



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DISEÑO GRÁFICO



PÜÑENCANTU PAPELTUN

El *paper toy* como juego didáctico para introducir al idioma *mapudungun* de la etnia mapuche.



PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

María Luisa Madrid Vicencio

Profesor guía: Mauricio Vico

Santiago de Chile, Julio del 2013

PÜÑENCANTU PAPELTUN

El *paper toy* como juego didáctico para introducir al idioma *mapudungun* de la etnia mapuche.

RESUMEN

El presente proyecto de título es de carácter profesional y está ligado al ámbito cultural y social, el objetivo de éste es acercar el idioma y la cultura mapuche a jóvenes que no pertenecen a esta etnia. La razón por la que se escoge la cultura mapuche, como uno de los ejes principales de este proyecto, es por la importancia que tiene en la historia y actualidad chilena.

Para el desarrollo del proyecto se realiza, en primer lugar, una investigación para determinar la mejor manera de llevar a cabo el proyecto. Se decide, entonces, utilizar la Pedagogía Waldorf y otras teorías complementarias.

Finalmente, se lleva a cabo el objetivo, a través de *paper toys* inmersos en un juego didáctico para jóvenes entre 14 y 21 años.

Palabras claves: Social, mapuche, juego didáctico, paper toys, jóvenes.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
OBJETIVO	12
GRUPO OBJETIVO	13
CULTURA MAPUCHE	16
1. Organización política y social	17
2. <i>Mapudungun</i> : lengua mapuche	20
2.1. Oralidad y sonido de la lengua	20
2.2. <i>Mapudungun</i> y filosofía mapuche	21
2.3. <i>Mapudungun</i> y su ubicación	22
LA CREATIVIDAD Y LA DIDÁCTICA	24
1. Valor del proyecto dentro del aprendizaje	24
1.1. Métodos de enseñanza	24
2. La creatividad dentro del proyecto	27
2.1 El juego	34
2.1.1. El valor del juego en el aprendizaje	35
PROYECTO	38
1. ¿Qué es un <i>paper toys</i> ?	38
1.1. El <i>paper toy</i> en este proyecto	39
2. Algunos referentes	40
2.1. Matthew Hawkins	40
2.2. Cubotoys	41
2.3. Proyecto Ensamble	42
2.4. Back to Basics	43
2.5. Proyecto Universidad del Pacífico	44
2.6. Papertoy.me	44
3. Experimentación	46
3.1. Acercamiento al volumen	47
4. Diseño	51
4.1. Concepto de diseño	51

4.2. Referentes visuales	53
4.3. Recursos gráficos	58
4.3.1. Accesorios	58
4.3.2. Patrones	62
4.3.3. Color	64
4.4. Personajes	66
4.5. Imagen de marca	104
4.5.1. Naiming	104
4.5.2. Desarrollo imagen de marca	105
5. El juego	110
5.1. Características del juego	110
5.2. Elementos del juego	110
5.3. Objetivo del juego	112
5.4. Palabras <i>mapudungun</i> / español	112
5.5. Instrucción del juego	112
PRUEBA DE USO	114
DIFUSIÓN	118
PRESUPUESTO	122
CONCLUSIONES	124
BIBLIOGRAFÍA	128
ANEXOS	132
AGRADECIMIENTOS	136

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico se puede desempeñar en diferentes áreas, que pueden ir desde campos con fines comerciales, hasta sectores donde predomine el rol social. La siguiente investigación y proyecto de título tienen como eje central el diseño gráfico al servicio de la sociedad, en este caso, siendo un aporte al rescate, preservación y difusión de la cultura mapuche y su idioma, a través de la realización de un juego didáctico.

Chile es un país multicultural, convergen en él distintas culturas, que se esfuerzan por mantener viva sus costumbres y su historia, una de ellas es la mapuche, que tiene y ha tenido a lo largo de la historia un papel importante. La llegada de los españoles en el siglo XV provocó la resistencia de la mayoría de los pueblos indígenas en Chile, pero la acción mapuche fue la única que logró detener el avance de la conquista de los europeos, lo que desató una extensa guerra, conocida como la Guerra de Arauco, donde los españoles trataron de dominar al pueblo mapuche, pero nunca lograron someterlo totalmente.

Debido a esta larga lucha, en la actualidad, el pueblo mapuche es el más numeroso de los pueblos indígenas en Chile y se mantienen numerosas comunidades en el sur del país, pero existe también una migración de muchas de ellas a la capital y a otras regiones del Chile, permitiendo que la interculturalidad, en este país, sea creciente y cada vez más notoria.

Este proyecto consiste en *paper toys* utilizados en un juego didáctico, que tiene como objetivo introducir al idioma *mapudungun* a través de un sistema de asociación. Las palabras del *mapudungun* escogidas son denominaciones de los familiares. La organización del juego es en base a una estructura familiar tradicional chilena, pero con las respectivas denominaciones en el idioma mapuche.

Los *paper toys* son figuras tridimensionales, generalmente personajes, que se hacen a partir de una plantilla de papel que viene con instrucción de corte, doblado y armado, lo que finalmente permite crear a esta figura tridimensional. Tanto la creación de la plantilla como la creación del personaje es una labor que hace un diseñador gráfico. Una vez armados los *paper toys* se da paso al juego que está inmerso en este proyecto.

La instrucción del juego es unir los personajes, que tienen escrito en alguna parte de su cuerpo la denominación en español, con su respectivo nombre en el *mapudungun*, que se encuentra escrita en un tablero que trae el juego. Esta asociación se hará a través de un elemento gráfico que permitirá relacionar el personaje con su ubicación en el tablero.


Para desarrollar este proyecto se realizará una investigación sobre las costumbres e historia del pueblo mapuche y debido a que este juego es una actividad pedagógica se debe investigar, también, sobre los

métodos de enseñanza, considerando el aprendizaje significativo como una de las características que debe tener este proyecto.

Con “*Püñencantu papeltun*: El *paper toy* como juego didáctico para introducir al idioma *mapudungun* de la etnia mapuche, no se intenta que los jóvenes dominen por completo el idioma mapuche ni que se convierta en un experto en dicha cultura, sino que introduzcan en sus conocimientos las palabras seleccionadas, ya que no son muy conocidas ni relacionadas con el *mapudungun*.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Chile convergen diferentes culturas indígenas, según el censo del 2002, el 4,6% de la población total se declaró perteneciente a alguna etnia, de este porcentaje el 87,3 % se declaró perteneciente a la etnia mapuche.

A pesar de esto, no existe un programa obligatorio para los colegios por parte del Ministerio de Educación sobre el idioma y/o cultura mapuche. Si existe un programa optativo sobre las lenguas indígenas que va desde primero a tercero básico, el cual es obligatorio para los colegios que tenga cierto porcentaje de alumnos con descendencia indígena. Esto produce un vacío sobre este tema en cursos superiores y en colegios que no cuentan con ese porcentaje, lo que da paso a problemas en la interacción de culturas, por el desconocimiento y la ignorancia, también da paso a que las lenguas originarias vayan desapareciendo, por lo tanto, existe una necesidad de crear una herramienta complementaria, para enseñar de manera amena y que los jóvenes integren los conocimientos, sobre la cultura mapuche, de forma significativa, es decir, que estos conocimientos se mantengan a lo largo del tiempo, así favorecer a la preservación de nuestras culturas ancestrales, sobre todo a la cultura mapuche, por su elevado porcentaje de población en la actualidad 

OBJETIVO

Objetivo general

Acercar el idioma mapuche, y por lo tanto su cultura en general, a jóvenes que no pertenecen a esta etnia, a través del uso de personajes hechos de papel, conocidos como *paper toys*, utilizando un juego de asociación como una manera de aprendizaje significativo.

Objetivos específicos

- Estudiar la cultura mapuche, en cuanto a sus elementos y costumbres.
- Revisar los contenidos entregados por el MINEDUC a los colegios, en cuanto a la cultura mapuche y su idioma.
- Investigar las técnicas de aprendizaje que posiblemente se podrían aplicar a este proyecto.
- Investigar el rol creativo del juego dentro del aprendizaje.
- Construir *paper toys* adecuados, en cuanto a la dimensión estética y morfológica, considerando el objetivo general de este proyecto 🍷

GRUPO OBJETIVO



Fotografía del archivo de la autora.

Este proyecto de título está dirigido a jóvenes entre 14 y 21 años. El porqué de este rango etáreo es, en primer lugar, por la división en septenios que hizo Rudolf Steiner en la Pedagogía Waldorf¹. Según la filosofía

antroposófica de R. Steiner el hombre tiene cuerpo, alma y espíritu, y éste se desarrolla en tres períodos que marchan hacia la adultez: la infancia temprana, la infancia intermedia y la adolescencia, esta última es donde se ubica el grupo objetivo de este proyecto. En esta etapa el joven celebra su independencia y explora el mundo en busca de su propia identidad, es por eso que se ejercita el pensamiento autónomo y la comprensión de los hechos complejos. Además, se trabaja en forma interdisciplinaria, mezclando materias teóricas con trabajos de carácter artísticos o manuales como pintura, tallado en madera y en piedra, teatro, etc.

En segundo lugar, este proyecto necesita un receptor con una habilidad manual y motricidad fina desarrollada. Debido a la complejidad en el armado del *paper toy* es necesario que la persona que lo haga tenga precisión en el trabajo de corte, doblado y pegado. Es por ello que se buscó el grupo más avanzado en edad de los septenios de R. Steiner.

Por otro lado, en cuanto a los contenidos que entrega el MINEDUC se realizó una búsqueda del tema “Pueblo originarios”, para saber en que nivel y en que ramos se entrega este contenido en el colegio. Esta búsqueda queda plasmada en el cuadro que aparece en la siguiente página, donde aparecen sólo los ramos en que se ve algún contenido relacionado con el pueblo mapuche.

¹El tema de la Pedagogía Waldorf se desarrollará más adelante en este proyecto.

	EDUCACIÓN MEDIA FORMACIÓN		EDUCACIÓN MEDIA FORMACIÓN DIFERENCIADA CIENTÍFICO HUMANISTA	
	Historia, geografía y ciencias sociales	Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación: Lenguaje y sociedad	Lenguaje y comunicación: Literatura e identidad
1º Medio				
2º Medio	Unidad1: El legado colonial. Pueblos originarios, guerra de Arauco, indígenas en la actualidad chilena.	En la Unidad 4 el docente debe seleccionar al menos seis de una lista de más de 40 títulos de obras literarias. Dentro de esta lista se encuentran 2 obras que tienen relación con el pueblo mapuche: • La Araucana, canto 1 / Alonso de Ercilla • Rebelión / Leonel Lienlaf		
3º Medio				
4º Medio				
3º Medio o 4º Medio			En dos de cuatro unidades se refieren a grupos autóctonos chilenos. El primero da cuenta de la diversidad de culturas de nuestro país. El segundo da paso a la lectura de al menos seis obras literarias que ilustran las diferencias lingüísticas entre grupos diversos, dentro de estos grupos se encuentran los autóctonos.	En una de tres unidades se refieren a grupos étnicos chilenos. En esta unidad en discusiones, debates, foros, mesas redondas, sobre el tema de la identidad en algunos de sus aspectos, dentro de estos aspectos se encuentran las minorías étnicas.

El resultado de esta búsqueda arrojó que el tema de pueblos originarios se entrega principalmente en el ramo de Historia, Geografía y Ciencias Sociales y en el nivel segundo medio, también se entrega en el ramo de Lenguaje y Comunicación, en sus distintos niveles, pero es de menos importancia y de carácter optativo.

Por lo tanto, los jóvenes que están en el rango etéreo establecido anteriormente ya han pasado o van a pasar luego la materia de los pueblos originarios, por lo tanto tendrán un antecedente o un concepto previo para ir creando la red de conocimiento que declara el constructivismo² 🍷

² La teoría constructivista del bielorruso L. S. Vigotski se expone más adelante en el capítulo de "Creatividad y didáctica".

CULTURA MAPUCHE



Fotografía del archivo de la autora.

Actualmente, en Chile, el pueblo mapuche es uno de los pueblos indígenas con la población más numerosa, 4,6% de la población chilena se declara perteneciente a alguna etnia, de los cuales el 87,3% pertenece a la mapuche³. Muchas de estas personas pertenecientes a dicho pueblo han emigrado a distintos lugares de Chile, en su mayoría a Santiago, existiendo en la capital un gran número de comunidades mapuches, que se esfuerzan por mantener sus raíces y conservar su cultura, el 44% de dicha población reside en Santiago.⁴

Mapuche, del idioma *mapudungun*, “Gente de la tierra”. No se tiene muy claro cual era su ubicación antes de la llegada de los españoles, algunos postulan que era desde el valle de Aconcagua, por el norte, hasta la isla Grande de Chiloé, por el sur. Con la llegada de los Europeos, el pueblo mapuche retrocede hasta el río Biobío, dando pie a una lucha extensa, donde los españoles trataron de someter al pueblo mapuche, recibiendo a cambio una dura resistencia, que nunca les permitió a los europeos dominar al pueblo mapuche por completo. La llegada de los europeos a Chile provocó que muchos de los pueblos indígenas desapareciera, no ocurrió lo mismo con el pueblo mapuche y debido a esta resistencia, es que hoy esta etnia es una de a las más numerosas.

Existía también un grupo importante de mapuches, que se ubicaban en la pampa Argentina, debido a la migración, desde Chile, de algunos integrantes de esta etnia, existiendo entre ellos un gran intercambio cultural y económico.

Dentro del Pueblo mapuche existen subdivisiones, que se producían de acuerdo a su ubicación territorial y estilo de vida, sin embargo todos hablaban la lengua mapuche, el idioma *mapudungun* (existiendo algunas variaciones), es por ellos que a todos se les denomina “mapuches”: En los valle de la zona centro del actual Chile, se ubicaban los que se les conocía como *Picunches* o gente del Norte. Este grupo de mapuches se encontraba sometido al imperio Inca. Por lo que se sabe, este grupo no era muy numeroso y fue desapareciendo bruscamente durante la conquista española.

A los mapuches que vivían en lo que actualmente se conoce como Valdivia, Osorno y Llanquihue, se les denominaba *Huilliches* o gente del sur, eran numerosos y guerreros.

También existían otros mapuches que se les denominaba *Pehuenches*, se ubicaban al oriente, en las zonas cordilleranas y los *Lafkenches* que se ubicaban hacia el occidente en las zonas costeras.

Los Mapuches, propiamente tal, se ubicaban desde el río Itata hasta el río Toltén, pero, como antes se menciona, con la llegada de los españoles fue el río Biobío el límite natural que marcó la ubicación de este pueblo. Los españoles los denominaron “Araucanos” y era el pueblo originario más numeroso de todos.

1. Organización política y social

La base de la organización social del pueblo mapuche era la familia o *lov*. Tenían costumbres poligámica, es decir, el hombre podía tener más de una mujer, lo que demostraba las riquezas que tenía el hombre. La sociedad tenía un carácter patriarcal, es decir, la mujer al casarse con el hombre debía irse a vivir con la familia del marido, por lo tanto en un *lov* convivían todos los familiares masculino y sus respectivas esposas e hijos. En cada *lov* existía un *ulmen*⁵, que era un hombre viejo y sabio que intercedía en caso de conflicto, hacía la paces entre diferentes grupos y daba consejos.

A la unión de varios *lov* se le llamaba *rehue*, cada *rehue* estaba encabezado por un *lonko*, la unión de nueve *rehues* forma un *aillarehue*, estos eran regidos por un *toki*.

Los *aillarehues* eran alianzas que se hacían en tiempos de guerra, pero también se hacían alianzas para faenas económicas: recolección de piñones, tiempos de caza o viajes de pesca.

Ninguno de estos sistemas representa una organización política y social permanente, es decir, no hay *tokis*, *ulmenes* o *lonkos* fuera del nivel familiar, no existe una organización que permita dominar territorios o un grupo más amplio de personas.

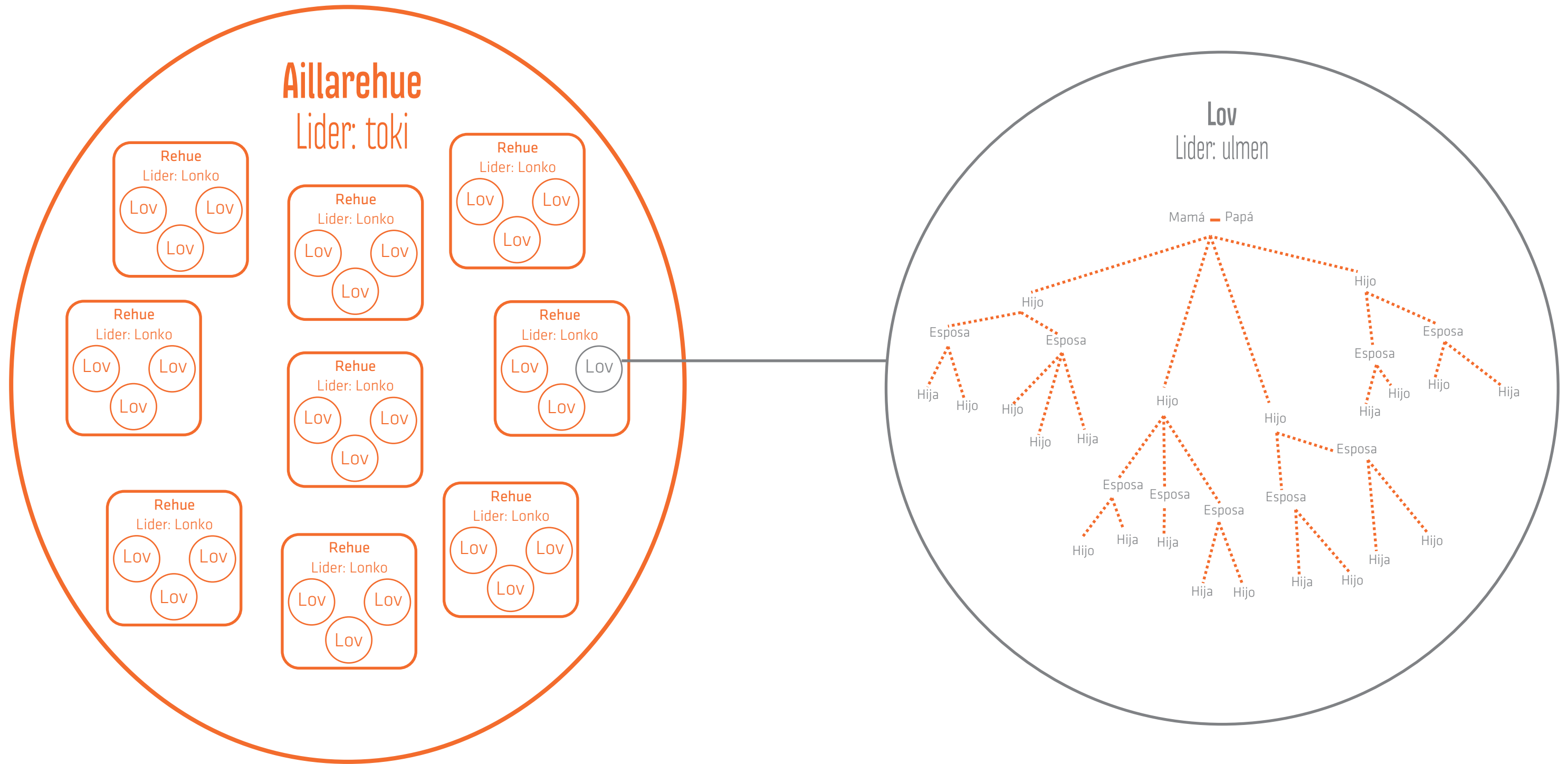
Estos líderes mapuches eran elegidos según su características, donde se les reconocía su capacidad de organización, sabiduría y habilidades, pero lo más importante era el buen manejo de la palabra, una buena cabeza tenía que ser un buen orador.

