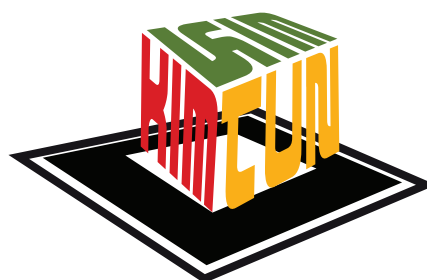
Tipografía base

Kirby

Morfología base



Primeras Propuestas



Bocetos y evolución



Pruebas de color





Posición vertical



Logo circunscrito

C: 0
M: 62
Y: 96
K: 0
R: 244
G: 122
B: 11
F47A0B



C: 22
M: 100
Y: 69
K: 15
R: 173
G: 21
B: 54
AD1536



Posición oblicua



Gama de grises



Blanco y negro
Altocontraste



Reducción del logotipo

Selección de contenido y jerarquización

Para comenzar el diseño y desarrollo del juego, es necesario determinar las bases del mismo, partiendo por las temáticas y contenidos a tratar. Con respecto al interés y conocimientos que se quieren entregar para lograr los objetivos de fomentar la interculturalidad, las áreas de conocimiento se dividirán en cuatro temas centrales: El lenguaje, la iconografía, la música y la naturaleza.

Una vez definido los contenidos y divididas las temáticas, se procede a definir el tipo de juego y el esquema de éste, tomando en cuenta el público objetivo y los procesos de diseño.

De acuerdo a las tipologías existentes de videojuegos, se considera que el estilo de juego a desarrollar en Kimkimün más apropiado, es el de simulación, ofreciendo como propuesta una mezcla de juegos de la mencionada tipología con una subcategoría designada como “minijuegos”.

Por tanto, tomando las decisiones al respecto del contenido, se formula un esquema del proyecto, mostrando así la jerarquía de los contenidos.





Construcción y composición



Se determinan máximos en el número de minijuegos, y se desarrolla el estilo de diseño de interfaz y transiciones que se utilizan en el proyecto a partir de las del look and feel, dando origen así a elementos como el diseño, la animación y sonido de botones, textos y pantallas.

Así como los videojuegos tienen diferentes tipologías, es también relevante definir los recursos didácticos y tecnológicos a utilizar. Kimkimtün, teniendo en cuenta la floreciente educación en conjunto con la computación, y las nuevas tecnologías interactivas, es que decide optar por la Realidad aumentada, la cual considera los siguientes aspectos positivos en cuanto a su elección:

- Es una solución técnica muy atractiva, intuitiva e interactiva para niños pre-escolares.
- El costo de producción es mucho menor, en comparación a juegos tangibles.
- El costo de distribución es muy por debajo de los juegos tangibles.
- Aunque al principio la inversión es grande, una vez en disposición de los recursos tecnológicos necesarios, y las plantillas de realidad aumentada, Kimkimtün da pie a actualizaciones, o incluso nuevos juegos utilizando los mismos elementos tangibles.
- La distribución es global, puesto que puede ser descargado fácilmente desde un sitio web, por lo cual el juego tiene la posibilidad de ir evolucionando a temáticas de nivel nacional o incluso internacional.

En todo producto de diseño es de importancia la coherencia visual, la cual da unidad al proyecto, en este caso al juego, definiendo las especificaciones técnicas que involucran al trabajo de diseño y los elementos anexos a los minijuegos, como botones, marcos y pantallas, entre otros.

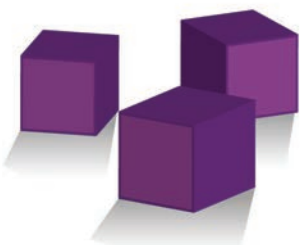
Diseño de los minijuegos con variantes en el uso de los cubos.



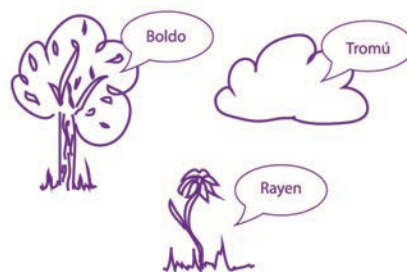
Orden de los cubos



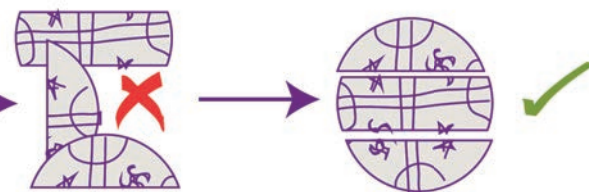
MA	PO	CO	
MA	PO	CHO	✓
MA	PU	CHO	



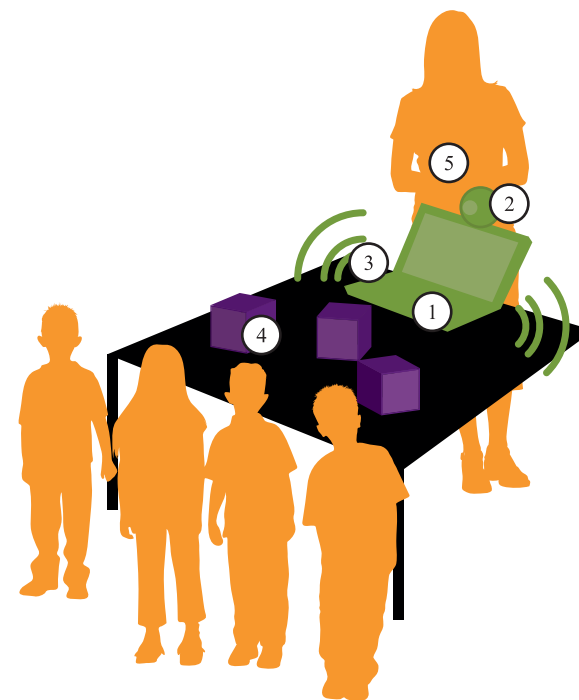
Composición libre



Apilar los cubos



Requisitos técnicos para el juego



- ① Un computador, ya sea portátil o de escritorio.
- ② Una cámara Web, que puede estar integrada.
- ③ Sistema de sonido, integrado o parlantes externos.
- ④ Archivo con códigos para armar los cubos.
- ⑤ Archivo del juego.

Diseño de Personajes

A partir de los contenidos y el estilo de narración que se ha determinado, se desarrollan y definen los personajes en función del juego y del contenido. Es por las decisiones tomadas que se desarrollan 4 personajes, que poseen relevancia para cada temática del juego, agregando a cada uno de ellos un perfil psicológico y gráfico que transmita el área del que hablarán y una cercanía con los niños, siendo condicionados por los objetivos a lograr dentro del proyecto



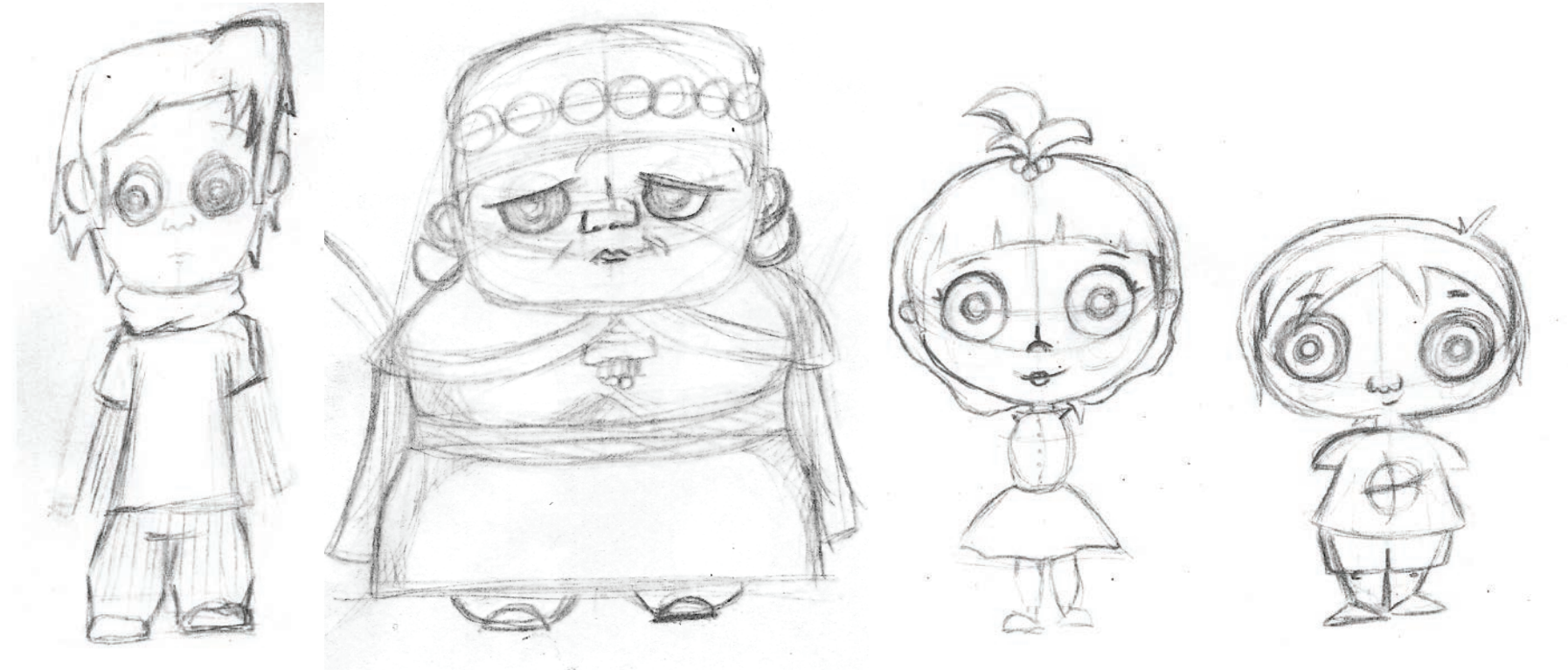
Primeros bocetos de personajes

Desechado puesto que el estilo gráfico es más coherente a un público de mayor edad.



Boceto de personajes finales.

Basados en la observación durante la investigación





Rayen

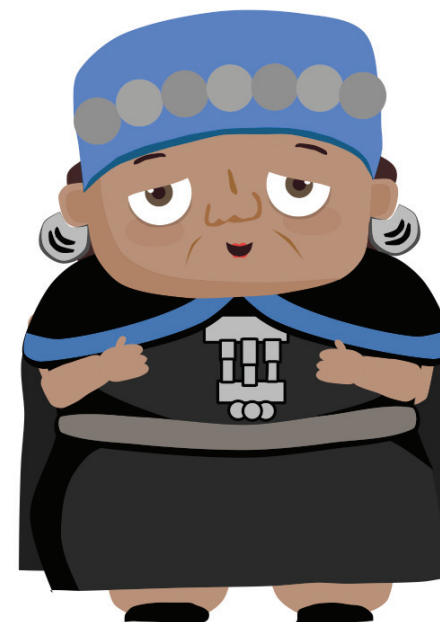
Es una niña de 6 años, cuya madre es de origen mapuche, sin embargo es criada en Santiago, por lo que Rayen es educada como una “Santiaguina”, aunque le transmiten todos los conocimientos de la cultura desde muy pequeña, y ella lo encuentra muy natural y divertido.

Ella es muy sincera, natural, alegre y sociable. Le gusta hablar y hacer nuevos amigos, y está dispuesta a enseñarle a quien quiera todo lo que ella sabe sobre su cultura. Su nombre en mapudungun significa “Flor”.

Abue

Ella es una ancianita que proviene de un extenso linaje mapuche, y es la machi de su comunidad. Vive en el sur de nuestro país, cerca de Temuco, sin embargo sus hijos y nietos viven en la capital, por lo que viaja constantemente a Santiago. En estas oportunidades no pierde tiempo y les enseña a los niños sus conocimientos sobre la naturaleza y la cosmología de la cultura mapuche. Por ser la machi de su comunidad en el sur, tiene gran conocimiento en el área de la naturaleza.

Es muy amorosa y solidaria, sin dejar de tener un gran carácter.



Nehuel

El es un niño de 4 años, sus padres se vinieron hace poco a la capital, por lo que ha crecido con mucha influencia en la cultura mapuche de parte de sus padres. Su personalidad es muy curiosa y un poco tímida, es muy inteligente y aprende con facilidad, por lo que a su corta edad ya puede enseñarles a sus amiguitos algunas cosas que ha aprendido mirando y preguntando a su familia. Su nombre en mapudungun significa "Fuerza".



Nacho

Es un niño de 10 años, le gusta mucho la música y conocer sobre los orígenes de su país y familia. Si bien su familia no se denomina como mapuche, a él le llama mucho la atención y cree que en alguna parte de su árbol genealógico debe haber sangre mapuche. Sus padres lo pusieron en distintos talleres de música durante su infancia, pero el que más le gusta y al que pertenece hoy en día, es el de folclor, por lo que ahí ha aprendido sobre la música mapuche y otros pueblos originarios. El es muy tranquilo y amistoso.

Guión técnico del juego

El Guión Técnico del juego abarca la dimensión visual como la acústica, esta última en forma de diálogos escritos, además de conformarse como una directriz respecto a los ejes educativos, ya que es en éste punto donde finalmente se define con exactitud cada uno de los minijuegos, y cada una de las partes correspondientes, unificando el proyecto y mostrando al juego como un producto de diseño educacional preparado para su producción.

El Guión Técnico se realiza una vez definido el argumento y desarrollado el Guión Literario del proyecto, determinando los contenidos y cada una de las etapas a desarrollar, teniendo como base las especificaciones técnicas, como por ejemplo las dimensiones de pantalla, encuadres, fondos, etc.

fragmentos del guion técnico. El guión puede ser visto con mayor detalle en el anexo digital incluido en el CD adjunto a la memoria.

Texto de dialogo		Objetivos educativos
Voz en Off	"Niños, para poder jugar con nosotros tienen que saber que hay 3 cubos con diferentes figuritas en cada lado. Esas figuritas, al ponerlas frente a la cámara web, les mostraran distintas sorpresas en la pantalla. Pueden jugar apilando, poniendo los cubos uno al lado del otro o como ustedes quieran, pero deben tener cuidado de no tapar con sus manos las figuritas que ponen frente a la camara , o sino las sorpresas no apareceran. ¡Lo importante es que todos jueguen, aprendan y se diviertan!"	<ul style="list-style-type: none">- Facilitar la explicacion de uso del juego a traves de una presentación multimedia.- Motivar al trabajo en equipo y la participacion en cada minijuego.

	Texto de dialogo	Objetivos educativos
Presentacion de Nehuen	"Hola, yo me llamo Nehuen, que significa "fuerza" en mapudungun... En mi casa y en algunas ferias artesanales hay unas figuras muy bonitas. Mi mamá dice que tienen diferentes significados. Como el dibujo de mi polera. Y se las quería mostrar. ¿Vamos a jugar con ellas?"	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar la explicación de uso del juego a través de una presentación multimedia. - Motivar al trabajo en equipo y la participación en esta área del juego.
Nehuen: Mini Juego 1	"Vamos a jugar al rompecabezas!!!, Tienen que armar 6 figuras descubriendo cómo poner los cubos en la posición correcta!!"	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de colores y formas - Conocimiento de la iconografía mapuche. - Coordinación visomotriz - Memoria visual

	Texto de dialogo	Objetivos educativos
Presentación de Rayen	"Hola! Mi nombre es Rayen, y quería mostrarles lo que me enseñó mi chachai, o papá, como dicen ustedes. Es súper interesante!!! Se trata del idioma mapuche, el mapudungun!! Vamos a jugar para aprender algunas palabras en mapudungun!!"	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar la explicación de uso del juego a través de una presentación multimedia. - Motivar al trabajo en equipo y la participación en esta área del juego.
Rayen: Mini Juego 1	"Ayúdenme a ordenar las palabras en mapudungun. Pueden guiarse por los colores"	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de sílabas - Conocimiento de la geografía de Chile y la toponimia de tales lugares. - Coordinación visomotriz - Memoria visual y auditiva

Diseño de códigos de RA

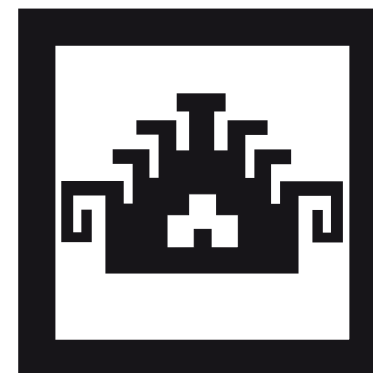
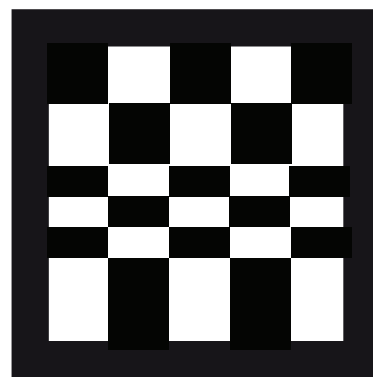
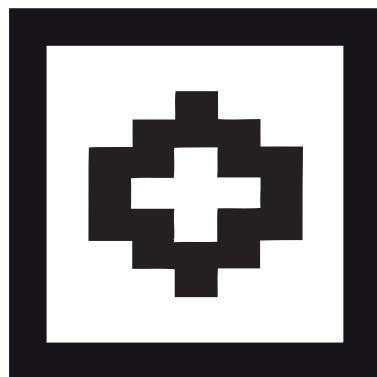
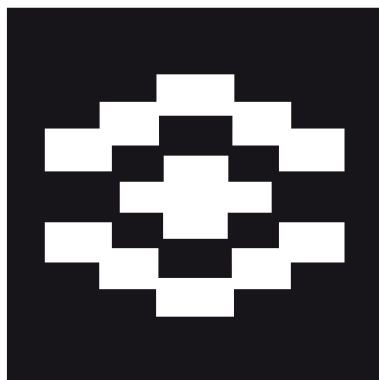
En el momento que se toma la decisión de que el juego contenga la Realidad Aumentada como tecnología interactiva, se define que obligatoriamente debe tener un aspecto tangible, que no necesariamente debe ser provisto materialmente, sin embargo se considera fundamental el diseño de códigos a ocupar para la correcta utilización.

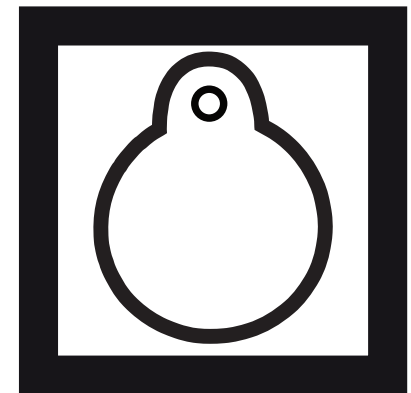
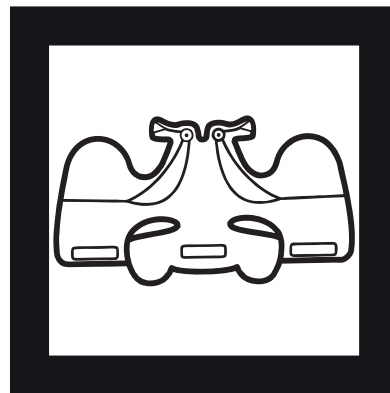
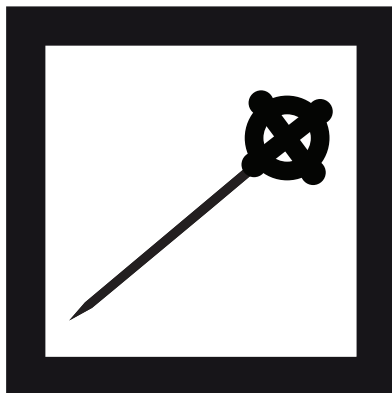
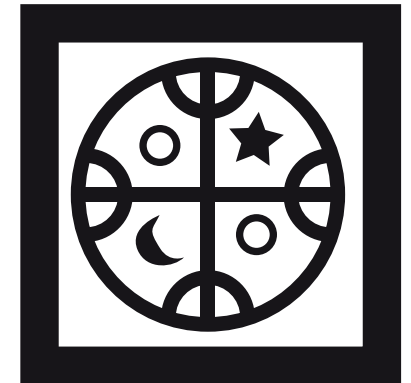
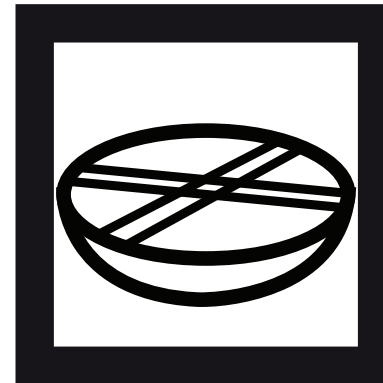
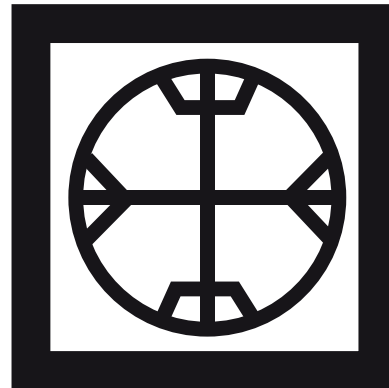
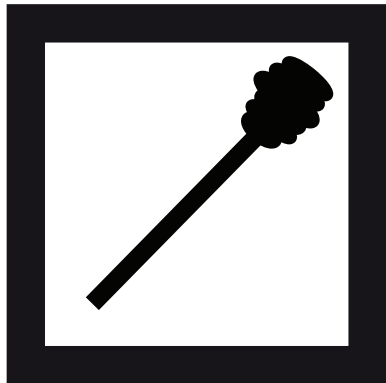
De acuerdo al público objetivo, hay que tomar en cuenta que el soporte de los códigos debe ser resistente y atractivo en su manipulación, por tanto se define como soporte de los códigos tres cubos, donde cada uno de sus lados dispondrá de un código distinto. La anterior decisión se basa en las capacidades y desarrollo cognitivos y sensomotriz que tienen los niños en la etapa preoperacional, aportando con ello un mayor atractivo en concordancia con sus intereses como lo es el apilar.

Así mismo los códigos de realidad aumentada tienen la capacidad de disponer tanto visualmente como tangiblemente códigos gráficos de la cultura mapuche como la iconicidad de los tejidos que a su vez no difieren cromáticamente del duotono necesario en esta tecnología.



Los códigos de RA tienen como soporte 3 cubos que los niños podrán manipular. Cada uno de los cubos tendrá una temática distinta, siendo el primero el referido a los tejidos mapuches, el segundo a gráficas representativas del Kultrun, y el tercero de la joyería mapuche.





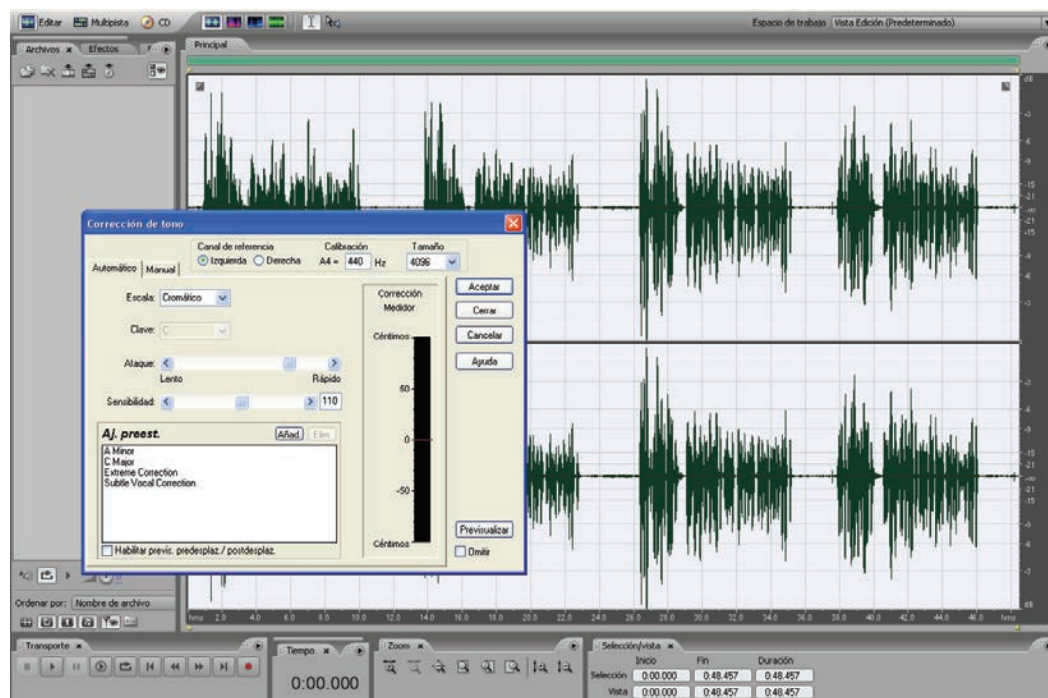
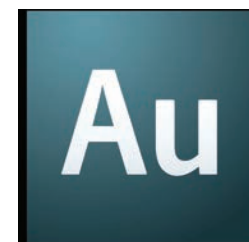
Grabación de voces

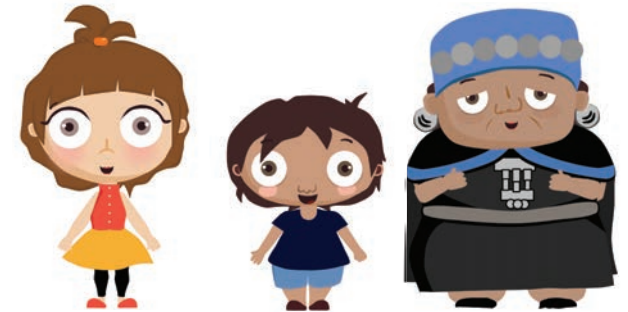
Luego de tener los diálogos definidos, los perfiles de cada personaje y los bocetos de los mismos, se procedió a realizar un casting de voces para los personajes, y la voz en off, quedando como actores tres personas:

- Hernán Brito: voz en off
- José Elgueta: Nacho
- Viviana Olivares: Rayen, Machi y Nehuen.

El proceso de grabación, se llevó a cabo en instalaciones personales y de manera separada. . En cada sesión se realizó una dirección y posterior corrección en aspectos como entonación y representación del personaje.

Luego de las grabaciones, los audios pasaron por un proceso de edición, donde se optimizó el formato, se depuró el sonido y se aplicó en algunos casos un pitch.





José Elgueta
Diseñador Gráfico
Universidad Arcis



Hernan Brito
Diseñador Gráfico
Universidad de Chile



Viviana Olivares
Egresada de Diseño Gráfico
Universidad de Chile

Animación de Personajes y Elementos gráficos

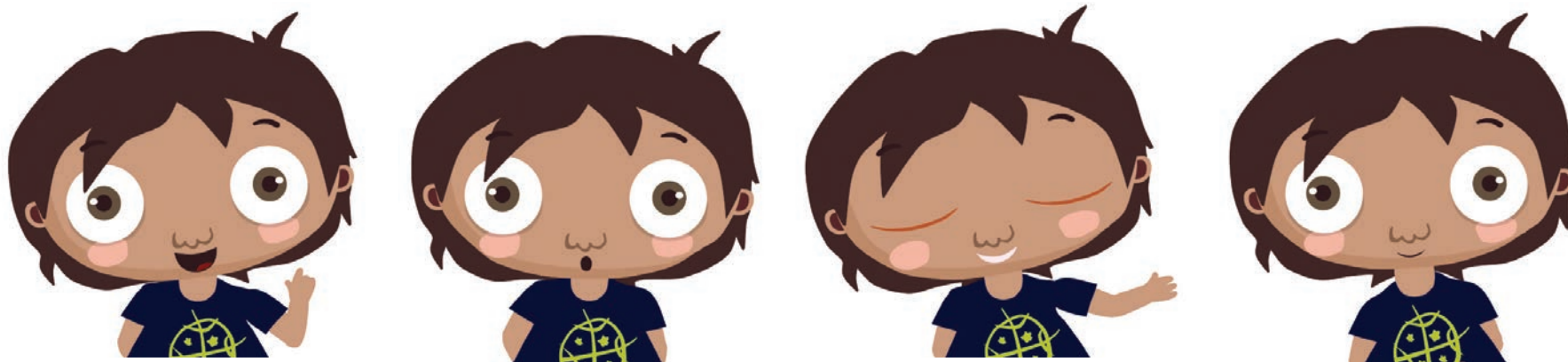
Esta etapa es realizada una vez se tiene todos los pasos anteriores desarrollados correctamente. Para dar una pauta de la animación, sus planos y tiempos se efectúan los animatics teniendo como base el guión técnico y el storyboard.

La animación es dar vida a los personajes, mostrar a través de sus movimientos y en compañía de sus voces, el carácter de cada uno.

Las etapas de una animación se componen por el animatics, el riggeo, el layout y la animación misma, siendo cada una de estas etapas muy importante para lograr un óptimo resultado. Sin embargo en el caso de los elementos gráficos al ser de movimientos simples, no es necesario realizar layout de cada uno de ellos, puesto que con un guión es suficiente.

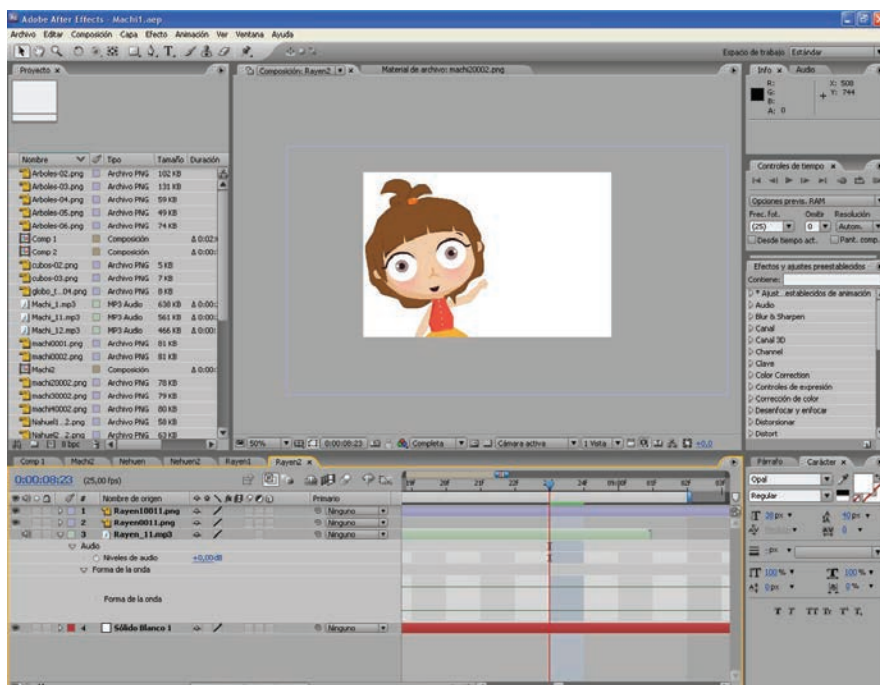


Luego de realizado el diseño, layout y riggeo, la animación de los personajes fue encargada a Gilberto Díaz, animador profesional.