³ Fuente: INE, “Censo población y vivienda 2002.” [en línea], [consultado en noviembre del 2012], disponible en: http://www.ine.cl/canales/chile_estadistico/estadisticas_sociales_culturales/etnias/pdf/estadisticas_indigenas_2002_11_09_09.pdf

⁴ *Ibidem*.

⁵ El *ulmen* y el *lonko* eran denominados también caciques, ya que ambos eran los líderes en tiempos de paz, además se caracterizaban por ser viejos sabios que daban consejos y resolvían conflictos.

Esquema organización política y social mapuche



2. Lengua mapuche: mapudungun⁶

No existe un consenso muy claro a cerca del origen del *mapudungun*, algunos sostienen que tiene una estrecha relación con las lenguas fueguinas y patagónicas, otros dicen que se vincula con los idioma de los *yaganes* o de los pueblos aborígenes bolivianos, algunos incluso postulan la relación a través del idioma entre los mapuches y los mayas.

La llegada de los españoles en el siglo XV, provocó que los mapuches, además de hablar el idioma *mapudungun*, hablaran también, el idioma español.

2.1. Oralidad y sonido de la lengua

En su origen y por mucho tiempo el *mapudungun* fue ágrafo, por lo tanto su único medio de transmisión fue la oralidad.

El *mapudungun* está compuesto por siete vocales y 18 consonantes. Las siete vocales son las mismas cinco del idioma español más la *ë* y la *ü*. La *ë* tiene una pronunciación similar a la del idioma español pero con un sonido sordo o vago. La *ü* se pronuncia como un *u* francesa, es decir, es una mezcla entre la *i* y la *u* (española), se logra redondeando los labios ligeramente abiertos.

Las consonantes son *ch, d, f, g, k, l, ll, m, n, ñ, ng, p, r, s, t, tr, w, y, sh*. La mayoría se pronuncia como en el idioma español. Las consonantes que tienen pronunciación diferente a las del español se evidencian a continuación:

■ La *d* se pronuncia como la *z* española o como la *th* del inglés.

■ La *f* se pronuncia como la *f* española, pero también puede ser como la *v* española.

■ La *g* se pronuncia como la *g* española que está entre vocales, menos marcada.

■ La *k* se pronuncia como la *c* española antes de la *a, o, u* y como la *q* antes de la *e, i*.

■ La *l* se pronuncia como la *l* española, pero con la punta de la lengua entre los dientes.

■ La *n* se pronuncia como la *n* española, pero con la punta de la lengua entre los dientes.

■ La *ng* se pronuncia en la parte más interior de la boca, a medio abrir y la punta de la lengua contra las encías de los dientes inferiores. Es un sonido parecido al de la *n* española.

■ La *t* se pronuncia como la *t* española, pero con la punta de la lengua entre los dientes.

■ La *tr* se pronuncia como la *tr* inglesa.

■ La *w* se pronuncia como la *w* del inglés, después de una vocal acentuada se pronuncia como la *u* española.

■ La *y*, cuando antecede una vocal acentuada se pronuncia como la *y* española, cuando va después, como la *i* española.

■ La *sh*, se utiliza en algunos casos para demostrar un sentimiento de cariño, y su pronunciación es entre la *ch* y la *sh* española.

Existe en el *mapudungun* tres consonantes que no existen en el idioma español y en ninguna lengua del mundo, que son *l̥, n̥, t̥*. La importancia de estas tres vocales es la manera en que se pronuncia, las tres se pronuncia con la punta de la lengua entremedio del dientes, es decir, es una pronunciación interdental. Este tipo de pronunciación es propia del *mapudungun*, pero con el tiempo se ha ido perdiendo.

2.2. Mapudungun y filosofía mapuche

“...hablar era un asunto para transformar y transformarse, una energía para hacer arder y seguir modificando la creación del mundo. Las palabras estaban diseñadas o pauteadas para aventurarse en el ser, para dejar de ser lo que se era antes, para abandonar posiciones dentro y fuera de uno.”⁷

La cita menciona la importancia que tenía y tiene el idioma *mapudungun* para el pueblo mapuche, ya que a través de la palabra es posible conectarse con el ser y que permite transformar la realidad y transformarse uno mismo. Esto explica la íntima relación que existe entre el *mapudungun* y la filosofía mapuche.

Como se ha mencionado antes, la oratoria para los mapuches era de gran importancia, los líderes que se elegían, ya sea para los tiempos de paz o los tiempos de guerra, debían manejar la palabra a la perfección, esta era un señal de sabiduría, de posesión del conocimiento. El idioma o el hecho mismo de hablar era señal de “estar despierto”⁸ y conscientes de la vida que se vive. A continuación se profundizará sobre estos temas y sobre el rol del *mapudungun* dentro de la filosofía mapuche, todo esto en base el libro “Filosofía mapuche” del profesor Ziley Mora.⁹

El mito de la creación del pueblo mapuche dice que la parte femenina del dios creador fue a despertar al hijo que había nacido, este hijo era el universo. Y lo despertó por parte: las manos, lo pies, la cabeza. Esto representa todo lo creado, todo lo palpable, todo lo que conocemos. Pero no despertó al hombre, éste tuvo que despertarse

sólo y se despertó después que el resto, lo que significa que está más atrasado que el resto del universo, tiene un menor desarrollo de su conciencia, pese a su inteligencia, inteligencia que ha desarrollado sólo por necesidad, por el mismo hecho de estar un paso más atrás que el resto de la naturaleza. Por lo tanto, se podría decir que el hombre es un bebé en el mundo, es por lo mismo que comete tantos errores, ya que está aprendiendo.

Uno de los elementos más importantes para mantener al hombre despierto, es el lenguaje, es aquí donde se observa la importancia del *mapudungun* para la cultura mapuche.

La *machi* dice que hablar de algo es invocarlo, es por lo mismo que no se habla de las fuerzas del mal, por lo tanto, para muchos investigadores ha sido difícil conocer esta parte de la cultura mapuche, ya que ellos tienen la costumbre de no nombrarlo ni referirse a ello. Tampoco se nombran las enfermedades, catástrofes ni pestes.

En las lenguas indígenas, así como en la mapuche, la concepción original de algo permanece virgen, conserva su significación primitiva, cercana al origen, debido a que es la lengua aborígen. El *mapudungun* es, por lo tanto, según la filosofía mapuche, un puente de comunicación son el ser, con el origen, con la verdad.

La mayoría de los conceptos en el *mapudungun* tienen una construcción semántica compleja, cada uno está compuesto o viene de la unión de otras palabras o conceptos, y cada una con su significado, lo que finalmente culmina en palabras con extraordinaria polisignificación, lo que permite una gran cantidad de interpretaciones y de análisis.

⁶ Del idioma mapuche, *mapu*: tierra y *dungun*: lengua, idioma.

⁷ MORA PENROZ, Z. “Filosofía mapuche Palabras arcaicas para despertar al ser”. Santiago de Chile. Ediciones Cerro Manquehue. P. 29.

⁸ La frase “estar despierto” proviene del mito de la creación que se menciona en el libro “Filosofía mapuche” de Ziley Mora.

⁹ Ziley Mora, profesor e investigador de filosofía y lógica de la Universidad del Biobío.

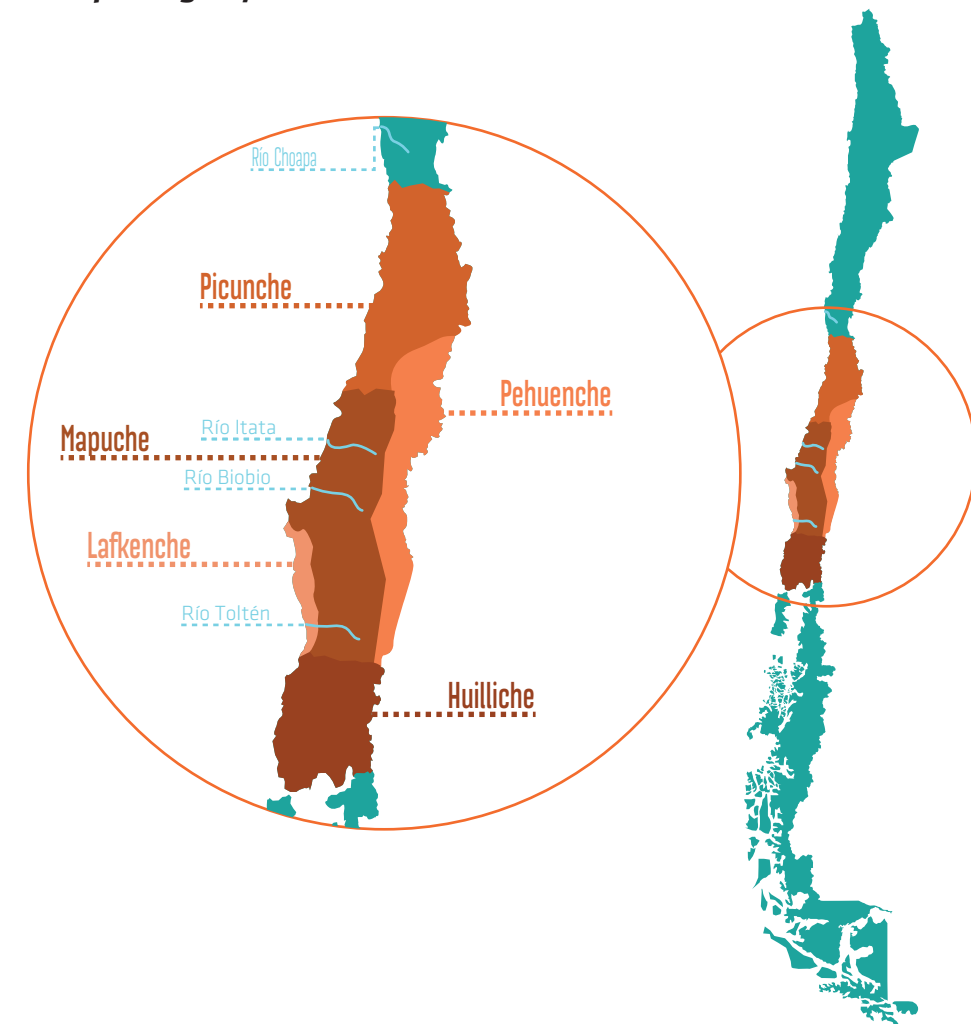
En resumen los conceptos de despertar, consciencia y estar alerta forma parte de la filosofía mapuche, donde el *mapudungun* es más que un simple idioma, más que un sencillo sistema de códigos, es un elemento con el cual se puede llegar al ser, a la verdad, a la construcción de realidades, donde su complejidad permite al hombre "mantenerse despiertos", motivando el desarrollo en la mente, el ejercicio del pensar. Por lo mismo, para los *tokis*, *cacikes*, *ulmenes* o *lonkos* era de gran importancia el manejar la palabra, ellos aspiraban a ser dueños del decir, por lo tanto, estar plenamente conscientes de lo que tenían y ser dueños del saber. El *mapudungun* es parte esencial de la filosofía mapuche.

2.3. El *mapudungun* y su ubicación

Los pueblos que estaban alrededor del pueblo mapuche también eran considerados como mapuches, esto sucede por que todos hablaban el mismo idioma, por lo tanto, estaban en constante contacto ya sea por estrategias de agricultura o por el *trueke*. En general tenían las mismas costumbres, eran todos sedentarios, y lo que los diferenciaba era su ubicación geográfica y de acuerdo a eso tenían diferencia en sus actividades, por ejemplo los *lafkenches* se dedicaban, principalmente, a la pesca debido a que vivían cerca de las costas. Para los *pehuenches* la actividad principal era la recolección del *pehuen*, y su vestimenta era, esencialmente, hecha en base a cuero debido a que ellos vivían en la zona cordillerana donde las temperaturas son más bajas.

A continuación, se presentará un mapa con la ubicación del pueblo mapuche y de los pueblos que estaban alrededor. Este mapa también muestra el área donde se ubicaban los pueblos que hablaban *mapudungun*, por lo tanto se puede ver la extensa zona que abarcaba este idioma.

Esquema de *mapudungun* y su ubicación



¿Por qué la cultura mapuche y el *mapudungun*?

Para la realización de este proyecto se escoge como tema principal la cultura mapuche, la razón es debido a su importancia histórica en el pasado y que los lleva a tener una presencia considerable en la actualidad, siendo, en Chile, el pueblo originario con mayor número de descendientes. Dentro de la cultura mapuche se escoge un elemento en particular para utilizarlo en el juego de este proyecto: el idioma *mapudungun*. La razón de esto

es debido a la importancia que siempre tuvo y tiene el idioma para el pueblo mapuche, siendo un elemento imprescindible para los líderes y la filosofía mapuche. Además, geográficamente, este idioma abarcaba una extensa zona del sur de Chile, eran varios los pueblos se que comunicaban en *mapudungun* 🍷

CREATIVIDAD Y DIDÁCTICA

En cuanto a la didáctica se dará a conocer, en primer lugar, las diferentes técnicas y teorías utilizada dentro del proceso de enseñanza del que será parte este proyecto. También, se hará mención de los otros métodos que se investigaron antes de llegar al indicado. Para esto, se buscaron distintas formas de enseñar dentro de Chile y el mundo, pero se privilegió las nuevas corrientes pedagógicas y las que se están aplicando actualmente en el país, debido a su éxito en las nuevas generaciones.

Püñecantu papeltun, busca vincular a los jóvenes con los mapuches introduciéndolos de a poco en su idioma y en su cultura, haciendo, por lo tanto, que integren conocimientos nuevos y la idea es que estos conocimientos se mantengan a lo largo de sus vidas, que no olviden lo aprendido, es por eso que es de gran importancia lo que se conoce como el aprendizaje significativo, es aquí donde toma un rol importante la creatividad y el aprendizaje creativo. Dentro del aprendizaje creativo se encuentra el juego como una forma de enseñar.

1. Valor del proyecto dentro del aprendizaje

Este proyecto, en síntesis, es un objeto didáctico que sirve como apoyo para el proceso de aprendizaje. Se genera, además, un atractivo por el hecho de salirse de las formas convencionales de enseñar, haciendo partícipes

a los mismo jóvenes, dentro del proceso, generando conocimiento de manera empírica y llevando la enseñanza de un tema determinado, como lo es la cultura y el idioma mapuche, a parámetros muchos más amplio, donde entra en juego la creatividad, el trabajo en grupo, el desarrollo del potencial de los jóvenes, desarrollo de intereses, etc. Por lo tanto, es de gran importancia la forma en que se construye y desenvuelve este proyecto.

1.1. Métodos de enseñanza

Según el portal de educación www.educarchile.com, en Chile durante este último tiempo se ha experimentado cambios en la manera de enseñar que tienen algunos colegios, ya que se han introducido nuevas técnicas de enseñanza donde principalmente se considera como protagonista en el proceso de enseñanza al alumno: sus experiencias, sus tiempos, sus intereses.

A continuación nombraremos algunos de los métodos que se está aplicando actualmente en Chile:

■ Método Montessori:

La principal característica de este método es la independencia que se le otorga al niño, primero se le establecen las reglas y luego se deja que el niño se desenvuelva sólo y la profesora guía sólo interviene en caso de ser necesario, además se debe apoyar el aprendizaje con material didáctico especializado. El objetivo principal es el autodesarrollo dentro de un

sistema estructurado. María Montessori es la creadora de este método, fue la primera mujer en titularse en medicina en Italia. Este método, fue creado para niños de la primera etapa escolar.

■ Método Freinet:

Son tres las principales características de este método:

1. Libertad de expresión.
2. La vida en cooperación.
3. La vida participativa.

En este método se postula que el aprendizaje se da en la vida cotidiana, si algo no se sabe se busca o se pregunta. La experiencia y el trabajo colectivo también forman parte de esta manera de aprender. Los contenidos a tratar lo proponen los mismos estudiantes. Los profesores franceses Celestin y Elise Freinet, fueron los creadores de este método, se criticaba la forma tradicional en que se distribuye la sala: los asientos ordenados en fila y la mesa del profesor como una especie de tarima, ventanas chicas de las salas. Él utilizaba grandes salones con grandes ventanales, sin la "tarima" del profesor y clases en el patio.

■ La gran aventura educativa:

Proyecto creado por el profesor chileno Germán Aburto y un grupo de colaboradores. En este proyecto educativo se estimula al alumno a descubrir el aprendizaje en forma activa utilizando el entorno. Cuenta con ocho principios y cinco objetivos generales:

Principios:

- a. Expresarse creativamente.
- b. Integrarse, identificarse y pertenecer a grupos humanos.
- c. Crecer en una diversidad de espacios educativos.
- d. Establecer relaciones educativas, facilitadoras de una comunicación plena.
- e. Asumir la responsabilidad de su propia educación.
- f. Participar en conjunto con educadores - animadores que faciliten su motivación.

- g. Crecer y desarrollarse en armonía con el medio ambiente.
- h. Comprometerse con el logro de la felicidad de los demás.

Objetivos:

- a. Lograr que la persona se convierta en sujeto de su propia educación.
- b. Conseguir que la persona aprenda a aprender.
- c. Facilitar a la persona su integración, identificación y sentido de pertenencia a grupos humanos.
- d. Motivar la expresión auténtica y participación creativa de la persona.
- e. Propender a que la persona descubra, internalice y se comprometa con valores humanos.

■ Método Waldorf

Una de las características de este método es el aprendizaje empírico, lo que conlleva que el niño sienta como propio lo que aprende. Se basa en el desarrollo evolutivo del ser humano y se vincula con ámbitos del sentir, querer y pensar. La artes plásticas y actividades prácticas tienen un rol importante en todos los niveles de educación. El objetivo es educar en su totalidad al ser humano: cabeza, corazón y manos. Este método fue creado por el científico austriaco Rudolf Steiner y se basó una filosofía antroposófica, que dice que el hombre tiene cuerpo, alma y espíritu.

Éste último, es el escogido para desarrollar este proyecto. A continuación, se explicará en que consiste la Pedagogía Waldorf y, por lo tanto, las razones por las que se escogió.

R. Steiner, además de crear la Pedagogía Waldorf, planteó la filosofía antroposófica la que dividía al ser humano en tres partes importantes: el sistema de nervios y los sentidos, situados en la cabeza y que sirve a los procesos del pensamiento; el sistema rítmico, compuesto por el corazón y los pulmones y que sirve a los procesos del sentimiento; y el sistema metabólico y las extremidades, compuestos por los órganos digestivos, piernas y brazos y que sirve a los procesos de voluntad. En resumen, reconoce

al ser humano con cuerpo, alma y espíritu. En esto se basó para desarrollar lo que sería la Pedagogía Waldorf. La premisa de R. Steiner es: trabajar a partir del niño mismo, es decir, el niño o joven es el protagonista en el proceso de aprendizaje.

En Chile, existe un establecimiento escolar que se basa en la Pedagogía Waldorf para desarrollar los contenidos escolares. Este colegio se llama "Rudolf Steiner", está ubicado en la comuna de Peñalolén en Santiago. En él se puede ver claramente la premisa de R. Steiner en su manera de enseñar y evaluar a los niños. Describiremos a continuación la manera de enseñar que tiene dicho colegio, que ayudará a entender como funciona la Pedagogía Waldorf.