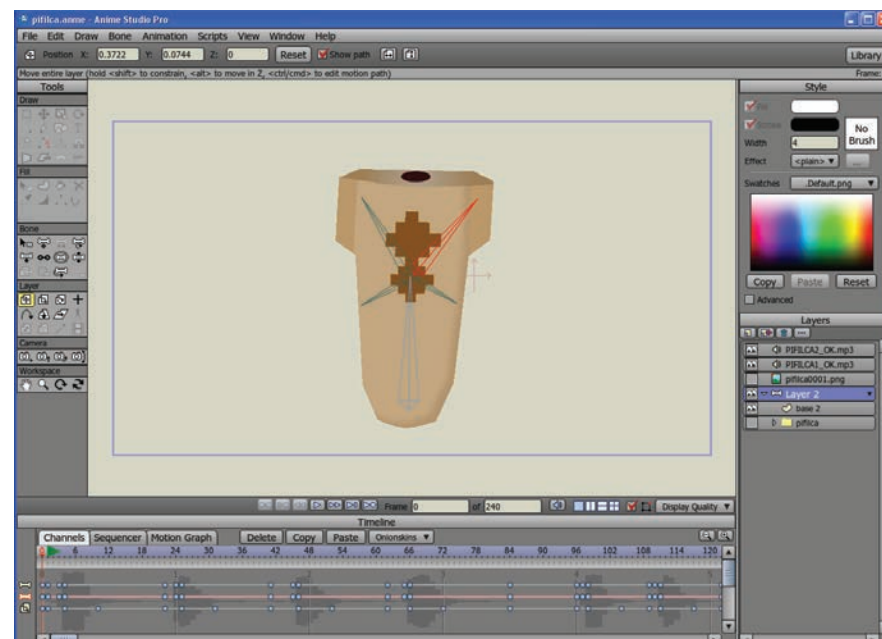
Cada personaje está desarrollado en Anime Studio Pro 7, compuesto por aproximadamente 20 capas, que dan visualidad a cada una de lartes articuladas y/o móviles de su cuerpo.

Además cada personaje tiene el diseño de al menos 2 tipos de ojos, 4 cejas, y al rededor de 20 mandíbulas y bocas. En cuanto al riggeo, éste está compuesto por aproximadamente 22 huesos por personaje.



Los animatics fueron producidos una vez ya se tenía los personajes armados y riggeados, con lo cual se tomaron posiciones claves para la animación y se procedió a hacer el animatics por medio de After Effect

Los elementos de los minijuegos también fueron diseñados y animados en Anime Studio Pro 7, en algunos casos utilizando la herramienta de huesos para una animación más fluida.

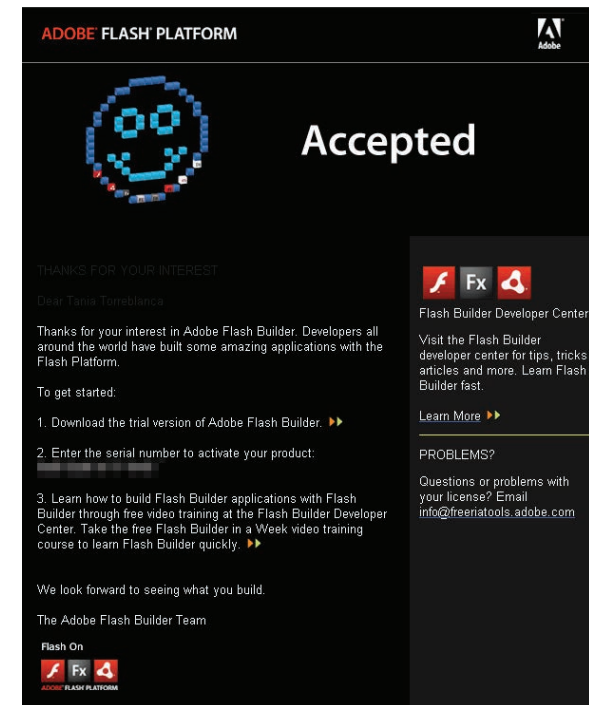
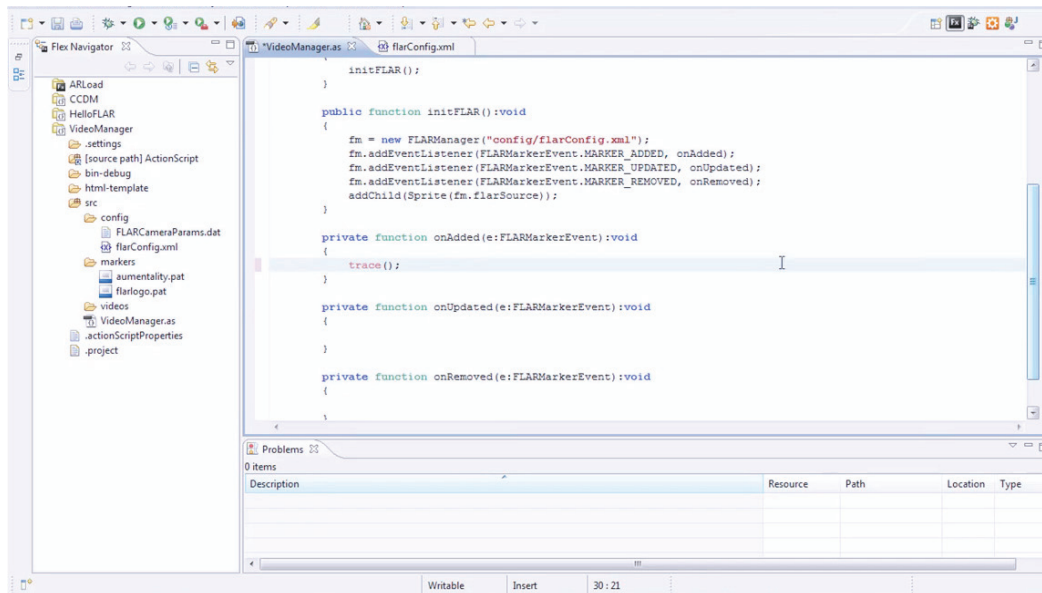


Programación de Realidad Aumentada

Si bien esta tecnología no fue enseñada en este caso por docentes de la Universidad de Chile durante el transcurso de la carrera, cabe destacar que al alumnado que estudia la carrera de Diseño Gráfico se le entrega una herramienta de mayor envergadura, la cual consiste en el aprendizaje continuo y personal, por esto mismo para poder desarrollar adecuadamente la parte técnica del juego es que se ha puesto en contacto con profesionales desarrolladores de productos en esta tecnología a nivel latinoamericano y posteriormente con la empresa Adobe, quienes han contribuido de gran manera, aportando con conocimientos y herramientas para efectuar el proyecto.



El programa que se utilizó para la elaboración del juego con realidad aumentada es Flash Builder, en base a AS3.



Redacción y diagramación Guía para parvularias



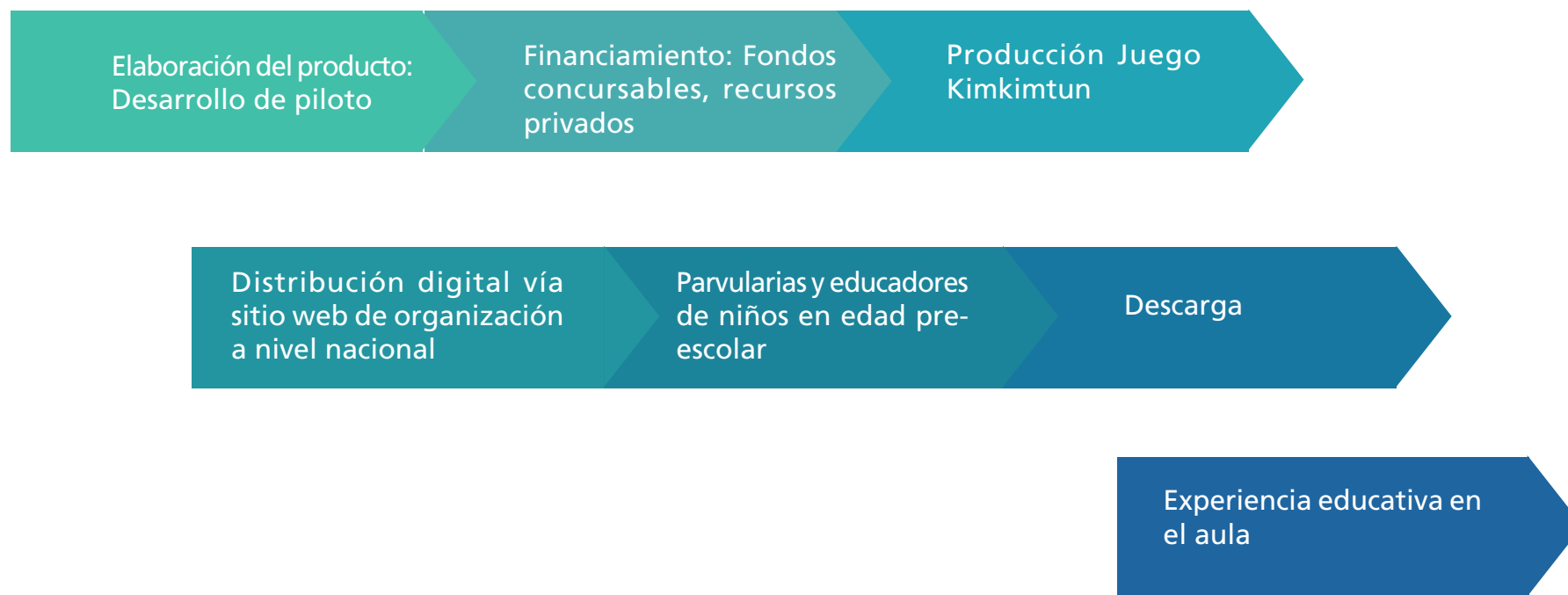
La guía para educadoras de parvulos se encuentra completa en versión digital, en el CD adjunto a la memoria.

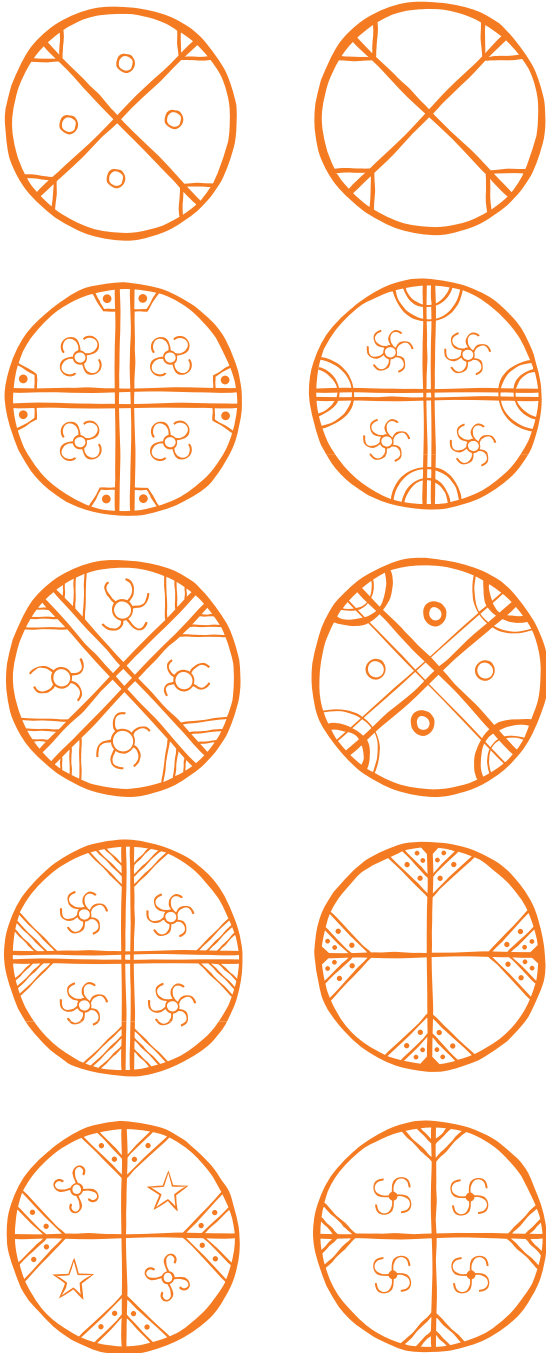
Para una correcta implementación y uso del proyecto es necesario una guía explicativa, para quienes trataran con los niños y dispondrán del juego en sus aulas, por consiguiente se desarrolla la "Guía para parvularias", para ello se redacta en conjunto con una profesional del área de la educación, un manual descriptivo e instructivo. Se define el lenguaje como cercano y formal.

Luego en cuanto al diseño y diagramación, el manual está pensado principalmente para su utilización en plataformas digitales, pero con la posibilidad de ser impreso en caso de que así lo estimen necesario, es por ello que el diseño es limpio, al tener la preocupación de su legibilidad pero a la vez de un compromiso con la ecología, al ocupar los mínimos recursos tangibles, y en este caso la menor cantidad de tinta y papel.



Producto y Usuario (Distribución)





V.

gestión
etapa de planificación
y financiamiento

8. Planificación del Proyecto

Estrategias y acciones

Las estrategias son aquellas acciones necesarias para llevar a cabo el proyecto cumpliendo con los objetivos específicos, que han sido nombrados al inicio de la presente memoria. En consideración a ello y a las tareas nombradas en el desarrollo del material didáctico, se presentan las siguientes actividades principales dentro del proyecto:

- Determinar las áreas de conocimiento de la cultura mapuche a tratar en el proyecto
- Estudiar las áreas de desarrollo del público objetivo.
- Determinar las áreas de interés para los niños pre-escolares
- Proponer interfaz para el proyecto didáctico.
- Definir plataforma del juego.
- Definir estilo gráfico de acuerdo a los intereses de los niños.
- Conseguir auspiciadores.
- Conseguir patrocinadores que publiquen el proyecto en sus portales web.
- Producción del proyecto en conjunto a un equipo previamente establecido.
- Desarrollar guía para educadores.
- Implementar el proyecto.
- Difundir el proyecto dentro de los jardines infantiles y medios digitales.
- Evaluar los resultados.

Carta Gantt

A partir de las acciones ya nombradas se procede a realizar una lista más elaborada de las tareas a llevar a cabo para el completo desarrollo del proyecto:

Actividades	Semanas																Responsable	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
Etapa de investigación y Definición																		
- Determinar contenido de la cultura mapuche a tratar en el proyecto.	■																	Director General
- Estudiar las áreas de desarrollo del público objetivo.	■																	Equipo educativo
- Determinar las áreas de interés para los niños pre-escolares.	■																	Equipo educativo
- Proponer interfaz para el proyecto didáctico.		■																Equipo
- Definir contenidos del juego		■																Equipo educativo
Etapa de producción del juego																		
- Definir plataforma del juego.			■															Director General
- Definir estilo grafico de acuerdo a los intereses de los niños.			■															Equipo
- Nombre y desarrollo de la imagen del proyecto.			■															Equipo
- Guión Técnico del Proyecto.			■															Guionista
- Diseño de codigos de RA.			■															Diseñador
- Diseño de personajes.			■															Ilustrador
- Casting de Voces.																		Director General
- Grabación de voces.				■														Director General
- Grabación de sonidos y música.																		Musico
- Animación de elementos de minijuegos				■	■													Animador
- Riggear personajes.						■												Animador
- Hacer layout.						■												Animador
- Realizar Lip synch.							■											Animador
- Animación de las presentaciones con personajes								■										Animador
- Programación de los minijuegos.								■	■									Programador
- Diseño de interfaz y transiciones.									■	■								Diseñador
- Diseño de los Credits.											■							Diseñador
- Montaje Final del juegos.												■						Montajista
- Exportacion de juego a SWF.													■					Diseñador
Producción guía para parvularias																		
- Definir los contenidos.																		Equipo educativo
- Wireframes de la guía.																		Diseñador
- Redacción de Contenidos.																		Equipo educativo
- Diseño de elementos graficos.																		Diseñador
- Diagramación de guía para parvularias.																		Diseñador
- Exportación de guía a PDF.																		Diseñador
Area de producción																		
- Conseguir auspiciadores.			■	■	■	■	■											Productor
- Conseguir patrocinadores que publiquen el proyecto en sus sitios web.			■	■	■	■	■											Productor
- Implementar el proyecto.																■		Director General
- Difundir el proyecto dentro de los jardines infantiles y medios digitales.															■	■		Productor
Evaluación de resultados																		
- Elaboracion de informe de evaluación.																	■	Equipo

9. Presupuesto y Financiamiento

Financiamiento

El proyecto está pensado ser financiado por fondos concursables como FONDART, y/o con auspiciadores privados, sin embargo siempre manteniendo un patrocinio de parte de una institución que vele por los valores que entrega el proyecto y que asegure un correcto enfoque, serio y educativo. En cuanto a las acciones de gestión del proyecto, este ha sido presentado a dos instituciones de enfoque social y con alcance nacional e internacional. Las instituciones son:

- Junji
- Unesco



Presupuesto y Flujo de caja

Item	Monto	Presupuesto y Flujo de Caja por mes				Impuesto (10%)	Gasto Total
		1	2	3	4		
Honorarios		2.550.000	2.800.000	1.800.000	3.100.000	1.138.889	11.388.889
Director General	700.000	700.000	700.000	700.000	700.000	311.111	3.111.111
Productor General	600.000		600.000		600.000	133.333	1.333.333
Animador	500.000		500.000	500.000		111.111	1.111.111
Ilustrador	500.000	500.000				55.556	555.556
Diseñador	500.000	500.000	500.000	500.000	500.000	222.222	2.222.222
Programador	1.000.000				1.000.000	111.111	1.111.111
Guionista	500.000	500.000				55.556	555.556
Actor de voces 1	50.000	50.000				5.556	55.556
Actor de voces 2	50.000	50.000				5.556	55.556
Actor de voces 3	50.000	50.000				5.556	55.556
Actor de voces 4	50.000	50.000				5.556	55.556
Locutor	50.000	50.000				5.556	55.556
Montajista	300.000				300.000	33.333	333.333
Musico	500.000		500.000			55.556	555.556
Parvularia	100.000	100.000		100.000		22.222	222.222
Gastos de Operación		211.500	111.500	111.500	111.500		546.000
Arriendo de oficina Virtual	50.000	50.000	50.000	50.000	50.000		200.000
Materiales de oficina	6.500	6.500	6.500	6.500	6.500		26.000
Estudio de grabación	100.000	100.000					100.000
Teléfono	30.000	30.000	30.000	30.000	30.000		120.000
Transporte	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000		100.000
Sub Total							11.934.889
Imprevistos (10%)							1.193.489
Total							\$13.128.378

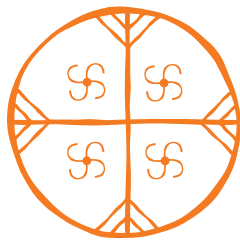
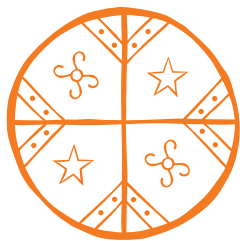
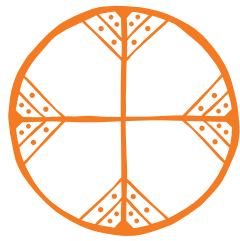
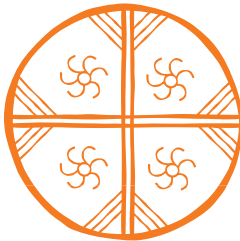
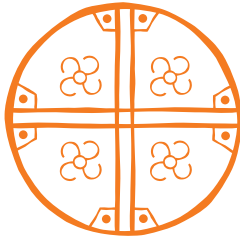
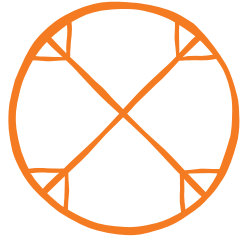
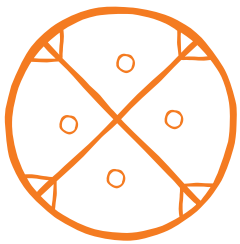
10. Cliente

Dadas las condiciones del proyecto se propone como un proyecto autogestionado con destinatario preferente instituciones educativas. En cuanto a su financiamiento está pensado para ser realizado con fondos públicos y privados, priorizando los fondos concursables de Fondart. Por consiguiente en un escenario ideal, se estima como institución patrocinadora a UNESCO, mientras que la institución ejecutora estaría encabezada por la JUNJI.

11. Indicadores de evaluación

En la necesidad de saber el impacto del proyecto una vez se realice e implemente, se presentan los siguientes indicadores para contar con una evaluación de acuerdo a los objetivos planteados, luego de la utilización periódica del material didáctico con un tiempo mínimo de 1 mes:

- Valoración de la cultura mapuche, al no ser desconocida para los niños que participan del material didáctico.
- Valoración y acercamiento a la naturaleza por medio del conocimiento de los nombres de cada árbol mencionado en el juego.
- Valoración de la música e instrumentos mapuches por medio del conocimiento de los sonidos, formas y nombres de al menos 3 instrumentos presentados.
- Internalización de iconos, al ser posible que los niños representen a través de dibujos el Kultrun.
- Desarrollo social por medio de un trabajo en equipo basado en la cooperación.



VI. conclusión

El material didáctico, como producto de diseño desarrollado para el proyecto de Título, es un facilitador o mediador de contenidos, así como fomentador de la interculturalidad en torno a una solución visual de la identidad étnica chilena actual.

La educación entregada a través de la visualidad, da paso al diseño y a la posibilidad de rescatar, desde la gráfica, la riqueza de la iconografía mapuche, dándole este nuevo enfoque más cercano a la realidad y entregando un valor agregado al incorporar la tecnología de realidad aumentada.

El diseño gráfico, acostumbrado a los soportes tradicionales en nuestro país, ha adquirido una fuerza que comienza a revolucionar, en conjunto con la tecnología, algunas áreas como la educación y la entretenimiento. La innovación pretende ser parte de este proyecto, debido a que busca encontrar las mejores respuestas a una de las problemáticas sociales del momento, las diferencias entre la sociedad chilena y la cultura mapuche, a través del entretenimiento y la interactividad.

Emprendimiento e innovación son conceptos que se ven reflejados en Kimkimtün, que al ser un proyecto autogestionado, en su proceso de producción ha existido un creciente interés por el resultado final. Esto se ve reflejado claramente en el momento en que una empresa de gran renombre internacional como Adobe, se da el tiempo de leer la descripción y entregar como apoyo una licencia para programas que son necesarios para llevar a cabo los minijuegos con realidad aumentada.

Este proyecto fue pensado no solo como un medio de entrega de material educativo, sino también como una plataforma de rescate de una cultura. Gracias a su aporte desde el diseño y la antropología, se considera necesario implementar el proyecto hoy y en un futuro cercano, dando la oportunidad a niños de conocer la cultura mapuche a través del juego. Quizás dentro de no mucho tiempo, sea posible desarrollar productos similares que trabajen con otras etnias, ya sean de nuestro país o de otros lugares del mundo, para entregar un mensaje social a través de lo visual, cumpliendo objetivos tanto profesionales como personales.

Finalmente, se puede concluir que la experiencia con el proyecto deja el mensaje en el cual el diseñador como ente perteneciente a una carrera multidisciplinaria tiene frente a sí el poder de adentrarse en diversos ámbitos, y hacer un aporte junto con la creatividad y la innovación, y a pesar de que muchas veces se encuentra con obstáculos y temores respecto a estos nuevos recursos tecnológicos, estos solo son un medio que permite llegar de manera mas cercana e interactiva al publico objetivo. Es así como a través del proyecto, se permite decir que el diseño en variadas circunstancias puede enlazar lo nuevo con lo viejo (niños y cultura mapuche), y hacer un aporte comunicacional, visual y social donde la complejidad y la simplicidad se unen, desarrollando un juego como Kimkimtün a partir de la complejidad de la cosmología mapuche, hacia la simplicidad del juego infantil.

bibliografía

1.1. Bibliografía literaria

1.1.1. Cultura Mapuche

- Los mapuche en la sociedad chilena actual. Autor: Alejandro Saavedra Peláez. Ed. LOM. Santiago de Chile, 2002.
- Historia del pueblo mapuche: Siglo XIX y XX, Ed. LOM. Autor: José Bengoa. Santiago de Chile 2000
- Jesuitas y mapuches, 1593-1767. Autor: Rolf Foerster. Editorial Universitaria, 1996
- Kallfv. Autor: Chihuailaf, Elicura. Editorial : Pehuén Editores. Santiago de Chile 2006.
- Iconografía chilena, diseño precolombino. Autora: Margarita Cid Lizondo. Ocho Libros Editores. Santiago, Chile 2009.

1.1.2. Interculturalidad

- Diversidad étnica y conflicto en Latinoamérica. Autores: Raquel Barceló, María Ana Portal, Martha Judith Sánchez. PyV Editores. México 2000.
- Liderar escuelas Interculturales e inclusivas. Autor: Migue Ángel Essomba. Editorial GRAÓ. Barcelona, España 2006.
- Interculturalidad y Educación: Diálogo para la democracia en America Latina. Editora: Ruth Moya. Quito, Ecuador 1999.
- Interculturalidad. Formación del profesorado y educación. Coordinadores: Antonio Medina, Ana Rodríguez, Alicia Ibáñez. Ed. Prentice Hall. Pearson Educación, 2005.
- Interculturalidad y Comunicación. Autor: Alejandro Grimson. Grupo Editorial Norma, Colombia, 2001.

1.1.3. Aprendizaje y los niños

- Tres teorías sobre el desarrollo del niño: E.Erikson, J. Piaget y Sears. Autor: Henry Maiers. Ed. Amorrortu, 1984. páginas Fotocopias pag. 19-89.
- Seis estudios de Psicología. Autor: Jean Piaget. Ed. Ariel, 1999.
- La elaboración del sentido. Autores: Jerome Bruner y Helen Haste. Editorial Paidós, Buenos Aires, Argentina, 1990.

-
- Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Autores: Natalia Bernabeu, Andy Goldstein.. Narcea S.A. Ediciones. Madrid, España 2009.
 - Juego y aprendizaje Escolar. Autor: Oscar Zapata. Editorial Pax. México, 1995.
 - La educación encierra un tesoro. Autor: Jackes Delors y otros. Santillana, ediciones UNESCO. Madrid, 1996.

1.1.4. Tecnología

- Recursos didácticos en la Web. Autores: Antonio Rincón y Julio Plágaro. Alfaomega Grupo Editor. México, Junio 2009.
- Marketing y Videojuegos. Autor: José Martí Parreño. Ed. ESIC. España 2010.
- Videojuegos en el aula: Manual para docentes. Autor: Patrick Felicia. Ed. Hofi Studio. Bélgica, Junio 2009
- Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria. Autor: John Siraj-Blatchford. Ed. Morata. Madrid, 2005.
- Nuevas tecnologías en educación infantil: el rincón del ordenador. Autora: Rosalía Romero Tena. Ed. MAD. Sevilla, España, 2006
- Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular. Autora: María Emilia Sardelich. Ed. Ideaspropias. Vigo, 2006

1.1.5. Diseño

- Hojas sueltas. Sobre promoción de la lectura y bibliotecas para niños, N° 4, 1999. Publicación de la Carrera de Bibliotecología del Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 8 (Calle 45, n° 866, (1900) La Plata, provincia de Buenos Aires, Argentina).
- Manual de diseño grafico digital. Autores: Bob y Maggie Gordon (EDS). Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España 2007
- Fundamentos del diseño. Autor: Wucius Wong. Editorial: Gustavo Gili. 8va edición 2007. Barcelona, España.
- Animación digital. Autor: Andrew Chong. Ed. Blume. Barcelona, España 2010.
- Layout and Design made amazingly simple. Autor: Brian Lemay. Ed. Brian Lemay. 1993
- The animator's survival kit. Autor: Richard Williams. Ed. Faber. 2001.

-
- Cartooning, the ultimate character design book. Autor: Chris Hart. Ed. Sixth&Spring books. New York, USA 2008.
 - Colores Digitales. Para internet y otros medios de comunicación. Autor: Studio 7.5. Ed. Index book. Barcelona, España 2003.
 - Comunicación Visual, de la teoría a la práctica. Autores: Jonathan Baldwin y Lucienne Roberts. Ed. Parramón. Suiza 2007.
 - El diseño gráfico y su enseñanza. Autor: Saul Belluccia. Paidós estudios de comunicación. Buenos Aires, Junio 2007.
 - Fundamentos del diseño gráfico. Autor: Ambrose-Harris. Ed. Parramón Arquitectura y Diseño. Barcelona 2009.
 - Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital. Autor: José María Cerezo. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, Mayo 1997.
 - Imagen digital. Autor: Jaime Munárriz. Ed. Blume. Madrid, 2006.
 - Diseñar para los ojos. Autor: Joan Costa. Grupo editorial Design. La Paz, Bolivia, Abril 2008.
 - Las leyes de la simplicidad. Autor: John Maeda. Gedisa editorial. Barcelona, 2010.
 - Diseño de Logotipos. Pasos para conseguir el mejor diseño. Autora: Lisa Silver. Ed. G. Gili. México, 2001.
 - Diseño de nuevos medios de comunicación. Autor: Tricia Austin y Richard Doust. Ed. Blume. Barcelona, 2008
 - Psicología del color. Autora: Eva Heller. Ed. G. Gili. Barcelona, España, 2004.
 - Diseño y evaluación de proyectos culturales. Autor: David Roselló. Ed. Ariel S.A.. Barcelona, 2008.

1.2. Bibliografía Virtual

1.2.1. Cultura mapuche

- http://www.serindigena.cl/territorios/recursos/biblioteca/libros/pdf/anto_leyendas.pdf [Consulta: 12 Mayo 2010]. "Antología leyendas mapuches"
- <http://www.redchilena.com/Leyendas/leyendasmapuche.asp> [Consulta: 12 Mayo 2010]. "Ciudades Virtuales latinas: Leyendas mapuches".
- <http://www.profesorenlinea.cl/ChileFolclor/MapucheFolclor.htm> [Consulta: 12 Mayo 2010]. "Folclor Mapuche".

- <http://www.mapa.uchile.cl/artesamapuche/> [Consulta: 16 Mayo 2010]. "Cultura y Sociedad Mapuche"
- <http://aia2009.explora-conicyt.org/el-universo-en-los-mitos-y-leyendas-mapuches/> [Consulta: 23 Mayo 2010]. "El universo en los mitos y leyendas mapuches".
- <http://es.scribd.com/doc/187044/Idioma-Mapudungun-y-Toponimias> [Consulta: 13 mayo 2011 - 19:15 hrs]. "Idioma mapudungun y toponimias".
- http://www.educarchile.cl/portal.herramientas/nuestros_sitios/bdrios/sitio/glosario/toponi.htm [Consulta: 13 mayo 2011 - 19:05 hrs]. "Glosario mapuche".
- <http://www.indigenas.bioetica.org/base1-3.htm> [Consulta: 13 mayo 2011 - 19:34 hrs]. "Nombres mapuches y huilliches".

1.2.2. Interculturalidad y Educación

- <http://www.revistapueblos.org/spip.php?article1348> [Consulta: 22 Mayo 2010]. Este artículo ha sido publicado originalmente en la versión impresa de la Revista Pueblos nº 10 de Marzo de 2004.
- <http://dcpis.upf.edu/~ricard-zapata/Arbor.pdf> [Consulta: 22 Mayo 2010]. Arbor, ciencia pensamiento y cultura CLXXXI 713 Mayo-Junio [2005] 101-114 ISSN: 0210-1963. "Interpretando el proceso de multiculturalidad en España y la propuesta de ciudadanía cívica de la UE" Ricard Zapata-Barrero. Universidad Pompeu Fabra.
- <http://www.ugr.es/~recfpro/rev41ART4.pdf> [Consulta: 22 Mayo 2010]. "Educar a todos: una mirada desde la escuela multicultural". Pello Ayerbe Echeberria. Universidad del País Vasco
- http://conflictosinterculturales.cebem.org/admin/images/cms/upload/Autonomias_indigenas_y_Estado_multicultural.pdf [Consulta: 22 Mayo 2010]. Autonomías indígenas y Estado multicultural: Una lectura de la descentralización regional a partir de las identidades culturales. Álvaro García Linera.

1.2.3. Aprendizaje y los niños

- http://mitpress.mit.edu/books/full_pdfs/Hanging_Out.pdf [Consulta: 25 Abril 2010]. "Aprendizaje informal de los niños con los medios digitales". MacArthur Foundation: Ito, Mizuko, Heather A. Horst, Matteo Bittanti, danah boyd, Becky Herr-Stephenson, Patricia G. Lange, C.J. Pascoe, and Laura Robinson. Universidad de Berkeley.

- http://www.bsa.govt.nz/publications/Childrens_Media_Use_Mar_08_LOW_RES_Full.pdf [Consulta: 25 Abril 2010]. "Seen and heard children's media use exposure and responsen". New Zealand Broadcasting standards authority. Mayo 2008. 156 páginas
- <http://www.nativos-digitales.net/wp-content/ninos-y-jovenes-en-la-sociedad-de-la-informacion-maria-frick.pdf> [Consulta: 25 Abril 2010]. "Niños y jóvenes en la sociedad de la información".
- http://www.lagaceta.com.ar/nota/311768/Informacion_General/Aprenden_usar_PC_antes_saber_escribir_.html [Consulta: 5 Mayo 2010]. Artículo: "Aprenden a usar la PC antes de saber escribir".
- <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [Consulta: 14 Mayo 2010]. "Los ordenadores hacen que los niños aprendan jugando".
- http://www.generacionesinteractivas.org/wp-content/uploads/2010/05/educar-hijos-interactivos_Chile.pdf [Consulta: 20 Mayo 2010]. "Educar hijos interactivos – Chile".
- <http://psicopedagogias.blogspot.com/2007/12/influencia-de-la-percepccion-visual-y-su.html> [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Influencia de la percepción visual y su tratamiento en el aprendizaje".
- <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf> [Consulta: 10 Septiembre 2011] "El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil" Autores: Juan Antonio Moreno Murcia y Pedro Luis Rodríguez García. Facultad de Educación. Universidad de Murcia.

1.2.4. Tecnología

- http://dspace.usc.es/bitstream/10347/679/1/pg_119-132_adaxe18.pdf [Consulta: 28 Septiembre 2011] "Las redes en la enseñanza: Interactividad". Autora: María Begoña Alfageme Gonzales. Universidad de Murcia. Adaxe, Revista de estudios y experiencia educativas N°18, año 2002, pág. 117-130.
- <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html> [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Dimensión socioeducativa de los videojuegos" Autora: Begoña Gros Salvat. Edutec, revista electrónica de tecnología educativa, N° 12, Junio 2000.
- http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_

-
- educativo.pdf [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo". Autor: Fernando García Fernández, 2005.
- <http://tautikiwiki.uv.es/tikiwiki20/tiki-index.php?page=Tipolog%C3%ADa+de+os+videojuegos> [Consulta: 27 Septiembre 2011] "Tipología de los videojuegos".
 - <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm> [Consulta: 27 Septiembre 2011] "Los videojuegos: Las claves del éxito".
 - http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/rafael_carrasco.pdf [Consulta: 27 Septiembre 2011] "Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola". Autor: Rafael Carrasco Polaino. Revista ICONO 14 N°7, 2006.
 - http://www.eyg-fere.com/TICC/archivos_ticc/AnayLuis.pdf [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: Sus ventajas en el aula". Autores: Ana García Valcárcel y Luis Gonzales Rodero. Departamento de didáctica, organización y métodos de investigación. Universidad de salamanca.
 - <http://webpages.ull.es/users/manarea/ebookte.pdf> [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Manual electrónico: Introducción a la tecnología educativa". Autor: Manuel Area Moreira. Universidad de la laguna, España, 2009.
 - <http://sauce.pntic.mec.es/falcon/GuiaMultimediaNEE.pdf> [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Guía multimedia de recursos educativos para alumnado con necesidades educativas especiales" Autora: Chema Castiello Costales y colaboradores.
 - <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=841.218&tm=3> [Consulta: 29 Septiembre 2011] "Profes se la jugaron por aprender con TIC"
 - <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/anibal20.pdf> [Consulta: 26 Septiembre 2011] "Web educativa 2.0". Autor: Anibal de la Torre. Edutec, revista electrónica de tecnología educativa, N° 20, Junio 2006.
 - <http://www.cdieducacion.es/docs/web20.pdf> [Consulta: 27 Septiembre 2011] "Web 2.0: Aplicaciones didácticas".
 - <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm> [Consulta: 28 Septiembre 2011] "Educacion y tecnología". Autora: Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso. Universidad de Salamanca.
 - <http://blogs.lanacion.com.ar/movilandia/varias/del-codigo-qr-a-la-realidad-aumentada> [Consulta: 9 noviembre 2011] "Del código QR a la realidad aumentada".

1.2.5. Diseño

- http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=487 [Consulta: 25 Abril 2010]. "Cómo usan los niños las páginas web"
- http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_orientado_ninos.htm [Consulta: 20 Mayo 2010]. "Diseño web orientado a niños".
- <http://www.useit.com/alertbox/children.html> [Consulta: 23 Mayo 2010]. "Kids' Corner: Website Usability for Children"
- <http://www.hipertext.net/web/pag206.htm> [Consulta: 23 Mayo 2010]. "Diseño Web Centrado en el usuario: Usabilidad y Arquitectura de la información".
- <http://aulamagica.wordpress.com/2010/05/12/congreso-iberoamericano-de-informatica-educativa-ie-2010-santiago-de-chile-diciembre-1-2-y-3-primer-llamado-a-presentar-trabajos/>
- http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_educacion.htm [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Diseño para la educación".
- <http://fresno.pntic.mec.es/avaler3/?id=disenio-de-sitios-web-para-ninos-y-adolescentes> [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Diseño de sitios web para niños y adolescentes".
- <http://www.online.com.es/2664/internet/sitios-web-para-ninos/> [Consulta: 29 Mayo 2009]. "Sitios web para niños".
- http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Significado de los colores Web".
- <http://www.lawebera.es/manual-disenio-web/simbolismo-colores-uso-disenio-web.php> [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Simbolismos de los colores y su uso en el diseño web".
- <http://www.smashingmagazine.com/2009/11/27/designing-websites-for-kids-trends-and-best-practices/> [Consulta: 29 Mayo 2010]. "Design websites for kids trenes and best practices".
- <http://www.whatsnew.com/category/ocio/para-ninos/> [Consulta: 30 Mayo 2010]. "Categoría: Para niños".
- <http://www.gamesajare.com/2.0/chocapic-realidad-aumentada/> [22 abril 2011 – 22:30 hrs]. "Chocapic en Francia RA"
- <http://www.youtube.com/watch?v=w72OmcaaJlo> [22 abril 2011 – 22:33 hrs]. "RA en TerraTV"

-
- <http://www.chocapic3d.cl/> [22 abril 2011 – 22:40 hrs]. “Juego de Chocapic”
 - <http://www.advertainmen.com/2007/12/cmo-crear-un-guin-de-videojuego-y-que.html> [Consulta: 18 mayo 2011 - 17:50 hrs]. “Cómo crear un guión de videojuego y que no nos abucheen al leerlo”
 - <http://www.flasentertainment.com/blog/guiones.pdf> [Consulta: 18 mayo 2011 - 18:25 hrs]. “Cómo crear el guión de un videojuego”
 - <http://www.slideshare.net/valtovar/diseo-de-video-juegos-guin> [Consulta: 18 mayo 2011 - 18:35 hrs]. “Diseño de video juegos”
 - <http://es.scribd.com/doc/33067277/GUION-Y-DESARROLLO-DEL-PROYECTO-DE-UN-VIDEOJUEGO> [Consulta: 18 mayo 2011 - 18:40 hrs]. “Guión y desarrollo del proyecto de un videojuego”
 - http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/comunicacion/fundamentos_de_diagramacion/indice.htm [Consulta: 1 Julio 2011 - 22:04 hrs]. “Fundamentos de la diagramación: Revista – Luis Alberto Cumpla González”

glosario

Animatic: El animatic o previsualización se realiza antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallos en la duración de las escenas y en el guión. Se vuelve a corregir el storyboard o a regrabar el audio de ser necesario, para crear un nuevo animatic. Las sucesivas revisiones del animatic previenen editar las escenas más tarde, cuando ya estén animadas, evitando que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación.

AS3: Adobe ActionScript es el lenguaje de programación de la Plataforma Adobe Flash. Originalmente desarrollado como una forma para que los desarrolladores programen de forma más interactiva. La programación con ActionScript permite mucha más eficiencia en las aplicaciones de la plataforma Flash para construir animaciones de todo tipo, desde simples a complejas, ricas en datos e interfaces interactivas.

Layout: La etapa de layout comienza una vez que el diseño se ha completado. Es aquí cuando los artistas de layout de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz, y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de layout de personajes determinan también las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, basándose en el animatic y con ello componen cada plano compuesto por personajes, props y fondos, para que así este todo dispuesto cuando el animador comience su trabajo.

Lip synch: Se llama Lip synch a la Animación de bocas, es decir el calce de bocas con el audio de cada escena.

Pitch: Se llama pitch al tono, inflexión en la voz o tonalidad; lo que da una de las principales portadoras de la información sobre las emociones. En la animación poner un pitch significa que una voz ya grabada será modificada con software para lograr el resultado que se desea. En el caso de Hostal Morrison, la arañita de socorro tiene un pitch en su voz, puesto que ésta grabada por la misma actriz que interpreta a Socorro y por tanto la diferencia entre ellas no es suficiente.

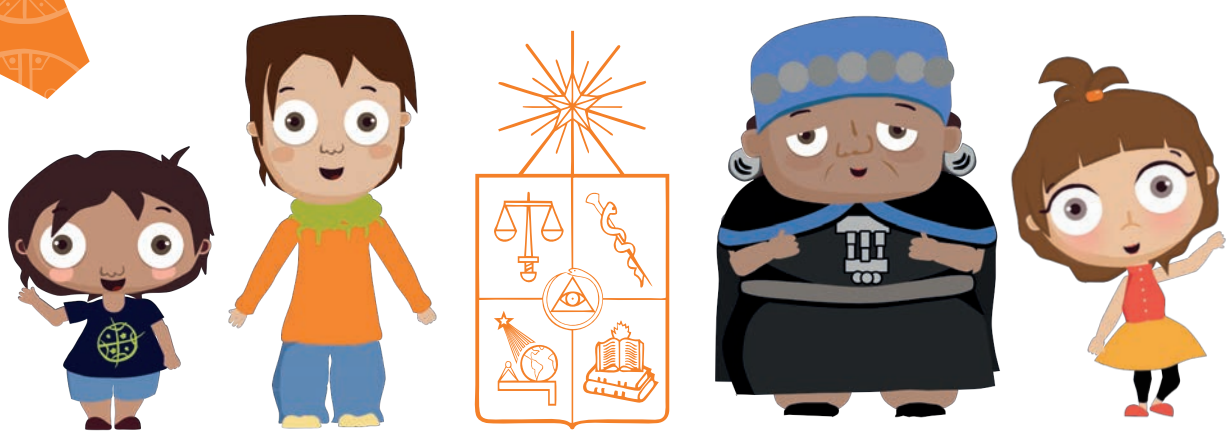
Plano: Se llama plano a cada fragmento de un capítulo su inicio o término está dado principalmente por cambios de cámara. Un capítulo de Hostel Morrison se compone por más de cien planos.

Props: Los props son lo que en teatro se denominaría elementos de utilería, es decir son todas aquellas ilustraciones que no son parte de un fondo ni un personaje. Por ejemplo un prop puede ser una aspiradora, una cuchara, incluso una mesa si esta se necesita que no sea parte de un fondo.

Render: Se puede traducir desde el inglés como interpretación, sin embargo es un término usado en jerga informática para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño.

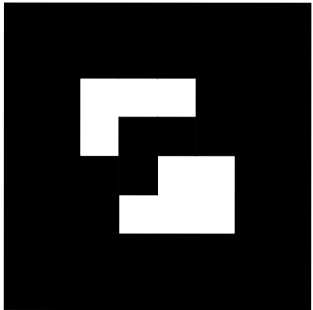
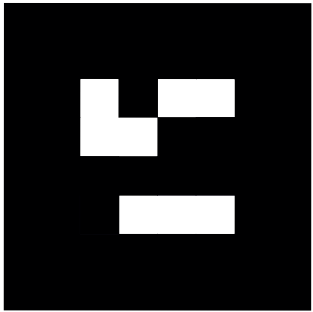
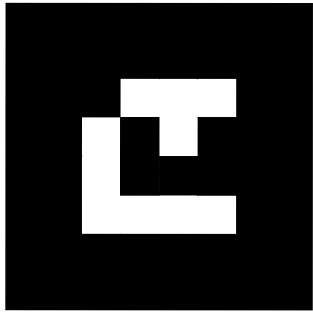
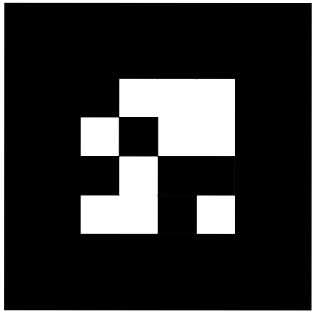
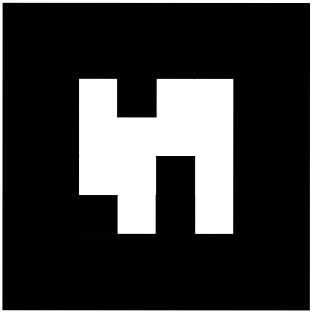
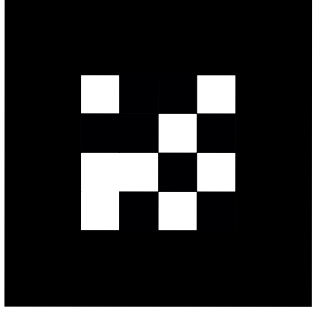
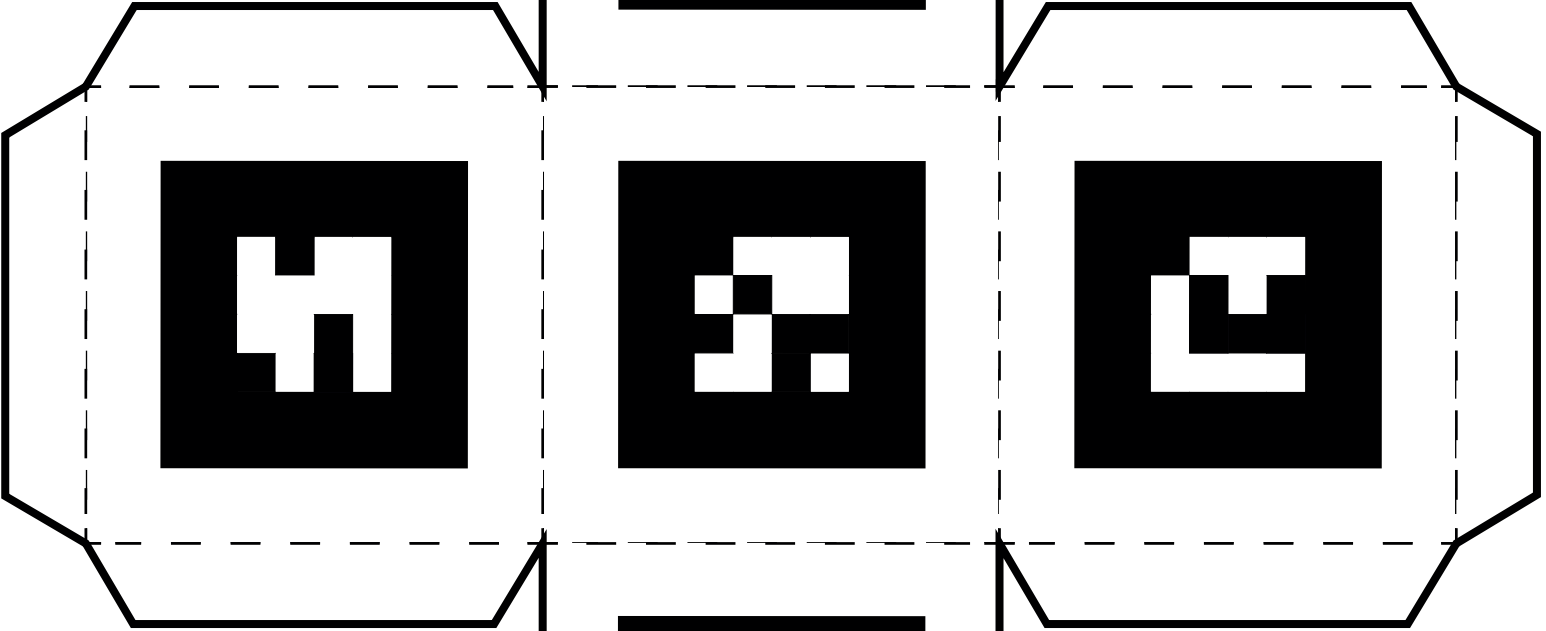
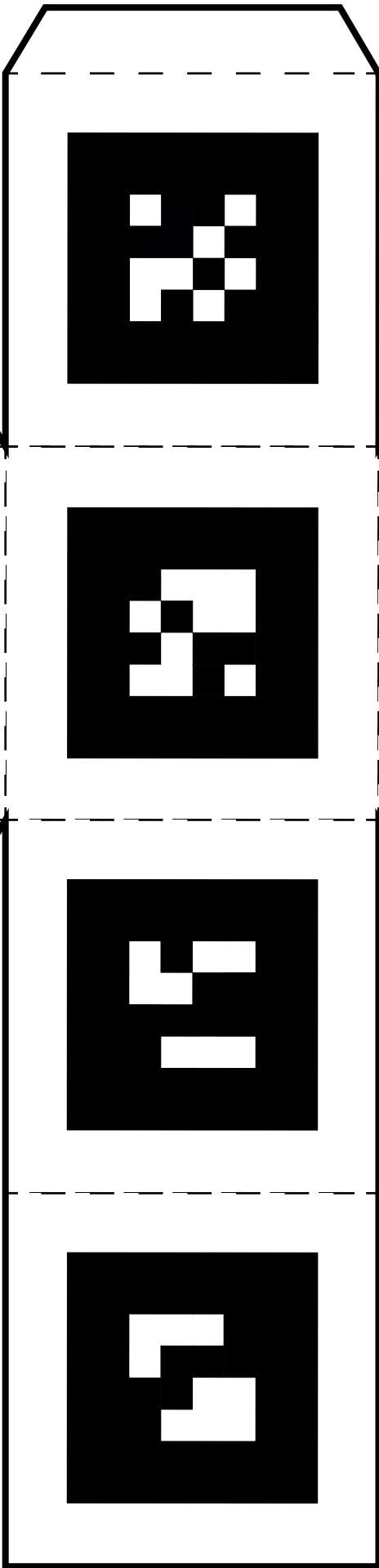
Rig: Se llama Rigging al proceso en el cual el profesional encargado de los personajes se ocupa de crear y asignar huesos a una ilustración o modelado 3D, para que así los animadores posteriormente puedan animarlo de manera digital. En su tarea el profesional debe tener en cuenta puntos de anclaje de los huesos, la fisonomía del personaje y las influencias de cada hueso.

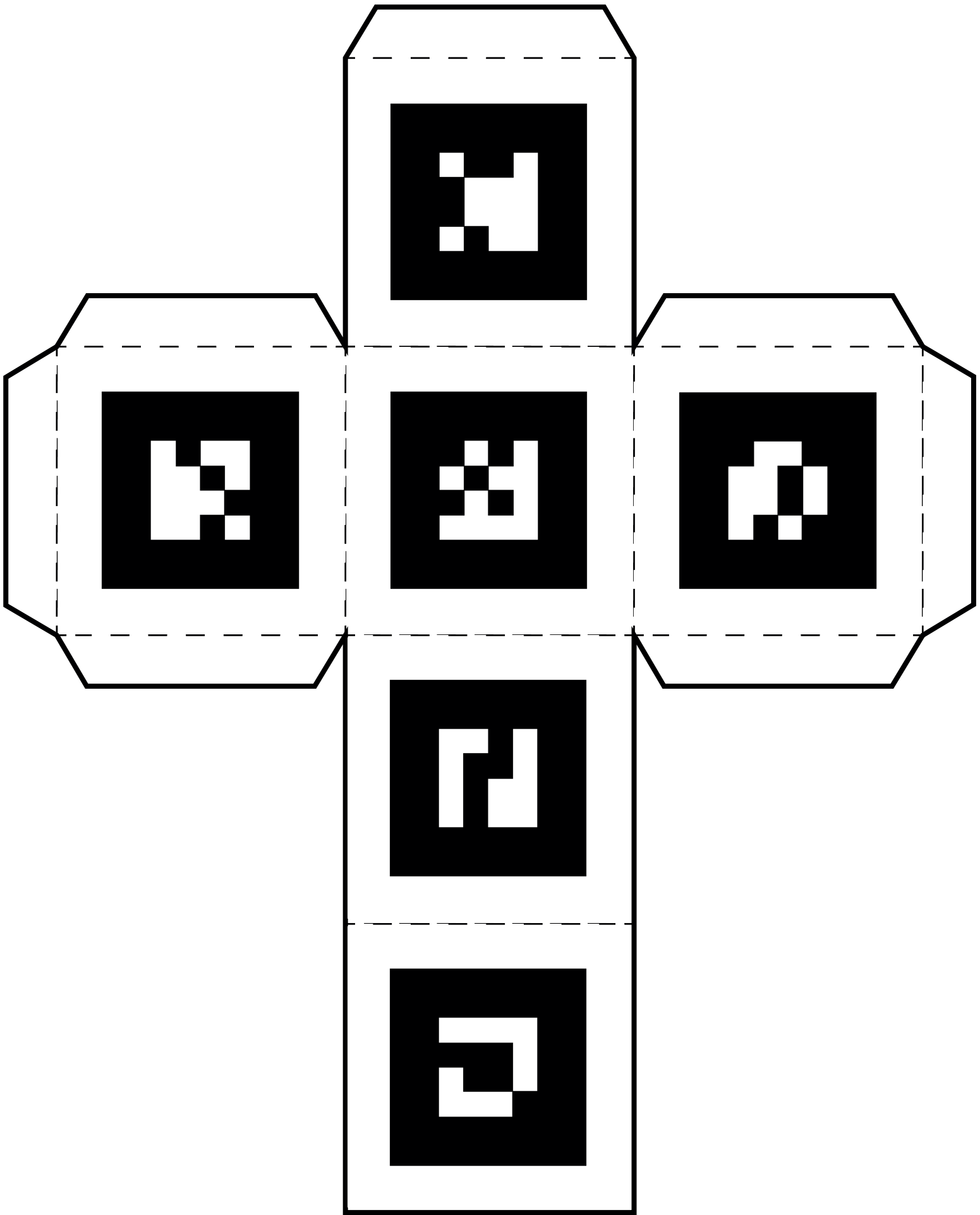
Story board: Un storyboard o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. Se utiliza como planificación previa a la filmación o animación de escenas y secuencias; en él se determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar.

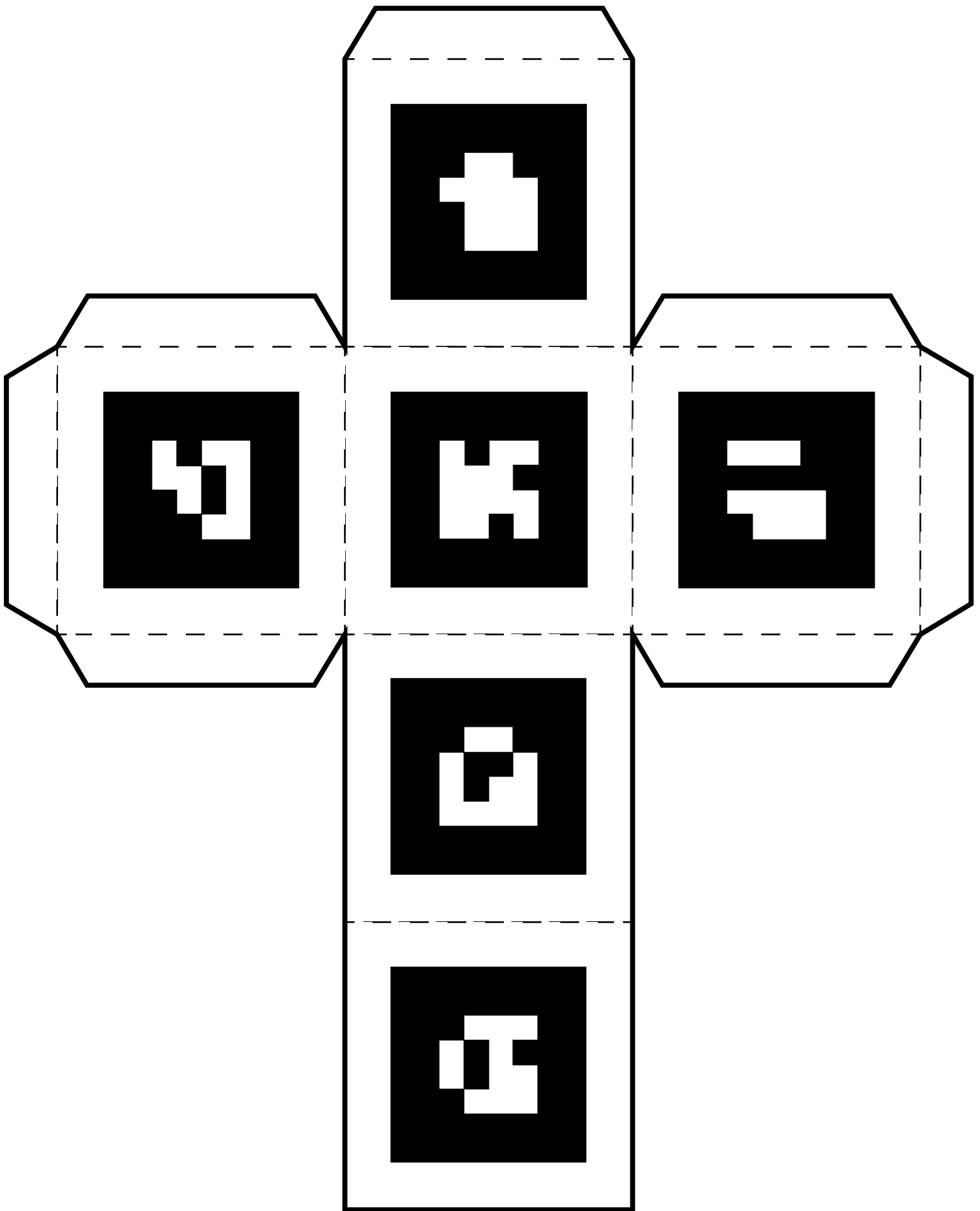


Universidad de Chile

Facultad de Arquitectura y Urbanismo / Escuela de Diseño / Carrera Diseño



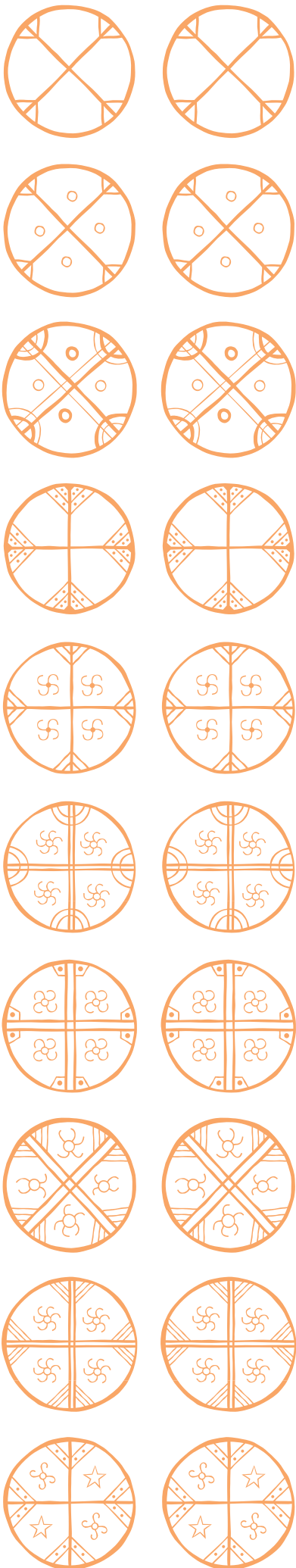




Manual para Educadores

Fomenta la
interculturalidad
jugando!





Bienvenid@s!

Con este manual te invitamos a incorporar una nueva herramienta a tu aula. Te damos la bienvenida a Kimkimtun, un juego creado especialmente para niños pre-escolares, enfocado a fomentar la interculturalidad en nuestro país.

Hoy en día la inmigración de las culturas originarias a las áreas urbanas es cada vez mayor y por tanto ha causado un gran impacto en la sociedad, involucrando la enseñanza y la identificación con las culturas originarias, en este caso la cultura mapuche.

A partir de lo anteriormente descrito es que nace este juego, tomando y uniendo la cultura mapuche a las nuevas tecnologías interactivas, con el ánimo de tener el mejor resultado en cuanto a aprendizaje y entretenimiento, al ser totalmente intuitivo y desarrollado especialmente para el nivel de cognición de los niños pre-escolares.

A continuación te daremos una mirada general del juego, los requerimientos y sugerencias, para que lo conozcas y puedas aplicarlo de la mejor manera posible.





Kimkimtun

Kimkimtün es una palabra de origen mapuche cuyo significado es “aprender”. Es llamado así pues es justamente lo que se pretende. Que los niños aprendan sobre esta cultura, que deje de ser extraña y pueda ser parte de su cultura lo que da paso al respeto y la tolerancia entre distintas idiosincrasias y cosmovisiones.

Kimkimtün es un juego para niños pre-escolares, para niños entre los 4 y los 6 años, basado en la Realidad aumentada, tecnología ideal para juegos intuitivos y de menor impacto de aspectos técnicos en su ejecución.

El juego está compuesto por minijuegos sin jerarquías, por lo que da la posibilidad de utilizar el orden que desee tanto la parvularia como del interés de los niños. Los minijuegos están separados en cuatro secciones que abarcarán cada una materia específica de la cultura mapuche.

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos a conseguir

Objetivos educativos

Objetivo general: Fomentar la interculturalidad entre santiaguinos de cultura occidental y personas de origen mapuche. Enseñando valores como el respeto y la tolerancia.