En el Colegio Rudolf Steiner no suponen que todo los niños tienen las mismas capacidades, por lo tanto, creen en un grupo de alumnos heterogéneo donde cada alumno aprende a su propio ritmo y según sus propias competencias. En este colegio no cuentan con un sistema tradicional de calificaciones. Los profesores se dedican a conocer profundamente cada uno de sus alumnos y son evaluados según su propio aprendizaje y según su propio nivel de avances. El profesor está preocupado, especialmente, en si el alumno aprendió realmente.

En este colegio creen que el hecho de ponerles notas a los alumnos hace que tengan un alto nivel de motivación extrínseca, es decir, que importa más el resultado o la recompensa (la nota o calificación) que el aprendizaje en si mismo, lo que predomina en este colegio, es el proceso mismo de aprendizaje, es esto lo que evalúan los profesores. Lo que les importa es que de verdad el alumno haya aprendido y no que haya memorizado para una prueba. Por lo tanto la evaluación se fija en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el arte, la música y los trabajos manuales son parte importante de este método pedagógico. Lo que se busca con esto es que el alumno aprenda de manera

creativa y además desarrolle la fantasía y la sensibilidad. Por lo tanto, los profesores pueden ocupar distintas técnicas innovadoras para enseñar ya sea química, matemáticas, historia, etc. Se cree que con esto se ayuda a la conceptualización y al desarrollo de la inteligencia ya que la Pedagogía Waldorf no sólo busca que el alumno aprenda de manera creativa, si no que, además, ponga en práctica el desarrollo de habilidades manuales, del pensamiento y del sentimiento. Esto concuerda con la filosofía antroposófica planteada por R. Steiner, el hombre con cuerpo, alma y espíritu.

R. Steiner creía que el ser humano pasaba por tres etapas antes de llegar a la adultez:

La infancia temprana (0 a 7 años):

Los niños pequeños absorben todo lo que ven a través de los sentidos, todo le llega al niño a través del gusto, el olfato, el oído, la visión y el tacto, por lo tanto le afectan cosas como el tono de voz, contacto físico, la luz, la oscuridad, el color, etc. Todo esto incide en la manera que aprende el pequeño. El niño a esta edad es, principalmente, un imitador, a través de la imitación se identifican con el entorno que los rodea.

La infancia intermedia (7 a 14 años):

En la etapa anterior el niño pasaba por un proceso de identificación con el mundo y al cual imitaba. El niño en ésta se encuentra más conciente de lo que hace, por lo tanto, está preparado para conocer el mundo de nuevo, pero esta vez lo hará a través de la imaginación. Todo lo que se dirija a la imaginación será recordado y aprendido.

La adolescencia (14 a 21 años):

Los cambios fisiológicos de la pubertad cambia la imaginación por la capacidad racional y abstracta del intelecto. El joven celebra su independencia y busca explorar el mundo, pero, de manera distinta. Es aquí donde se comienza a producir, paulatinamente, el proceso

de maduración. En el Colegio "Rudolf Steiner" en esta etapa aumenta el número de profesores pasan a ser parte de la vida escolar del alumno, es decir, por cada ramo van a atender un profesor diferente. Cosa que en las otras etapas no sucedía. Ahora los alumnos deben relacionarse con diferentes profesores y diferentes personalidades, siendo esto también parte de la enseñanza, es decir, el mismo hecho de interactuar con diferentes profesores, con diferentes personalidades, con diferentes maneras de enseñar, ya es parte del aprendizaje. Es en esa etapa donde deben comenzar a buscar sus propios desafíos y deben encontrar y desarrollar su propia identidad. La intención es formar jóvenes autónomos y que se sientan libres y así puedan situarse en el mundo como sujetos receptivos del entorno que les tocó vivir.

Existen similitudes entre esta metodología y muchas de las teorías que se verán a continuación, éstas quedarán en evidencia en un cuadro al final de este capítulo que representará los conceptos más importantes de cada una de las metodologías y teorías y que se tomaron en cuenta a la hora de realizar y desarrollar este proyecto.

2. La creatividad dentro del proyecto

Uno de los puntos importantes que tiene este proyecto es el aprendizaje creativo. La creatividad, como parte de la enseñanza, permite generar nuevas ideas, aumentar el desarrollo de las capacidades de los jóvenes y descubrir nuevas aptitudes que puedan tener éstos, además posibilita el despliegue de la persona tanto en el ámbito escolar como en el ámbito social. La creatividad puede ser un eje transversal a todas las disciplinas, ya

que para aprender o ejecutar cualquier materia se puede utilizar la creatividad.

El aprendizaje creativo suele estar asociado a otras formas de aprendizaje como el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje significativo, de este último ser hará referencia más adelante.

Muchos investigadores han tratado el tema de la creatividad como parte del conocimiento. Uno de ellos es Howard Gardner¹⁰ quien planteó la "Teoría de las inteligencias múltiples", donde se reconoce el aspecto multidimensional de la inteligencia humana y que se contradice con lo que tradicionalmente se creía y donde predominaba la lógica y la lingüística. Esta teoría, concuerda con las nuevas perspectivas epistemológicas que están dando paso a nuevos contenidos y nuevos métodos de aprendizaje.

En su teoría de las inteligencias múltiples, H. Gardner, ha dado una estructura a la mente del ser humanos donde ésta cuenta con nueve tipos de inteligencias¹¹:

1. Lingüística o verbal:

Capacidad de utilizar el lenguaje oral o escrito para comunicar algo y con la que se pueden desarrollar actividades como debates, diálogos, rimas, poesía, cuentos, esquemas, aprendizaje de otros idiomas etc.

2. Lógico-matemática:

La capacidad de resolver los problemas de lógica y de matemáticas y de entender ese tipo de relaciones abstractas, utilizar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Sirve para resolver operaciones matemáticas, interpretar gráficos, hacer análisis y estadísticas.

¹⁰ Psicólogo nacido en Estados Unidos, profesor e investigador de la Universidad de Harvard.

¹¹ En algunas partes se habla de siete inteligencias, lo cierto es que lo importante son las múltiples inteligencias, no importa tanto el número exacto.

3. Visual-espacial:

Es la capacidad de colocar los cuerpos en el espacio y formar modelos mentales en tres dimensiones tales como esculturas, maquetas, carteles, etc. También se dice que es la capacidad de orientarse o manejarse el espacio grandes o reducidos.

4. Musical:

Es la capacidad de percibir o comunicar emociones a través de la música, ya sea en su composición, ejecución o interpretación. Es la habilidad que utilizan los cantantes, músicos, compositores, bailarines, etc.

5. Corporal-kinestésica:

Es la capacidad de utilizar partes del cuerpo o todo el cuerpo para realizar actividades, expresar emociones o resolver problemas y la facilidad de utilizar las manos en la transformación de elementos. Es la que utilizan los deportistas, bailarines, artesanos, ejecutores de instrumentos, etc.

6. Interpersonal:

Es la capacidad de relacionarse con el otro, de entablar lazos sociales, afectivos o de empatía. Se puede decir, también, es la capacidad de entender a las otras personas. Ésta sirve para el trabajo en equipo, solución de conflictos, entrevistas, tener relaciones óptimas con el resto de las personas, etc.

7. Intrapersonal:

Es la capacidad de entenderse a sí mismo, de autocontrolarse, de conocer las fortalezas y debilidades propias. Es la que se utiliza para las reflexiones individuales, análisis subjetivo, proyecciones personales, etc.

8. Naturalista:

Es la capacidad distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente. Incluye habilidades de observación, experimentación reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. Es la que se utiliza para las observaciones de campo, cultivo, cuidado de animales, defensa del medio ambiente, etc.

9. Existencial:

Es la capacidad de cuestionarse y reflexionar sobre temas como la vida, la muerte, el destino del mundo, etc.

Esta teoría de las inteligencias múltiples ha permitido profundizar en el estudio de aspectos como la creatividad. H. Gardner es parte de Proyecto Zero¹² que es un grupo de más de cien investigadores de la Universidad de Harvard. Ellos se han dedicado a estudiar el proceso de enseñanza en niños y adultos. Su objetivo es comprender y mejorar el aprendizaje, el pensamiento y la creatividad en las artes, en las disciplinas humanísticas y científicas. Con su trabajo han podido demostrar la importancia de las artes en el desarrollo de las habilidades cognitivas y como consecuencia de esto, se ha hecho énfasis en la mejora de la educación artística a través de programas que promueven el aprendizaje y la creatividad en las artes, tanto para niños como para jóvenes y adultos.

H. Gardner define la inteligencia como una capacidad, por lo tanto, ésta se puede desarrollar según la educación recibida, el ambiente donde se vive y las experiencias, eso sí, no niega el componente genético, ya que todos los seres humanos nacen con estas nueve inteligencias, pero no todos tienen el mismo nivel de desarrollo en cada una de ellas, por lo que no se puede presumir que todos los seres humanos tengan desarrollada las nueve inteligencias al mismo nivel, es decir, la humanidad es heterogénea en cuanto al desarrollo de sus capacidades o inteligencias.

H. Gardner dice que las personas pueden ser creativos en un ámbito, y ser el mejor en eso, es decir, haber desarrollado una de las inteligencias hasta sus niveles más altos, pero esto no quiere decir que sea el mejor en todos los ámbitos, ni que haya desarrollado todas sus inteligencias al mismo nivel.

Por otra parte está Joy Paul Guilford¹³, psicólogo estadounidense, es uno de los autores que ha reconocido la existencia de dos estilos cognitivos: el pensamiento convergente y el divergente, relacionándolos con los dos hemisferios que tiene el cerebro del ser humano.

El pensamiento convergente se asocia con el hemisferio izquierdo del cerebro, donde se producen los procesos lógicos de inducción, deducción y lenguaje, por lo tanto el pensamiento convergente sería el proceso cognitivo conciente y racional que recurre a lo aprendido con anterioridad para resolver problemas.

El pensamiento divergente se asocia con el hemisferio derecho del cerebro y este se encargaría de las facultades visuales y espaciales, la consideración del color, la forma, imágenes, sonido, olores y sensaciones, por lo tanto el pensamiento divergente sería la actividad intelectual que busca nuevas soluciones a los problemas, nuevas alternativas, generando así nuevas ideas.

J. P. Guilford dice que todas las personas poseen y combinan estas dos clases de pensamiento, y la creatividad sería resultado de esta interacción. Lo que tradicionalmente se creía como la única inteligencia es lo que se alberga en el hemisferio izquierdo, según J.P. Guilford y las tres primeras inteligencias (lógico-matemática, lingüística y verbal-espacial) según H. Gardner y que era lo que únicamente

se tomaba en cuenta en los sistemas de medición de la inteligencia, como lo es la medición del coeficiente intelectual. Pero según ambos autores existe otra parte del cerebro, el derecho y otras seis inteligencias, lo que ha permitido ampliar el concepto de inteligencia. Además, ha permitido generar nuevos contenidos para los colegios y lo más importante, nuevas formas de enseñar que van de la mano con la creatividad y que permite reconocer las diferentes potencialidades de los alumnos, por lo tanto, da paso a una educación integral de los jóvenes que posibilita el desarrollo de todas sus capacidades, obviamente, unas más que otras dependiendo de las competencias de cada alumno y sus intereses.

Una de las cosas importantes asociadas al aprendizaje creativo es el aprendizaje significativo.

La teoría del **aprendizaje significativo** fue planteada por David Ausubel, Joseph Novak, y Helen Hanesian, los tres especialistas en psicología educativa de la Universidad de Cornell¹⁴. La construcción de esta teoría la hicieron basados en la **psicología educativa constructivista** del bielorruso Lev Semionovitch Vigotski. También se la ha denominado teoría constructivista o de aprendizaje de largo plazo.

Dicha teoría plantea el proceso de aprendizaje a través de la construcción de conocimiento interconectando materias aprendidas con anterioridad, por lo tanto, las ideas se relacionan simbólicamente y de manera coherente. Se termina formando una red de conocimiento. Para construir el conocimiento de manera integral se mezcla el conocimiento antiguo, el conocimiento nuevo y el conocimiento actual, es decir, el entorno en el que se desenvuelve el alumno, su contexto, su realidad más próxima. Además, se debe generar entre el alumno y sus compañeros un ambiente

¹² Proyecto fundado en Estados Unidos en la Universidad de Harvard, por Nelson Goodman en 1967.

¹³ Joy Paul Guilford, Pionero en la investigación empírica dentro de los procesos creativos, en los años cincuenta fue conocido por su discurso denominado *Creativity* ante la Asociación Americana de Psicología.

¹⁴ Universidad de Cornell, ubicada en Nueva York, Estados Unidos.

de colaboración, lo que posibilita la retroalimentación inmediata de sus compañeros, es decir, el constructivismo promueve el trabajo colectivo.

Esta construcción de conocimiento lleva a que el alumno tenga en su mente una estructura de conocimiento, que le permite entender lo que hace, le ve el sentido a lo que aprende y logra ver el resultado positivo de su trabajo y del proceso de aprendizaje, por lo tanto, se siente bien, mejora su autoestima y hace que tenga interés por aprender más. Este proceso de construcción del conocimiento es totalmente individual, cada persona creará su propia estructura de acuerdo a sus capacidades.

El aprendizaje significativo es todo lo contrario al aprendizaje por repetición, éste último inhibe la integración de nuevos aprendizajes debido al corto período de retención del conocimiento nuevo, que es de horas o días, mientras que con el aprendizaje significativo es de meses o incluso años. Para que el aprendizaje sea aprendizaje debe ser significativo, es decir debe ser un aprendizaje real y a largo plazo.

Las variables para realizar el aprendizaje significativo son:

1. Trabajo abierto:

Hacer que el alumnos realice trabajo abierto, con una cierta libertad, potencia el aprendizaje. Esta libertad se logra haciendo parte al alumno del aprendizaje, dejando que el proponga maneras de trabajar. En este punto podemos mencionar también la importancia del trabajo en equipo, ya que potencia la entrada de diferentes tipos de información o de opinión y así los jóvenes aprenden a trabajar con diferentes personas.

Una de las cosas sustanciales para el aprendizaje significativo son los materiales. En el trabajo abierto se deben utilizar materiales atractivos para provocar el interés en los jóvenes, ya que esto facilita la labor en la

sala de clases. Estos materiales atractivos pueden resaltar por su color, su forma, su textura, etc. Pero una de las cosas fundamentales es que los materiales sean fáciles de conseguir, de fácil acceso y económicas.

2. Motivación:

Existen dos tipos de motivación, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca es el hecho de hacer cierta actividad por el sólo placer realizarla, es el interés por la actividad misma. Para provocar este interés sirve lo atractivo de los materiales, actividades nuevas y entretenidas, etc. La motivación extrínseca es el hecho de realizar un actividad por el interés de lo que se recibe a cambio, la posible recompensa, que en el sistema escolar se puede traducir en una nota.

Lo importante es hacer una combinación de ambas motivaciones, potenciar en primer la lugar la motivación intrínseca y complementarla con la motivación extrínseca.

3. El medio:

Es de gran importancia el medio en el que vive el alumno, las condiciones sociales, ambientales y culturales. Se mejora el aprendizaje cuando lo que se está enseñando se acerca a la realidad del joven, cuando el alumno logra ver la coherencia de la materia.

Una de las cosas que se pueden aprovechar es la vida cotidiana de los jóvenes: la alimentación, modo de vida, la vivienda, los objetos que utilizan. Todo el entorno del alumno sirve como medio para realizar un trabajo de significancia para él.

4. La creatividad:

El pensamiento creativo de los profesores permite crear el material escolar de manera activa y abierta lo que potencia la creatividad y el aprendizaje en el alumno.

Los métodos activos y creativos usados por lo profesores fomenta en el alumno la investigación, la autonomía, la iniciativa, la curiosidad y la riqueza de las experiencias personales.

La creatividad, eso si, tiene que ir de la mano con los materiales fáciles de acceder y económicos, donde también entra el ingenio por conseguirse las cosas o por la manera en que se utilizan los elementos.

5. El mapa conceptual:

El constructivismo se basa en la construcción del conocimiento, donde las materias o conceptos aprendidos con anterioridad encajan con las materias nuevas y con el entorno actual, formándose así una red de conocimientos, donde todas las piezas encajan de manera coherente. Se debe producir, entonces, una estructura de conocimiento interna en cada alumno. Esta estructura se puede exteriorizar con un mapa conceptual¹⁵, lo que permite potenciar las estructura.

Los mapas conceptuales significativos sirven cuando hay aprendizaje con sentido, ya que es el instrumento que permite conectar y relacionar los conceptos para conseguir redes de conocimiento con una estructura adecuada, donde los conceptos y la jerarquización toman un rol importante.

6. La adaptación curricular:

Son todos los cambios que se le deben hacer a los elementos curriculares escolares, considerando la diversidad de alumnos. Es primordial para los profesores tener en cuenta que todos lo alumnos son diferentes, por lo tanto, cada alumno aprende a su propio ritmo, cosa que se puede hacer con el trabajo abierto y la formación de grupos heterogéneos.

Los jóvenes con necesidades educativas especiales se integran con mayor facilidad a la sociedad y al proceso educativo al estar en un grupo heterogéneo de alumnos, ya que su parámetros de comparación son aquellos niños que no tienen esas necesidades especiales, por lo que el trabajo en equipo es una de las cosas más importantes para la adaptación curricular.

Para que exista aprendizaje creativo se debe aplicar cada una de esta variables, no todas el mismo tiempo, si no que cada una debe tener contemplado su momento en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la relación entre la creatividad y el juego es un tema que ha sido tratado, por la comunidad escolar, desde distintos puntos de vista. Algunos postulan que la creatividad ha sido el proceso de la evolución del juego, otros dicen que no puede existir creatividad al margen del juego.

Independiente de los puntos de vista sobre esa relación, se debe reconocer que existe un estrecho vínculo entre la creatividad y el juego.

¹⁵ Joseph D. Novak es el creador de los mapas conceptuales siendo éstos los instrumentos para conseguir el aprendizaje significativo. El mapa conceptual es un tipo especial de esquema que da sentido y coherencia a los conceptos susceptibles de aprendizaje." (El aprendizaje creativo en la práctica, Antoni Ballester Vallori, p78)

Esquema resumen de la creatividad y la didáctica

Creatividad

Heterogeneidad

J. P. Guilford dice que todas las personas poseen y combinan las dos clases de pensamiento: convergente y divergente, la creatividad sería resultado de la estas interacción.

J.P. Guilford

Pensamiento convergente y pensamiento divergente

Se considera al joven como protagonista del proceso de aprendizaje

Se considera la creatividad como una característica que debe utilizar el profesor para obtener el interés de los alumnos, considerando que la creatividad supone la combinación, interacción y transformación de los elementos conocidos para obtener un resultado inédito u original.

R. Steiner

Pedagogía Waldorf

Se considera a cada alumno como un ser humano diferente del otro en cuanto a sus competencias y capacidades, es por eso que se hace una evaluación totalmente individualizada, ya que así se logra ver el real avance de cada joven.

La teoría de las inteligencias múltiples reconoce la creatividad como un eje transversal a todas las inteligencias, el desarrollo avanzado de cada una de las inteligencias depende, dentro de otras cosas, de la creatividad aplicada.

H. Gardner

Teoría Inteligencias múltiples

Se define la inteligencia como una capacidad del ser humano, por lo tanto esta se puede desarrollar de diferentes formas y a distintos niveles a partir de estimulantes externos como la educación recibida, el ambiente donde vive la persona y sus propias experiencias.