Objetivos secundarios:

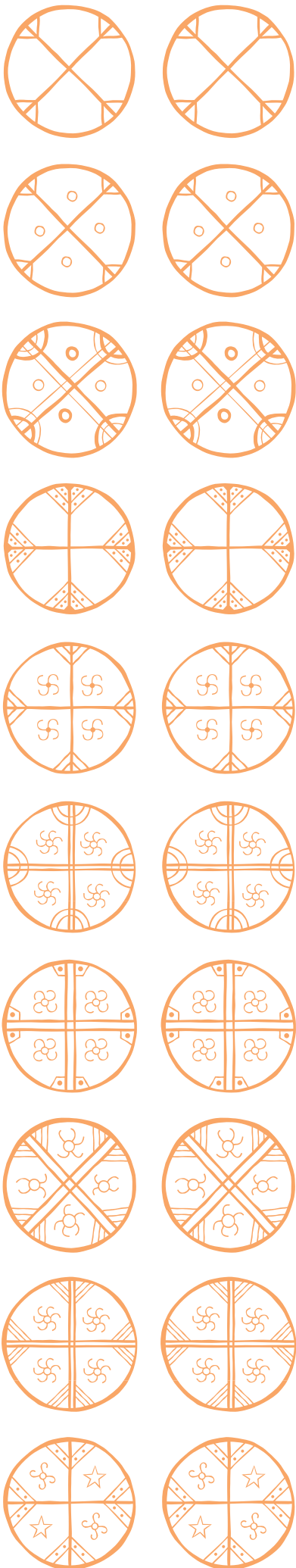
- Fomentar el trabajo en equipo
- Aprendizaje por la acción

Las principales áreas en las que se trabaja son: la música, la naturaleza, la iconografía y el lenguaje mapuche. Mientras que las principales habilidades son la estimulación de la memoria visual, intuición, el razonamiento y la creatividad, además de trabajar con las diferentes áreas de desarrollo, lo que en conjunto conforman las herramientas óptimas para el aprendizaje y evolución del niño.

La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Kimkimtun está concebido para que el niño pueda interactuar con la tecnología como si de un juguete se tratase, con el objetivo de que aprenda y se divierta al mismo tiempo. Es importante que explore, investigue, y descubra el juego y sus opciones, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

La labor de la parvularia en el juego es supervisar, motivar, dirigir y reforzar los aciertos, al no estar estos contabilizados ni mencionados, para que el niño se sienta motivado a seguir jugando y a esforzarse y superarse en su aprendizaje



Realidad Aumentada

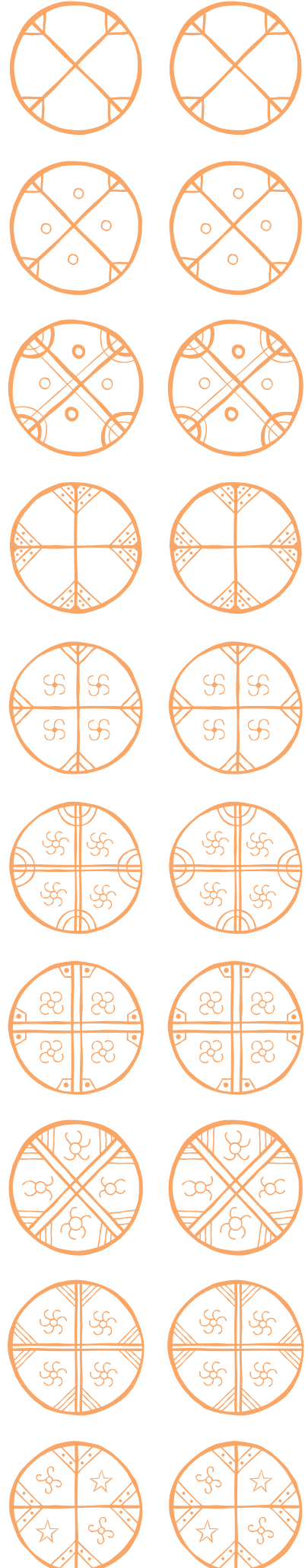
El sistema que utiliza Kimkintun como interfaz es considerado una nueva tecnología, llamada Realidad aumentada (RA). La forma de interactuar con el computador es a través de códigos impresos, por lo que ha sido escogida por sobre el mouse y el teclado en consideración de los beneficios que atrae a la experiencia educativa.

La RA es una nueva tecnología que se utiliza junto a un dispositivo que sea capaz de captar videos y reproducirlos a través de una pantalla en tiempo real, por tanto la manera más conocida es verla a partir de un computador. Esta tecnología se encarga de reinterpretar la realidad utilizando uno o más códigos, que serán reinterpretados, mostrándonos el resultado en la pantalla con un alto grado de interactividad.

Para que el juego funcione correctamente debemos tener en consideración lo siguiente:

Requerimientos técnicos

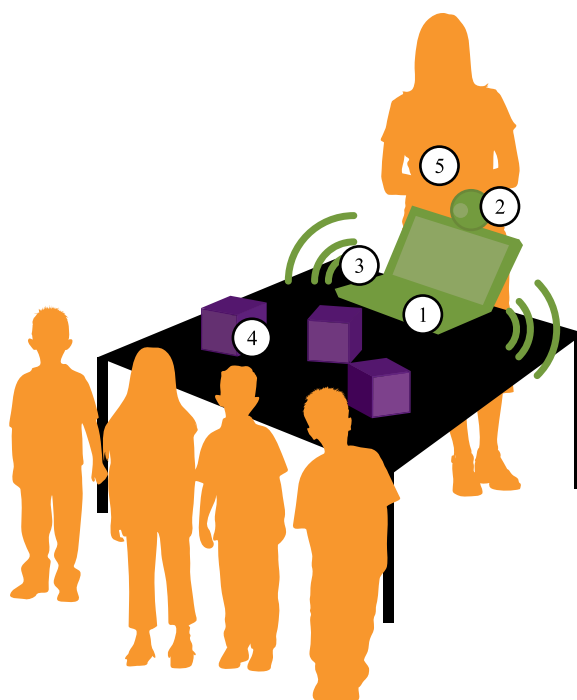
- Computador con sistema operativo Windows XP o superior
- Pantalla con conexión al computador.
- Flash Player 10 o superior
- Web Cam
- Parlantes o sistema de sonido incorporado al computador
- Juego
- Cubos de códigos



Los cubos, portadores de los códigos, son el elemento principal en la interactividad de los niños con el juego. Estos deben estar impresos de la mejor manera posible y armados para que sean resistentes.

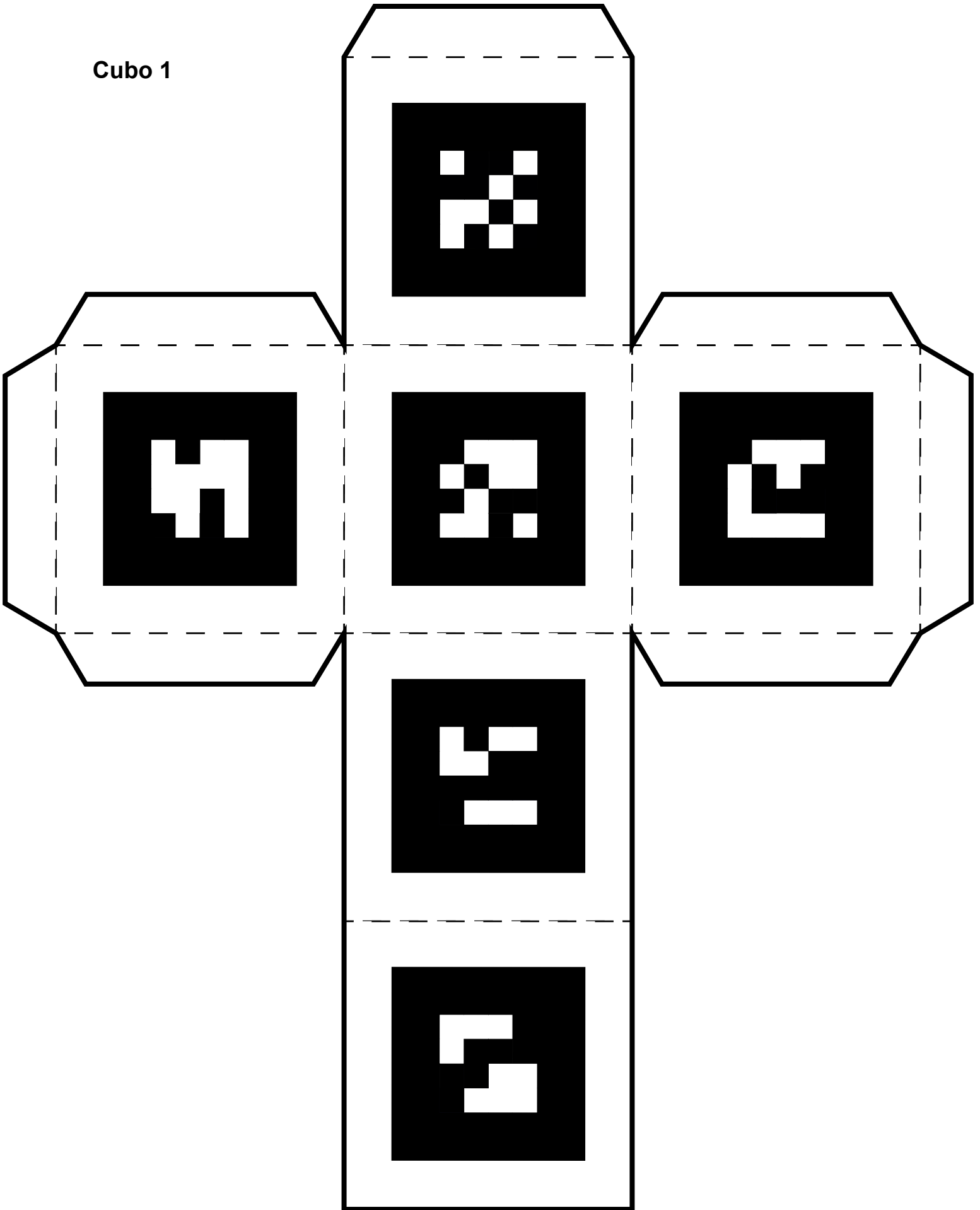
Los componentes nombrados deben estar dispuestos de manera que la experiencia sea optima y que los elementos como computador y Webcam sean manipulados por los adultos, por eso es importante disponer de cada uno de la siguiente manera.

Requisitos técnicos para el juego

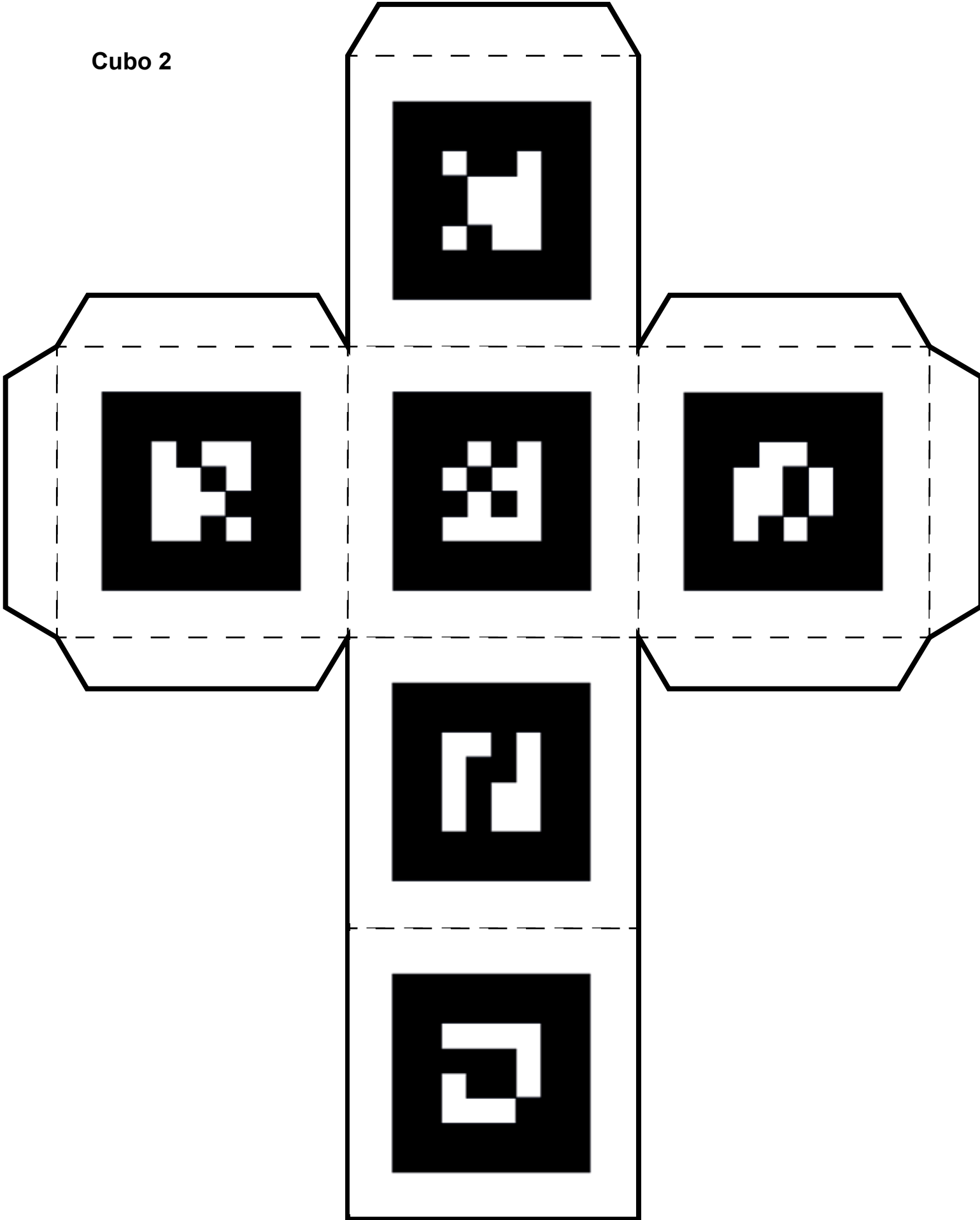


- ① Un computador, ya sea portatil o de escritorio.
- ② Una cámara Web, que puede estar integrada.
- ③ Sistema de sonido, integrado o parlantes externos.
- ④ Archivo con códigos para armar los cubos.
- ⑤ Archivo del juego.

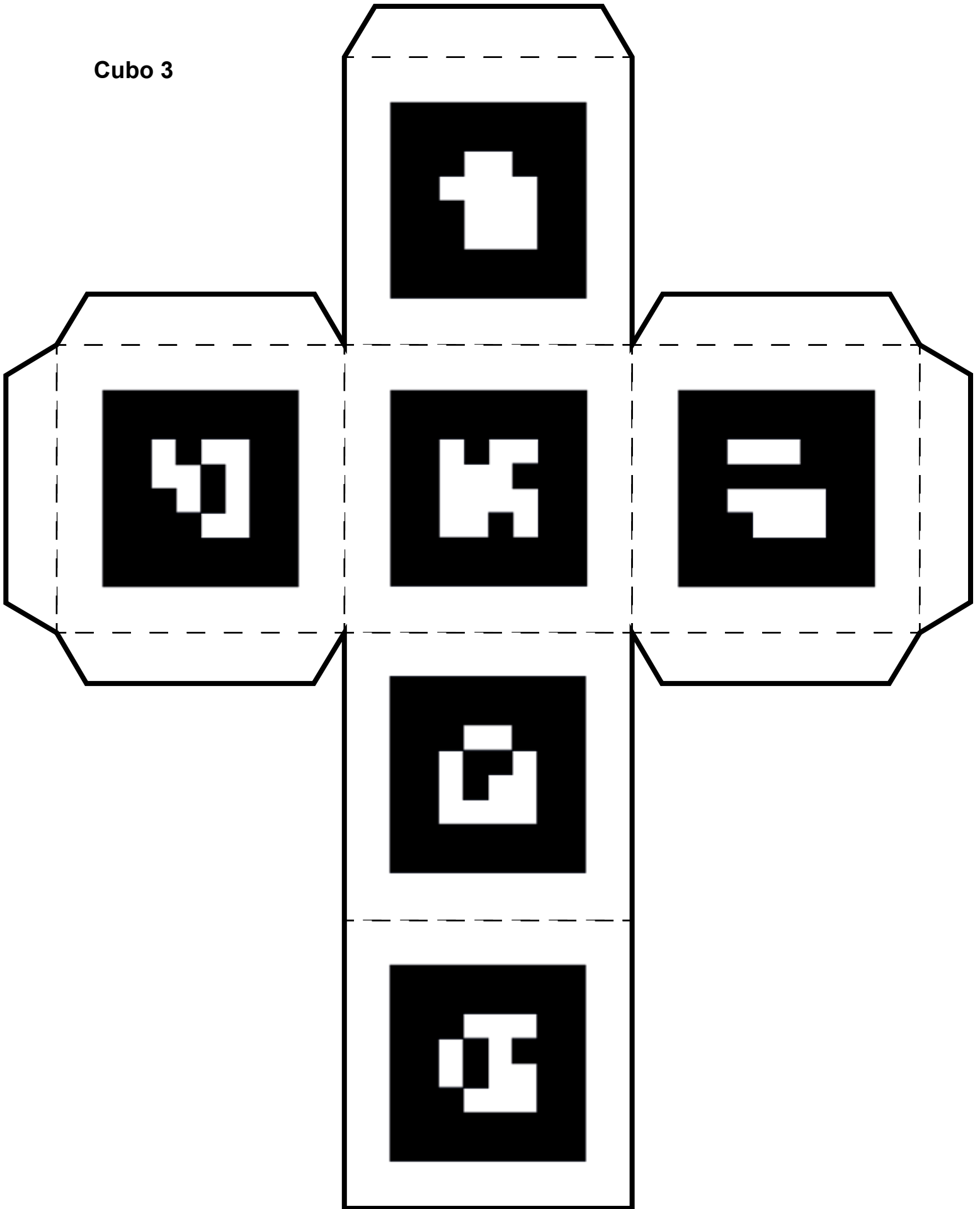
Cubo 1

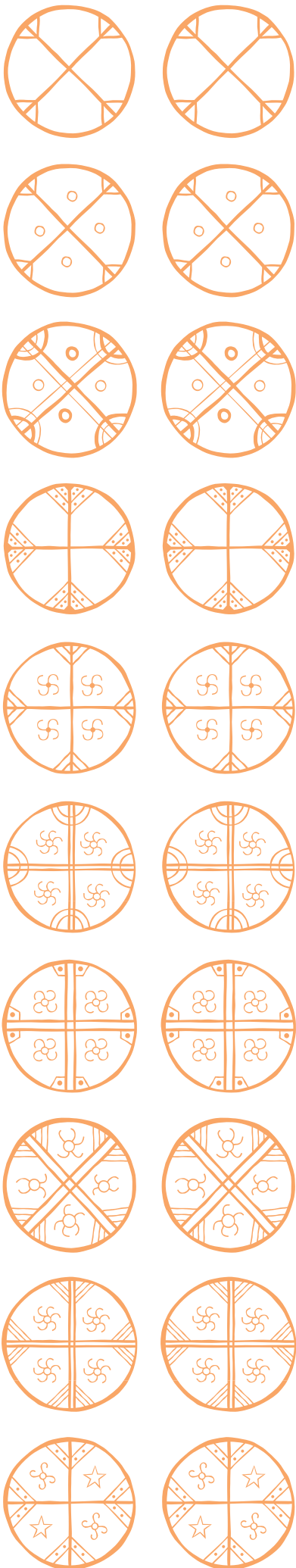


Cubo 2



Cubo 3





Para empezar

Una vez que se ha abierto el archivo de Kimkimtun, podrán ver tres botones:

- Jugar
- Introducción
- Créditos

Jugar: Es el botón más destacado y con el cual se da inicio a los juegos
Introducción: Con este botón se reproducirá un video instructivo para los niños, donde el relator les va señalando como jugar y utilizar la Realidad Aumentada.

Créditos: Apretando este botón averiguara el staff de personas que se encargo de que este juego fuera posible diseñando, animando o produciendo.

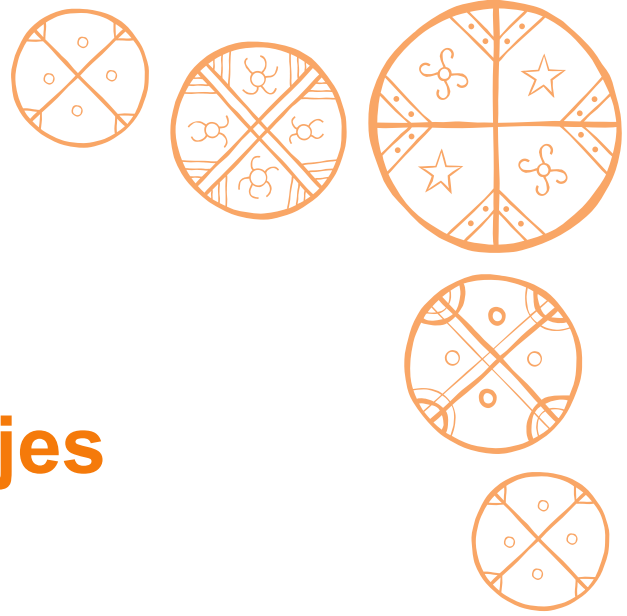
Una vez visto el video instructivo al menos por una vez junto a los niños, y habiendo apretado “Jugar”, aparece la primera pantalla del juego: una vista de los personajes, responsables de desarrollar cada una de sus áreas a aprender.

Escoge el área que deseas jugar pulsando el personaje que lo represente. Una vez hecho esto el personaje elegido te dará la bienvenida. Desde aquí podrás acceder a los diferentes minijuegos.

***Consideraciones:**

Puede dividir a los niños en tres grupos donde cada uno este encargado de un cubo, o bien designar a un niño por turno.





Los personajes

Kimkintun está compuesto por cuatro personajes, quienes abarcan las cuatro áreas a trabajar en los minijuegos, ellos invitarán a jugar a los niños formando una sensación de cercanía.

Lenguaje:

Es importante el reconocimiento de la lengua mapuche puesto que de algún modo se introdujo en nuestra cotidianidad, ya sea con palabras como “pichintun” o con nombres de lugares de nuestro país.

Rayen

Es una niña de 6 años, cuyos padres son de origen mapuche, sin embargo son criados en Santiago, por lo que Rayen es prácticamente criada como una “Santiaguina”, aun que le transmiten todos los conocimientos de la cultura desde muy chiquita y ella lo encuentra muy natural y divertido.

Ella es súper sincera, natural, extrovertida, alegre y sociable. Le gusta hablar y hacer nuevos amigos; y esta dispuesta a enseñarle a quien quiera todo lo que ella sabe sobre su cultura. Su nombre significa “Flor” en mapudungun.



Naturaleza:

El conocimiento del entorno natural del lugar donde vivimos es algo que no se debe perder y que el pueblo mapuche lo tenía muy claro, aportando a través de la naturaleza conocimientos de cocina, medicina y más.

Abue

Ella es una ancianita que proviene de un largo linaje mapuche. Vive en el sur de nuestro país, cerca de Temuco, sin embargo sus hijos y nietos viven en la capital, por lo que viaja constantemente a Santiago. En estas oportunidades no pierde tiempo y les enseña a los niños sus conocimientos sobre la naturaleza y la cosmología de la cultura mapuche. Ella es la machi de su comunidad en el sur y tiene gran conocimiento, sobretodo en el área de la naturaleza.

Es muy amorosa y solidaria, sin dejar de tener un gran carácter.





Iconografía:

En esta sección del juego, llamamos iconografía a todo lo visualmente reconocible de la cultura mapuche, que abarca instrumentos, joyería y diseños de tejidos entre otras muchas cosas.

Nehuel

El es un niño de 4 años. Sus padres se vinieron hace poco a la capital, por lo que ha crecido con mucha influencia por parte de sus padres de la cultura mapuche. Su personalidad es muy curiosa y un poco tímida, es muy inteligente y aprende con facilidad, por lo que a su corta edad ya puede enseñarles a sus amiguitos algunas cosas que ha aprendido mirando y preguntando a su familia. Su nombre significa “Fuerza” en mapudungun.

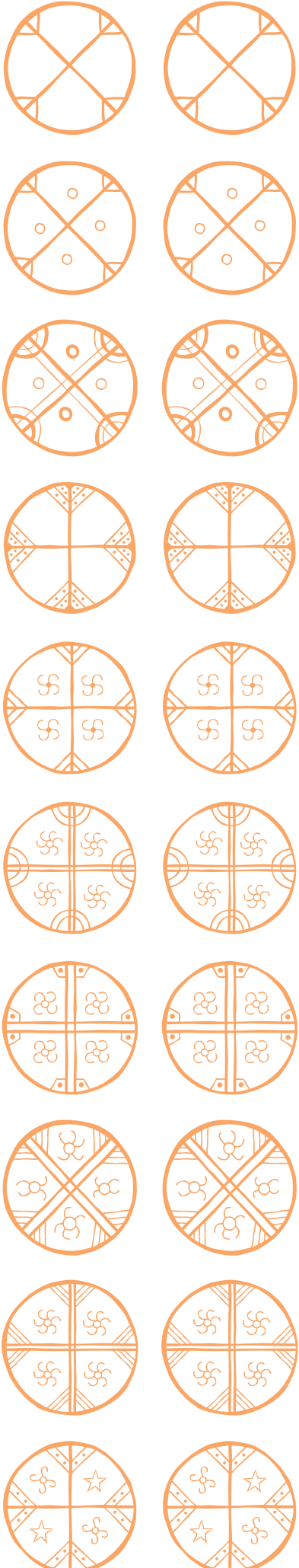


Música:

Rescatar la cultura mapuche desde los sonidos es una de las formas más llamativa para los niños, y una de las más interesantes para los adultos puesto que la música para los mapuches no solo es mero entretenimiento sino que contiene un simbolismo.

Nacho

Es un niño de 10 años, le gusta mucho la música y conocer sobre los orígenes de su país y familia. Si bien su familia no se denomina como mapuche, a él le llama mucho la atención y cree que en alguna parte de su árbol genealógico debe haber sangre mapuche. Sus padres lo pusieron en distintos talleres de música durante su infancia, pero el que más le gustó y al que pertenece hoy en día, es el de folclor, por lo que ahí ha aprendido sobre la música mapuche y otros pueblos originarios. El es muy tranquilo y “buena onda”.



Los minijuegos

En el presente archivo se presenta un minijuegos por cada área, puesto que se trata de un demo. Estos Minijuegos son los siguientes:

1. Lenguaje

¡Encuentra las palabras!

Labor

Puede dividir a los niños en tres grupos donde cada uno esté encargado de un cubo, o bien designar a un niño por turno.

La labor de la parvularia será asignar la palabra a buscar, motivar y guiar en el proceso, y finalmente reconocer los aciertos.

Habilidades

- Reconocimiento de sílabas
- Conocimiento de la geografía de Chile y la toponimia de tales lugares.
- Coordinación visomotriz
- Memoria visual y auditiva

- **Objetivo didáctico:**
- Construir palabras a partir de sílabas.
- **¿Como se juega?**
- Deben elegir las sílabas adecuadas para formar la palabra que dice la parvularia. Los niños tendrán que ir rotando los cubos reconociendo las silabas y los colores para formar las 6 palabras separadas y escondidas. Cada una de estas palabras tendrá designado un color y se encontrará una silaba en cada cubo.
- Las palabras son:
 - - **Mapuche:** Cultura originaria. Significa “Gente de la Tierra”
 - - **Mapocho:** Río de Chile que tiene una extensión de 110 km aproximadamente desde su nacimiento en la cordillera de los Andes (en el sector del Cerro El Plomo) hasta su desembocadura en el Río Maipo y cruza la ciudad de Santiago.
 - - **Curico:** Es una ciudad al sur de la capital, en la Region del Maule. Significa “Aguas Negras”.
 - - **Rancagua:** Es una comuna y ciudad chilena, ubicada en la sexta región. Significa “lugar en que hay cañas”, o simplemente “cañaveral”.
 - - **Curicó:** Es el nombre de la ciudad y capital de la Provincia de Curicó perteneciente a la Región del Maule en el Valle Central de Chile. Significa “Aguas Negras” (Kuru = Oscuro / Co = Agua)
 - - **Temuco:** Es la ciudad capital de la Región de La Araucanía y de la Provincia de Cautín, Chile, al mismo tiempo que una Comuna. Se ubica a 670 Kilómetros al sur de Santiago, la capital de Chile. Significa “Agua de Temu”, el temu es un árbol nativo muy usado en la medicina mapuche.



2. Naturaleza

¿Dónde quieres ir?

Labor

Fomentar la creatividad y el ingenio para resolver lo mejor posible. Reforzar el aprendizaje de los nombres en mapudungun de los 18 elementos.

Habilidades

- Reconocimiento de plantas y entorno nativo
- Creatividad
- Capacidad artística
- Coordinación visomotriz

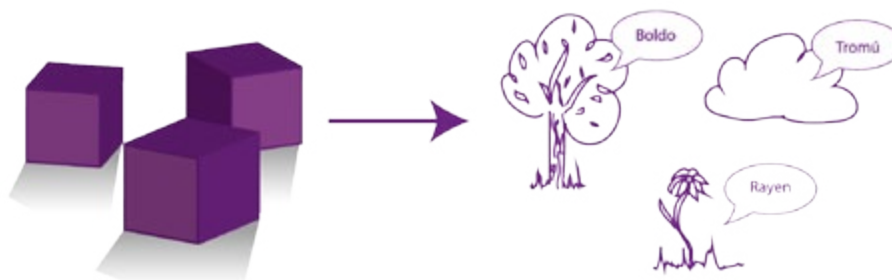
- **Objetivo didáctico**

- Componer un paisaje

- **¿Cómo se juega?**

- Cada lado de los 3 cubos representará un elemento natural de nuestro entorno. Los niños deberán componer un paisaje descubriendo como se llaman en el idioma mapudungun los 18 elementos.

- - Nube (tromú)
- - Montaña (Mahuida)
- - Flor (Rayen)
- - Río (Leufu)
- - Cascada (Trayen)
- - Cordillera (Dewiñ)
- - Arbusto (Retron y Chilcay – flores rojas-)
- - Arrayán
- - Araucaria
- - Boldo
- - Canelo
- - Laurel
- - Peumo
- - Coihue



3. Iconografía

¡Juguemos al rompecabezas!

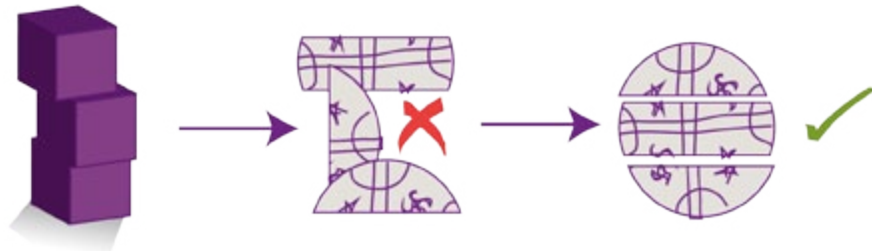
Labor

Se deberá asignar un elemento a buscar, o en una variación dejar que los niños logren construir un elemento como grupo. Es importante que se refuerce los aciertos culminando con la información extra dada anteriormente.