Los métodos activos y creativos usados por los profesores fomenta en el alumno la investigación, la autonomía, la iniciativa, la curiosidad y la riqueza de las experiencias personales. La creatividad, eso sí, tiene que ir de la mano con los materiales fáciles de acceder y económicos.

L.S. Vigotski

Teoría Constructivista

El proceso de construcción del conocimiento tiene el carácter de individual, cada persona creará su propia red de conocimientos, dependiendo de su conocimiento antiguo, su conocimiento nuevo y su conocimiento actual.

Se debe generar entre el alumno y sus compañeros un ambiente de colaboración, lo que posibilita la retroalimentación inmediata de sus compañeros, es decir, el constructivismo promueve el trabajo colectivo.

Para el constructivismo los mapas conceptuales son parte importante del proceso de aprendizaje, este se basa en la construcción del conocimiento

2.1. El juego

En primer lugar se debe aclarar que un juego cualquiera no por el sólo hecho de ser un juego se convierte en un elemento del aprendizaje creativo, es por eso que se debe tener en cuenta los tipos de juego y su clasificación.

En este caso se utilizará la clasificación del juego hecha por el sociólogo francés Roger Caillois, desde un punto de vista social hizo la clasificación según el elemento predominante en ellos:

1. Agon (desafío):

Son juegos donde existen contrincantes, que pueden ser dos o más, en igualdad de condiciones y el ganar consisten en demostrar superioridad. Estos enfrentamientos pueden medirse en cuanto a fuerza o a estrategia, o en cuanto a la combinación de ambos. Como por ejemplo las competencias deportivas, los juego de salón, etc.

2. Alea (suerte):

Son juegos de azar donde lo que sucede dentro del juego tiene que ver con el destino o la suerte del jugador. Principalmente son juegos de azar, como la lotería.

3. Ilinx (vértigo):

Son juegos que se basan en la búsqueda del vértigo con el objetivo de perder, por un instante, la estabilidad de la percepción de la realidad y alcanzar una especie de estado de embriaguez. Los juego de este tipo pueden ser, por ejemplo, en los que se producen movimientos rápidos de rotación o caídas libres.

4. Mimicry (mimetismo):

Son juegos basados en la mímica, simulación o imitación, donde se da paso a la creación de universos imaginarios o mundos ficticios donde predomina la simulación de otra realidad.

No todos lo juegos perteneces exclusivamente a uno de estos tipos, puede ser que un juego tenga la combinación de dos o mas de estas categorías.

R. Caillois también hizo la distinción entre lo que es el juego formal (ludus), es decir, reglamentado y el juego espontáneo (paidia), es decir, no reglamentado. Se puede, entonces, combinar este tipo de distinción con la categorización nombrada anteriormente, lo que se puede ver en el siguiente cuadro.

	Agon	Alea	ilinx	Mimicry
Paidia (juego espontáneo)	Luchas infantiles, carreras infantiles.	Cucaña, rondas infantiles, canciones de sorteo, cara o cruz.	Juegos de girar (mareo), parque infantil, deportes extremos.	Juego con muñecas, disfraces, mímica, imitaciones.
Ludus (juego formal)	Juegos de salón, juego del pañuelo, competencias deportivas.	Apuestas de lotería.	Parque de atracciones, deportes individuales.	Marionetas, artes del espectáculo.

Cuadro del juego. Sacado del libro "10 idea claves, El aprendizaje creativo". Este cuadro representa la categorización de los tipos de juego según el criterio de R. Callois, ordenados a partir de la clasificación según el elemento predominante en ellos (Agon, Alea, Ilinx o Mimicry) y también a partir de lo que es el juego formar e informal (Paidia o Ludus).

Se puede decir, entonces, que el juego en el que estaría inmerso Pũñeñcantu papeltun se encuentra en la clasificación que se ve remarcada en el cuadro (Ludus, mimicry), ya que utilizaría la simulación para crear personajes, crear un ambiente y crear un universo ficticio sobre la cultura mapuche, a través de estos personajes creados en *paper toys*, es decir, se crearía un mundo ficticio temporal. Es por eso que el juego tiene la clasificación de mimicry, por que sería un juego desarrollado con figuras, personajes o muñecos, pero a su vez tiene la categorización de ludus, ya que sería un juego mas bien formal, con reglas establecidas, con una planificación hecha con anterioridad.

2.1.1. El valor del juego en el aprendizaje

"El pensamiento lateral se concibe como un pensamiento creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían

*ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje: Generar placer, moviliza al sujeto, desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación, activa el pensamiento divergente, favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal, Facilita la convivencia, etc."*¹⁶

La cita hace mención a lo que es el pensamiento lateral que se relaciona con el pensamiento creativo y se define como una habilidad mental que tienen que ver con la búsqueda de nuevas soluciones, originales respuestas, que se salgan de lo establecido tradicionalmente, es decir, tiene que ver con el pensamiento divergente antes mencionado, el juego está dentro de esta categoría y tiene varias características que son favorables para el aprendizaje: provoca satisfacción, incrementa la creatividad, la curiosidad y la imaginación, favorece el trabajo colectivo, la comunicación, la relación con las demás personas, etc.

¹⁶ CHAPOUILLE, María. "La importancia del juego en el proceso educativo". [en línea] Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación. Vol. 7. [consultado en noviembre del 2012] Buenos Aires, Argentina. p 64. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388

“Los juegos son recursos utilizados habitualmente desde la educación infantil hasta la formación de adultos, porque, entre otras cosas, favorecen la desinhibición, permite romper esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido es una forma de aprendizaje creativo.”¹⁷

En esta cita se hace mención del juego como un instrumento pedagógico, pero no sólo utilizado en la educación infantil, sino que también en la formación de jóvenes y adultos, ya que tiene muchas propiedades a su favor: fomenta la desinhibición, permite romper esquemas establecidos de antes y da menos importancia al éxito y al fracaso, dejando como elemento principal

al juego mismo y su proceso, es esto lo que le da el sentido de aprendizaje creativo. El juego y su proceso, importancia que también se menciona en la Pedagogía Waldorf donde, específicamente, se dice que lo que más importa (y lo que se califica) es la evolución en el proceso y no el resultado.

El juego se enmarca como parte del aprendizaje creativo a partir de la relación que existe entre la creatividad y el juego:

- Ambos son actividades no literarias que recurren a la metáfora y la analogía.
- Ambos estimulan y son estimulados por la imaginación.
- Ambos comparten una motivación intrínseca¹⁸ ■

Esquema resumen de el juego



¹⁷ ALSINA, Pep. Et. Al. 10 ideas claves El aprendizaje creativo. España. Editorial GRAÓ. Año 2009, p 79.

¹⁸ Véase la variable número dos del aprendizaje significativo, página 30 de este documento.

PROYECTO

Este proyecto de título está inmerso en la categoría de proyecto profesional aplicado y tiene la particularidad que su distribución, para el público, es gratuita. La razón de esto es porque en la teoría constructivista se habla de la facilidad en el acceso al material, y si se le pone precio (para el público) al material de *Püñencantu papeltun* se le estaría poniendo un obstáculo al acceso.

Este proyecto cuenta con el apoyo de una organización cultural sin fines de lucro, ésta es el "Cultural de las Tradiciones de Lo Barnechea". Ellos han hecho un apoyo económico y, además, ayudarán con la difusión.

A continuación se dará a conocer el proceso de trabajo de diseño de este producto profesional.

1. ¿Qué es un *paper toys*?



Fuente: <http://www.custompapertoys.com/>

Paper toy, en español significa juguete de papel y en *mapudungun* se dice *püñencantu papeltun*. Son figuras armables de papel, tal como lo dice su nombre los *paper toys* son juguetes, pero estos juguetes tienen como principal característica que son coleccionables.

El *paper toy* se pueden definir como un medio para que los artistas o diseñadores puedan promocionar sus creaciones o su arte, se puede decir entonces que son, más bien, de carácter autoral, es decir, lo que prima en los *paper toys* es el estilo propio.

Estos muñecos de papel provienen del *Art toys* y del *origami*, en el fondo es una mezcla de ambos, ya que los *paper toys* se separan del *Art toys* por ser exclusivamente hechos en base a papel, que es la característica que identifica al *origami*.

Finalmente podemos definir los *paper toys* como figuras tridimensionales, generalmente personajes, que se hacen a partir de una plantilla de papel que viene con instrucción de corte, doblado y pegado, lo que permite armar esta figura tridimensional.

El medio de difusión más común de estos juguetes de papel, es Internet, lo que conlleva a que sean de fácil acceso, es decir, para que una persona acceda a un *paper toy*, sólo necesita Internet, impresora y herramientas básicas para cortar y pegar.

1.1. El *paper toy* en este proyecto

En *Püñencantu papeltun*, los *paper toys* son utilizados como una herramienta didáctica, ya que se utilizarán los *paper toys* dentro de un juego que tiene como objetivo introducir a la cultura y al idioma mapuche

Ya en el proceso de armado del personaje se está fomentando la curiosidad, la imaginación y se comienzan a romper los esquemas, es por eso, que como se dice en la Pedagogía Waldorf, lo que más importa en el proceso de aprendizaje es eso, el proceso mismo.

Además se toma como base el hecho de que los *paper toys* son de fácil y económico acceso, ya que sólo basta con tener un computador, impresora casera y conexión a Internet, esto coincide con lo que dice la teoría constructivista sobre los materiales innovadores para fomentar la creatividad, que éstos deben ser asequibles.

Para seguir con la consecuencia del fácil acceso, todos las plantillas de los personajes y los otros elementos impresos que componen este proyecto, están hechos y diseñados en tamaño carta (27,9 cm. y 21,5 cm.), esto es debido a que el tamaño carta y el tamaño oficio son los que se utilizan en una impresora casera, pero el tamaño carta se puede adaptar al oficio, no así el tamaño oficio al tamaño carta.

2. Alguno referentes

A continuación se mostrará la selección de algunos referentes, que forman parte de los antecedentes de este proyecto. Luego se hará un razonamiento de porqué se escoge cada uno.

2.1. Matthew Hawkins

Es una artista estadounidense dedicado especialmente a la creación de personajes y diseño de juguetes. Es el referente más conocido y pionero en la creación de *paper toys*.



Fuente: <http://www.custompapertoys.com/>
En esta ocasión, M. Hawkins, llevó a Andy Warhol al papel, convirtiéndolo en un paper toy. King Rob Ives, diseñador gráfico estadounidense, toma este paper toy y le agrega un mecanismo de péndulo que le da movimiento a las piernas y a la cabeza.



Fuente: <http://www.custompapertoys.com/>
Obra con la que participó en una exposición centro Downtown Disney, donde participaron aproximadamente 25 artistas. El fin de esta exposición era que cada artista hiciera en su propio estilo una obra centrada en alguna película de Pixar. M. Hawkins realizó una obra basada en la película Up, la obra medía dos pies de altura.

2.2. Cubotoys



Fuente: <http://www.cubotoy.co.nr/>

Cubotoys es el proyecto personal del diseñador gráfico chileno, Angello García. Él es uno de los exponentes chilenos más reconocidos en el mundo de los *paper toys*, ha hecho trabajos en conjunto con destacados diseñadores y artistas internacionales, dentro de los cuales se puede nombrar a Matthew Hawkins.

Tuvo una importante participación en el libro *We are paper toys*¹⁹, donde se hace una recopilación de destacados creadores de *paper toys* de todo el mundo.

Durante el año 2012 realizó un proyecto sobre los pueblos originarios de Chile, dentro de los cuales hizo una representación de onas, mapuches, entre otros pueblos. El proyecto se llamó "Chile original."

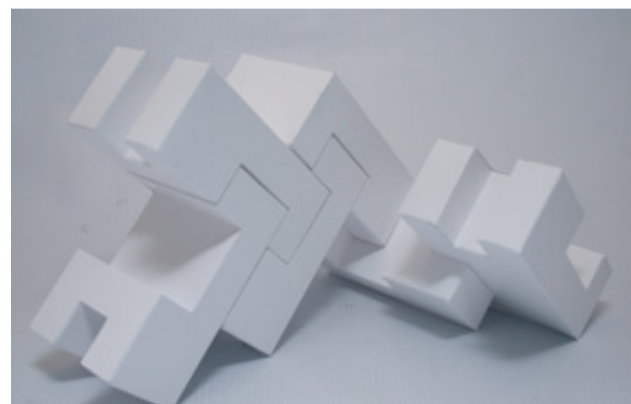
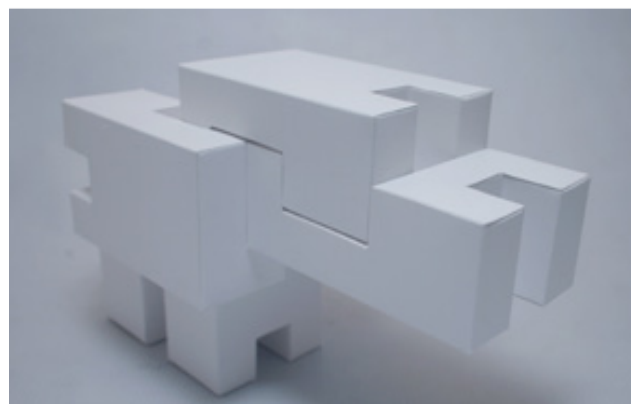
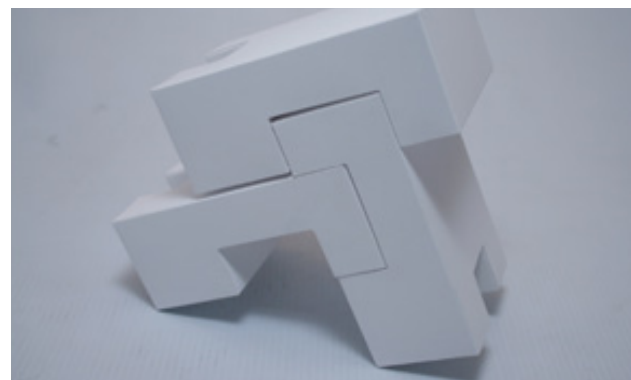
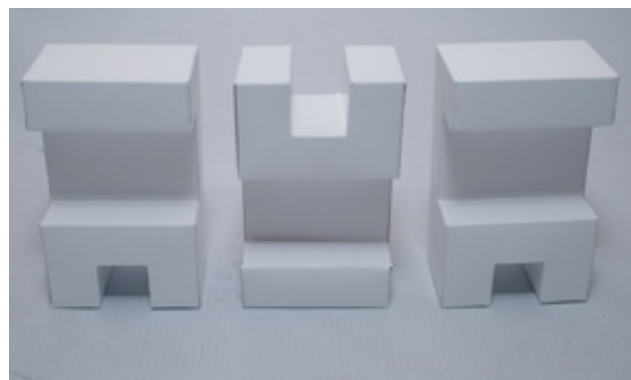


Imagen del proyecto "Chile original", Fuente: <http://www.cubotoy.co.nr/>

¹⁹ BOU, L. "We are paper toys!". 2011. Barcelona, Editorial Monsa, 2ª edición. 208p.

2.3. Proyecto Ensamble

Proyecto chileno que nace con el fin de reformular la función de los *paper toys*, se plantea una figura simple, realizada bajo las proporciones áureas, que se usa como un soporte encastrable, con el fin de caracterizar, unir y crear figuras complejas. La idea es que esta figura en blanco pudiera ser intervenida por cualquier persona: diseñadores, ingenieros, niños, jóvenes, etc.



Fuente: <http://www.thepickofthecrab.cl/proyectoensamble/>

2.4. Back to Basics

Back to Basics es un proyecto del estudio de diseño gráfico francés Zim and Zou. Este estudio fue creado por Lucie Thomas y Thibault Zimmermann (ambos diseñadores gráficos), y se dedican principalmente al trabajo en *paper toys*, instalaciones e ilustraciones.

Back to Basics consiste en la reproducción de objetos de antaño hecha en papeles de colores.



Fuente: <http://www.zimandzou.fr/>

2.5. Proyecto Universidad del Pacífico

Este proyecto, fue creado en un taller de diseño de la Universidad del Pacífico y consiste en una serie de juguetes armables de papel para ser utilizados por preescolares en un contexto educativo. El objetivo del proyecto no es sólo vincular a los niños de este segmento con elementos de la identidad nacional, sino, también es favorecer el desarrollo de la motricidad fina.



Fuente: <http://www.upadiseno.cl/trabajosdealumnos.php>

2.6. PaperToy.me

Este proyecto consiste en el diseño de juguetes de papel personalizados. Aquí se construyen los *paper toys* a pedido y la promesa de estos creadores es que se hará lo más parecido posible a la persona que lo pide y que no hay un *paper toy* igual a otro. Estos juguetes de papel son de 25 cm. de alto aproximadamente.



Fuente: <http://www.papertoy.me/#toys>

Elección de referentes

La elección de estos referentes no sólo ha sido por el trabajo visual que hay en ellos, existe detrás de cada uno una razón que tiene que ver con la utilidad y objetivo que se le da a cada uno de los casos. M. Hawkins utiliza uno de sus trabajos para una exposición, realiza una composición artística con papel. En otro, es una persona externa la que interviene su trabajo y lo transforma dándole movilidad.

El Proyecto Ensamble tiene un carácter de integración importante, es decir, hacen totalmente participativo su proyecto, ellos simplemente crean las bases, pero dejan que la gente haga propio el proyecto, además, no discriminan en cuanto a la actividad a la cual se dedica la persona, sino que simplemente cualquiera puede tomar el *paper toys* e intervenirlos como quiera.

Angello García, uno de los referentes chilenos más importantes en este ámbito, realizó un proyecto de rescate de los pueblo originarios ("Chile original"), dándole, entonces, un sentido cultural a su trabajo.

En *Back to Basics* le dan otro sentido a la construcción misma del *paper toys*, utilizando papeles de colores. Además, aquí se puede ver una reconstrucción de objetos y no de personajes, que es como comúnmente se conocen los *paper toys*.

El proyecto realizado por alumnos de la Universidad del Pacífico tiene como objetivo acercar a los niños de preescolares con la cultura indígena chilena, ellos, al igual que en *Püñencantu papeltun*, están utilizando el *paper toy* como una herramienta cultural y educativa.

La gente de *PaperToy.Me* le da un sentido totalmente distinto a los que se han mencionado, ellos hacen *paper toys* personalizados, ésta es una manera de

comercializar un *paper toy*. Hacerlo por encargo, a pedido y personalizado. Esta es otra manera de que el público se sienta integrado en el trabajo.

Finalmente, se puede recoger de esta elección de referentes, las diferentes orientaciones que se le puede dar a una misma herramienta.

3. Experimentación

Para comenzar el trabajo de construcción y diseño de *paper toys*, en primer lugar, se vivió la experiencia de armar *paper toys* (diseñados por otras personas). De esta actividad se pudo hacer una recopilación de los elementos que son propios de los *paper toys* como la simbología que se utilizan en su creación.

También, se pudo hacer una observación de las cosas o elementos que facilitan el armado del *paper toys* como por el ejemplo:

- Poner en la plantilla una imagen del *paper toys* armado, esto sirve como guía para montar la figura.

- Utilizar letras para identificar la conexiones, sobre todo cuando un *paper toy* se arma por partes, es decir, para indicar en que parte del cuerpo va la cabeza se le coloca un identificador (ejemplo: letra A) a la cabeza y al cuerpo.