Habilidades

- Reconocimiento de colores y formas
- Conocimiento de la iconografía mapuche.
- Coordinación visomotriz
- Memoria visual

- **Objetivo didáctico**
- Formar una figura combinando correctamente las partes de ésta.
-
- **¿Cómo se juega?**
- Existirán 6 elementos visualmente reconocibles fragmentados en tres partes cada uno. Deben elegir las imágenes adecuadas para formar el elemento que asigna la parvularia. Los niños tendrán que ir rotando los cubos reconociendo las formas y colores para formar los 6 elementos. Basado en el juego “rompecabezas” tradicional.
- Los elementos:
- - **Trapelacucha:** Joya de plata pectoral utilizado por las mujeres mapuches.
- - **Kultrun:** Instrumento musical de percusión, utilizado por la o el machi.
- - **Tupú:** Prendedor de plata parecido a un alfiler de gran tamaño.
- - **Chaway:** Aros de plata tradicionales mapuche.
- - **Poncho:** Abrigo de lana usado por los hombres mapuche.
- - **Rehue:** Altar sagrado compuesto por 7 peldaño y centro de las ceremonias.
-
-



4. Música

¿Qué es lo que escuchas?

Labor

Se deberá asignar un instrumento a buscar, o en una variación dejar que los niños logren construir un elemento como grupo. Es importante que se refuerce los aciertos culminando con la información extra dada anteriormente. En este mini juego se puede lograr variaciones como refuerzo a las capacidades creativas y musicales, por ejemplo pidiendo que creen una canción mapuche.

Habilidades

- Reconocimiento de colores, sonidos y formas
- Conocimiento de los instrumentos mapuche.
- Coordinación visomotriz
- Memoria visual

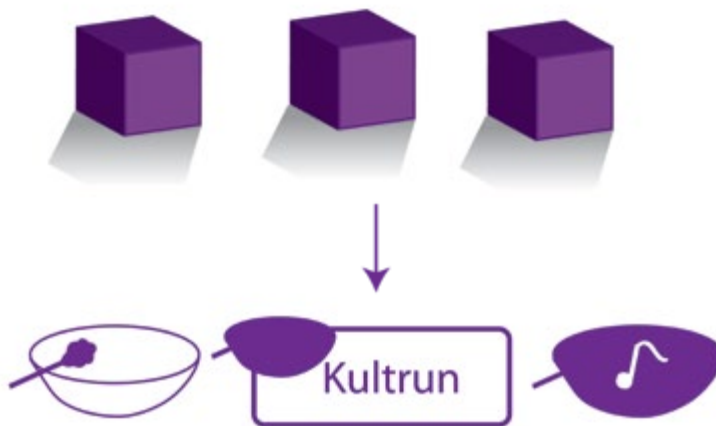
Objetivo didáctico

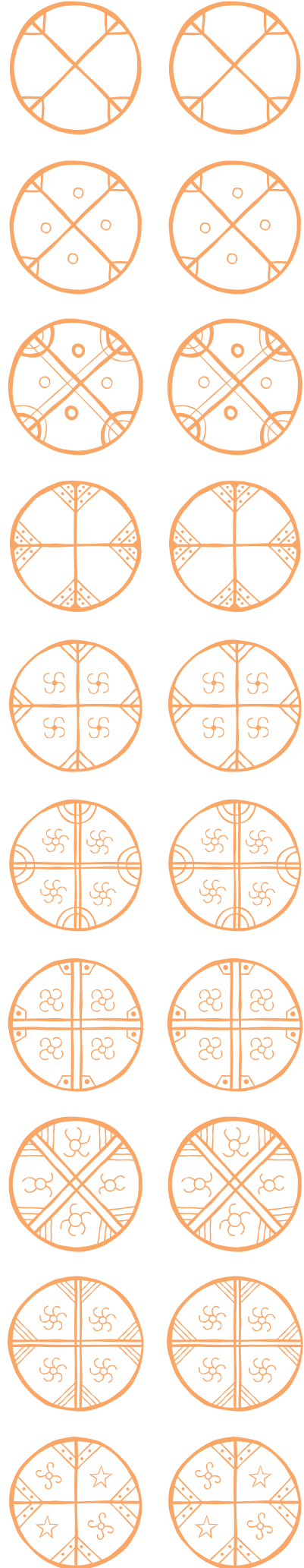
- Relacionar imagen, palabra y sonido de un instrumento musical

¿Cómo se juega?

- Dentro de los 18 códigos se encontraran 6 que contienen el nombre de un instrumento, 6 que tendrán la imagen de un instrumento y 6 que tendrán el sonido de los respectivos instrumentos. Deben crear una relación y reunir los tres elementos correspondientes de cada instrumento musical ayudados por las siluetas y colores.

- Kultrún
- Trutruca
- Trompe
- Cascahuilla
- Pifilca
- Trompeta





Recomendaciones

- Imprimir los códigos (plantilla de cubos) con impresion a tinta, ya que la impresión laser suele tener problemas debido al acabado brillante.
- No plastificar los cubos puesto que los brillos interfieren en la captacion de los códigos.
- Entre más alejados quiera que trabajen los niños de los componentes electrónicos, debe confeccionar cubos con codigos más grandes.

Anexos

ANEXO N° 1

Historia de Vida de Nestor Robles

Marzo 2010

Persona.

Se contactó a Néstor Robles, por medio de una amiga en común, Ana Flores Quintanilla, la cual nos acompañó en todas las reuniones. Lo primero en conocer es que su nombre y en especial, su apellido ha sido "cambiado" hace muchos años, como resultado de la presión al pueblo mapuche del Gobierno Argentino, país donde nació.

Su vida como la de bastantes personas provenientes del pueblo mapuche transita entre Chile y Argentina. Él nace en Argentina, es abandonado por su madre biológica y rápidamente es adoptado por otra familia. Según cuenta tuvo una infancia más bien tortuosa con grandes peleas y discordancias familiares.

Al alcanzar una edad de mayor conciencia se da cuenta que tiene incidencia dentro de las personas que lo rodean. En la actualidad es "Machi", no porque haya estudiado ni por voluntad propia, sino que, según sus palabras: "Él de arriba le dio las herramientas". Dice que una machi antigua anunció que el próximo machi de la zona sería un niño abandonado por su madre. Es así como su vida transita entre la armonía de su casa y los trabajos como Machi. Tiene alrededor de 37 años y vive con su amigo Marcelo.

Su trabajo.

El ser Machi no es una profesión que se admita como tal en la actual sociedad tan tecnologizada, pero es importante destacar la carga de sabiduría, conocimientos, tiempo y desgaste que conlleva "ejercer" o vivir como tal. Dentro de sus pensamientos dice que él no busca nada, las cosas pasan y llegan a él, "caen por su propio peso".

Sus ingresos en gran parte provienen del dinero percibido con los trabajos realizados en su labor de Machi, como rogativas, limpiezas de casa y personas.

Entre sus clientes, cuenta que "atiende" a personas conocidas por el medio farandulero del país, cuyos nombres no autoriza dar a conocer.

En el momento de ser visitado se encuentra en pleno desarrollo de un proyecto en conjunto a un amigo suyo, el cual consiste en la instalación de un Restaurante exclusivo de comida mapuche, y para el cual requiere ayuda en la elección del nombre y, posteriormente si las gestiones económicas salen bien, participar con la creación de la imagen corporativa y estrategias de marketing. Finalmente se nombra al restaurante como "Kutralhue", lo que significa "hogar" en mapudungun, la lengua del pueblo mapuche.

Descripción Lugar.

El encuentro con se materializa en su casa en el mes de Marzo de 2010, ubicada en una comunidad Mapuche en la comuna de Peñaflor, Región Metropolitana.

Al ingresar se visualiza el lugar como un pequeño condominio de casas pequeñas, alineadas hacia el interior y con una cancha de mini fútbol al lado derecho de las casa. La entrada es de tierra y los cercos de límite son más bien frágiles. Al entrar al "patio" de la casa del "Negro" se ve inmediatamente el Rehue junto a banderas y ofrendas, rodeado de hojas de canelo.

La casa en su exterior parece más bien una media agua grande, sin embargo en su interior es muy cómoda y cálida, a falta de puertas en las habitaciones tienen cortinas con distintos tapizados. Las murallas también están tapadas con diversos tapices. Es una casa completamente normal, con una cocina muy bien equipada y de un tamaño considerable, un comedor para 6 a 8 personas con un televisor de 21", un baño, existen dos habitaciones y una tercera pequeña ocupada como oficina.

En las dependencias, en especial el comedor se encuentran múltiples elementos pertenecientes a la cultura mapuche, como tres kultrun, cascahuillas, cintillos, joyas de plata, mantas, entre otros.

Experiencia.

Marzo 2010 - Visita

El día de la visita fue un sábado de noche, Marcelo sale a recibir, primero aparece su perrita "Chepa" y luego dentro de la casa, Néstor. De inmediato ofrecen un té o mate. Néstor se encuentra cocinando y, pasado un momento, se ve que son sopaipillas que más tarde son servidas entre conversaciones, durante la noche.

Sentados alrededor de la mesa se empieza a conversar de diversos temas, como de su vida, la de Marcelo, de farándula y política. En cuanto a datos referentes a la cultura mapuche se comentó que estos últimos años muchos miembros de la cultura mapuche cambian sus casas en campos por una vida más urbana, es así como la comunidad mapuche tiene un crecimiento en la región metropolitana, principalmente en las comunas de Peñalolén, La Pintana y Cerro Navia. También se dio a conocer que dentro de la comunidad mapuche se pueden encontrar 3 dialectos distintos, los cuales son muy parecidos, sin embargo no todos los miembros de la comunidad mapuche entienden o hablan los tres dialectos, esto se da por una situación geográfica principalmente.

Néstor cuenta que es más bien noctámbulo, pero que debido a unos trabajos que tuvo que realizar se encuentra muy cansado y se va a dormir tras disculparse. Entonces la conversación se efectúa con Marcelo, entrada la noche.

Al dar por terminada conversación, los dueños de casa duermen en una pieza y en la otra nos acomodamos, con Ana, para esperar la mañana.

Al siguiente día, nos recibe con un desayuno elaborado con té o mate, y sopaipillas, durante la mañana se presenta el amigo con el que realizará el proyecto del restaurante, por lo que tratamos de colaborar desde las distintas miradas que nos dan nuestros estudios (Ingeniería comercial, Relaciones Públicas y Diseño), finalmente se llega a consenso en cuanto al nombre del restaurante y algunas estrategias de marketing que se deberían llevar a cabo.

El almuerzo consta de unas empanadas fritas de pino y una cazuela muy rica. La sobremesa se hace larga y aprovechamos de conversar de la cultura mapuche, nos muestra los instrumentos, nos explica el uso de indumentarias y algunas ceremonias propias de su cultura. Dentro de la conversación nos enteramos que Néstor trabajó en jardines infantiles en Argentina, como parte de una educación intercultural, donde enseñaba a los niños sobre su cultura. Nos comenta que enseñar a hablar Mapudungun no es fácil a la edad preescolar, y tampoco es la instrucción sobre la idiosincrasia y cosmovisión, lo más fácil de mostrar a esa edad son los bailes, en consecuencia la mayoría de las parvularias lo único que dan a conocer para que los niños participen en la fiestas patrias es algún baile y los padres deben preocuparse de la debida indumentaria.

Néstor concuerda en que en la actualidad los niños están más avanzados en su desarrollo y por tanto sería posible enseñarles otras cosas de la cultura que no significaran tanta dificultad.

Luego comienzan a llegar amigos de Néstor y la conversación gira entorno a otros temas.

Llega la hora de despedirse, y quedamos invitadas para otros días, encuentro que hasta el momento se ha realizado en reiteradas ocasiones.

Abril 2011 - Guillatún - Tejidos

El guillatún como es costumbre se celebra cada cierto tiempo, no es regular, sin embargo en la comunidad de Nestor se realiza al menos una vez cada dos meses. Somos invitadas, con Ana, a participar de la ceremonia, la cual tiene una duración de dos días aproximadamente. Se comienza a preparar el rehue desde temprano, con hojas de canelo, maqui y eucalipto, además de banderas de colores: blanca, amarilla y azul.

Se trabaja en comunidad, y a través de familias, preparando mucha comida, consistente en sopaipillas y cazuela, además de las ofrendas que posteriormente serán entregadas al rehue.

Llegada la noche todos comenzaron a vestirse con indumentaria mapuche, incluidas nosotras, que nos prestaron pañuelos, quilla y platería. Nosotras teníamos que llevar una falda o vestido negro, además de zapatos de color oscuro.

Nestor y la señora Magdalena (vecina de Nestor y miembro de su comunidad) nos enseñaron los distintos pasos del baile mapuche de forma rápida y simple y terminando con un "sigan la música y vean como bailan los demás". Somos invitadas a participar del baile junto a las casi 50 personas que participan, dispuestas ordenadamente en filas conformando una columna que va desde el machi, en este caso no es Nestor, quien dirige la rogativa tocando el kultrún y

dando vueltas alrededor del rehue. Las demás personas llevamos en nuestras manos ramitas de maqui o canelo, y en otros casos algún instrumento como cascahuillas, pifilcas o trompes. Así entre un ritmo y otro se va pasando un cacho que contiene muday, un brebaje típico de la cultura mapuche, al recibirlo nos instruyen que primero se debe verter una pequeña cantidad en el suelo y luego de ello uno puede beber, puesto que así se está ofreciendo a la tierra.

El baile se extiende durante aproximadamente unos 40 minutos, y luego de ello todos vuelven a sociabilizar, para hacer tiempo y esperar el siguiente baile que se realizará cerca de las 5 de la madrugada. Lamentablemente nos quedamos dormidas y no nos despiertan para el segundo baile, pero nos cuentan que la machi entra en trance y da un mensaje desde el mundo espiritual que pone énfasis en cultivar la cultura mapuche y que inviten huincas a participar, pero que estén realmente interesados. El segundo día se pasó entre conversaciones relativas a la convivencia entre ellos mismos y el explicarnos bien como funcionaba este tipo de ceremonias.

Después de almuerzo se realizó la última rogativa con baile de idénticas características a la realizada la noche anterior, culminando con un discurso en mapudungun hablando del sentido de aquel guillatun, que según luego tradujeron es para traer prosperidad y abundancia, una ceremonia que proviene a través de la historia de su cultura y que en principio es para que existan buenas cosechas, sin embargo hoy en día se ve de una forma mucho más espiritual.

Al igual que la vez anterior, somos invitadas nuevamente a visitarlos y participar de su cultura.

23 Junio 2011 - Año Nuevo Mapuche

El año nuevo Mapuche concuerda con la celebración de San Juan, en este caso, y con los solsticios, puesto que se celebra dos veces al año. Con Ana ya habíamos sido invitadas con anterioridad pero esta es la primera vez que hemos podido asistir.

Llegamos tarde, puesto que es día de semana y en esos momentos me encontraba trabajando para una productora audiovisual.

Nestor ha invitado a todos quienes quieran participar, y por tanto se encuentran presentes: personas de su comunidad, familiares del sur, familiares de Argentina, amigos y gente que se atiende con Nestor, incluyendo personas bastantes conocidas de la farandula.

Somos recibidas por Nestor en la casa. Le entregamos nuestra cooperación de comida. Al pasar vemos que en la cocina hay tres mujeres amasando pan y sopaipillas para la cena que se realizará. Una vez en la habitación, "el Negro" nos ayuda a ponernos el atuendo mapuche, contando esta vez con: un chamal, trarihue, quilla, pañuelo, cintas para la cabeza y platería.

La comida es guardada para la cena y se espera conversando con la mayoría de las personas presentes a que sea media noche. Cuando queda una hora aproximadamente para las doce de la noche comienza el baile. Al igual que en el guillatun, las personas se disponen en filas ubicadas a espaldas del machi, y danzan al ritmo del kultrún que va variando en ritmos. La música está compuesta por tres kultrún, ya que hay presentes tres machis, las cascahuillas (mujeres), las pifilcas (hombres), un par de trutruca (hombres a los costados), un par de trompes y una corneta (un tío del sur de Nestor). La música y la danza tiene ritmos cíclicos, y que es acompañado por gritos en ciertos tiempos, mientras nos desplazamos hacia delante y hacia atrás mirando siempre hacia el rehue. En dos ocasiones se dan ofrendas al rehue, dejando pasar en grupos, divididos en hombres y mujeres, para que tengan la oportunidad de ofrendar con semillas, legumbres o cereales al altar.

Siendo la media noche se termina el baile y se da paso a la cena, la cual consta de un caldillo de cholgas muy sabroso, sopaipillas, pan amasado y las cooperaciones que cada asistente llevó. Al ser tantas personas y no disponer de una mesa tan grande, se come en sistema de turnos, por lo que una vez desocupadas nos disponemos a conversar cerca del fuego donde están los kultrún para que se estire el cuero y suenen bien, ya que hace mucho frío.

Cuando ya todos han comido y los platos se han retirado se vuelve a bailar y la ceremonia se prolonga pasado media noche donde finalmente dos de los machis entran en trance, sin embargo el mensaje no es dado a conocer. Cuando los machis entran en trance se paran frente al rehue y lo mueven haciendo sonar unas campanillas atadas a las ramas que decoran el altar, sus caras son tapadas por sus pañuelos y luego son asistidos para sentarse y descansar.

Una vez terminada la celebración nos retiramos hacia nuestras casas dando las gracias al anfitrión, quien en esta ocasión está especialmente cansado.

27 Julio 2011 - Rogativa en hospital

Debido a las experiencias anteriores, la comunicación es mayor y con Ana somos invitadas constantemente a la comunidad, no siempre pudiendo asistir.

En este caso Nestor es requerido para "dirigir" una rogativa en un centro de salud, en su calidad de machi y nos pide que lo acompañemos.

Nos reunimos en su casa, para arreglarnos con anterioridad; él con vestimenta típica mapuche y nosotras solo con un pañuelo.

Viajamos en su camioneta, se me encarga el transporte del kultrún y se me dice que éste nunca debe estar boca a bajo. Al llegar al centro, se encuentra inserto dentro de un sector residencial y consta de un patio delantero pequeño donde están dispuestas sillas en el perímetro y en el centro se ubica un pequeño canelo con cuencos llenos de semillas y cereales. Es este canelo el cual funcionara como altar en la ceremonia, y una de las salas contiguas al patio esta condicionada de cocina. Esperamos el comienzo de la ceremonia junto a personas vestidas de mapuche, gente de la comunidad y poco a poco personas que entran por curiosidad, mientras Nestor conversa con las distintas personas encargadas del "evento". Pasado un momento se da inicio a la rogativa con aproximadamente 10 personas completamente vestidas con prendas tradicionales. El principal instrumento que suena es el kultrún mientras giran bailando alrededor del canelo. De vez en cuando se detienen y en esos momentos hacen sonar los palines, haciendo chocar uno con otro en el aire. Pasada una media hora aproximadamente la ceremonia concluye con el machi sentado tocando el kultrún, luego de eso se dispone una mesa en el centro del patio con comida que consiste en Sopaipillas, té, mate y cebiche.

Pasa alrededor de una hora en que nos dedicamos a conversar con distintas personas en el lugar además de escuchar canciones, discursos y poemas con referencia a la cultura mapuche que se llevan a cabo en un pequeño lugar acondicionado con micrófono y parlantes. Transcurrido todo lo descrito, nos retiramos camino a la casa de Nestor, donde en el camino nos va enseñando a reconocer y "cosechar" ciertas plantas medicinales indígenas, como el puri-puri, y las siete venas.

Llegando a la casa de Nestor tomamos una taza de té o mate mientras conversamos y comentamos la experiencia en el centro de salud y luego nos vamos.

* Podrán escuchar un audio de la rogativa en los anexos de audio adjuntos en el CD adjunto en la memoria

"Nosotros consideramos que no se es mapuche sólo por tener los apellidos mapuches, tampoco por tener cara de mapuche, casi con el kultrun pegado en la frente. O por vestirse con ropas tradicionales, o por conocer quiénes son sus ancestros. Somos mapuches porque nos autoidentificamos como tales: con la cultura, la espiritualidad. Y lo más importante, porque pensamos desde la matriz de pensamiento mapuche, porque nuestros pares nos reconocen como tales." Kintun Paillaqueo

ANEXO N° 2

Entrevista participativa a niños de 4 y 5 de Jardín Infantil Semillita.

Con la intención de saber cómo se desarrolla un jardín infantil y a la vez ver que tanta interculturalidad entregan dentro de sus aulas, sobretodo en jardines que no aparecen en el listado de la Junji, me puse en contacto con varios jardines, finalmente se concretó la visita en el "semillita", ubicado en la Comuna de la Florida, sector de la pre cordillera.

Día: 31 Mayo 2010

Horario: 15:00 a 17:30

Número de niños: 15

Directora: Maritsa

Tía Parvularia: Jaqueline

Objetivos:

- Conocer de la enseñanza intercultural en el jardín
- Medir conocimiento y uso de tecnologías por parte de los niños en sus casas.
- Medir el nivel de conocimiento y motivación que crea en niños la cultura mapuche.
- Medir el nivel de retención y abstracción en los niños.

Elementos utilizados:

- Observación de clases
- Preguntas sobre usos y gustos en la computación.
- Selección de imágenes de la cultura mapuche.
- Pequeño cortometraje animado sobre una leyenda mapuche aportado por Pájaro (Empresa donde efectué la practica)
- Lápiz y papel para que dibujen y pinten.

Experiencia.

Llegada la hora que estaba citada, me hicieron pasar a la sala de los niños, me senté alejada para no interrumpir en la labor de la tía parvularia. Estaban de vuelta de un recreo en el patio, por lo que al entrar cada uno se sentó en un puesto alrededor de las 3 mesas dispuestas, y comenzaron a cantar una canción sobre como saludarse en distintos idiomas, en español, en inglés, en rapa nui, en mapudungun, etc. Dado que los niños se sabían la canción de memoria, puedo intuir que esa es una de las instancias que da este jardín a la interculturalidad.

Luego de la canción hicieron un repaso a todas las letras del abecedario, pasando posteriormente a cantar otra canción para repasar los números ("Yo tenía 10 perritos"). A continuación, cambiaron la disposición de las mesas y sillas, para formar una media luna, y empezó la revisión de las tareas, asignadas con anticipación, la cual consistía en buscar una noticia, cortarla desde el diario, pegarla en su cuaderno, aprendérsela (refuerza el compromiso y apoyo de los padres), para exponerla en esta clase. Dentro de las noticias que pude escuchar se encontraban temas como el futbol, un oso malabarista, y una persona que ayudaba a proteger a los animales.

Un aspecto que me llamo bastante la atención es que al menos 3 niños llevaron sus noticias impresas notoriamente desde un diario electronico.

Al terminar de ver las presentaciones de cada uno de los niños, dejaron el curso a mi disposición.

Mientras prendía y preparaba la presentación de la selección de imágenes, fui preguntando uno por uno:

1. Tienen computador en la casa 14/15
2. ¿Usan ustedes el computador? SI 13/15
3. Cuando están en el computador, ¿Sus papás están con ustedes? SI 4/13
4. ¿Qué hacen en el computador? Juegan 10/13, Ven Videos 12/13
5. ¿Qué tipo de juegos ocupan? Ben 10, carreras de autos, educativos.
6. ¿Saben ocupar el mouse? Si 15/15
7. Hace cuanto tiempo están usando el computador: 1 año 6/13; 2 años 7/13

En concordancia con sus respuestas, puedo decir que los niños se encuentran completamente familiarizados con la computación y tecnologías, al punto de querer ellos manipular mi notebook en el cual estaba preparando el material.

Es cierto que quizás no tienen una noción real del tiempo, sin embargo, con los datos entregados se puede deducir que no son meros principiantes en materia de usuarios frente a una pantalla de computación, pudiendo discriminar la plataforma en que se encuentran y la usabilidad tanto de esta plataforma como de los hardwares.

Al tener el material y notebook listo continué con la presentación de una selección de imágenes referentes a la cultura mapuche:

- Ruca: Choza
- Perfil de joven mapuche: Mujer Mapuche
- Iconografía de Kultrun en amarillo: Moneda
- Iconografía de Kultrun en blanco y negro: Moneda
- Familia mapuche: Familia mapuche
- Dibujos de tejidos mapuches: Triángulos, cuadrados

Al ir mostrando cada imagen se les iba relatando de que se trataba una vez obtenida la primera impresión, es por tanto importante rescatar que incluso al explicarles la iconografía de un kultrun, al verla nuevamente en otro color siguieron diciendo que era una "Moneda", asimismo me impresionó que pudieran rescatar de forma tan fácil y rápida el perfil de la mujer mapuche, reconociéndola prácticamente en exclusivo por su cintillo de colores.

Luego pudimos conversar alrededor de 2 minutos en cuanto a sus percepciones de las imágenes, lo que básicamente se tradujo a una repetición de las respuestas.

Como herramienta para ver su concentración, motivación y retención, lleve una animación bastante corta, realizada en la productora Pájaro, la cual contaba la historia de CaiCai Vilu y TrenTren Vilu, de forma muy simple. La concentración fue inmediata, todos se quedaron callados y atentos a la animación, una vez se terminó quisieron verla nuevamente, y al terminar la animación por segunda vez querían verla por una tercera, pero les dije que ahora tenían que dibujar lo que más les había gustado o llamado la atención de la "película" (como le llamaban ellos). En ese ejercicio demoraron alrededor de media hora en poner en orden sus ideas, sacar sus materiales y ponerse a dibujar, pasaron otros 10 minutos en concentración mientras todos dibujaban y requerían de confirmación en cuanto a sus dibujos. La mayoría dibujo las dos serpientes, sin embargo 2 del total de niños se quedaron con la idea del mar y dibujaron 2 barcos muy bien logrados, aun sin haber visto un barco en la animación. Para finalizar cada niño escribió su nombre en su dibujo, para que yo me lo llevara. A continuación vino la despedida y me hicieron una invitación para volver a participar con ellos.

Realidad aumentada en niños pre-escolares.

La experiencia se realizó con 5 participantes en el rango de edad de los 4 a los 6 años, en una casa, y constó de una tarde de prueba de los juegos de realidad aumentada compuesto por 4 juegos descargados desde Internet de diversas características.

Los juegos / archivos de realidad aumentada utilizados fueron los siguientes:

- **Monstruo:** Esta realidad aumentada, no es precisamente un juego, sino más bien una aplicación con dicha tecnología mostrando la animación de un monstruo bastante tierno. Fue utilizada para instruir a los niños en la utilización de los marcadores y el funcionamiento de la tecnología. La recepción fue buena pero a pesar de la curiosidad no se aventuraron demasiado, dándole vuelta y viendo el personaje en 3D por todos sus ángulos.
- **Auto:** Consta de un juego muy básico, el cual es manejar un pequeño autito a través de obstáculos. La aplicación esta en versión piloto por lo que no posee mayor grafica salvo un gris predeterminado por el programa de modelamiento 3D. Para esta aplicación se dispuso de dos marcadores (códigos), uno de ellos impreso en papel solamente y el segundo pegado en un soporte mas rígido. El juego a resultado muy complejo para ellos, siendo su entretención el ver como juegan los adultos. Sin embargo, ha resultado muy útil para conocer una de las dificultades principales de los niños con la realidad aumentada: la manipulación de los códigos. Se advierte que en lo posible deben ser dispuestos en un material rígido.
- **Viejo Pascuero Axe:** Esta es la segunda aplicación, puesto que no se trata de un juego y funciona de manera similar al Monstruo, sin embargo la animación que se

reproduce es de un Viejo Pascuero modelado en 3D, que muestra colores muy brillantes, destacando los primarios (rojo y amarillo), pero el factor de mayor motivación lo da sus movimientos y su música pegajosa, al estar bailando axe. Los niños, reaccionaron muy bien, incluso queriendo repetir muchas veces esta aplicación e imitando al personaje, su entretención no era exploratoria sino más bien de imitación.

- **Cannonballz:** Este juego corresponde al segmento de la realidad aumentada por captación de movimiento y sin utilización de códigos. Se trata de un juego en que el o los participantes deben ponerse entre medio de dos barcos piratas esquivando las bombas de los cañones y salvar a los amigos que son arrojados al mar. El ser un juego corporal fue el más exitoso junto con el viejo pascuero, sin embargo no existía conciencia de las reglas definidas, ni de la relación que ejercían sus movimientos con los efectos que producían en la pantalla. A pesar de estos puntos en contra, fue la aplicación más exitosa en cuanto a trabajo en equipo.

* el registro fotográfico de esta observación participante lamentablemente se perdió debido a problemas con el computador.

ANEXO N° 3

Entrevista en profundidad a María José Caniuqueo

4 de Septiembre 2010

(La idea es que sea como para un museo o para el mim, a través de los juegos, más que de una exposición.)

Algo que sea atractivo para los niños (sí, eso al final como que se va desarrollando, yo lo quiero hacer bien, no quiero decir: ya, léete unos cuantos libros y eso es lo que pasa, yo creo que los libros están como varios años atrás de lo que realmente está pasando)

Va también por una cuestión de que tienes que ir metiéndote en los contenidos que le están pasando a los niños en el colegio (de hecho, de eso yo no sé mucho que es lo que les pasan de la cultura mapuche hoy en los colegios) pero ahí tienes al hermano de la Pepa, el Jorge, el es profesor de historia, hasta yo te puedo ayudar, yo también cacho, yo llevo 3 años en pedagogía en historia.

(Suponte el Nacho - su hijo -, que es lo que le nombran o le enseñan de la cultura mapuche?)

Al Ignacio nada, todo lo que ha aprendido es porque yo le he enseñado cosas, de hecho siempre lo llevamos al acto cultural del día de la raza, parte por ahí, es una cosa grande, uno tiene que meterse en el tema, tiene tantas aristas el tema, al Ignacio de chiquitito le he dicho que su apellido es Cañoqueo y que tiene sangre mapuche y la descendencia por parte de mi abuelo viene de Lautaro, mi abuelo era lonco de la comunidad.

(Y quien fue que se vino para acá ¿tus papás?)

No, mis abuelos, mira, cuando hubo... no se en qué año habrá sido, creo que nació mi papá y a los pocos años se vinieron, cuando hubo una migración de campo ciudad grande, cuando fue el tema de la crisis agrícola y un montón de cuestiones, ¿cachay más o menos?, no recuerdo que año en realidad (creo que fue los 40 o 50 más o menos) claro, después que nació mi papá se vinieron, ellos se vinieron a vivir acá a san Gregorio, porque en ese tiempo les entregaban terrenos, y... buenos terrenos y casa, porque allá no tenían como mantener las tierras, las tierras de mi abuela estas evaluadas en 2000 millones de pesos.

(¿pero en qué parte Vivian antes?) ellos en Temuco (¿pero Temuco...?) Lo de mi abuela abarca hasta el centro de Temuco, las tierras de ella, ahora vive en un pedazo así, pero ellos vivian en Temuco, ahora donde viven ellos es centro, queda a 10 minutos del centro caminando, como te digo, ellos se vinieron, ya después cuando mi papá tenía 13 o 14 años, se fueron ellos, de nuevo a Temuco y pillaron sus tierras ocupadas, colegios, un montón de cuestiones y de apoco, a medida que fue pasando el tiempo, fueron ocupándole más las tierras, hay antenas de celulares, hay plantas de la Coca-cola, hay colegios, pasa la línea del tren, hay un mall y ahí el que cachaba y veía todo era mi abuelo, ellos pertenecen a una comunidad que se llama Juan Curri y mi abuelo era el lonco de esa comunidad (¿pero qué pasa con la comunidad al momento en que se vienen para Santiago?)

No, porque esa comunidad se formo a los años después de que se vinieron, con el fin de recuperar las tierras (¿y hasta ahora?) nada, de nuevo se perdieron los expedientes, cambio de gobierno y se perdieron los expedientes, esas cosas no se muestran, yo te digo este tipo Laucan Hueuncaman, el es tío político mío, el no trabaja para su gente, trabaja para los otros, como que trabaja para su gente, pero al final trabaja para los otros, el ha llevado muchos caso y cosas tráfugas, como te digo, ellos formaron esa comunidad, la Juan Currir y comenzaron a hacer distintos proyectos, en pro a recuperar las tierras y mi abuelo era el lonco de la comunidad y el ya murió hace 5 años, bueno y ahora como que no hay mucha cohesión, porque por ejemplo, todas mis primas que viven allá no están ni ahí,

(¿No están ni ahí con qué?, con recuperar las tierras o con la cultura?) con nada. Tu las ves y como que nada... a ellas no les da vergüenza decir que tiene apellido indígena, para nada, pero no hacen nada, como que sienten que ese problema no les pertenece a ellas y de hecho es así, el único que está involucrado es un primo mío que tiene 22 años, se llama Francisco y el estuvo preso por todo el tema, el fue torturado y tengo dos tías que están muy involucradas, mi abuela no tanto porque ella es una persona analfabeta, no sabe leer, no sabe escribir, ella es mapuche, habla en mapudungun y anda vestida con su atuendo, ella sí, pero no cacha mucho el tema, en el sentido de las tierras, pero mis tías sí y están muy involucradas, saben hartito, creo que ahora tienen un juicio por un colegio, no sé cuantas hectáreas son, pero con respecto a que hablen el mapudungun, bueno todos allá hablan el mapudungun. ¿Qué quieres saber?

(¿Qué ha sido para ti ser mapuche y estar en Santiago, si a ti cuando chica si a ti te explicaron, por lo que me decías que ibas a Temuco varias veces al año, tu relación con la cultura mapuche?)

Yo cuando chica sufrí muchas humillaciones con mis propios pares, por tener apellido indígena, por tener pelo negro y porque tenía a lo mejor rasgos indígenas, pero en vez de crear una baja autoestima, fue todo lo contrario, nunca me dio vergüenza decir que era mapuche y no fue por una cuestión que mis papás me inculcaran mucho el asunto era una cuestión mía, una cuestión como rara de explicar, esa cosa de sangre, yo tengo sangre y no me puedo quedar con los brazos cruzados, no me puedo hacer la tonta, cada vez que iba, íbamos a pasar un año nuevo, yo lo trataba de aprovechar al máximo, iba y acompañaba a hacer los trámites a mi abuela, acompañaba a mi abuelo, íbamos a machitones y a guillatún y mis primos de allá no iban, se quedan ahí, yo si los acompañaba a ellos, de hecho, todo el atuendo indígena, mi abuela me lo hereda a mí, el trapelacucha, todo, y original y me lo ha dicho y cuando se muera, todos saben, porque siempre me ha visto como interesada en el tema, Chile es de muy frágil memoria y no reconocían a los mapuches ni a ningún grupo indígena como parte de ellos, el estado. Y va más allá de una cuestión de becas y protección social, va mucho más allá de eso, es una cuestión que va a fondo.

(Dentro de todo lo que yo estaba leyendo decía así como, yo desde un principio dije que quería fomentar la interculturalidad, el respeto y el saber entre dos culturas, ninguna es más que la otra, pero cuando leo que Chile es multicultural, se produce como un error, porque en el multicultural se supone que hay etnias o sociedades que son un poquito más superiores y no conviven todas las culturas juntas.)

Mira, de hecho, los mapuches, los más antiguos, ya no se ve tanto eso, pero por ejemplo, la abuelita de mi mamá vivió hasta los 127 años, fue una de las indígenas que ha vivido más años y ella no aceptaba a los chilenos, ella no aceptaba a los huincas, de hecho, cuando mi papá se caso con mi mamá y mi tío con su señora, ninguno se ha casado con mapuches, mi mamá es de descendencia española, a la única que acepto fue a mi mamá, a nadie más y ahí no más y yo creo que es la reacción es lógica ya que se tratan de defender y proteger por lo que han pasado.

(No creo que en ese momento era lógico el no tener una relación con las culturas, yo creo que ahora se da todo para que haya una convivencia, eso me llama también la atención, de repente vamos para el colegio y me acuerdo que llegaron dos niños y dijeron que eran mapuches, como que se sienten identificados pero no son reforzados en ese sentido)

Uno es mi hijo y yo sé porque la tía me contó que dijo que él era mapuche, no sé si te lo decían a ti, pero mucho de eso es responsabilidad de los papás, yo te digo, que si hubiese sido por mi papá y me hubiese quedado con lo que me decía mi papa no hubiese sabido nada, no hubiese aprendido nada porque te dice, si soy mapuche y se me olvida, pero lo que siento es que para tener sangre mapuche tengo cierta responsabilidad frente a lo que tu estas planteando, en como inculcarle a los niños y como hacer que en este país reconozcan a los pueblos originarios como de ellos, pero no como de ellos, emanciparlos y dominarlos como de ellos, reconocerlos como de ellos pero respetando como viven ellos, tengo esa sensación como de responsabilidad por eso te digo, yo creo que va por una cuestión de comunicación, una cuestión de los papas, hay que atacar muchas instancias para llegar al tema, llegar a los niños y hacerlo como tu estas llegando, hacerlo más interactivo, mas allá de decir los mapuches, que las rucas y la cuestión, darle el sentido ¿Qué es ser indígena? Yo ya no soy indígena, tengo sangre española por eso ya no soy indígena, pero es tener cierta claridad de las raíces y como te digo, cierta responsabilidad

(Yo encuentro que hay muchas cosas intrínsecas en la cultura mapuche que son muy valorables ¿Qué crees tú que sería bueno que tenga la cultura mapuche para enseñarles a los niños?)

la vida en comunidad, yo creo que de un tiempo a esta parte en Santiago no hay vida en comunidad, las personas viven su vida loca y se preocupan de consumir y consumir, llevemos a los niños al mall y ni siquiera sabes quién vive al lado tuyo, yo creo que ellos y como toda cultura indígena, y yo conozco la mapuche y ellos practican mucho la vida en comunidad, el hecho de parar un poco en el día, sentarse, conversar, compartir un mate, yo creo que en estos momentos en la crisis social y moral que hay en Chile, en Santiago sobretodo, lo que se podría rescatar es la vida en comunidad, yo creo que se atacarían muchos puntos, la agresividad de los niños, el hacerse responsables los papas, yo creo que eso y lo otro que yo admiro mucho, pero que no es una cosa que se dé tanto, el hecho de saber vivir de la tierra, yo de repente veo miles de niños caminando por la calle y tiran los papeles al suelo y los

papas no están ni ahí, yo con el Ignacio soy súper pesa y el valorar que te estás comiendo una papa una lechuga, el trabajo que hay detrás de eso, que si no hubiera trabajo de los mismos indígenas, no comeríamos eso y de ahí parte el respeto a la tierra, el valorar, valorar que te estas comiendo una papa, yo creo que esas dos cosas para mis son fundamentales, mi abuela todavía tiene un invernadero en la casa y yo la última vez que fui tenía un invernadero gigante, anda a sacar papas, anda a sacar zanahorias, que es lo más rico, también va por una cuestión de sanidad y salud, ahora los niños se alimentan de hamburguesas, de un montón de cuestiones, pero de las dos cosas yo creo que para mi primero es la vida en comunidad, yo disfruto mucho, y aunque no he ido hace tiempo para allá y ahora que se ha solucionado un poco las cosas, en el verano yo me llevo al Ignacio para allá, para que vea como es vivir allá, pero eso valoro mucho, ellos se respetan mucho como personas, es increíble, por lo que yo he visto, mi abuela y mis tías han venido varias veces para acá y veo un respeto por el hecho de ser personas, no como acá que tú vales por lo que estudias y lo que tienes, no por el hecho de ser persona y esas son cosas que yo rescataría, por que como dices tú, va mas allá de enseñarles a los niños que es una ruca, que se vestían de tal forma, que fueron asesinados por los españoles, que eso tampoco se enseña mucho (que les quitaron las tierras) pero eso no se pasa, de hecho lo que muestran en la tele de la huelga de hambre,, no es nada lo que pasan aquí, a mi abuela le allanaron la casa los carabineros, es por eso que me siento con cierta responsabilidad y es una de las razones que me motivo a estudiar pedagogía, porque yo tenía en mis manos algo tanpreciado y no podía ser tan egoísta y dejármelo para mí no más. El próximo año pretendo terminar, estuve en la autónoma y en la cardenal , me tuve que salir por problemas de plata, la beca indígena nunca me resulto porque para que te la den debes vivir prácticamente en una ruca, de hecho se hicieron los papeles hasta en Temuco para que me dieran la beca y es puro pituto, para mí la pedagogía es una herramienta tremenda y a pesar que yo no he vivido tanto en si la cultura mapuche, siento que me falta mucho que aprender y cada vez que voy donde mi abuela la estrujo hasta más no poder (¿sabes aunque sea un poco hablar mapudungun?) no, nada, tendría que ser mentirosa, ni mi papá sabe, solo sabe ciertas palabras, pero los que viven en Temuco saben todo a hablar mapudungun (¿pero tú sabes palabras sueltas o no?) sueltas, algunas y mínimas, por eso te digo que tendría que ser mentirosa y agranda para decir que hablo mapudungun, de hecho por una de las cosas que cambio al Ignacio al Raimapu es porque hay un ramo de mapudungun y que me intereso mucho y cada curso tiene su nombre indígena.

Hay mucho trabajo por hacer y hay personas valiosas en la comunidad en sí, todavía hay machis.

(¿Sácame de una duda, siempre los chilenos dicen las machis, hay machis hombres también?) mira, lo que yo aprendí en la universidad es que hay machis hombres, pero los que tienen más poder son las mujeres, porque ella es la que tiene esa conexión con la pacha mama, una cosa más maternal, pero por ejemplo tu nunca vas a ver un lonco mujer, de por sí, ellos siguen mucho su cultura y por eso siguen mucho los rasgos masculinos, en ese sentido son machistas, pero también va por respeto a eso, es como, los programas que se hacen acá no van en enfoque a respetar todas sus raíces.

(¿es que lo que yo conversaba la otra vez con un antropólogo es que acá en Santiago, no puedo hablar de otras regiones, se ve el tema mapuche como algo muy folklórico, como que ahí están los mapuches, mírenlos así es su cultura pero el trasfondo) a eso voy, es como pasar a una vitrina y ahí miren a los mapuches, para mí no es la idea si los vas a tener como objeto de estudio es para favorecer la cultura, de hecho cada vez más se está extinguiendo

(en Temuco cuantos habrán que siguen bien la cultura) muy pocos, tú ves mapuches que van a supermercado, van al Mc Donald, pero ir al supermercado no es malo, pero teniéndola tierra hay mismo, perdiendo ese gusto de trabajar en la tierra, no todos, pero yo diría que la gran mayoría, pero yo diría si, de esa misma gente que las cosas que rescato es que viven en comunidad, el hecho de compartir, aquí vivimos todos tan acelerados, hasta uno mismo, yo corro todo el día, pero ellos si tienen eso todavía, de vivir en comunidad (¿yo creo que la gente de Santiago también se está dando cuenta de lo acelerado que viven, por ejemplo toman decisiones de irse a regiones?)

Mi papa era artesano, ya no vive de eso y de hecho, mis abuelos cuando se vinieron para acá vendían alfombras hechas en telar, mi abuela hasta hace poco sacaba la lana de la oveja y la ocupaba y todo mi papa sabe tallar en madera, sabe hacer aros, ya no vive de eso porque aquí no se paga bien, el aprendió eso y hay tradiciones que no se pierden y uno queda como hui, yo las veces que iba para allá mataban un animal, se tomaban la sangre y uno dice: que

malo son, pero es porque uno no está acostumbrado, de hecho cuando mataban a un cordero, mi mamá me sacaba de ahí, pero ellos todavía viven así, mi familia aun vive así (yo eso lo he vivido también, mi familia es del sur y yo me acuerdo cuando me decían: elige un pavito y yo decía ese, llegaban lo mataba y yo quedaba para la embarra, yo elegía ese porque era lindo) mi abuela igual, a mí siempre me esperaba con una cazuela de gallina, pero por eso te digo, mucha gente lo ve como malo, pero en el fondo es sobrevivir, de hecho, cuando murió mi abuelo, yo no pude ir al velorio, porque tenía al Ignacio chiquitito, tenía como 3 meses y lo velaron durante 3 días y la gente en vez de llegar con coronas de flores, la gente llegaba con un saco de harina, un saco de carbón, porque ellos dicen que a los muertos hay que despedirlos como corresponde, ellos dicen que los chilenos son muy "mano de guagua" en los velorios, porque ellos matan animales, hacen asados, es como una fiesta. (yo tenía un tío que era de allá del sur, se murió y fue así como tú me cuentas, tampoco pude ir, ya ni me acuerdo porque) y eso no se rescata ni se respeta el mantener esas prácticas, lo ven como un objeto de estudio pero como dicen ellos, los quieren evolucionar, que los niños indígenas tienen que ir a la universidad, tienen que involucrarse al sistema, no digamos que sea malo pero los alejan de su vida y vivencias, son criados mucho más sanos, yo te digo si yo pudiera me iría con mi papa y siempre lo hemos hablado, pero uno también cae en esto, yo también quiero que mi hijo estudie porque yo soy santiaguina neta

(¿Pero que involucra para ti ser santiaguina? Porque yo no lo soy, no naci acá y no me siento así, ¿Qué es para ti ser santiaguina?) es como una lucha interna, es tratar de no involucrarme mucho en la vida santiaguina, como se dice, porque eso me ha ido alejando de llevar sangre indígena, porque caí en el sistema de tener todo más fácil, no sé si lo mas fácil pero lo mas cómodo y rápido, es como yo diga, la gente esta tan loca viviendo acá y tan acelerada que tu caí en lo mismo, el hecho de haber sido nacida y criada acá genero cierta distancia con lo que son mis raíces sin que yo lo quisiera, es como algo inevitable, aunque uno quiera luchar contra eso, es algo inevitable, ser santiaguina es vivir acelerado

(¿Si aquí en Santiago ves algo mapuche, que es lo que piensas? ¿Qué es lo más mapuche que has visto?) En la Pintana hay una ruca y siempre juegan a la chueca y eso. Siempre paso por ahí y me quedo pega y veo esas cosas, los mismos actos culturales del día de la raza y digo: no estoy tan sola en el sentido que no soy la única en decir: soy mapuche. Pero no se generan las instancias, son muy pocas y uno esta tan encerrada en una burbuja, como digo yo, que no te hace ver ni participar de ciertas cosas, no es que no tengo tiempo, para miel día de la raza es primordial, ese día no hago nada, que sea una vez en el año en donde me levanto, pesco a mi hijo, nos arreglamos y vamos al centro, vamos a comer empanadas, sopaipillas ir y buscar ciertos nexos que digan: yo soy de ellos . el Ignacio es un diamante en bruto y siempre le inculco, de cada instancia que pasa le digo, sabes pasa esto, trato de criarlo de una forma distinta, aunque es súper difícil, yo al Ignacio no lo traigo a los mall, cuando le tengo que comprar zapatos, pero le cargan los mall, yo lo traigo y él se va a la biblioteca, allá arriba, lo hemos llevado al museo precolombino, a distintos museos, lo llevo al forestal, siempre buscando, porque pienso que, si llevas esa vida que todos te obligan a llevar, no se rescata nada de la vida que uno lleva, ni en los contenidos, ni en los colegios, yo eso no lo he visto en los colegios, menos en el Raimapu, aparte del día de la raza tienen la semana de los pueblos indígenas y desde las perspectivas históricas, siempre se cuenta la historia de los mapuches desde los españoles (siempre la historia se cuenta desde los ganadores) nunca se cuenta desde los derrotados, entonces es complicado, yo trato que el Ignacio, no criarlo así, el nunca ha ido a un Mc Donald, a mi me llevaban a los actos culturales, mis dos papas militaban en el partido comunista, pero va mas allá de eso, hoy hablaba con mi papá y me decía que a el le encanta como yo estoy llevando la vida del Ignacio, el ahora y sueña con ir a Temuco, porque quiere ir a conocer a Lautaro, pero imagínate que todos, fuera de ser mapuches, tuvieran la conciencia de ser cuando sabes que tienes esa sangre metida en tu cuerpo, por lo menos yo lo he tomado así, no quiero que pase un año, mirar para atrás y decir: chuta no hice nada, siento esa responsabilidad y es inexplicable, veo a mi abuela que viene con sus atuendos, yo la abrazo la beso, entonces es una cosa de sentimientos, yo amo eso, ella es parte de mi vida, yo lo adoro y es el tesoro más grande que me ha podido dar mi papá, heredar, de cierta forma, pero no todos lo toman así, mucha gente habla y no saben y no tienen idea de que significa el símbolo de los indígenas y no sé, no saben porque hacen los guillatún, no tienen idea de nada. Los guillatunes se dan más al interior de Temuco y lo hacen cuando quieren llamar a que llueva o a los dioses de la naturaleza, están en sequía, se les está quemando todo, ellos hacen un guillatún pero no es que ellos digan: ya hagamos un guillatún, sino que es una preparación y los machitunes son para alejar a los malos espíritus,

no tengo muy claro los momentos en que se hacen, pero sé que el guillatún es más una cosa enfocada con la tierra y el machitún es mas para alejar las malas energías o yo estoy enferma y hacen uno, la machi es como una curadora, es la que te cura de ciertos males, eso es lo que yo me acuerdo de cuando era chica, yo fui hasta los 16 años para allá (¿no has pensado en entrar a una comunidad?) yo estuve participando en una comunidad aquí, no era algo que yo estuviera tan involucrada pero si participe, pero más por los presos mapuches, porque yo conocí a un lonco por la cardenal, cuando estuvieron el huelga de hambre como 80 días hace domo 2 o 3 años y conocía a mi abuelo y yo le dije que tenia descendientes mapuches y estuve participando mas en reuniones, eran más reuniones informativas más que practicas de la cultura, pero yo tuve a mi hijo y me dedique a ser mama pero ahora que tengo más tiempo quiero involucrarme.

A mí lo que me llama la atención es la pobreza que hay en los grupos, por ejemplo la familia de mi papá que vive acá son pobres, yo creo que se cumple la teoría de que dicen que el mapuche es flojo, ahora yo no digo que sea así, porque la gente que trabaja la tierra es mucho mas esforzada, pero los adelantos que hay aquí, la gente que trabaja en oficinas, que manejan los computadores, se han ido quedando ahí, el trabajo de la tierra no es tan valorado como antes y yo creo que eso ha influenciado en los índices de pobreza, ya no hay respeto por cómo viven de la tierra y si en Temuco queda muy poco respeto, aquí ya no hay. Yo veo a mis primos que, tienen súper poco acercamiento, ellos se fueron a vivir a argentina pero casi ninguno ha terminado el 4to medio, la prioridad de ellos es trabajar para comprarse zapatillas caras, pero anda a decirles que hagan un huerto, no tienen idea y es por el sistema, yo creo que en los colegios a los niños deberían enseñarles a trabajar con la tierra. Si pasa algo la gente no va a saber como reconstruir o sobrevivir, por ejemplo, en el Raimapu tienen un ramo que es reciclaje y les enseñan a plantar árboles, imagínate todos los colegios tuvieran eso, un colegio puede tener muy buena infraestructura, pero son más importantes los valores que entregan, los colegios inculcan mucho el ser ganador y no lo recrimino, pero podrían hacerlo a través de un huerto, a saber trabajar la tierra, el ser ganador por el hecho que va a saber sobrevivir y enseñarle a otros que también van a poder sobrevivir sin tener un computador, una lavadora, un plasma, a ese sentido le doy a ser ganador. Pero estos colegios también caen en una contradicción, en el Raimapu tu pagas 74.000 pesos y que pasa con las posibilidades de otros niños, porque pueden haber muchos Ignacio pero no con los recursos. Un niño de población puede ser un excelente poeta o no se critico, pero me refiero a tener un poder de análisis espectacular, pero no se dan las posibilidades y caen en los colegios donde el sistema se va a reproducir y la cultura mapuche se borra y cada vez es peor, se pasan dos semanas y nada mas y de la perspectiva de los españoles y la malla del gobierno lo hace y habría que cambiar la malla pero es un trabajo que no se va a ver altiro y quizás la generación de nosotros podría, pero la generación de ahora no tiene conciencia y los papas no lo hacen, yo voy todos los años al día de la raza y cada año veo que va menos gente y no llevan a los niños, y no hay promoción y nos quedamos con lo que dicen la tele y los diarios, creo que las plataformas sociales podrían ser útiles para difundir, yo puse en mi Facebook justicia a los presos mapuches y quizás algún niño lo va a ver o otra persona lo va a ver y va a ser clic, va por eso, saber ocupar instancias y que no pase así, el otro día pusieron en el museo de providencia una oposición de la platería inca y no había nadie, entonces estamos sometidos al 100% y me incluyo porque aunque uno trate, el sistema te lleva, yo he tenido miles de problemas en mi familia por parte de mi mamá, una vez me fui presa en una marcha y yo era la loca que andaba puro leciando, yo al Ignacio lo llevo al acto cultural de la raza y lo crio comunista, ojala lo fuera.

Yo de hecho cuando valla al casamiento mapuche en octubre, voy a llevar a mi hijo a recorrer, porque él quiere solo ir, va mas allá de llevar la sangre y la descendencia, va por un asunto de conciencia, que es lo que quiero para mi hijo, que sea un consumista encerrado en un mal y sea individualista, los niños son una esponja, son un tesoro que van a poblar el mundo.

Levarlos de paseo al mall o al cine o a llevarlos a comprar ropa, pero ¿cuando lo van a llevar al museo o al forestal? El es criado de una forma distinta y cuando ve a alguien con atuendo mapuche le llama la atención y cuando ve a la abuelita la abraza y la besa, y le pide que le hable en mapudungun.

Yo veo esto y me causa pena porque se desaprovechan cosas, valores que son fundamentales para los hijos, creo yo eso, nunca he visto una persona con atuendo mapuche, porque todos lo mirarían raro.

La discriminación es aberrante y me causa mucha pena, yo viví eso, claro yo, mis papas cuando chica me llevaban a la feria artesanal y mi hijo cuando anda con cosas así, sin marca lo miran feo, yo ando con mi poncho y es por una cosa de comodidad y me conecto con ciertos elementos

(Cuando vas a una feria artesanal y te sientes identificada o lo ves como un acto comercial para los mapuches) me siento identificada, en mi casa tengo un cultrún y mi papa tiene una ocarina, así que eso.

(Tú dices que hay un cultrún, lo tocan?)

Tratamos de, es difícil pero se trata, de chica yo lo vi y sé que es, se que lo ocupan para los guillatunes igual que la ocarinas, lo ocupan para los machitunes, también la trutruca.

Uno va a una feria y siente cierta conexión, nunca he visto en las conoces. Pedimos que no haya pirateo de libros, pero que pasa con el alcance, pedir que los instrumentos fueran mas parte de uno ¿Cómo los vendes a 30.000?, si yo veo a una persona que los vende para sobrevivir, por ejemplo aros en el forestal, aunque los aros mapuches no sean originales, aunque unos aros mapuches te salen 20.000 o 30.000 pesos, toda la platería de mi abuela está evaluado en 1.000.000 de pesos.

(Es todo de plata y el trabajo para hacerlo) por eso te digo, es una cuestión que claro, todos le ven el beneficio económico, pero si veo a alguien para sobrevivir, está bien pero nunca he visto esa tienda y eso es diferente.

ANEXO N° 4

Entrevista en profundidad a Walter Imilan - Antropólogo

30 Agosto 2010

Bueno tú ubicas un poco lo que ha pasado con la historia de los mapuches los últimos 150 años aproximadamente. Existe una guerra que se produce entre los años 1860 y casi 1880, es una guerra que dura como 20 años aproximadamente y que se le llama la "pacificación de la Araucanía", que básicamente es un avance sistemático de la apropiación de los terrenos que están entre el Biobío y la zona de la Araucanía. Eso produce al terminar la guerra un proceso de reservas, de reducción, a eso es lo que se llama la entrega de "títulos de merced", es decir se quitan todas las tierras de los valles centrales, donde se concentran las tierras más fértiles, y estas tierras son entregadas a los colonos italianos, alemanes, suizos... que llegan en ese momento, como los Frei, los Michaeli, los Von Baer, como la ministra que hay ahora; todos esos nombres vienen de los colonos que llegan después de esa guerra y se les entrega estos territorios, y a los mapuches se les reduce a zonas marginales: en la costa, en las montañas.

Se entregan 3600 títulos de mercedes por parte del Estado. Se reubican a la población mapuche y se les entregan terrenos que son bastante pequeños, que en promedio son como cuatro hectáreas por personas, lo que es muy muy poco, y estos 3600 títulos de mercedes son el origen de las comunidades, es decir la conformación de la comunidad mapuche actual surge a raíz de la comunidad que surge luego de la asignación de los títulos de merced. Con esto existe un enredo, por que se habla del conflicto mapuche y la recuperación de tierras ancestrales, en realidad no tiene que ver con los territorios de antes que llegaron los españoles, sino que tiene que ver con que el Estado reconozca esos 3600 (y un poco más) títulos que el propio estado entrego después de la guerra y que después de la guerra se siguieron haciendo expropiaciones, a pesar de lo pequeño de su extensión, también litigios medios brujos, y cada vez se va reduciendo más la propiedad mapuche. Lo que sucede con la reducción es que somete a la sociedad mapuche a tres procesos:

1. la proletarianización: es decir ya no pueden trabajar de la tierra, y tienen que proletarianizarse, trabajando en faenas forestales por ejemplo.
2. El empobrecimiento generalizado: la población crece pero no tienes los medios de producción o como seguir alimentando o mejorando materialmente por lo menos tus condiciones de vida.
3. Un Proceso de Migración: Esto esta vinculado a los dos puntos anteriores. La migración masiva se supone que se produce a partir de los años 20.

No hay forma de saber como se produce ese proceso de migración, no hay estudios, pero si hay algunos indicios en los años 50, 60 de que esta migración agarra una dimensión más o menos importante.

Yo escribí un artículo sobre eso, que todavía no esta publicado, pero lo tengo y te lo puedo pasar. Yo hice un estudio sobre la migración de los panaderos mapuches, entonces ahí esta como resumida toda la información que se pueda rastrear, que esta bastante fragmentada. El asunto es que ese proceso de migración que se produce a los grandes centros poblados y que hoy día tu encuentras en cuanto a datos concretos, a raíz del censo de 1992, que fue la primera vez que se preguntaba por origen étnico

que dice que mas de la mitad de la población mapuche vive actualmente en santiago y que casi el 70% vive en espacios urbanos y toda esta cosa de que en realidad de que el espacio mas relevante para los mapuche

(...)en una comuna donde hay 500 comunidades, llegan 500 representantes, entonces te dicen: no, elijanse entre ustedes y nosotros vamos a negociar con tres o cuatro, nosotros vamos a hacer una mesa de trabajo y hacen otra reunión y llegan 500 representantes. Entonces hay el

estado dice: no, ustedes no han entendido, que nosotros no podemos negociar con los 500, tienen que elegirse entre ustedes y elegir representante, hacen una tercera reunión y llegan 500 representantes. Entonces es un problema del estado y por eso el problema mapuche es un problema tan complejo para el estado, porque el estado en si mismo es una estructura jerárquica, solo negocia con otras estructuras jerárquicas donde hay un representante o varios representantes, donde ellos pueden decidir algo y todos van a aceptar lo que se decidió en esa estructura de representación.