- En general la instrucción para armar un *paper toys* es primero cortar, luego doblar y al final pegar. Pero hay partes, como por ejemplo los brazos cuando son planos, se puede lograr que tengan color por ambos lados, para eso se cambia el orden de la instrucción: primero se dobla, luego se pega y al final se corta.

Simbología universal para paper toys

- - - - - Doblar
- Recortar

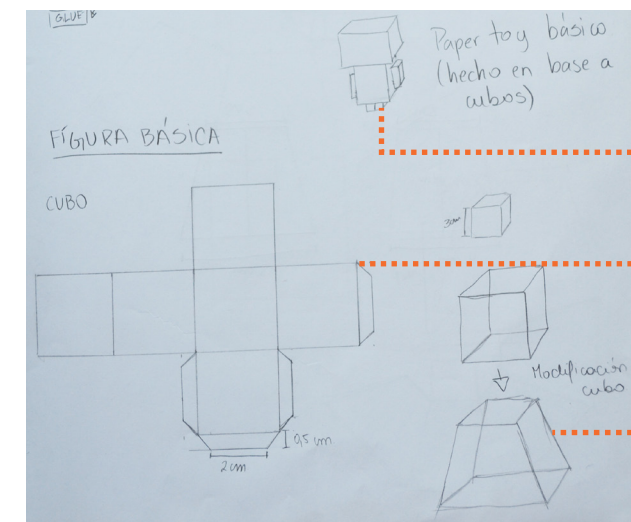
* Para el pegamento no existe una simbología definida, algunos usan una zona achurada, otros ocupan la palabra "Glue" y otros definitivamente no utilizan ningún elemento para identificarlo.



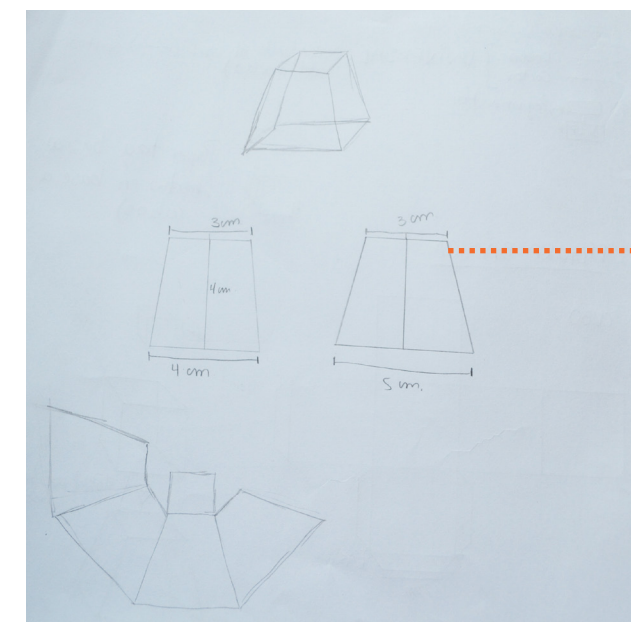
3.1. Acercamiento al volumen

Este es el primer acercamiento que se hace con el volumen, se comienza por lo más básico para luego poder crear figuras de mayor complejidad. Esta etapa es considerada como de experimentación debido a que el área del volumen es más bien desconocida para la autora que realiza este proyecto.

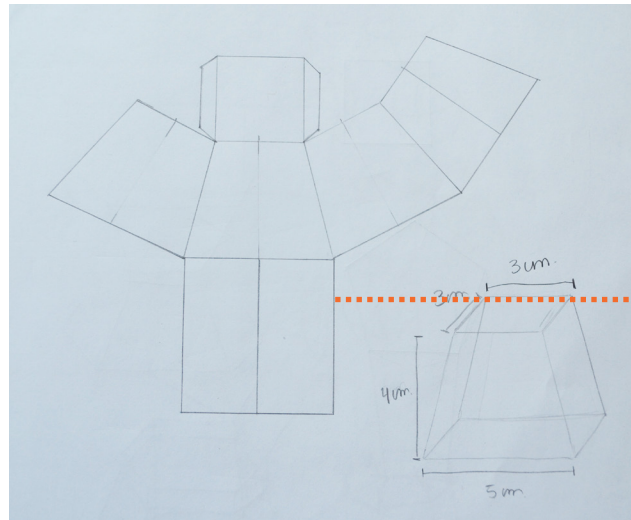
Durante este proceso se podrá ir comprendiendo como funciona el volumen que nace de un plantilla, es decir, como se va transformando una figura plana (plantilla) en una figura con volumen.



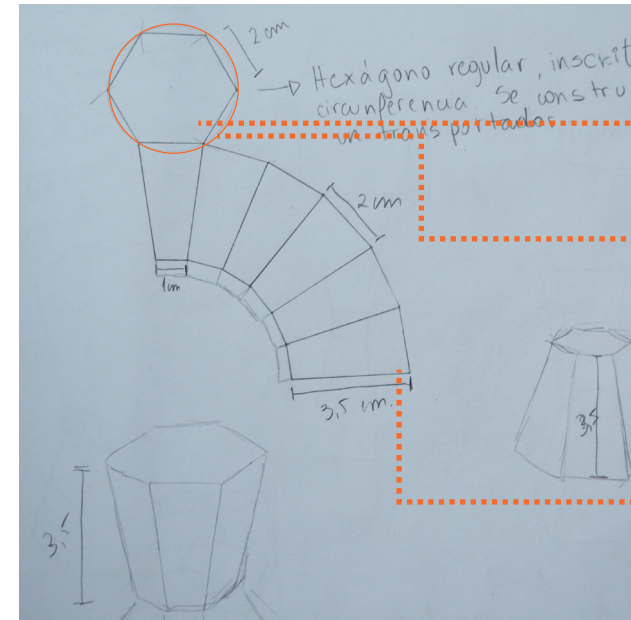
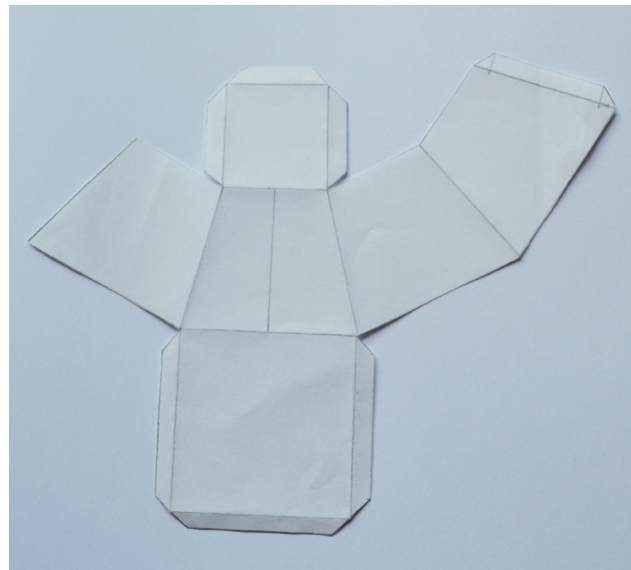
Los *paper toys* más básicos se hacen sólo en base a cubos.



Considerando que el cubo es la figura más fácil para construir en volumen, a partir de él se pueden ir haciendo modificaciones en la forma. La figura piramidal nace de una base cuadrada, por lo tanto, se puede hacer con las misma lógica del cubo, la modificación que se le hace es agrandar uno de los cuadrados. Con estas simples modificaciones a una figura básica se pueden ir generando formas más complejas.



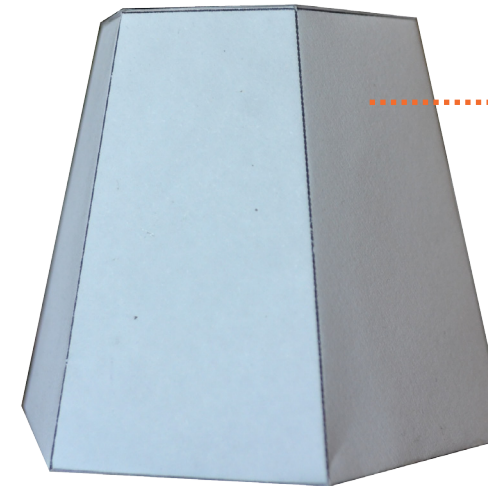
La figura que se muestra en la imagen es lo que se conoce en vocabulario de la geometría como "frustum" y es una porción de una figura geométrica, en este caso de una pirámide. Esta figura está comprendida entre dos planos paralelos, provocando que tenga dos bases cuadradas: una en la parte inferior y otra en la parte superior.



A esta figura se le puede seguir haciendo transformaciones para darle más complejidad. La figura tiene una base cuadrada, la cual se le puede cambiar, por ejemplo, por una base hexagonal.

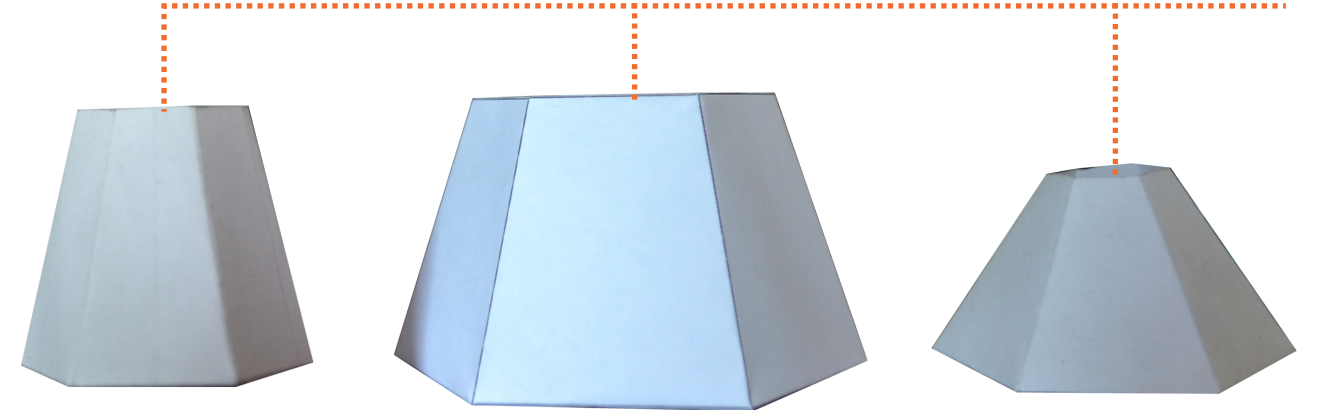
Para construir un hexágono regular se debe construir inscribiéndolo en una circunferencia.

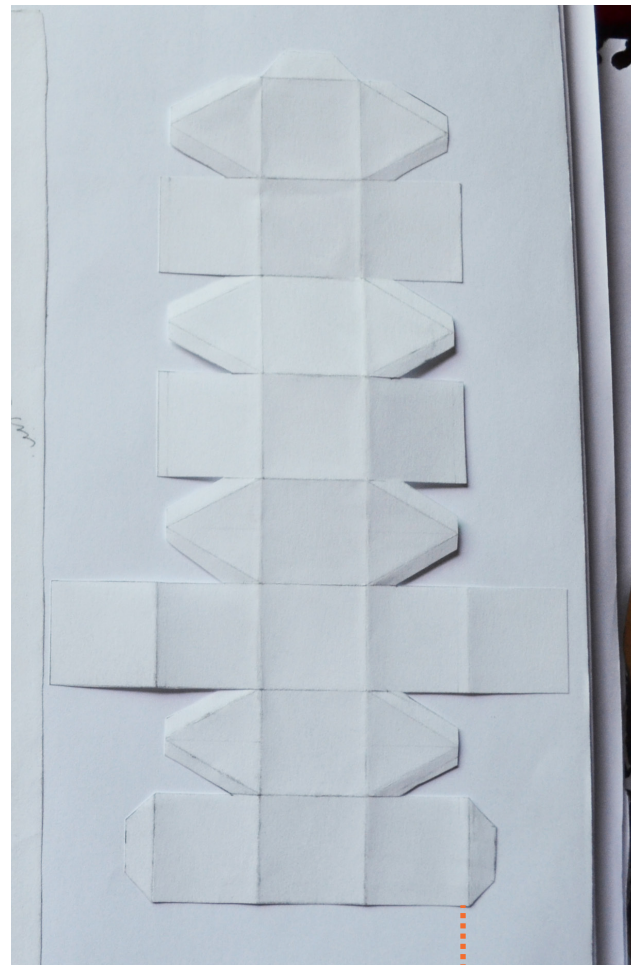
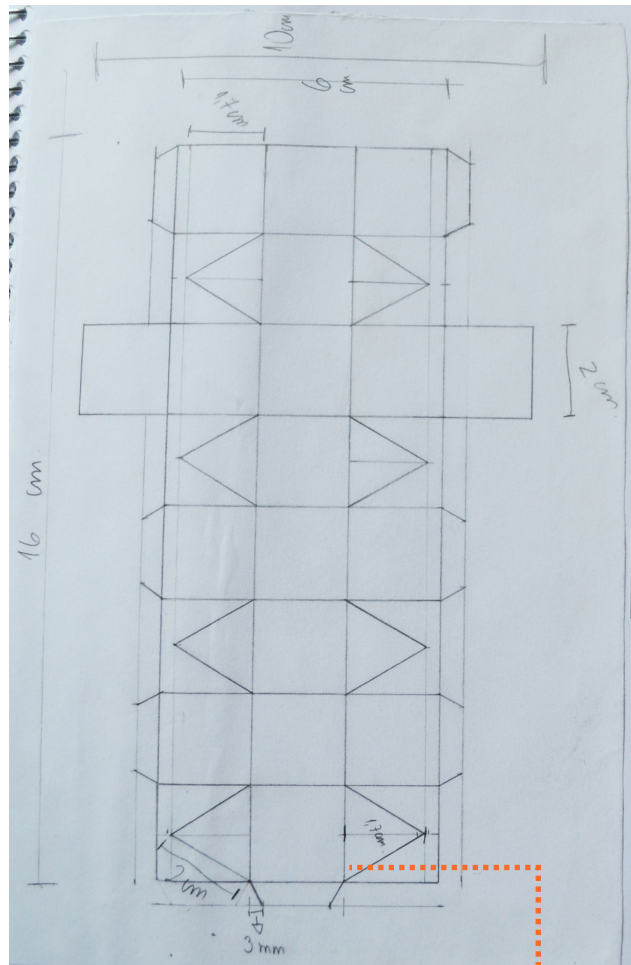
El sólo hecho de cambiarle la base provoca que se cambie notoriamente la forma en la plantilla.



Así se ve, en volumen, el frustum con base hexagonal.

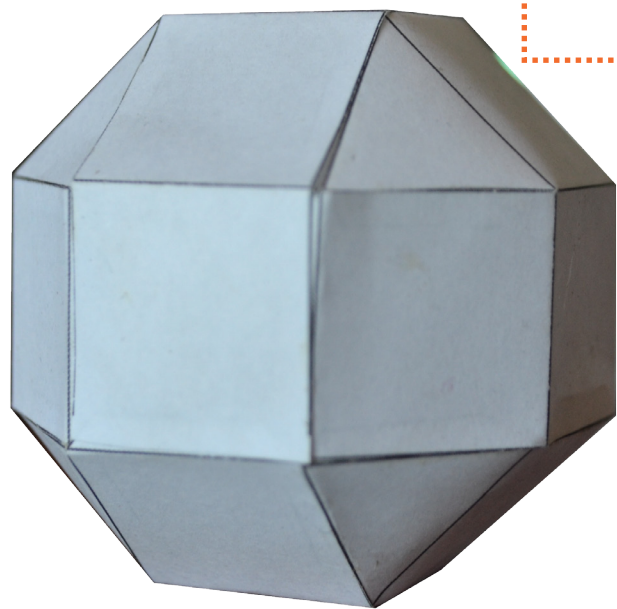
Al cambiar las medidas de la figura en la plantilla, tanto en la altura como en la base, se produce mucha variación en la forma volumétrica. Por eso se experimenta con varias medidas para la misma forma.





Plantilla recortada

Plantilla en dibujo



Esta figura esférica fue sacada de uno de los paper toys que se armó y que aparecen en el comienzo de este capítulo. Se estudió como se fabricaba la forma en la plantilla, y ésta está hecha en base a cuadrados y triángulos regulares.

4. Diseño

En este capítulo se dará a conocer el concepto de diseño que se utilizará para construir la gráfica de este proyecto. Así también, se presentarán las imágenes que servirán como referentes visuales, además, se mostrará todo el proceso de construcción de los *paper toys* lo que incluye los recursos gráficos que se utilizaron: texturas, colores, accesorios, etc. Se podrá también ver el trabajo de la lámina o plantilla que contiene al *paper toy*.

Se expondrá, además, el proceso de construcción de la imagen de marca y su resultado final.

4.1. Concepto de diseño

*“Una parte significativa de la estética marxista se basaba en este falso problema por su esfuerzo en utilizar el arte para despertar conciencias, así como la diatriba, vigente hasta mediados de siglo veinte, entre artistas a favor del “arte por el arte” (lo que Benjamin denominó “la teología del arte”) versus aquellos que abogaban por el “arte comprometido”. En el primer caso, el arte podía permitirse la total disociación de la realidad, mientras que en el segundo debían buscar los medios no sólo para vincularse a ella sino para transformarla.”*²⁰

Katya Mandoki plantea en su libro *“Estética cotidiana y juegos de la cultura”* esta discusión sobre el arte y su relación con la sociedad, donde, por un lado, están los que plantean el arte sin ningún rol social, mientras, otros plantean el arte totalmente ligada a la sociedad y además, debe cumplir con elementos para poder transformarla.

Finalmente K. Mandoki expone que el arte ha sido siempre un producto social, éste emerge de la sociedad y no porque representa una ideología o por la voluntad del compromiso social, sino, porque el origen de todo arte y toda estética parte en lo cotidiano. Así también es como le da importancia a la espontaneidad con la que la gente común y corriente hace “crítica de arte”, su opinión tiene gran importancia, a pesar de no tener una preparación profesional, pero habla de lo que ve y de lo que siente al ver algo.

Este último enunciado tiene gran significación para este proyecto, el diseño también vendría siendo un producto social, no sólo en el caso de los trabajos cuyo objetivo tengan un rol más ligado a lo social (que es el caso de este proyecto), sino que también los que tengan un objetivo de carácter comercial, ya que siempre va a existir un público objetivo o un cliente para quien diseñar, por lo tanto el diseño siempre es de carácter social.

Püñencantu papeltun, como ya se ha declarado, nació con un objetivo alojado en el rol social, por lo tanto la sociedad cobra protagonismo en este proyecto. Siendo el objetivo acercar el idioma y la cultura mapuche a jóvenes que no pertenecen a esta etnia, el diseño juega aquí un rol de comunicador, es el nexo entre la cultura mapuche y los jóvenes, por lo tanto, este nexo debe ir de la mano con conceptos tales como: amigable, amable, agradable, benévolo. Esto con el fin de favorecer una buena conexión entre ambas partes, es decir, el diseño, en este caso, debe crear una atmósfera que favorezca el vínculo o el acercamiento que tiene por objeto este proyecto, se debe dejar de lado, por lo tanto, todo elemento que produzca rechazo. Se puede decir, entonces, que en base a esta declaración se debe construir la gráfica apropiada.

²⁰ MANDOKI, Katya. *“Estética cotidiana y juegos de la cultura”*. México. Siglo veintiuno editores. P. 17.