El caso mapuche enlaza, por eso es súper complejo y como se dice, si tu tienes dos mapuches vas a tener por lo menos tres opiniones distintas, y es difícil ponerse de acuerdo, están siempre peleando porque están muy atentos de no subordinarse, y por eso las negociaciones políticas son muy complejas, porque cuando tu estas negociando tu no quieres aparecer de que estas subordinándote al del al lado, por eso es una bolsa de gatos, es muy complejo, pero también muy interesante, como forma de construir lo social, entonces que es lo que existe en ciudades, tu tienes esa misma lógica que se a impuesto en la ciudad, es decir que, las organizaciones son básicamente familias y cuando las organizaciones crecen mucho socialmente, por que cuando aparecen dos familias o tres familias y ya las familias ya no están dispuestos a reconocer a una y ahí se pelean y se enojan y hacen su propia organización. entonces lo que tu ves en santiago son básicamente muchas organizaciones que son la mayoría tiene una base familiar importante hay otras que han empezado a aparecer en el ultimo tiempo, hay organización que son de corte político como la MELI HUICHAN MAPU por ejemplo que en mucho mas politizada y tiene una base más juvenil, que tiene una vertiente más vinculada con los grupos de izquierda de los años 80 al principio de los 90, pero en general las organizaciones de principios de base, por decirlo así tu ves las organizaciones que tienen proyectos de salud intercultural, o que se yo, son de base familiar, hay otras que han aparecido, vinculadas, por ejemplo con lo que veía yo aquí, vinculadas con los panaderos, que son organizaciones que hay que ver que sucede ahí, que se forman para recibir los beneficios de subsidios especiales, etc, pero que también han empezado a madurar más en términos de de rituales, etc, pero uno podría sospechar que cuando crezcan mucho esas organizaciones, se van a separar y cada familia agarra sus monos y se va, no tenemos por que aguantar lo que estos nos dicen. (son super temperamentales en realidad) si, pero tiene que ver con eso, tiene que ver con que tu no aceptas la subordinación, entonces cuando tu eres el representante de la familia, tu no puedes decirle al otro representante de la otra familia a todo que si, es decir, tienes razón, si si, muy bueno, vamos a hacer lo que tu dices, eso puede ser una vez pero si la haces dos veces es decir como ¿que te pasa? la propia familia dice, ¿que te pasa? si somos otra familia, la cosa de no aceptar la jefatura, la subordinación.

que es lo que sucede, con todos esos elementos que tienes en la ciudad un tipo de etnicidad que es muy difícil de pensarla que fuera como la tradicional, a excepción de esa lógica, aquí no vas a encontrar rucas, ni fogones ni comidas mapuches, esta todo, bueno a todo eso que se suma que la sociedad mapuche es una sociedad que esta muy mestizada y si tu vas a las comunidades, encuentras el LAGASISMO en los corazones de las comunidades, que encuentran mucha hibridación de cosas, la idea de encontrar la cuestión así natural, eso no existe, a demás las culturas siempre están en transformación, entonces cual es el tema, cuando uno, bueno eso es como una cosa, lo otro es como que también no es de obviar que los últimos 20 años a habido un proceso de fomento de la cosa étnica, por parte del estado, sobre todo por un contexto global, cultural, que la diversidad es buena, bonita y que tenemos que fomentarla y eso genera una rehabilitación y todos los elementos culturales tradicionales, por eso hoy en día efectivamente participar de una comunidad indígena te reporta beneficios que de otras maneras seria imposible, y hace bien, en el caso urbano es mucho menor que si estuvieras en una comunidad de campo, eso es evidente, pero en el caso urbano tienes acceso a fondos concursables que solo siendo indígena, puedes participar por ejemplo. obviamente también hay una cosa muy fuerte que tu lo puedes ver en un contexto mas global, de la modernidad de como en un contexto general de individualización de la gente si es que la gente cada vez empieza a buscar es más libre para buscar sus marcas de libertad personal, y tienes muchas identidades, esta cosa de identidades múltiples puedes inscribirte a un grupo de fb de no se que, que perteneces a otro grupo y empiezas a pertenecer a distintos tipos de grupos al colectivo también la identidad étnica pertenece a ese contexto donde tu puedes inscribirte a esa identidad y empiezas a participar y a formar parte de un colectivo, y eso sin duda es súper interesante en la gente joven, como la gente joven se descubre que tiene algún

origen mapuche y a partir de ahí empieza a descubrir y a tomar un proceso de conciencia que es muy parecido a si lo quieres describir como a la cuestión de la fe, opera como con la misma lógica del descubrir a dios, descubres de que perteneces, de que algo tuyo, de que tus antepasados pertenecieron a algo en este caso a comunidades o lo que sea, descubres que tu eres portador de algunas cosas que son distintas y empiezas a trabajarlas y a fortalecer esa cuestión identitaria, y eso es un proceso que en los últimos 20 años ha sido super fuerte, no solo la gente joven, la gente un poco mayor también (no se, yo ahora veo algunos como mapuche como yo, pero he visto arto que tu escuchas su apellido y que en ningún momento dicen así como que tienen algún origen) pero al final ese es el punto, por que tu ves que es un tema de adscripción, de adscripción personal de hecho, esa idea de adscripción personal es solo posible por que vivimos en el socibilismo, es una sociedad moderna, de como se dice, que son los procesos más importante como la individualización, es decir tu adscripciones son cada vez más RESORTES de tu individualidad tu puedes negar ciertas cosas y levantar ciertas cosas y esa es una decisión individual, eso antes no era así, tu nacías dentro de un contexto, por que todos te decían que eras esto y no podías salir, hoy en día hay mucho más en este proceso de individualización que el individuo tomes sus decisiones, y hay mucha gente mapuche que no le interesa ser mapuche y no le interesa y chao, y se pueden reconocer, metaleros hiphoperos, evangélicos, cualquier cosa digamos, entonces el tema es que yo lo que estoy tratando de entender ahora es como se vive un cierto tipo de etnicidad en la ciudad y es mas bien he llegado más allá de practicas concretas existe la idea de una comunidad, creo, que se esta trabajando con una mezcla de cosas, por que además los que están trabajando son una mezcla de cosas, por que además los que están trabajando el problema de la identidad étnica son los jóvenes que son segunda generación, entonces no es gente que viva el desarraigo directo desde tu comunidad hacia la ciudad, si no es gente que nació principalmente en sectores medios marginales o pobres, viviendo la estigmatización de ser pobre de ser marginal, a demás de ser indio y que en la ciudad empieza a escudriñar en sus marcas de identidad entonces hay yo lo que mas me parece interesante es la construcción de un discurso que esta muy vinculado a una cosa estética visual mucho más tecnológico, hoy en día que lo hace mas mediático, de medios a demás de las practicas tradicionales, la gente cuando empieza a descubrir su marca mapuche, también empieza a participar de guillatunes, de palines, entra a una comunidad, es muy parecido a scout funciona todo bajo la misma logica, de vinculos, de afectos, de solidaridad, etc, entonces hay por ejemplo, yo tengo los Wechekeche ñi Trawün... que ellos tienen un trabajo musical super heavi, ellos han editado como 5 o 6 discos, ellos hacen como fusión, hacen fusión de música hiphop, ellos hacen música de fucionalidad, cuando ampliaron el entorno hiphopero, por que también están en proceso de descubrir su identidad mapuche y al final es como un colectivo, a demás son súper políticos, empezaron en una organización en que eran como la cosa política de la convencer a los jóvenes que no se reconocían como mapuches, atraerlos a través de la música, tienen reggaeton.

el otro paso es por ejemplo (el David Añiñir) que quizás tu lo conoces, es un poeta es metalero, es un poeta que invento el concepto de mapurbe y es como un mapunky, es como bien panqueta y el otro que a mi me gusta que es otro registro del panki es mas bien esto es un videasta que trabaja, de hecho tiene un par de horas en una academia de arte y el trabaja, hace videos, video arte y el también trabaja el tema de la identidad mapuche, en el contexto urbano, como todas estas contradicciones entre los chilenos, lo global, lo interesante es que los HUICHI... tienen un discurso mas político, mas directo, no a celco, somos mapuches orgullosos de nuestra tierra, de nuestros antepasados, el añiñil tiene una poesía como bien desde la cuestión marginal hacia el problema del desarraigo y huachiquil que es el videasta el como buen artista lo que hace es poner en cuestión estas cosas, que pasa con esto y que pasa con esto otro. Un discurso mas y si te das cuenta todo esto estamos en un nivel de satisficación intelectual y producción que es súper interesante, entonces... bueno un poco como pensando si tu quieres trabajar como, igual podi buscar en internet, y por ejemplo aquí hay análisis de trabajo de huachaqueo, hay entrevistan que le han hecho y su propia pagina web.

(intervención)

yo creo, hay una posibilidad, todo esto lo intercultural se llama, si lo que hacen ellos es intercultural, todo es intercultural, por que están trabajando con un lenguaje que supone que se entiende en una pequeña semilla intercultural, que son mapuches en chile, en Santiago, con ciertas tipo de experiencias que te hace inteligible que se esta viendo, una estética un discurso etc. entonces ya estas posicionando un espacio que es súper amplio, a que te quieres

referir con intercultural, si esta cosa tiene que ver si te entiendo bien tu dices que hay una imagen de los mapuches de la interculturalidad, los chilenos miran a los mapuches con la ruca, la cosa folcklorica si la idea musiografica, indistinta que te diga esto es mapuche y esto se diferencia de una percepción tradicional de cultura una serie de rasgos que tu puedes, si usan eschilimpa, que son unos pantalones, si una tralupacucha, si, jóvenes al rededor de un fojos si, si tu ves todos estos atributos tu dices, si esto es mapuche y a eso la figura absolutamente conservadora, tradicional y clásica chilena y chilena de verlo como mapuche una visión intercultural desde los mapuches es esto, es decir un lenguaje que no se esta, esta que esta apelando a los chilenos desde un problema que surge desde propiamente de los mapuches, entonces claro tu deberías definir de que tipo de que tipo de interculturalidad supone que hay un espacio neutro que es un tercer espacio de comunicación que no es así, esa interfase se construyen de una perspectiva a otra. (quiero presentar los valores de la naturaleza, enfocado a los niños) ahora de todas maneras tu como no tienes mucha cercanía con la cultura mapuche, por decirlo así, es evidentemente que vas a hacer algo, tienes que asumirlo del principio desde la cultura chilena tratando de entender esto otro que es distinto pero tratar de entender cuales son los temas de lenguaje, por ejemplo esto huequecheche es un proyecto, entendieron que esto era la forma la forma en que los jóvenes mapuches que no se sienten mapuches se comunican, el hiphop, los sonidos las formas las estéticas y aquí esto claramente es intercultural, entonces claro, seria bonito ver que tiene que ver conmigo y los niños de esta perspectiva, si vas a hablar de mesios medioambientales, aquí puedes hablar de la mahuida, las montañas, que se y, pero también hjay otras cuestiones, que los niños, hablar de los riachuelos, esteros, para los niños no le hacen mucho sentido, quizás hay que hablar de la basura, de la contaminación.

(por eso me interesa ver el tema, que había escuchado, lo mapuche, como ellos ven a lo mejor su vida en santiago, como es que viven su cultura en la ciudad) es que eso ese es el tema, vivir tu cultura yo claramente se que al final hay mucho el tema de lo espiritual, si tu dijieras cuales son los elementos culturales, no rasgos, si no elementos culturales que se reproducen en la ciudad, tiene que ver con la cosa espiritual, si mucha gente logra participar el los guillatun, que es como se hacen oraciones todos los días o no sepo cada ciertos días y la cosa política claramente es una tradición mapuche muy fuerte con esta cosa que siempre están negociando y que no me subordinop, la política sta metida en el disco duro muy heavi de los mapuches si no es como los aimara, ellos son comerciantes y tu hablas con uno y esta con signo \$ en los ojos y te esta hablando siempre de plata, negocios del comercio, lo mapuches siempre están hablando de política y esa política se expresa en la ciudad, esas son formas de vivir, por esa la cosa de las organizaciones mapuches son muy politicas, son formas de vivir la cultura, son elementos que son menos probables, menos tangibles, no es tanto cultura material son practicas en ese sentido, son menso claras, son mas difusas entonces el tema claro si vas a trabajar en la cuestión de la naturaleza, ojala hacer un trabajo bonito y tiene que ser como un... (quiero hacer un juego que pueda ser aplicado en un están, es muy interactivo, lo que yo quiero hacer es ... me) hay varis juegos mapuches, como de hilo, hay varias cosas que derepente puedes ver por hay, segunda cosa, son varias cuestiones, te puedes meter en un ámbito, cuando uno siempre empieza a trabajar en un tema hay miles de cosas entonces hay que empezar a reducir, si fuera por un juego, habria que tratar de ver los juegos mapuches que hay, yo he visto dos o tres, son un especie de monitos y hay un carnero hay otro que es con, no se como se llama, tu vas haciendo formas y quizás eso seria una primera cosa, verdad ver esos juegos y a partir de hay a uno se le ocurre otros juegos otra cosa seria ver como se esta construyendo esta estética urbana a partir de la poesía, lo que hace huaquicheo y ver como se podría traducir eso a una imagen visual, yo creo que hay varias posibilidades, pero hay que empezar a reducir, y al final, es un recurso que es un recurso. Tienes alguna pagi. web que uno pueda ver cosas. yo vi unas conferencias de unos locos que explicaban unos mapas. (hay varias aplicaciones de realidad aumentada, una es como poder situar con una tabla, empezar a ver donde esta y te va diciendo, pero hay otras que yo creo que es el cable para los niños, que tu tienes una hoja impresa y con un código y al mostrando va aportando distintas cosas, y distintas formas de aplicarlo) cuando tienes que hacer esto (noviembre) yo te puedo ayudar en algunas cosas pero te sugiero que trataras de exp0lorar todas estas cosas, te metes a inter y investigas y lees entrevistas (lo que pasa es que empezaba a buscar pero no sabia por donde empezar) te presto el libro. si tienen un montón de discos y siempre están tocando, tienen una presentación en Temuco y Concepción el sábado.

ANEXO N° 5

Entrevista Inés Elisa Del Río Vega- Educadora de Párvulos

15 Abril 2011

1. **Primero cuéntame un poco de ti, tu formación, experiencia laboral, etc.**

Bueno, mi nombre es Inés Elisa Del Río Vega, educadora de párvulo de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Tengo hace 25 años un jardín infantil, para niños entre 2 y 5 años. Nos dedicamos al desarrollo integral de los niños, desarrollando sus capacidades a través de la actividad creadora de su cuerpo, del lenguaje, la música, y la expresión plástico-manual, atendiendo a la etapa de desarrollo en que se encuentra cada niño.

2. **Quisiera saber si me puedes dar una radiografía de los niños en edad pre-escolar en Chile en la actualidad. ¿Cuál es su comportamiento, intereses, habilidades etc.?**

Depende. La edad preescolar va de los 3 meses hasta los 6 años, no sé si actualmente se ha modificado, ya que la edad de ingreso va dependiendo de la ley Post Natal. Como ésta ya se modificó, no estoy al tanto si ha cambiado la edad mínima de ingreso de los infantes.

Correspondiente a eso, los comportamientos, intereses y habilidades varían bastante, dependiendo de la edad. Los niveles en que se divide la edad pre-escolar son:

a) **Sala cuna menor:**

Aquí ingresan los infantes desde la edad mínima permitida hasta aproximadamente el año. Aquí se les enseña a caminar, para que luego estén en sala cuna mayor. Los niños de esta edad van desde los que aún no aprenden a sentarse, hasta los que gatean o están aprendiendo a ponerse de pie. Su comportamiento se basa principalmente en su experiencia con el entorno y sus adultos cercanos (el apego que desarrollen). Su periodo de concentración es limitado, ya que cualquier estímulo les llama la atención, por lo que se potencia el contacto físico y las experiencias con el entorno, salir de paseos, estimular los sentidos. Su interés se basa en los estímulos que recibe y en las figuras paternas.

b) **Sala cuna mayor:**

Comprende el rango de los niños que ya caminan (aproximadamente un año) hasta los que han desarrollado el control de esfínter (se espera que se logre a los 2 años, pero normalmente no ocurre, mayoritariamente debido al poco apoyo de los padres). Su comportamiento se destaca por ser exploratorio, pero de carácter más espacial, debido principalmente a la curiosidad del niño (el interés depende del niño y sus primeras manifestaciones de "gustos"). Las habilidades motoras se fortalecen aún más. Puede que a mitad de esta etapa se desarrolle el interés del dibujo. Empiezan a descubrir las consecuencias de sus acciones, y acercándose a los dos años se pueden presentar las primeras pataletas.

c) **Medio menor:**

Estos son los niños que ya han controlado el esfínter (preferentemente), y va desde los 2 a los 3 años aproximadamente. Su comportamiento se caracteriza por ser más egocéntrico, por lo tanto es una etapa muy conflictiva, pues se

generan bastantes peleas entre sus pares, aumentando la inquietud del nivel. Sus intereses ya de por sí dependen del propio niño. Por ejemplo: un niño al que le gustan los bomberos, prefiere jugar con juegos de bomberos o dibujar bomberos. En estas etapas el niño va a desarrollar a cabalidad las habilidades motrices finas y gruesas (saltar, correr, etc.), usando todos sus sentidos para explorar.

- d) **Medio mayor:** (de 3 a 4 años aproximadamente). Esta etapa aún se caracteriza por el egocentrismo, y se llama la etapa del negativismo, porque les cuesta aceptar normas e instrucciones. Pero poco a poco se da paso a la solución de conflictos y frustraciones, es decir, los niños comienzan a desarrollar sus habilidades sociales, principalmente a través de los juegos de grupo. Sus habilidades ya son innatas, siendo más particulares según el niño.
- e) **Pre-transición (tiene variaciones de nombres dependiendo del jardín o colegio):** (4 a 5 años). En esta etapa el comportamiento de los niños es tanto individual como social, pudiendo desarrollar juegos en conjunto con sus pares. Empiezan a proponer sus intereses, aportan ideas, crean juegos, aceptan los de sus compañeros, buscan soluciones a conflictos, presentan interés por comenzar y terminar un trabajo, se hacen más notorias sus habilidades en áreas y comienza su interés por la lecto-escritura, grafo-motricidad y cuantificación. Aquí las habilidades dependerán del apoyo previamente hecho en su educación.

3. Para el proyecto se han estudiado diversos autores y exponentes de psicología infantil. Según tu experiencia o conocimientos, ¿hay alguno que creas sea especialmente relevante? ¿Por qué?

Piaget porque postula que la acción es la base del pensamiento, y el niño actúa sobre los objetos que lo rodean, por lo tanto es importante el ambiente que rodea al niño, su hogar y su entorno.

4. Se sabe, según la investigación hecha, que existe un programa de educación intercultural para jardines infantiles. Respecto a ello y a tu experiencia, ¿qué tanto es aplicado? Y en caso de aplicarse educación intercultural, ¿de qué forma se hace?

Durante el año, en mi jardín infantil recordamos fechas importantes en nuestra cultura, como por ejemplo: el 21 de mayo, el 18 de septiembre y fechas específicas como el natalicio de Pablo Neruda, fechas dedicadas a la naturaleza, medio ambiente, descontaminación acústica, y otras.

5. La cultura mapuche es uno de los orígenes de nuestra cultura chilena. ¿Se les entrega conocimientos básicos de la cultura mapuche a los niños a través de formas didácticas? ¿Cuáles?

En septiembre, mes de la patria, se incorporan las diversas etnias a través del conocimiento de su historia, hábitat, tradiciones y su vida pasada y actual (mapuches, sobre todo).

El material didáctico que se utiliza son láminas con dibujos y también objetos reales. Además hacemos actividades para los niños, como confección de objetos con materiales similares, y el aprendizaje de bailes tradicionales de esta cultura.

6. ¿Ocupan en sus aulas material didáctico educativo? Por favor nómbralos y descríbelos.

El currículum del jardín infantil es "Integral con juegos de rincones", porque cada rincón tiene diversos materiales didácticos, entre ellos Lego, encajes, ensambles, mosaicos, pinchos y otros. Además existen talleres semanales como: música, cristianos y talleres de arte.

7. Según se ha podido observar, los niños cada vez más pequeños tienen acceso a la tecnología. Tu sabes cual es nivel de uso que le dan los niños pre-escolares a la TV y al computador (por separado)?

Durante la semana sólo el día viernes se utiliza el televisor y el video, eligiendo los niños entre varias opciones que quieren ver. Ellos son partícipes de lo que ven, con su cuerpo o su voz; esto quiere decir que no simplemente ven. Esta actividad no dura más de media hora.

Dentro del jardín se buscó implementar computación en nivel pre-transición, pero junto con el equipo multi-profesional, decidimos no usar más computación, pues los niños solamente recibían el mensaje y no interactuaban.

8. El proyecto que se está desarrollando, pretende fomentar la interculturalidad en niños pre-escolares con un material didáctico educativo, basado en la tecnología de la realidad aumentada, por lo que se necesitara a disposición un computador, una WebCam y sonido. De acuerdo a los requerimientos recién descritos:

a) ¿Los jardines disponen de esa tecnología en sus establecimientos? No, esos son mayoritariamente los de mayores ingresos o recursos.

b) Los jardines estarían dispuestos a disponer de esa tecnología para un fin educativo en trabajo directo con los niños Si, pero económicamente se necesita una inversión que para un jardín sin recursos es difícil. Por su parte no sé si el gobierno ha generado medidas al respecto.

c) En caso de no contar con los requisitos tecnológicos y según su experiencia, los establecimientos de educación pre-escolar cree que pueden estar dispuestos en invertir en computadores, pensando que a futuro podrían existir otros muchos materiales didácticos a su disposición por ese mismo medio.

Yo creo lamentablemente que los jardines medios, no invertirían. En gran parte las colegiaturas son bajas, el promedio de ingresos no es alto y se necesita la contratación de personal especializado. En verdad, sin apoyo económico para jardines sin grandes recursos, es un tanto difícil.

ANEXO N° 6

Entrevista en profundidad a Alejandra Sandoval - Psicóloga Infantil.

1 Julio 2011

Alejandra Sandoval, Psicóloga Clínica Infantil Pontificia Universidad Católica de Chile

(Por Viviana Olivares y Tania Torreblanca)

1) Cuéntanos un poco de ti, tu experiencia.

Mi nombre es Alejandra Sandoval. Yo soy psicóloga clínica infantil de la Universidad Católica. Llevo 6 años ejerciendo, trabajando directamente con niños. He trabajado en distintos tipos de situaciones. Muchos casos de niños vulnerados en distintos ámbitos, como social como sexual, y violencia también, y en el ámbito de la clínica privada. Por lo tanto he podido trabajar con distintos niños en cuanto a estrato socioeconómico, que es bastante diferente también, y con distintos tipos de padres, que hacen la diferencia en los niños.

2) Con respecto a esto, ¿tú podrías dar una radiografía cultural de los niños chilenos, es decir, una mirada general de la infancia?

La infancia en Chile aparece en los años 90' recién como concepto, con el tema de la Declaración de los Derechos del Niño. Aparece el SENAME, y los niños pasan a ser individuos, y se diferencian entre niños, niñas y adolescentes, no sólo "Tiene menos de 18; es niño" y caen en una misma bolsa de gato (que en realidad era así antes). Entonces, no había mucha mirada a los niños como personas o individuos distintos. Y considerando que, dentro de los distintos márgenes de edad cada niño presenta situaciones distintas, deseos, necesidades, ambiciones, y que los niños tienen gustos, tienen derechos y tienen deberes. No son todos iguales. "A todos los niños les gustan los autos" y "A todas las niñas les gustan las muñecas. Y es así. A las niñas les gusta cocinar, peinar y cortar el pelo". Esas cosas se han ido como ampliando y cada vez es más abierto en ese sentido. Yo diría que no cruza ningún tipo de barrera social en ese sentido. Sí bien en los estratos socioeconómicos más bajos sigue siendo mucho más marcada la diferenciación sexual, así como "Las niñas son para esto, y los niños para esto otro", sí igual ha habido un cambio y una apertura en ese tema, de un reconocimiento a los niños como seres que tienen individualidad, digamos, y que son distintos y que van cambiando.

Sin embargo, dentro de los niños uno debería reconocer las diferencias que existen a medida que ellos van creciendo. Que es súper distinto hablar de un niño de 8 en cuanto a la moralidad, en cuanto a la independencia, en cuanto a la capacidad de darse cuenta de si lo que él está haciendo es responsable o no es responsable, si aparece el tema de la maldad, digamos, así como "este niño malo" o "este niño no malo", que hace cosas como medias instintivas de repente. Entonces es importante ir reconociendo las distintas etapas en función de los desarrollos mentales que ellos van teniendo, y qué capacidades van teniendo a medida que van creciendo.

Hoy día, los temas importantes que se están trabajando en infancia son la educación y el maltrato, esos son los dos grandes ejes, y se ha desarrollado todo un proyecto, programas en relación a la infancia primaria, que son los jardines infantiles y las sala cunas, que pasamos en el 90, creo, de una cobertura de menos del 10%, hasta el año 2009 (que fue la última medida) en que la cobertura llegó al 80%. O sea, el 80% de la gente tenía posibilidades de llevar a su hijo a la sala cuna o al jardín infantil, versus el 10% de cobertura en los años 90. Y de ese 10%, por supuesto que la gran mayoría eran jardines particulares. O sea, la educación parvularia es algo que ha ido creciendo mucho. Y es súper distinto, digamos, los niños que tú ves hoy día, versus los que eran niños en el 90'. Cuando uno dice "oye, pero los niños ahora son mucho más despiertos, mucho más estimulados", efectivamente pues. O sea, si han tenido educación que los otros niños no tuvieron. A los otros niños los cuidaba la vecina, la abuelita, la tía, y que así como que mientras más en la tele estuvieran, mejor, porque así menos molestan, versus los niños de ahora que van al jardín, y que van a sala cuna, y que van al colegio, finalmente, y que ya a los 3, 4 ya saben muchas más cosas que los niños de antes. Esa es la gran diferencia de la infancia, yo creo.

3) *¿Hasta qué edad se llama infancia?*

Depende de la barra con la que tú lo midas, digamos. Legalmente la infancia es hasta 18. Si tú lo consideras por etapas mentales, podríamos llegar como a los 15, que es donde se hace el último corte de desarrollo, porque ya de 15 para arriba, todos deberíamos ser capaces de desarrollar las mismas habilidades. Entonces depende de eso. Pero en general la infancia se divide en guaguas, niños y adolescentes.

4) *Tania: En mi título, yo me quiero referir a los niños chiquitos y tratar el tema de la interculturalidad. El porqué tratarlo en esa edad, según lo que creo y que quiero corroborar contigo, es porque a esa edad todavía no existen los prejuicios que a lo mejor se dan en otras edades. Pero no sé si esa es la edad más apropiada, o qué tanto les quedará de un juego que trata la interculturalidad.*

¿En el sentido de la integración social? ¿Cómo para que no sean racistas y eso?

Tania: Claro, yo voy a trabajar con la cultura mapuche, porque ahora se está dando que hay mucha gente que es de familiares mapuche o de ascendencia, o que incluso se han venido últimamente acá a la Región Metropolitana, y se están integrando a la sociedad. Entonces a lo mejor algunos tienen miedo a decir que son mapuche para que no los molesten, porque todavía hay esa barrera.

¿Cuál es la edad en la que tú estás pensando?

Tania: De 4 a 6.

Yo creo que entre los 4 y los 6 años, estás justo en una etapa que se denomina 'Etapas del Desarrollo Moral'. Esa etapa es en la que los niños aprenden a comprender cuando mienten y cuando dicen la verdad. Por ejemplo, cuando están cometiendo actos que no corresponden.

O sea, el niño a los 5 años ya sabe -si tú le has enseñado, por supuesto- si él está robando algo, por ejemplo. O sea, sabe que lo que está haciendo es un robo. Si se robó un dulce del supermercado, cosas de ese estilo, él sabe. Por lo tanto lo hace, y lo esconde. Un niño más pequeño saca algo del supermercado y se lo empieza a comer sin ninguna conciencia de lo que está haciendo. Por lo tanto, mirado desde esa perspectiva, esa sería la edad ideal para pensar en algo como lo que tú estás planteando, porque es la edad en que los niños están abiertos al aprendizaje, están en pleno desarrollo moral, y están aprendiendo lo que corresponde, lo que no corresponde, lo bueno, lo malo, y también aprenden en esa edad a diferenciar 'lo que es mío', 'lo que no es mío'. Porque cuando son chiquititos, tienen súper claro el 'es mío'. No el 'es tuyo'. O sea, 'esto es mío, y lo tuyo también es mío'. 'Todo es mío'. Porque pasan por una etapa que se llama 'egocentrismo', que es normal. Todos los niños son egocéntricos y tienen todo un desarrollo personal, en que ellos son el centro del mundo. Por eso los niños no respetan las conversaciones de los demás, porque ellos no lo entienden. Los niños de menos de 3 años no juegan entre ellos. Juegan juntos, pero no revueltos. O sea, están ahí pero cada uno está en su mundo. Si tú los empiezas a escuchar, están jugando cosas nada que ver. No logran entender reglas. ¿Ustedes vieron la película "Un Papá Genial"? Cuando el niño está jugando a las cartas y que va cambiando las reglas en cada juego. Esa película es súper interesante de ver desde ese punto de vista, porque muestra las distintas características del niño. Él no entiende por qué no puede ir disfrazado al colegio, por qué se tiene que bañar todos los días, por qué no puede hacer pipí en la calle cuando tiene ganas. Y porque está justo en la etapa en que le están tratando de poner normas, y está tratando de entender el mundo. El mundo no se tiene que adaptar a ti, tú te tienes que adaptar al mundo. Entonces, desde esa mirada, en que el niño tiene que hacer el desarrollo del el ámbito de la moralidad y además pasar de lo que se denomina Etapa de Adaptación, a la Etapa de Acomodación. Entonces sería súper bueno trabajarlo desde esa mirada. Ahora, el tipo de juego que se realice tiene que ser adecuado para que el niño lo integre y lo comprenda. Eso pasa por el ámbito cognitivo de los niños.

5) ¿Qué tan real es hoy en día la teoría que postula Piaget?

Mientras yo estaba en la universidad, cuando pasé por el curso de Teoría Cognitiva, tuvimos que trabajar con jardines infantiles para comprobar efectivamente lo mismo. O sea, ¿es de 0 a 2 años la etapa sensomotriz? Etc. Nosotras como curso pensábamos que estaba obsoleto, y que todo era menos, o sea, los niños son capaces de hacer cierta cosa antes de las edades que estaba estipulada por Piaget. Hicimos las pruebas, fuimos a sala cunas, hubo un grupo al que le tocó de 0 a 2, a otro le tocó hasta los 4 o 5, y así. Hicimos todas las pruebas en los colegios y todo, y salió exactamente igual a Piaget, con 50 o 70 años de diferencia, y era como "Uuuuh...". O sea, lograbas encontrar algunos niños que podían salir con 5 o 6 meses de diferencia, hasta un año, pero no más que eso.

¿Y esto en qué año fue?

En el 2002.

Hay ciertos niños que desarrollan ciertas capacidades, pero en realidad son cosas puntuales, concretas, como "este es capaz de jugar con a escoba como escoba y no como caballito", pero en términos generales un niño sigue siendo niño y siguen cumpliendo las mismas etapas que las planteadas por Piaget.

Después de Piaget, el segundo teórico importante en el ámbito de la cognición infantil es Vigotsky, que es un señor ruso que plantea algo muy interesante que es la Zona de Desarrollo Próximo. Ese es un concepto. Él dice que los niños hasta los 5 años más o menos están como abiertos a esa zona de desarrollo próximo. Es como que tuvieras una esponja gigante en que el niño puede aprender cualquier cosa que tú le metas hasta esa edad. Y eso es como flexible, no tiene tope. Pero después de esa edad, la zona de desarrollo ya es cada vez más corta. Pero en la infancia eso no tiene límites. Y después empieza a acortarse, a acortarse, a acortarse. Pero eso no se contrapone con la teoría de Piaget, porque dice que lo que tú puedes aprender, lo vas a aprender de esa mirada. Un niño entre 0 y 2 va a aprender todo desde lo sensorio. El niño no va a aprender porque tú lo hagas leer, no. El niño va a aprender desde la experiencia, desde que se lo echa a la boca, lo toca, lo huele, se lo come, y no de otra manera, pero puede aprender miles y miles de cosas así. No hay tope, pero con esas habilidades. O sea, un niño de 4 años no puede aprender ecuaciones. No. Por más que lo intentes, no puede comprender.

6) Viviana: Con respecto al niño ya más grande, desde tu experiencia, ¿cómo son los niños hasta 12 años? ¿Cómo es la evolución de su comportamiento, su desarrollo hasta esa edad?

Es que ahí se nos cruza con otra variable, que tiene que ver con que más menos a los 10 años se está generando el desarrollo puberal en los niños. Yo diría que hoy día a los 10 años está empezando el desarrollo puberal, en algunos a los 9, y en algunos a los 11, pero de ahí no se mueve. A esa edad empieza el cambio hormonal. Y eso tiene que ver con la alimentación, absolutamente. O sea, la alimentación que tenemos es distinta a la que tenían nuestros padres, nuestros abuelos y bisabuelos. Entonces, hoy día los niños tienen 10 años y ya tienen pelos, tienen olores. Los niños de 10 años antes no tenían olor. O sea antes la profesora tenía problemas en 8vo, que estaban todos los niños hediondos. Hoy día estamos hablando de 5º básico. Y claro, tratar de que un niño que está en 5to básico se aprenda el proceso de que tiene que usar desodorante todos los días, que si tiene Gimnasia se tiene que lavar, al menos, si no se quiere duchar, no importa, pero que se lave y se eche desodorante... Eso es un trabajo enorme y que está costando mucho. Entonces eso empieza a provocar, si tus hormonas se despiertan, obviamente tú empiezas a 'mirar para otro lado', a buscar otros intereses. Si te crecen las pechugas tú ya no andas corriendo, porque te incomoda, te molesta. Entonces empiezan a producirse cambios que van desde lo biológico a generar cambios en el comportamiento, y no al revés. Antes era como que ya estabas tan grande de

cuerpo que ya más o menos te obligaban tus papás a crecer. 'Usted ya no se sienta así, ya no usa esta ropa', y tú no le entendías. Hoy día es al revés. El desarrollo viene antes de que tu mente aparezca. Eso es un gran cambio. Y eso provoca un cambio en el comportamiento de los niños, de todas maneras.

7) Viviana: Te cuento un poco. Mi proyecto es una serie animada para niños pero por Internet. Yo lo tenía pensado para niños de 8 a 12. Pero me parece, por lo que tú estás diciendo, que el rango se debería acortar un poco, y dejarlo de 8 a 10.