Para la creación de esta atmósfera se debe tener en cuenta, también, la realidad propia de los mapuches, sus costumbres, sus colores, su propio arte, es decir, a la hora de diseñar se debe tener una cuota importante de realidad. Además, se debe tener en cuenta el estilo propio del diseñador, que es una de las características que tiene el *paper toy* como medio de difusión del creador.

Como se menciona antes, la sociedad cobra protagonismo en este proyecto, y para agregar la cuota de realidad se utilizará, para la construcción de la gráfica, imágenes del pueblo mapuche, fotografías que dejen ver lo cotidiano de su imagen²¹ como pueblo: la vestimenta, los colores, los accesorios, etc, buscando esa imagen que proyectan como pueblo en la actualidad, esa imagen que puede ver cualquier persona si busca la palabra “mapuche” en *Google*, esa imagen que aparece en la televisión cuando se refieren a la cultura mapuche y finalmente, esa imagen que se puede encontrar en la calle, en algún acto o en las mismas comunidades de hoy en día. Esto se hace con la idea de buscar una conexión entre dicha cultura y los jóvenes que no pertenecen a esta etnia, es por ello que se recurre a un imagen más actual del pueblo mapuche, ya que esta realidad es mucho más cercana a lo jóvenes de hoy, ya sea que lo hayan visto en la tele, en Internet, en la noticias o en la calle. Existen elemento de esa realidad que se quedan grabados en la mente, ya sea de forma consciente o inconsciente, esto pasa porque la visión es “altamente selectiva, no sólo por que se concentra en aquello que llama la atención, sino también por su modo de entrar en contacto con cualquier objeto”²², y existen elementos o características de la cultura mapuche que son reconocibles como tal, por lo tanto, se puede decir

que “unos pocos rasgos escogidos, pues, son capaces de promover la presencia de un objeto completo”²³, así es como una persona típica del pueblo mapuche puede ser representada en un *paper toy*, siempre y cuando tenga esos rasgos que la identifiquen como tal.

La necesidad de buscar esta conexión viene de lo planteado en el capítulo “Creatividad y didáctica”²⁴ de este documento, donde se plantea la teoría del aprendizaje significativo que nace de la teoría constructivista, la que plantea que el conocimiento se construye a través de una red que se fabrica mezclando el conocimiento antiguo, el conocimiento nuevo y el conocimiento actual, es decir, el entorno en el que se desenvuelve el alumno, su contexto, su realidad más próxima. Esta materias de interconectan de manera coherente y culminan formando una red de conocimiento estructurada.

Por consiguiente, estas imágenes o fotografías de lo cotidiano que se utilizarán para construir la gráfica, pasarán a ser los referentes visuales de este proyecto.

²¹ En cuanto a la palabra imagen, en este ítem, se refiere a la imagen física, lo que en el libro “Léxico técnico de las artes plásticas” se define como “imagen actual: Se refiere a las formas que pueden ser apreciadas, no sólo por el ojo, sino que tienen real consistencia material.”

²² ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Alianza editorial, S.A. P. 28

²³ ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Alianza editorial, S.A. P. 29

²⁴ Desde la página 27

4.2. Referentes visuales



Fotografía del archivo de la autora.



Fotografía del archivo de la autora.

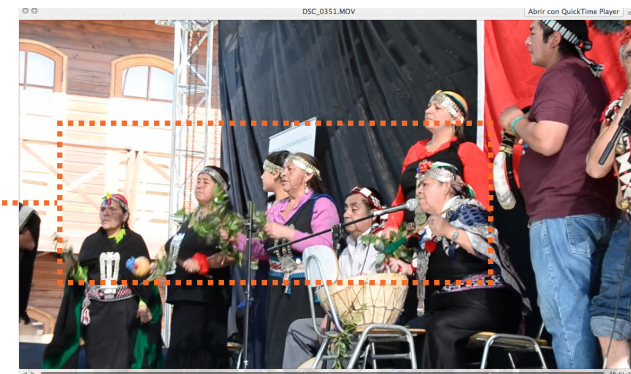
Rasgos faciales: ojos pequeños, labios delgados, nariz ancha. El color de la piel es un tono medianamente oscuro.

Uso de variados elementos en la cabeza: pañuelo, *trarilonko*, cintas de colores.

Importante presencia de la plata en la vestimenta, a pesar que las joyas se utilizaban, mayormente, en ocasiones importantes (ceremonias, encuentros, rituales, etc.), también se utilizaban en el diario vivir.



Fotografía del archivo de la autora.



Imágenes sacada de un video del archivo de la autora.

Actualmente se utiliza una blusa de color debajo del vestido negro, antes no se utilizaba nada.



Fotografía del archivo de la autora.



Fotografía del archivo de la autora.

En los cintillos también se podía ver variedad de colores (principalmente azul, blanco, negro, rojo, verde, café), los diseños eran, principalmente, figuras geométricas simples.

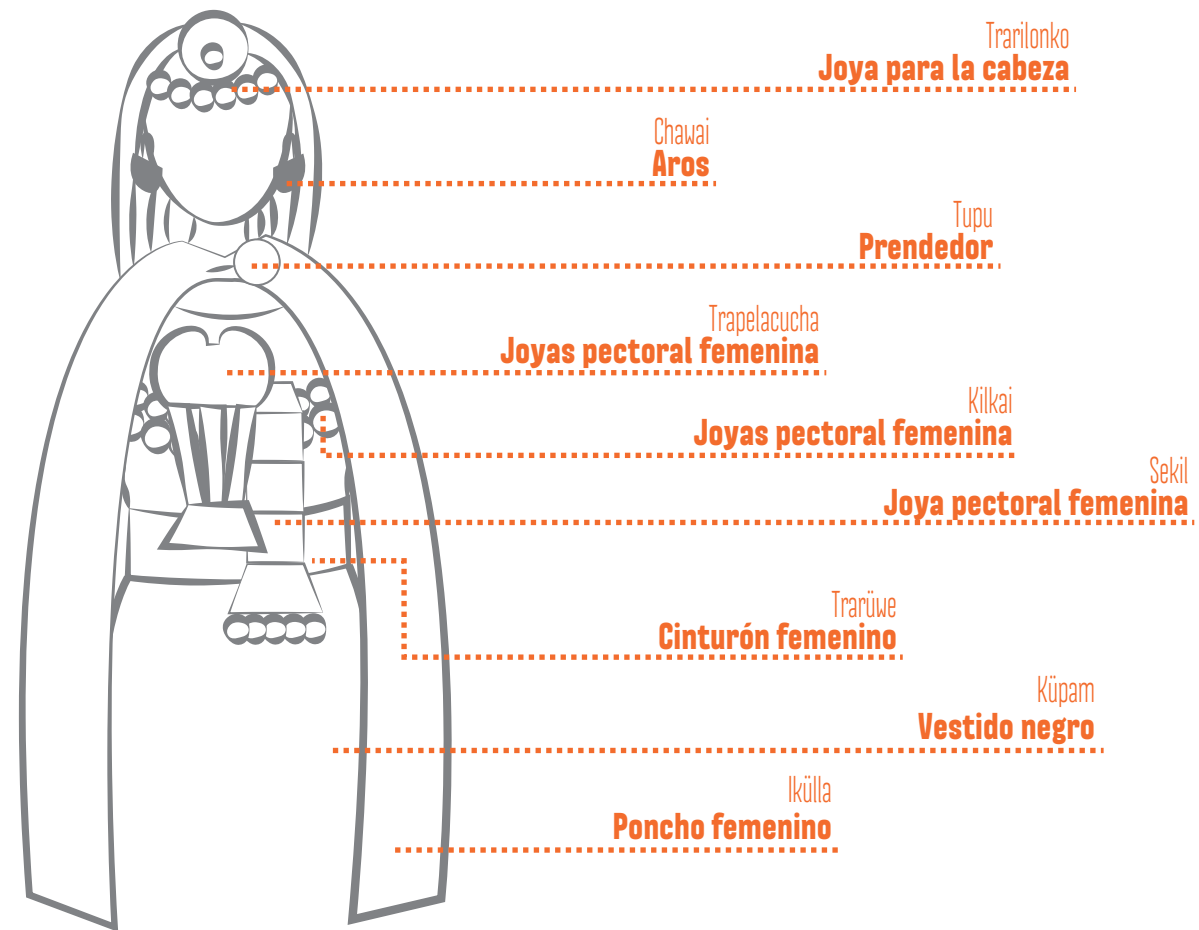


Fotografía del archivo de la autora.

El color café no está considerado dentro de la cosmovisión mapuche, pero en la textilería era utilizado ya que las lanas eran teñidas con elementos naturales de los cuales se podía obtener el color café.

Para poder diseñar los *paper toys* de hombre y mujeres mapuches, primero se hizo una investigación sobre su vestimenta y joyas. A continuación se presentará un esquema que resuma lo averiguado en dicha investigación.

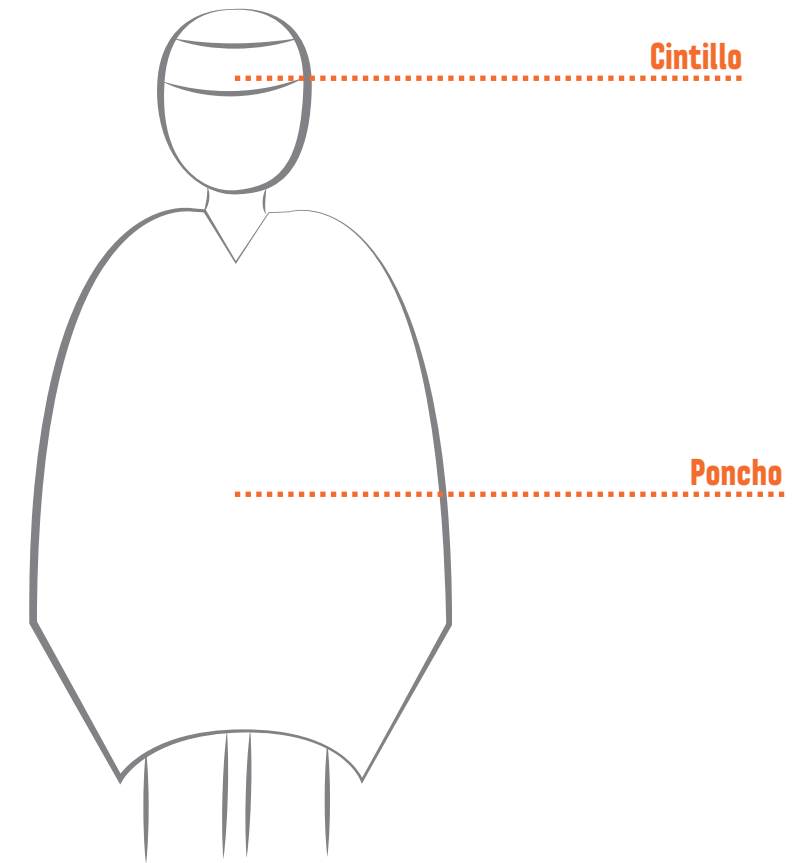
Vestimenta y joyas femeninas



La figura femenina tiene muchos más elementos que la masculina en cuanto a la vestimenta y las joyas. Las joyas que, principalmente, utiliza la mujer son: *trarilonko*, *chawai*, *tupu*, *sekil*, *trapelacucha* y *kilkai*. Éstas son todas hechas, generalmente, de plata. En la vestimenta, la mujer

utiliza una tela negra como vestido y que se afirma en los hombros con el *tupu* y en la cintura con el *trariwe*. Para el frío utilizan un poncho llamado *ikülla*, este es negro con franjas de colores que pueden ser púrpura, azul o verde.

Vestimenta masculina

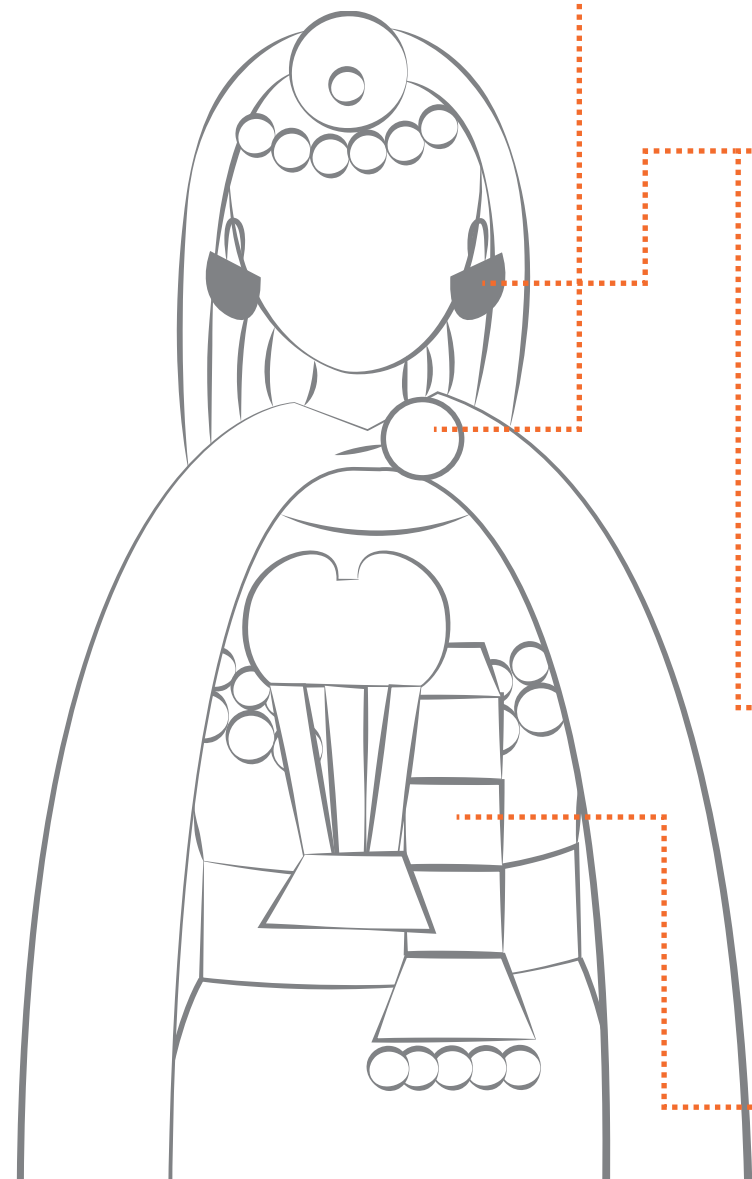


4.3. Recursos gráficos

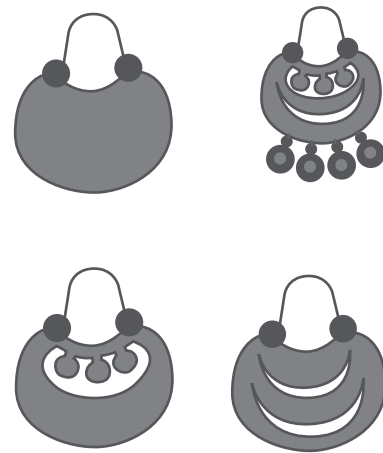
En la observación de los referentes visuales se pudo notar que la mujer mapuche tenía muchos elementos que se pueden trabajar gráficamente. A continuación se presentarán todos los elementos que se rescataron de la vestimenta femenina mapuche y que se convirtieron en accesorios que llevarían los *paper toys*.

4.3.1. Accesorios de plata

En primer lugar se podrá visualizar todo lo que tiene que ver con la joyas femeninas mapuche. La joyas mapuches se comenzaron a hacer de manera masiva cuando llegaron los españoles a Chile, ya que traían la plata, antes hacían pequeños trabajos en cobre. La plata para los mapuches es de origen sagrado ya que creen que son las lágrimas del sol.



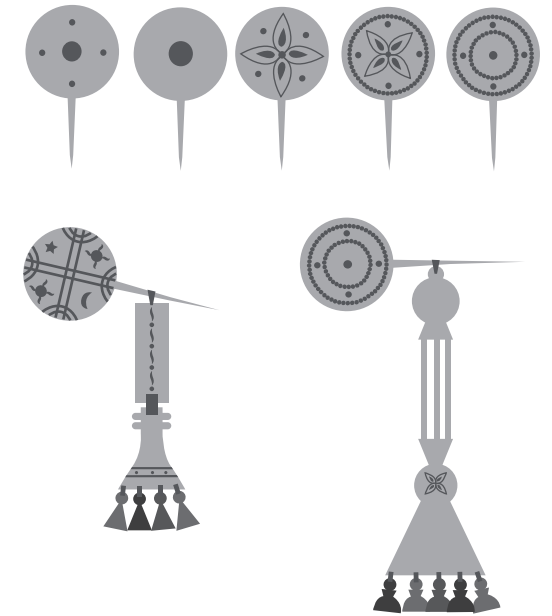
Chawai Aros



Tamaño utilizado en el *paper toys*

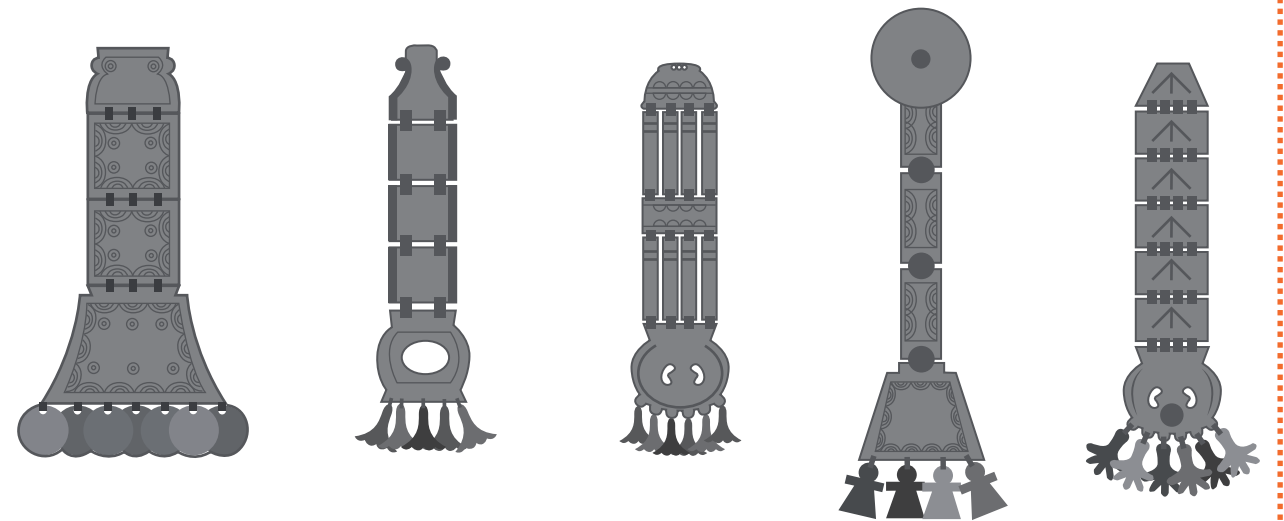


Tupu Prendedor



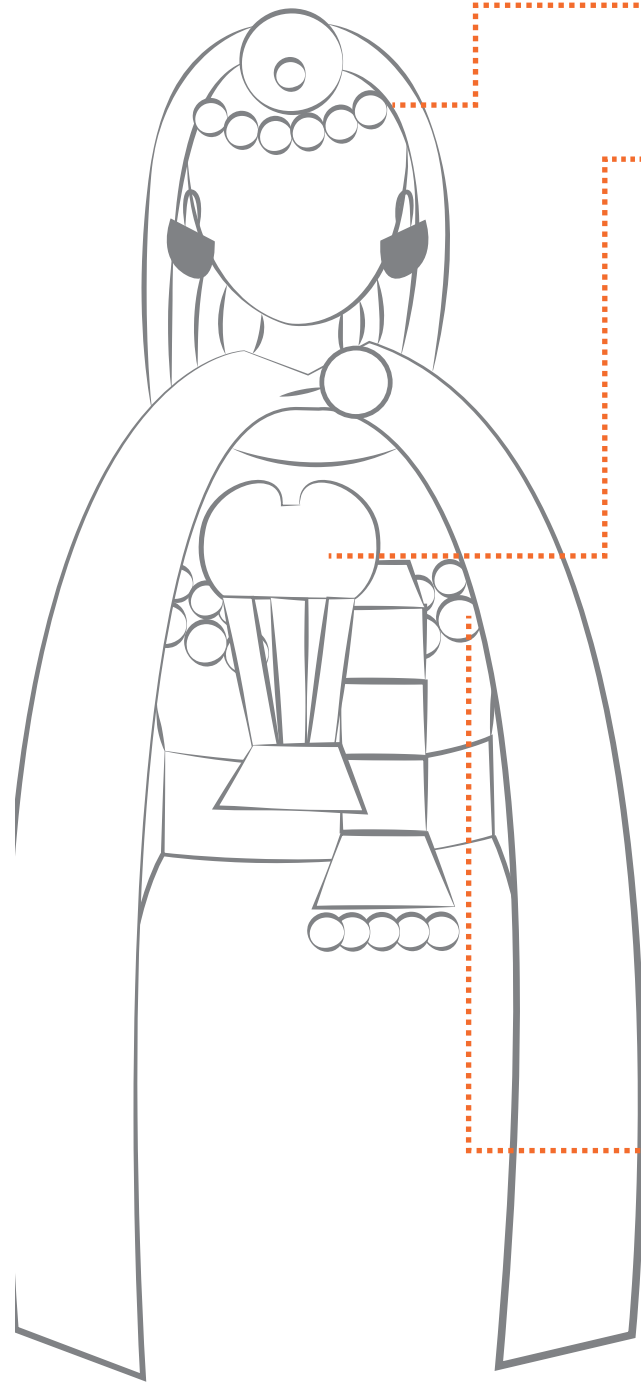
Existen estos dos tipos de prendedores, los más complejos se componen de dos partes: una es como el prendedor normal y la otra es similar al *sekil* (joya pectoral mapuche). El *tupu* era utilizado para afirmar el *küpam* (vestido negro) o el *ikülla* (poncho).