Sí. O de 7 a 10. Yo diría que de 11 a 12 ya tienen otros intereses, totalmente distintos a lo que tienen a los 8. O sea, de hecho si tú juntas niños de 8 y 12, no tienen nada que ver. O sea, el niño de 8 es un niño, y el de 12 es un 'mini lolo'. Está como pensando en otras cosas, y claro, de repente quiere jugar, pero además aparece en él una cosa como de "Tengo 12." Entonces, "Tengo estad un poco torpe, digamos, en que no puedo parecer niño". Por ejemplo, ¿no se le vaya a ocurrir a la mamá celebrarle el cumpleaños con gorro! O sea, porque a los 12 a nadie le va a parecer chistoso eso. O sea, es como "Oh, es cabro chico". Por ejemplo cuando el niño tiene 16, si tú le celebras el cumpleaños con gorrito, todos se van a morir de la risa, y es como simpático. Es como "Aaah, qué chistoso lo que hicieron" (y para qué decir si tienes 40), pero a los 12 nada es divertido. O sea, todo es serio. Hay que tener mucho cuidado con lo que tú le dices, cómo tú le hablas, porque inmediatamente es como "¿me estás tratando como cabro chico?". Porque es una edad muy difícil. Entonces yo creo que meterse con 12 es una mala idea. Es complicado... En cambio, los niños de 7 a 10 son muy parecidos.

8) Viviana: El tema de bullying y las inseguridades que viven los niños de hoy día, ¿qué piensas tú al respecto? ¿Qué factores tienen que ver con esto? No sé si es por una cosa mediática que se ha masificado más, o siempre ha existido el comportamiento agresivo en los niños. Tenía entendido que es por ciertos problemas de socialización que los niños empiezan a tener conductas más agresivas, pero desde tu experiencia, ¿cómo lo ves?

Mira, en realidad yo creo que hay un tema mediático. La prensa, los medios siempre ensucian, y manipulan, y entorpecen todo. Pero el *bullying* ha existido siempre. Siempre. O sea, esto de que uno empieza a hablar con los papás de uno, y siempre van a decir que había uno en el curso al que todos le tiraban la mochila... Hasta los profesores, porque antes los profesores hacían más *bullying* que hoy día. O sea, era como "Ya, de nuevo a la pared", entonces era mucho más agresivo en ese sentido. Yo creo que el tema mediático es súper fuerte. Ahora, sí yo creo que las herramientas que tienen los niños hoy día favorecen el tema de la agresión. Los niños son más agresivos que antes. Y son más agresivos que antes porque no gastan la energía que tienen. O sea los niños no hacen deporte, no salen a correr. Los niños llegan a la casa a jugar al Play Station. Yo siento que esa cosa del Wii es un cambio

súper positivo en ese sentido porque al menos se mueven. Los niños no gastan energía, entonces la acumulación es tan alta que en realidad es mucho más fácil irritarlos.

Las casas son mucho más pequeñas. Si bien ahora las familias son más chicas -ponte tú hay familias de 4, de 3 como algo súper normal-, viven en espacios demasiado reducidos, en los cuales tú estás en una situación de estrés constante, porque hay que estar todo el tiempo tratando de convivir con el otro, no molestando, compartiendo los espacios. Para qué decir las familias de estrato socioeconómico más bajo, donde en general tienen más niños. ¿Dónde están las familias grandes? En los estratos socioeconómicos muy altos y en los estratos socioeconómicos muy bajos. En los estratos socioeconómicos altos no importa mucho, porque tienen el espacio, tienen el tiempo, qué se yo -sí hay un poco de abandono emocional, pero eso lo suplen de otra manera-. Pero en los estratos bajos el tema del espacio es súper importante. Es tal el nivel de estrés que tienen los niños, que en realidad, claro, en el colegio se desquitan con cualquier cosa. Y además pasa que estos niños no conversan. Sus papás llegan súper tarde, no hay tiempo, no hay espacios familiares, olvídate de la cena en común, que "almorzamos y cómo les fue", nada pues. Entonces ellos resuelven sus problemas de esa manera. Y tienden a buscar espacios donde sean reconocidos. Y muchas veces la mejor manera, o la manera más rápida, más fácil de ser reconocido es transformarse en el matón. Porque es mucho más fácil ser el matón que ser el mejor del curso. Ser el mejor del curso requiere esfuerzo. Tienes que estudiar. Ser matón no es tan difícil. Y es súper fácil encontrar a otro que sea vulnerable, que sea tímido, que sea más callado, que sea medio miedoso, eso lo encontramos en la esquina. O sea, hay mucha gente así. Entonces cualquier defecto, que tiene lentes, que tiene los dientes, no sé, un poco chuecos, que es más gordito, cualquier razón es fácil para atacarlo.

Viviana: ¿Y esto se da desde qué edad más o menos? ¿También como de los 6, 7 en adelante?

Sí, sí. Yo te diría que el *bullying* se está dando cada vez en niños más pequeños. Si bien los niños antes se pegaban mucho, era súper frecuente, no sé, que llegó con el rasguñón acá, que el amiguito lo mordió, qué sé yo, era mucho más de reacción, o sea, hoy día te mordía uno, mañana te mordía otro... Pero hoy día se está dando mucho más la dinámica, que no está tan claro por qué, de esta cosa como de organización, esto de que hay algunos que son los malos, y otros que son los débiles, las víctimas. Y son siempre víctimas, los pobres; siempre llegan mordidos, rasguñados, mojados, les cortaron el pelo... Y son súper chicos. Estamos hablando de Pre-Kinder. Niños desde los 4 años empiezan a tener estas situaciones.

Tania: Esto de los niños muy pequeños con bullying, ¿se da en algún estrato socioeconómico en especial, o se está dando transversal?

Se está dando transversal.

9) Viviana: Estaba pensando, con lo que dices del estrés y de cómo liberarlo, en el fondo... Con respecto a los horarios por ejemplo de la jornada escolar, ¿influye también en el comportamiento de los niños hoy día? ¿Y en las formas de ocio que

tienen, de que son menos activos, y eso? Lo que pienso yo, es que es mucho más fácil para un niño llegar y prender el computador, y ver la tele, que a lo mejor darse el tiempo para ir a jugar, o ni siquiera pueden pedirles a sus papás ir a jugar al parque, por ejemplo, cosas así. ¿Tiene que ver con las rutinas?

Tiene que ver con las rutinas. Tiene que ver con la manera en que ocupan el tiempo de recreación. Y el tema de la jornada escolar completa, si bien teóricamente tener a los niños en el colegio, estarlos supervisando que hagan las tareas ahí, es lo ideal es súper ideal en realidad, y debería funcionar súper bien. Sin embargo funciona pésimo, y funciona muy mal, porque los que están a cargo lo hacen muy mal. O sea, los niños en la tarde no hacen nada. Están ahí, y tienen tiempo para pensar puras tonteras, y armar 'planes maquiavélicos'. "A ver, ¿a quién molestamos hoy día?". Entonces en ese sentido la Jornada Escolar Completa, el problema que tiene es la organización, no la jornada. O sea, los niños ahí tienen más espacio, tienen más recursos, tienen gente que está a cargo, que está supervisando. En la casa, los niños están solos. En el colegio se supone que hay un profesor a cargo. Ahora, el problema es que la educación no ha tenido un cambio profundo. El cambio ha sido como de estructura no más. "Démosle más tiempo", pero, ¿haciendo qué? ¿Y supervisados por quién? ¿Y quién está evaluando lo que están haciendo? , etc.

Viviana: Y también está esto de que les mandan muchas tareas para la casa...

O sea, se supone que las tareas para la casa no deberían existir. Con la Jornada Escolar Completa no deberían existir. Para qué decir las tareas que mandan para vacaciones de invierno. ¿Para qué les das vacaciones de invierno si los vas a llenar de tareas? No tiene ninguna lógica.

Viviana: ¿Influirá entonces en ese malestar general que tienen los niños hoy?

Sí, porque además llegan a la casa y los papás... O sea, si tú llegas a tu casa, como adulto, cansado, son las 9 de la noche, qué sé yo, y tu hijo está relajado, ya terminó, está tranquilo y todo, es súper distinto a llegar y que el niño esté "Ah, es que te estaba esperando para que me ayudes a hacer la maqueta, que no sé qué"... Es súper distinto. No es lo mismo llegar y tener que ponerse a trabajar a "No, el niño está relajado, tranquilo, y vamos a ver una película todos juntos", no. Entonces claro, empieza así como "¿iPero cómo no hiciste las tareas antes!?", "¡Es que yo no las quiero hacer solo, y te estaba esperando!"... Entonces, esto crece, crece, crece, todos los días. Y están todos enojados, al final.

10) Tania: Y respecto a las influencias que han tenido los niños, ¿qué tanto ha influido la tecnología, los computadores? Bueno, la televisión ya viene hace mucho, pero ahora, desde más chicos aprenden a usar el computador y están frente a más pantallas. Entonces, ¿ha influido eso en el aprendizaje o en el comportamiento?

Sí claro, ha influido, pero antes influyó la tele y antes influyó la radio, y antes el telégrafo. O sea, la vida está ahí, la situación está ahí. O sea, los niños hoy día nacen digitalizados. El niño nace y nunca va decir "¿Qué es eso que está ahí?" "Eso es un computador"... Los niños son

intuitivos, y aprietan la cosa y funciona, y ni siquiera preguntan cómo es, y de repente “Uy, está chateando”. Yo no le pondría calificativos de positivo o negativo. ¿Influye? Claro que influye. O sea, todo influye. Influye el tiempo que tenemos, influye la velocidad en que se mueve la gente. ¿Influye que la mamá salió a trabajar? Sí, influye. Tremendamente. Yo creo que ese es uno de los factores más influyentes. Yo le echaría la culpa de todo a que las mamás trabajan. A todo este cambio, ¿ya?, porque las mamás salieron a trabajar, pero no se pensó que eso iba a tener un impacto, y que por lo tanto había que llenar ese vacío de alguna manera, con alguna cosa, con alguna forma. Porque antes tú tenías a las abuelas en las casas, que cumplían un poco los roles maternos. Hoy día eso no existe. Las familias son pequeñas, las mamás salen a trabajar, los hijos se quedaron solos. Entonces, claro, tienen acceso a la tecnología sin ninguna supervisión, sin ninguna cosa de por medio. Yo pensaría que no es la tecnología el problema, sino que es como la situación de la manera en que se está armando el mundo hoy día, y eso tiene muchos más temas que la tecnología. ¿Influye? Sí, claro, pero también influye, no sé, que tenemos medicamentos, los niños no se enferman. Hoy día tú tienes un montón de niños en el curso que tienen déficit atencional, que tienen hiperactividad, y todos esos niñitos nacieron de 7 meses, y hace 20 años se habrían muerto. No habrían nacido, ¿me entiendes? Hoy día nacen y en el hospital los cuidan, los protegen, “ay, la guagua pesó 500 gramos, hay que hacerla vivir, hay que hacerla vivir”... ¿Cuál es el desarrollo psicomotor de ese niño cuando es más grande? ¿Cuáles son sus habilidades, su capacidad de retener, su concentración? Nula. Entonces, hay muchas más cosas que influyen. Los niños que tú tienes hoy día, el tipo de medicamentos que toman, la alimentación que tienen... Por eso digo, ¿influye la tecnología? Sí, pero...

Tania: Y en cuanto al aprendizaje, ¿influye?

Sí, por supuesto. Facilita. Yo creo que desde el punto de vista del aprendizaje, la tecnología es maravillosa. Es un aporte, de todas maneras.

11) Viviana: ¿Y desde el punto de vista de los contenidos a los que acceden fácilmente?

Ah, bueno, ahí ya... Ahí está el peligro, digamos.

Viviana: Pero también por ejemplo, la poca supervisión de parte de los padres, además de la nula conciencia que hay, a mi juicio, de los contenidos que se muestran en todas las pantallas, especialmente en televisión e Internet... Por ejemplo, yo una vez entré a Dailymotion, porque quería ver Pocoyo para ver cómo era, y las miniaturas o vistas previas de las categorías de los videos, salía Pocoyo y al lado una miniatura con pornografía. Entonces, los niños están expuestos a todo este tipo de cosas, como contenidos inapropiados para su edad, el la tele, en todas partes.

Sí.

Viviana: Obviamente eso también influye en cómo son hoy los niños. ¿De qué manera podría un proyecto como el mío ser un aporte positivo para los niños, desde tu

experiencia? ¿Qué cosas hace falta que los niños aprendan hoy día? Que no sea algo como "No le pegues a tus amigos". ¿Qué te gustaría a ti que los niños pudieran ver?

En realidad lo que se me ocurre en este minuto es como volver al valor de la familia. Como que los niños valoren la familia. Que valoren compartir con sus hermanos, el que el día domingo puedan estar con los papás, que almuercen todos juntos, que valoren la opinión de la mamá en las cosas, que los papás y la familia en general sean entes activos de su desarrollo. Siento que hoy día cada vez es como que los niños están más solos, más solos. Este descuido de la infancia al que tú te referías, sí es un descuido porque a nadie le importa, pues. O sea, no le importa a los papás, no le importa a las autoridades, no le importa al mundo. Si bien hay estas cosas como control parental, qué sé yo...

Viviana: No sirve.

O sea, en realidad el control parental requiere que el papá esté ahí viendo. En realidad los niños tienen acceso a toda esa información que está ahí, pero también hablan de cosas que no corresponden, se hacen amigos de personas que no corresponden, o sea, es mucho más que sólo tener la información ahí. Los papás no tienen idea. No saben si se están haciendo amigos de gente, y un poquito más grandes, o sea, tú ves esta cosa del carrete juvenil, que, ya, a lo mejor la tele lo exagera, pero en realidad los papás no tienen idea de dónde están sus hijos. Tiene 17, 18, "bueno, ¿quieres ir a una fiesta?, tú te las arreglas como puedas ir". O sea, esta cultura como de la individualidad de cada uno, digamos, en que "yo, lo que quiero es desarrollarme, es mi vida, y nunca me pospongo por nadie", así que "yo, lo que tengo que hacer es dormir, tú verás cómo te las arreglas para volver a la casa"... Todo es "yo, yo, yo y mi crecimiento personal", y nos hemos ido tan al extremo con eso, que hemos descuidado la familia. Yo siento que todas las cosas que tú encuentras en Internet tienen que ver con el individuo, todo lo que tú encuentras en todos lados tiene que ver con en desarrollo personal individual, único y del yo, yo, yo. Entonces, pensar en algo que tenga que ver de alguna manera con el fomento no de "no le pegues a tus amigos", sino "ten amigos". Si yo tengo amigos, no les pego. Si yo respeto a mi mamá, no le miento. No es "no le mientas a tu mamá", es "valora a tu mamá". Es implícito. De alguna manera, algo así.

12) Viviana: Súper bueno. Me sirve saber de tu experiencia porque yo puedo proponer, por ejemplo, cosas muy alejadas de la realidad, pero va a ser algo similar a lo que ven en la tele. Como Los Padrinos Mágicos, por ejemplo. Pero tiene que ser algo que en cierta manera sea imperceptible, porque no sé si es verdad, pero me da la impresión de que cuando los niños saben que algo es bueno, lo ven como tonto.

Es tonto. Absolutamente.

Tania: Sobre todo a la edad que mencionabas, a los 12...

Claro. ¿Ustedes se acuerdan de Don Graf? Todo el mundo se reía de él. Que Don Graf andaba fumando marihuana... O sea, es que era demasiado tonto, ver un perro así... Se van al extremo.

Viviana: Hay que saber, en el fondo, plantearlo de manera inteligente.

Sí. Ser como súper normal, no sé. Ponte tú, los niños que yo veo, los niños chiquititos, más grandes, medianos, yo siento que la confianza que logran conmigo como terapeuta tiene que ver con que yo soy como 'normal'. No soy ni muy vieja ni muy joven, ni muy alta ni muy baja, ni muy fea ni muy bonita... Soy como "pasa pero piolísima", soy completamente una persona normal. Entonces para ellos es muy fácil identificarse, hablar de cualquier cosa, ¿ya? Entonces es como que "es súper normal, y tiene una vida súper normal, y habla como una persona normal, y no me habla como si fuera guagua, ni usa palabras rebuscadas, a veces se ríe y puede de repente decir 'ay, que la cagaste'". Y no es como "Oooh, la tía lo que dijo...". No pretendo estar como los profesores, por ejemplo, que nunca pueden decir nada, no se pueden equivocar, son intachables... Oye, si son personas. Todos de repente tenemos sueño, tenemos hambre, o queremos ir al baño... Eso, como el humanizarlo pero de alguna manera como natural. O sea, si me sale hablando la Barbie en la tele tampoco lo voy a creer porque es como "...No, su vida no se parece a la mía en nada".

Viviana: Entonces tiene que ver la identificación.

Absolutamente. O sea la forma en que tú logres identificarte con ese personaje que está ahí.

Tania: ¿Y eso pasa en todas las edades?

Eso pasa en todas las edades.

Tania: Ya, porque a lo mejor a los niños chicos uno les puede poner un dinosaurio y que no sea tan cercano a ellos pero les va a creer.

Lo que pasa es que, claro, cuando son muy chiquititos, digamos, puedes manejar el tema de las fantasías con la realidad y todo. Pero sin embargo, nosotros a los niños le estamos siempre pidiendo que no mientan, y les mentamos desde que nacen. En todo sentido de cosas. O sea les vivimos armando un mundo de fantasía que no existe. Yo no me refiero a que a los niños haya que ponerlos en una pieza blanca, que no tenga ningún color porque eso no es real... No, no. Pero sí, no sé, con cosas como "La mamá nunca miente". "La mamá nunca te va a dejar solo". ¡Mentira! Si uno puede no estar cuando el niño se cae, por ejemplo. "Yo nunca voy a llegar tarde"... Jamás, nunca, siempre, esas palabras que usamos de una manera tan trivial, hace que los niños después digan "Sí, seguro". Entonces siempre le estás enseñando algo que no corresponde, y de la misma manera, es cosa de ver los comerciales: abren la caja de cereal y saltan los cereales... Y los niños compran el cereal en el supermercado esperando que salte el cereal y la cuestión y no ocurre. Entonces ya es como "Todo el mundo miente. La realidad es súper mentirosa". Y los niños se frustran ene con eso. O sea compran los cereales porque adentro viene un mono que se mueve, y en realidad adentro viene una cuestión plástica horrible, que no se parece en nada al de la tele, que es de este porte (*hace un gesto con los dedos índice y pulgar*) ... Entonces, entienden como que ellos también pueden tergiversar la realidad, si todo el mundo la está tergiversando. Es como sumarse a lo mismo... Sí, lo van a entender si les pones un dinosaurio y todo. Pero también estás sumándote a la misma irrealidad en la que los niños viven.

... Todo es así. Los niños con esas cosas se frustran ene. Y les enseñan, y siempre están aprendiendo. Entonces como ellos son esponjitas que están absorbiendo de todo... Los papás cuando dicen "para mí, tú eres lo más importante en el mundo... pero luego a las nueve de la noche, y el sábado tampoco puedo estar contigo, porque sabes que tengo que trabajar"... En realidad no es lo más importante, para qué estamos con cuestiones. Es algo importante en tu vida, pero no es lo más importante. No estás dispuesto a sacrificar nada de ti. O sea, hoy día las mujeres ya prácticamente no se quieren embarazar porque no quieren sacrificar, no sé, los meses que tienen que estar embarazadas, que el cuerpo, que no... "¿Amamantar? Nooo... No, mejor no..." .

Yo trabajé hace muy poquito en el Hospital San Borja. Estuve un año trabajando en la unidad de pacientes críticos de recién nacidos. ¿Ya? Las guagüitas que nacen y que quedan hospitalizadas inmediatamente porque están graves. Vieras la cantidad de mamás que te dicen:

- Nooo, es que después una es esclava de ellos...
- Pero, ¿y los beneficios de la lactancia, la importancia?
- Nooo, qué lata... Pero si es lo mismo la mamadera. Mire, si no chupa. No, no chupa. Listo.
- ¡Pero esfuércese, su guagua no sabe! Tiene que ponerla más tiempo...
- Nooo... No, es que es flojita. Mi guagua es flojita como para mamar.

Entonces tú te das cuenta de que en realidad son ellas las que son flojas, las que no tienen ganas. Si la guagua tiene 5 días y la mamá ya no tiene ganas de posponer una hora, digamos, de ponerse ahí, ¿qué esperas para cuando el niño sea más grande?

13) Viviana: Pasando a otro tema, también te quería preguntar sobre el valor del éxito, el 'ser alguien en la vida', ¿hay una presión de los niños desde chicos al respecto?

O sea... Imagínate lo que significa tener que pasar por un proceso de admisión cuando tienen 3 años. O sea, este estrés que tienen los papás de que el niño tiene que postular al colegio, a ver si entra o no entra, y si no entra, es pero... "¿Tu hijo no entró?... ¿Pero qué problema tiene?" .

Viviana: Y esto de la lentitud...

Claro. Tú no puedes ser lento.

- Mi hijo es más lento, se va a tomar un año más...
- ¿Quedó repitiendo por inmadurez? Este niñito es tontito... ¡Qué terrible la desgracia, que les tocaron estos niños!

O sea, hoy día tú no puedes ser lento, a ti no te puede ir mal. En los estratos socioeconómicos altos es mucho más importante que en los estratos socioeconómicos bajos, pero de todas maneras. El 'exitismo' es del nivel medio para arriba. Para abajo no es tema, digamos. Es que en realidad ellos no pasan ningún proceso de selección ni nada. Entran al colegio que pueden, los colegios son abiertos, entonces no pasan mucho por eso los niños, no están tan exigidos. Pero sí en los estratos socioeconómicos más altos, el nivel de estrés de los niños de ser

exitosos es altísimo. La niñita tiene que ser bonita. Y tiene que ser simpática. Y le tiene que ir bien. Y tiene que entrar al colegio en que están todos los hijos de los amigos. O sea, ¿y si la niñita tiene dislexia y el colegio es bilingüe? Bueno, tendrá que mejorarse de la dislexia, porque esta niñita tiene que ir al colegio bilingüe.

Viviana: O sea que el status aquí es súper importante.

Completamente. Sí, de todas maneras. El status en este tema, corta, digamos. Es, o no es.

14) Viviana: Volviendo al tema de la Jornada Escolar Completa, en los estratos más bajos, ¿sirve para ayudar a las familias con mayor riesgo social?

Sí. Yo creo que no era el objetivo. Yo creo que el objetivo era tratar de que los niños estuvieran más exposición al ámbito de la educación, tuvieran más probabilidades, porque ahí todos los niños pueden acceder a los computadores, todos van a tener a un adulto que lo está ayudando a hacer las tareas. Yo creo que el objetivo era homogeneizar un poco más el tema. Ahora, como secundariamente, ha servido mucho para eso. O sea, los niños están ahí y no están en la calle, no están haciéndose amigos de los que tienen droga, qué sé yo. Sin embargo dentro de los mismos colegios a veces están los niños... No hay mucho que hacer. Pero sí, en ese sentido yo siento que ha sido un aporte. A las mamás, sobre todo, que trabajan hasta las 4, hasta las 5, que son, no sé, asesoras del hogar o cosas así, que pueden terminar su trabajo e ir a buscar a sus niños, les ha servido muchísimo. Es como que tienes una niñera.

15) Tania: Esta es mi última pregunta. Todos necesitamos un tiempo de ocio. Pero ese ocio, ¿va evolucionando a partir de las etapas?

Sí, absolutamente, va variando. La edad para reconocerlo más fácil es la que antiguamente llamaban la 'Edad del Pavo', en que lo que quiere hacer el niño es estar en su pieza en su cama, 'pensando'. "¿Qué estás haciendo?" "Estoy pensando...". Porque claro, tienen muchas cosas a las que darles vuelta, entonces necesitan mucho tiempo de ocio de pensar. Cuando son más chiquititos el tiempo de ocio en realidad es jugar. Chiquititos de 3, 4 años no van a descansar. El niño nunca va a aprovechar de dormir siesta, no. La siesta es una necesidad. El niño duerme porque ya no puede estar despierto. Pero no por otra razón. Él va a estar jugando. Los niños grandes, de 16 años, aprovechan el tiempo de ocio para dormir. Ellos duermen, mucho. Como que toman la siesta, qué sé yo. El tema de la recreación es distinto.

16) Viviana: Sobre esto mismo del ocio, yo he leído que el juego libre es súper importante para el desarrollo de los niños, sobre todo en el tema de la socialización. Pero con respecto a la jornada extendida y los tiempos de juego, ¿qué tan importante es el ocio en el desarrollo de los niños?

Yo creo que el tema del ocio es importante no sólo para la socialización, sino para el desarrollo de la creatividad. Y finalmente el ser creativo y espontáneo es lo que te da como las armas de diferenciación en la vida a lo largo del tiempo. O sea, porque ustedes son diseñadoras. Y pueden ser diseñadoras y dedicarse a trabajar en una empresa, la misma empresa toda la vida. Y van a trabajar, les va a ir bien, todo normal. Pero mientras más creativas sean, en todo el sentido de la palabra creatividad, no que sean más buenas para dibujar, sino que la capacidad de resolver problemas, la capacidad de salir de dificultades, eso se aprende en la infancia. Por eso es súper importante que los niños tengan juegos abiertos, como los Lego, por ejemplo. Porque si yo tengo un juego de peluquería, un juego de cocina, una muñeca y una escoba, tengo súper pocas posibilidades de ser creativa con eso. Sin embargo uno ve que hay niños que son súper creativos, digamos, que arman y transforman esas cosas en otra cosa, y tú te das cuenta de que son instintivamente creativos. Pero no todos los niños lo son. Pero si yo le hago rompecabezas, leer, juegos para armar, esos juegos Jenga con los palitos de madera que hay que sacar, no sé... Que hagan collares, que pinten, que dibujen. Entonces tú les pasas un bloc blanco con colores. Eso permite que el niño sea mucho más creativo que pasarle incluso esos libros que son para pintar que tienen dibujos que hay que pintar no más. Eso es menos creativo. Mientras más espontáneo pueda ser el niño, va a desarrollar más la creatividad y eso va a hacer que el niño sea más inteligente, entendida la inteligencia como la capacidad de resolver problemas. Eso es súper importante.

ANEXO N° 7
Entrevista a Carlos Fuentes
8 Julio 2011

1. Primero necesito saber un poco de ti, tu nombre (con apellidos), estudios y actual ocupación, ya sea de estudios o laboral.

Carlos Fuentes Figueroa, egresado Comunicación Multimedia de la Universidad Del Pacifico. Mi ocupación actual, además de dedicar tiempo a mi tesis que es la 'Aplicación de Sistema de Realidad Aumentada para la cátedra de anatomía, de la carrera de Enfermería de la Universidad Del Pacifico', además trabajo en una empresa llamada Themass Media como modelador de piezas en 3D para posterior montaje en software de Realidad Aumentada.

2. ¿Me podrían contar cuales han sido sus experiencias con la realidad aumentada?

Mi experiencia con la RA, en tiempo, es ya prácticamente de casi un año completamente dedicado a desarrollar campañas para empresas como mattel, puma, con probadores virtuales de zapatillas en el caso de puma y de pistas 3D para mattel. Experiencia práctica tengo bastante por el hecho de que mi tesis es en base a esta tecnología más mi trabajo como modelador, las cuales son además de crear las piezas 3D entender las capacidades y limitancias del software de RA, ya sea pagado como lo es 'Metaio', o gratis como lo es ARtoolkit que es este el primer software creado por Hirokazu Kato en base a esta tecnología.

3. ¿Cuándo y cómo conocieron esta tecnología?

Conozco esta tecnología desde hace bastante pero solo a través de vídeos o imágenes, pero hace ya pasado más de un año hice mi practica en una empresa dedicada a esta tecnología en Chile (The mass media), los cuales me contrataron después de un tiempo y desde ahí comencé a conocer mas en profundidad lo que es esta tecnología.

4. Por sus conocimientos, ¿Como describiría la "historia" de la AR en Chile? si conoce fechas, empresas y/o personas ligadas, por favor menciónelas.

La historia de la RA en Chile esta recién siendo escrita, debido a que aun no se usa de manera masiva debido a el temor que tienen muchos empresarios a invertir en tecnologías interactivas como estas, mas que nada por el temor a lo desconocido. Hay ya empresas que han creado muchas aplicaciones como 'inserte nombre aqui' (no recuerdo el nombre de la competencias apenas lo recuerde te lo escribo) quienes crearon un juego en RA para Chocapic, además esta la empresa Themass Media quienes hemos creado un probador virtual de zapatillas para puma con RA, además de mostrador de productos de mattel, en Chile y Perú, como pistas de hotwheels y facetracking con barbie y maxsteel.

Realmente si es que existen más personas que desarrollen RA no las conozco solo se que somos dos empresas mas o menos grandes en este rubro, la empresa que no puedo recordar el nombre, al parecer son un grupo de ingenieros quienes crearon su propio software o usan ARtoolkit, nosotros estamos somos partners de Metaio en latinoamerica, empresa alemana que desarrollo varios software de RA, para diferentes plataformas, offlien, online y dispositivos móviles.

5. ¿Cuales son los recursos más utilizados en AR en nuestro país?

No se si esta pregunta esta mal redactada, pero los recursos que se usan para RA son, las marcas, imágenes, vídeos y modelos 3D.

6. Según usted, ¿Cual es impacto y el aporte de la AR en Chile, Latinoamerica y el mundo?

En Chile aun tiene mucho que entregar, además de ser desarrollada, todavía esta siendo desarrollada con fines publicitarios y de marketing más que nada. En otros países como Alemania usan este tipo de tecnología para ensamblaje de autos para AUDI, si es que no me equivoco, que es un software de RA de precisión, montaje en tiempo real de inmobiliaria, despliegue de información en tiempo real en smartphones de lugares, etc.

El impacto a nivel comunicaciones es muy bueno ya que crea un boca en boca altamente nocivo crea momentos bien especiales entre la marca y el visitante, debido a su interacción y casi inmersión del producto en las manos del expectador.

Digo inmersión en las manos del espectador y no el espectador en el producto, porque lo que hace esta tecnología es interactuar, plantarse en la realidad y crear el efecto de que realmente hay un objeto tangible en las manos de uno y no viceversa.

A diferencia de un cromograma que esto introduce al visitante en un lugar, por decir un ejemplo.

7. La AR esta siendo incluida dentro de proyectos universitarios, ¿usted conoce alguno? ¿Conoce alguna universidad que este ayudando a formar profesionales con conocimientos en esta tecnología? ¿Cuál universidad y qué carrera/ramo?

Aun no existe nada sobre educación al menos en Chile, mi tesis fue crear la aplicación y montaje para la clase, lo cual ya hicimos y presentamos en la sede de la Universidad, pero de manera formal que existan escuelas o universidades con esta tecnología en Chile, no hay nada desarrollado....aun.

Busca información sobre Computer assisted learning y Augmented reality in school environment (ARISE).

8. Según su perspectiva ¿Como vislumbra el futuro de las tecnologías interactivas?

Mi opinión sobre el tema es que realmente es una tecnología bastante interactiva, pero solo es el primer paso para una tecnología de interacción aun mas profunda. Creo que para empresas quienes, primero estén dispuestas a invertir en una experiencia para sus clientes en base a un producto usando esta tecnología puede ser bastante beneficioso, en relación a la promoción de cierto producto. Para crear servicios de despliegue de información también es bastante prometedor, aplicaciones para móviles, etc. Esta tecnología tiene aun mucho que entregar teniendo muchas aplicaciones en prácticamente en todas las áreas de desarrollo, de cualquier tipo.