Sekil Joya pectoral

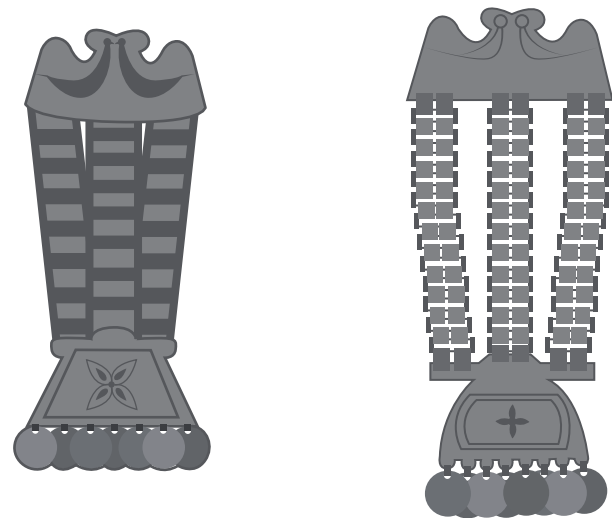


Los motivos con los que decoraban las joyas muchas veces eran figuras geométricas simples: cuadrado, círculos, rectángulos, trapecios, etc., pero también las adornaban

con figuras representativas de la naturaleza, mayormente de flores, también hacían representaciones de presencias ancestrales o de la misma cosmovisión mapuche.

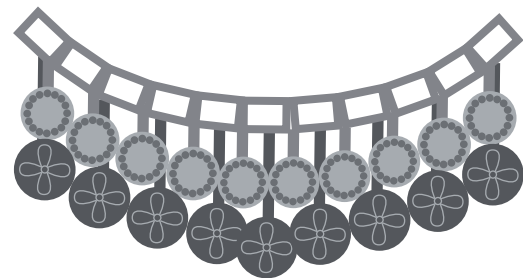


Trapelakucha
Joya pectoral

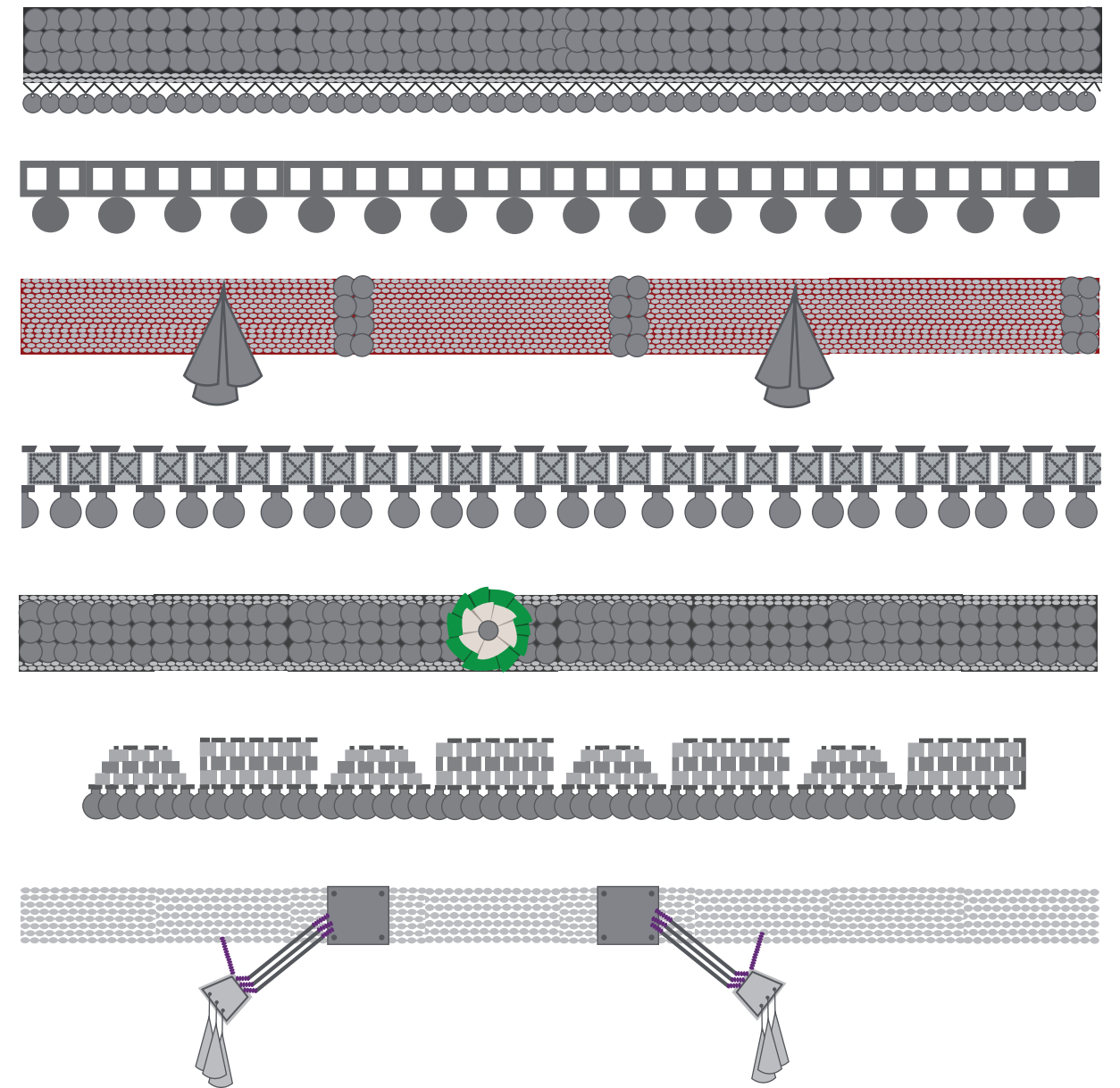


La *trapelakucha* era la joya se uso diario, su característica más importante es la representación de la dualidad (muy importante para la cosmovisión mapuche) que tiene en la parte superior.

Kilkai
Joya pectoral



Trarilonko
Joya para la cabeza



En el *kilkai* y en el *trarilonko* se usaba, generalmente, circunferencias como figuras colgantes, algunas veces estas figuras eran monedas de plata. Según la cultura mapuche el sonido que producían las joyas, cuando la mujer caminaba, espantaba los males y esto tiene que

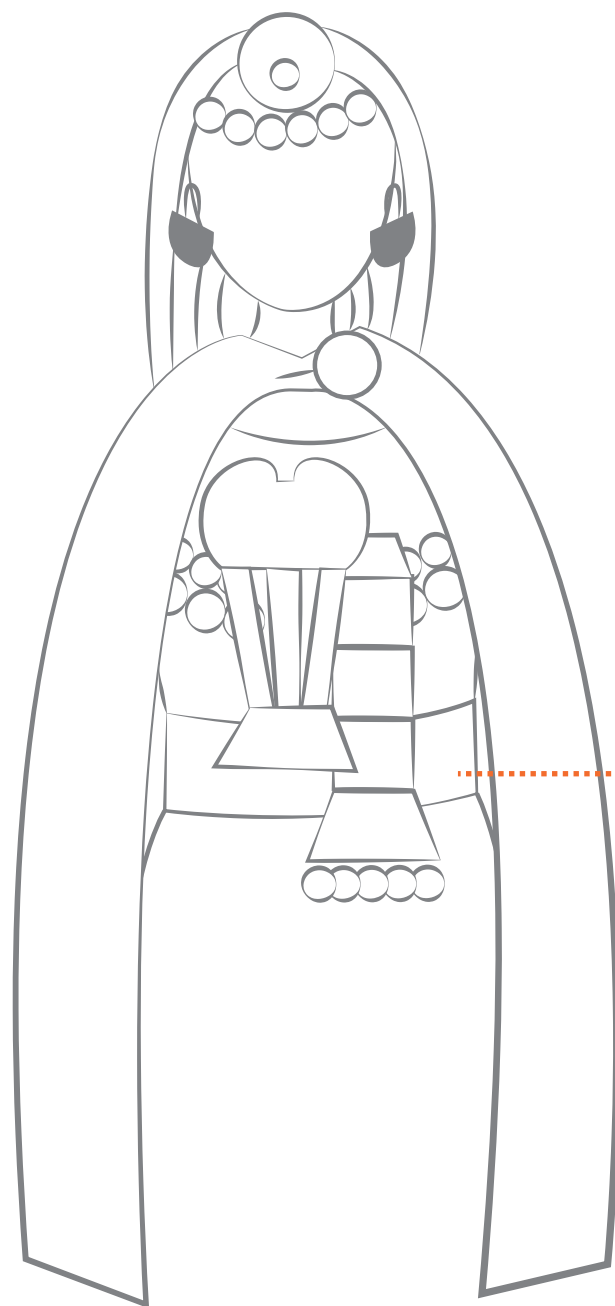
ver con el origen divino que tiene la plata, también se asociaban las joyas con la fertilidad.

4.3.2. Patrones

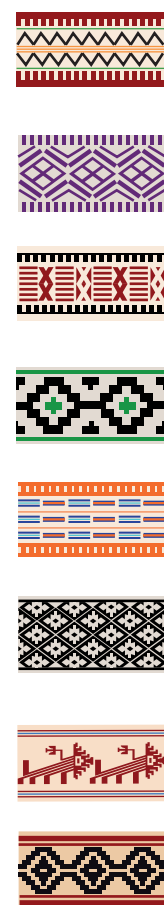
“El ritmo se crea por medio de un movimiento uniformemente estructurado o por una secuencia cronológica de patrones o acontecimientos (repeticiones). Las estructuras o patrones pueden ser, por ejemplo, rítmicos. Además, se encuentran patrones auditivos en la música y patrones motores en la danza.”²⁵

Los patrones son un elemento muy utilizado en la textilera mapuche y se puede ver principalmente en la cintillos que utilizaban los hombres y en los cinturones que utilizaban las mujeres (*trariwe*). Estos patrones los formaban tiñendo los tejidos, así le daban color a los patrones.

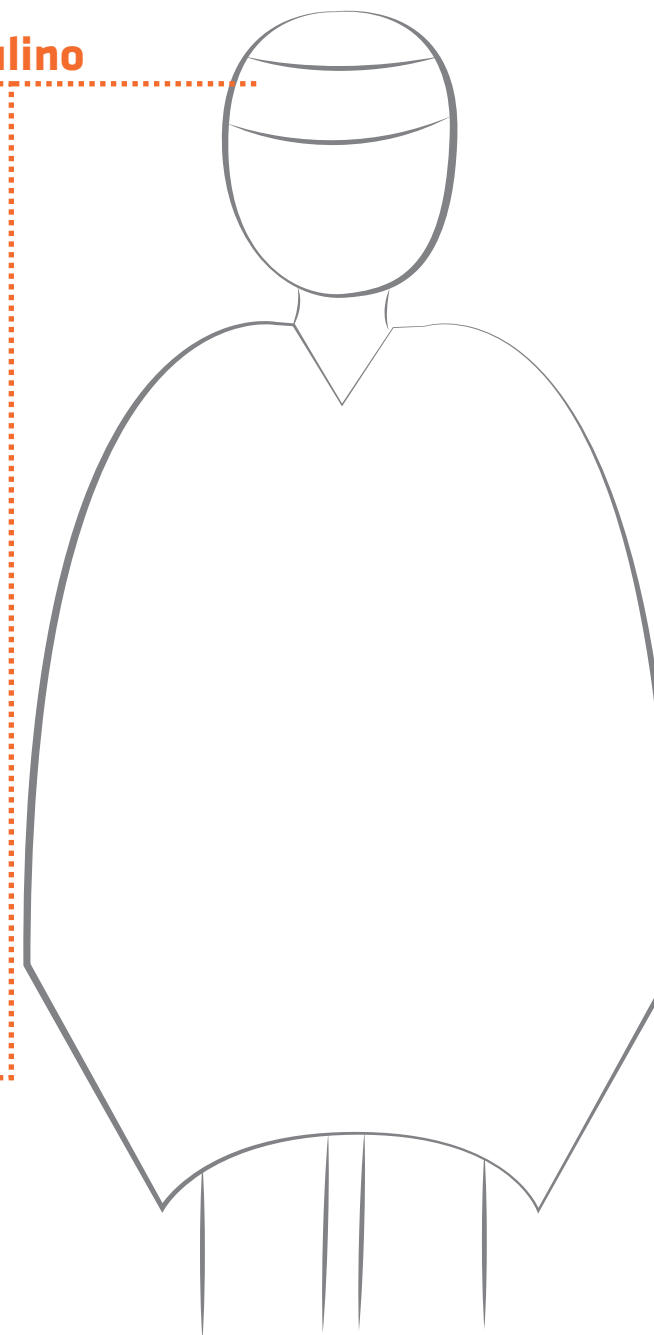
Para este proyecto los patrones son de gran importancia, ya que este elemento es el que se utilizará en el juego para hacer la asociación del mapudungun con el español, esto se explicará más adelante en el capítulo del juego.



Trariwe
Cinturon
femenino



Cintillo masculino



²⁵V.V. A.A. “El pequeño sabelotodo”. España. Index Book S.I.P 30.

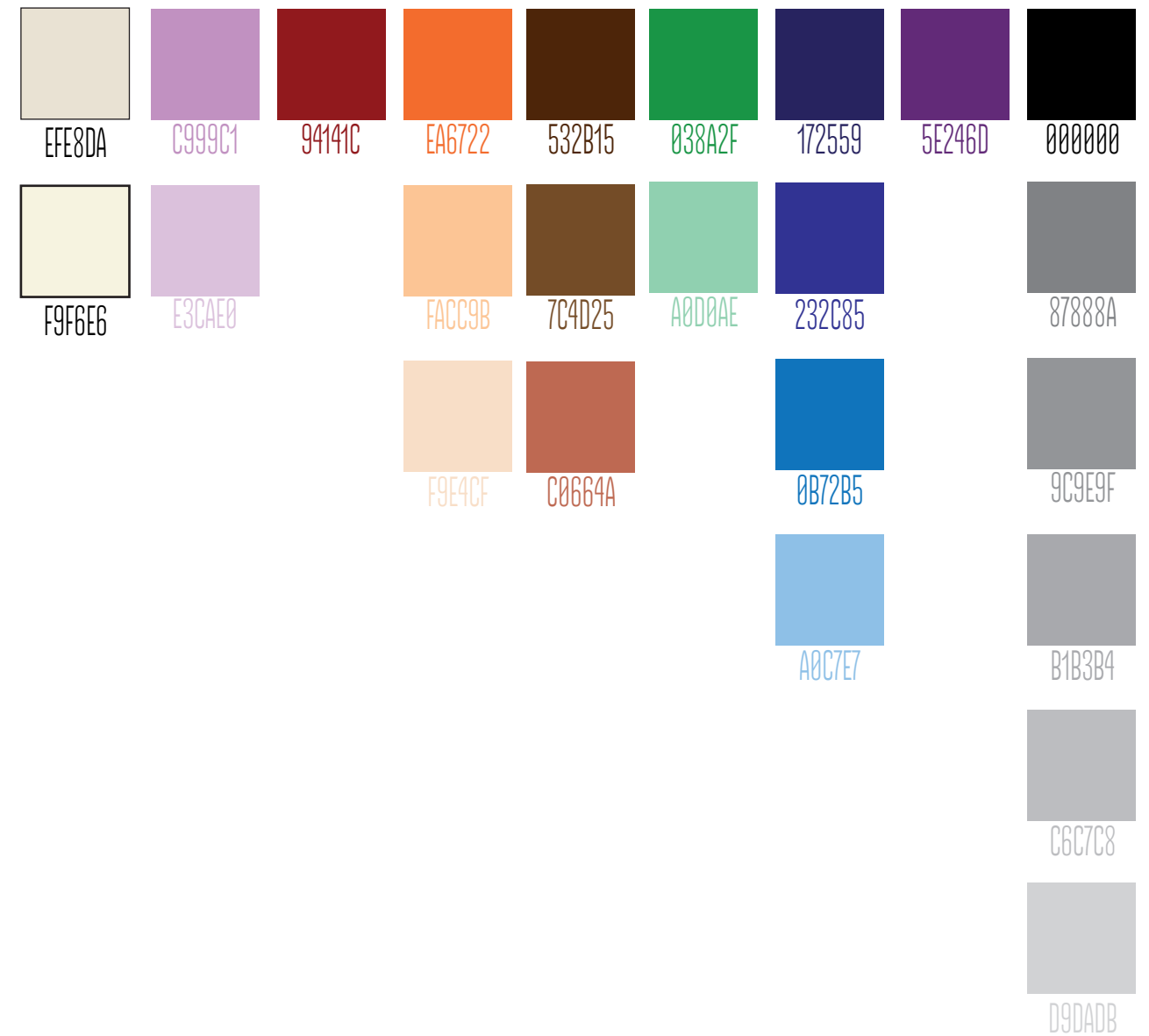
4.3.3. Color

“De hecho, los colores y su significación, o las sensaciones que producen, no dependen tan solo de la expresión individual, sino también, de impresiones consensuadas que se remontan siglos atrás. De esta forma, los colores significan cosas diferentes en distintas culturas”²⁶

La cultura mapuche tiene una percepción simbólica del color basada en hechos empíricos, además cada color estaba asociado a una región cósmica²⁷. El siguiente cuadro demuestra lo que antes se menciona:

Color	Región cósmica	Significado
Blanco y Azul (violeta, azul fuerte, celeste)	Meli ñom wenu o wenu mapu (tierra de arriba)	Representan a los cuatro colores naturales del cielo con sus cambios de tonalidades. Además son los colores que utilizan los mapuches en la vida cotidiana: pañuelos, prendas de vestir, decoraciones, etc. También son los colores que se utilizan en los rituales y ceremonias.
Negro y rojo	Anka wenu y minche mapu (tierra de abajo, el mal)	El negro representa la noche, las tinieblas, la muerte, la brujería. El rojo se relaciona con la pelea, con la guerra y con la sangre. Además es el color prohibido en el nguillatún. Por el contrario, el rojo también posee connotaciones positivas, al relacionarla con las flores en especial con el copihue mapuche.
Blanco/azul y negro	Mapu (Meli esquina Mapu): 4 puntos cardinales; visión sobrenatural de la tierra.	Estos colores se asocian con lo sobrenatural, el color azul y blanco se relacionan con la plataforma del bien. El negro se relaciona con la plataforma del mal.
Verde	Mapu (anen mapu): centro de la tierra; visión natural de la tierra.	Representa la naturaleza por ser el color natural de la vegetación. Es el color de la fertilidad, de la madre tierra

Cuadro color. Adaptación de “Cuadernos de la realidad nacional”, N° 14. GREBE, M. E.



Finalmente esta es la paleta de colores utilizada en diseño de los *paper toys*. Esta paleta de colores se realizó a partir del significado que tienen los colores para la cosmovisión mapuche y de lo observado en los referentes visuales.

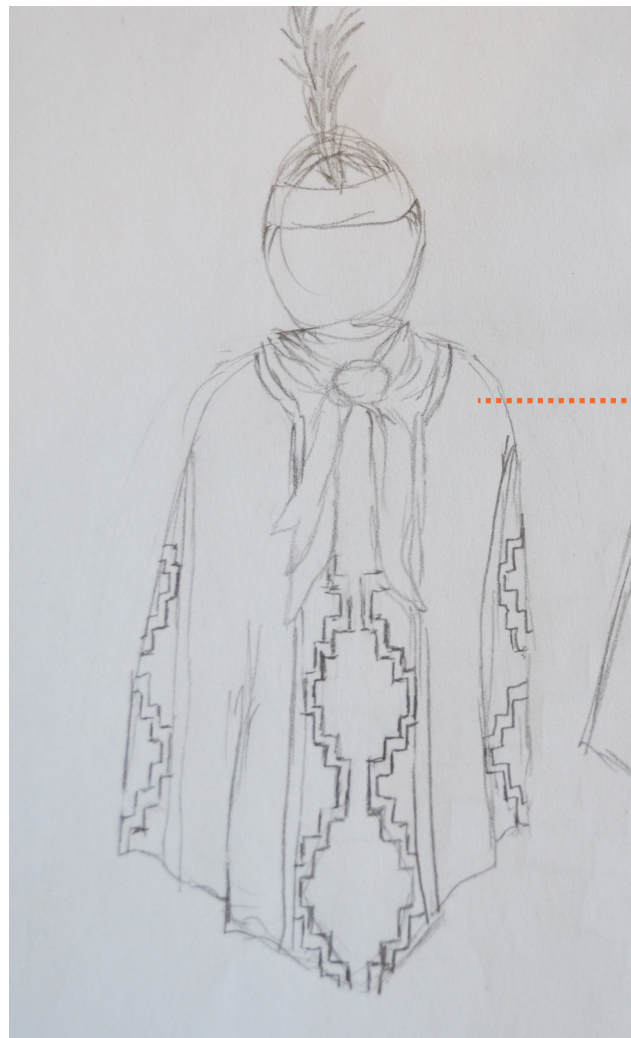
²⁶ V.V. A.A. *El pequeño sabelotodo*. España. Index Book S.I. P 11.

²⁷ Región cósmica, tiene que ver con la cosmovisión mapuche

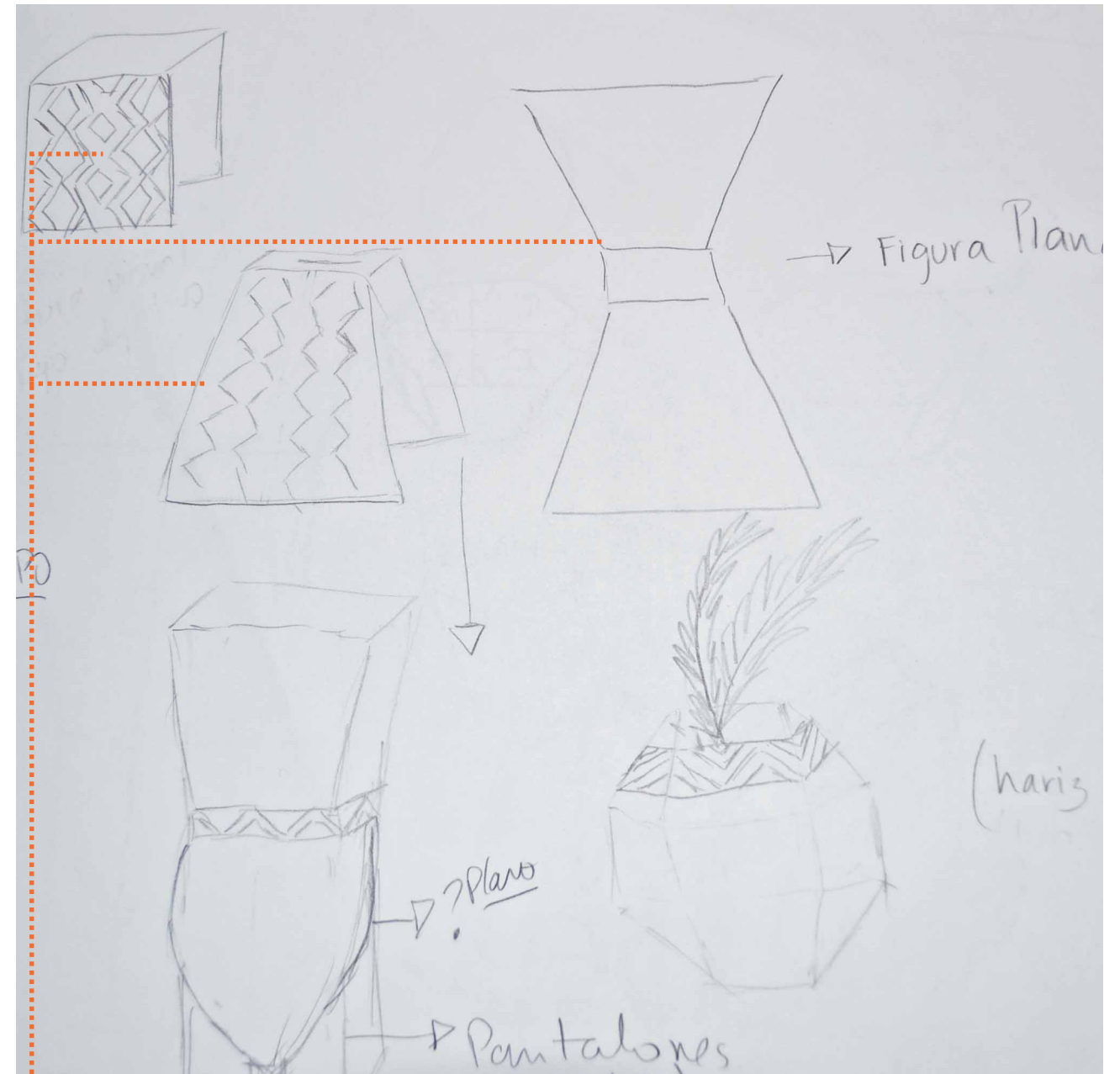
4.4. Personajes

Para comenzar el proceso de los *paper toys* se decidió hacer dos *paper toys* base: uno de hombre y otro de mujer. Para comenzar se mostrará el proceso de construcción del hombre.

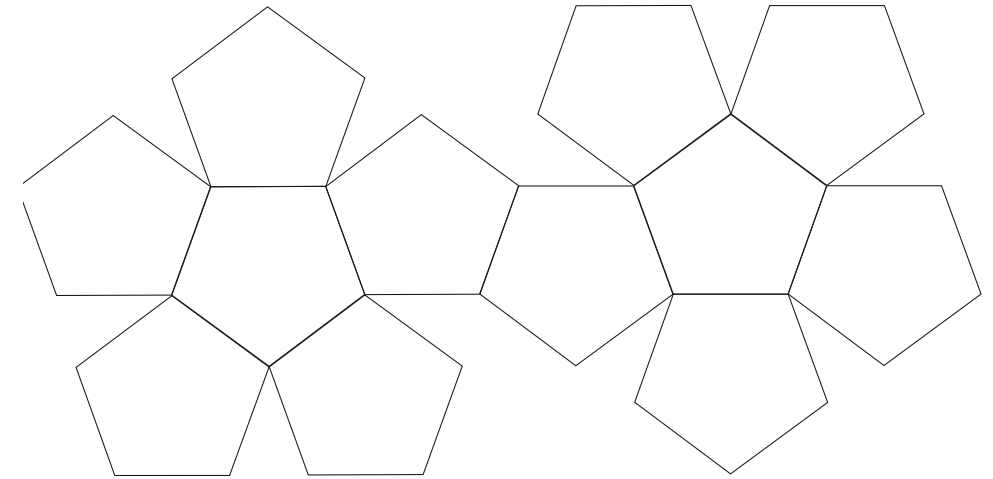
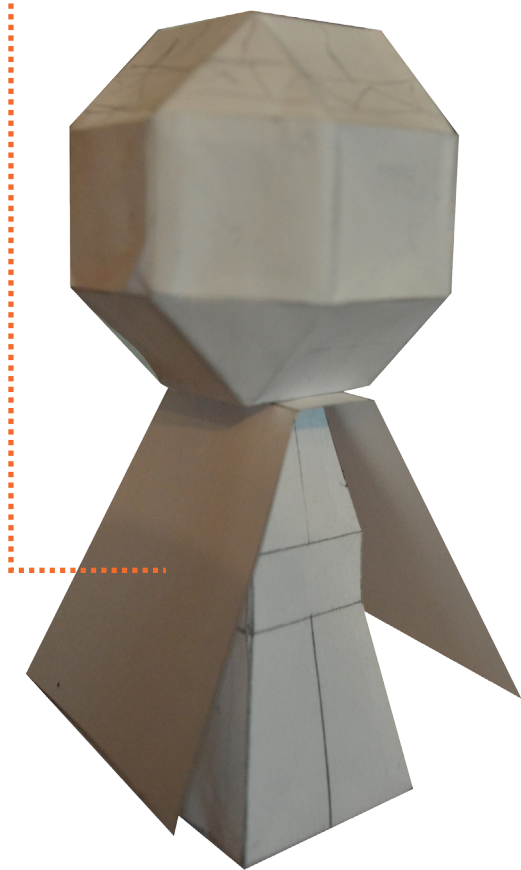
HOMBRE / WENTRU



Una de las prendas de vestir que utilizan mucho los hombres mapuche, que se pudo observar en los referentes visuales, son los ponchos, por lo tanto es un elemento de gran importancia para la construcción del cuerpo del hombre.

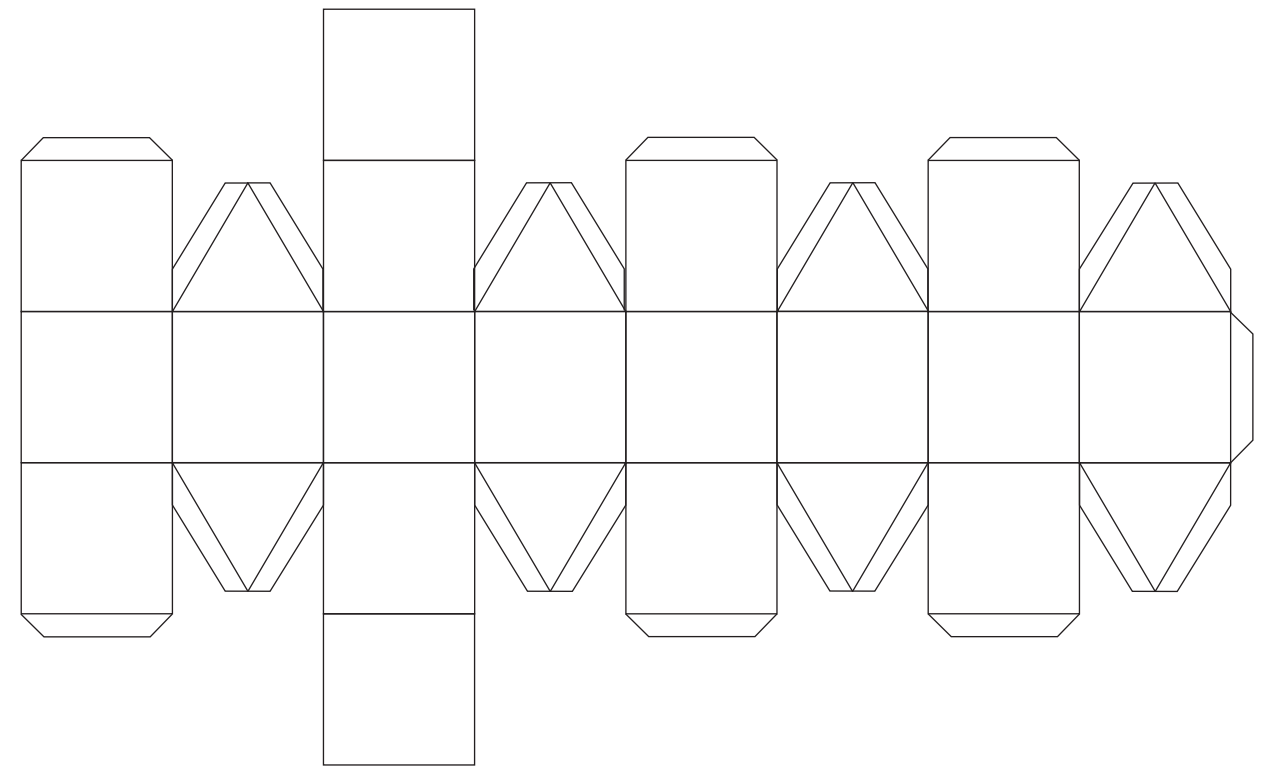


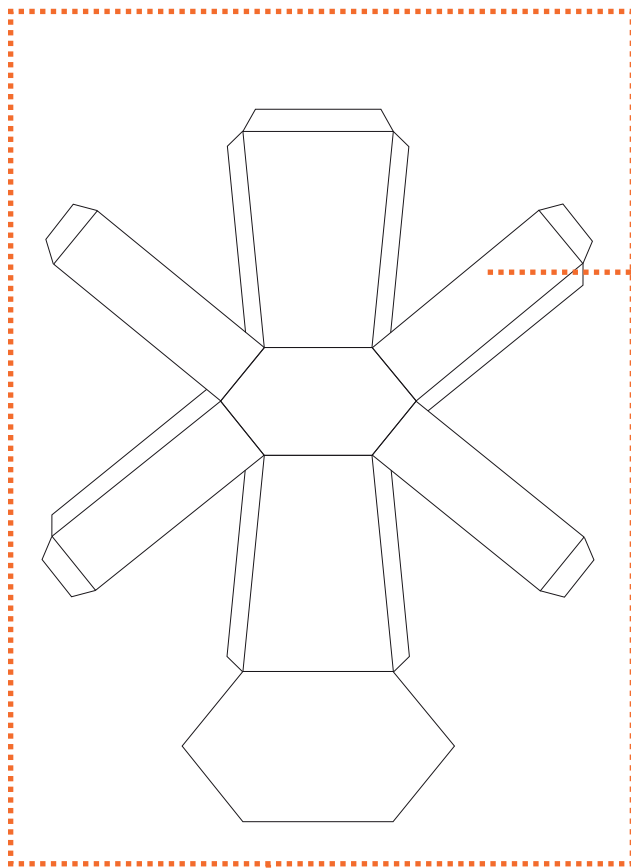
En un comienzo se decidió utilizar una figura plana para representar un poncho.



Antes de llegar a la plantilla que se utilizó, se probó con otras alternativas de formas para la cabeza del *paper toy*.

Plantilla que finalmente se usó para la cabeza.

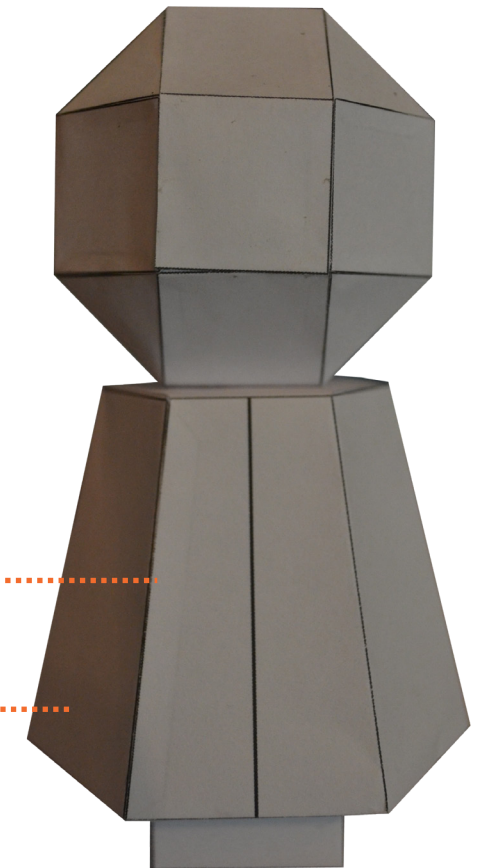
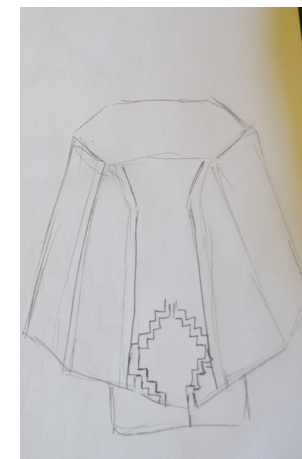
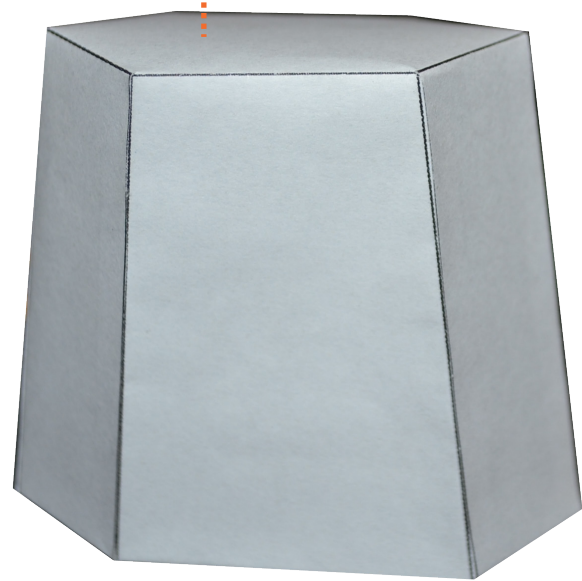


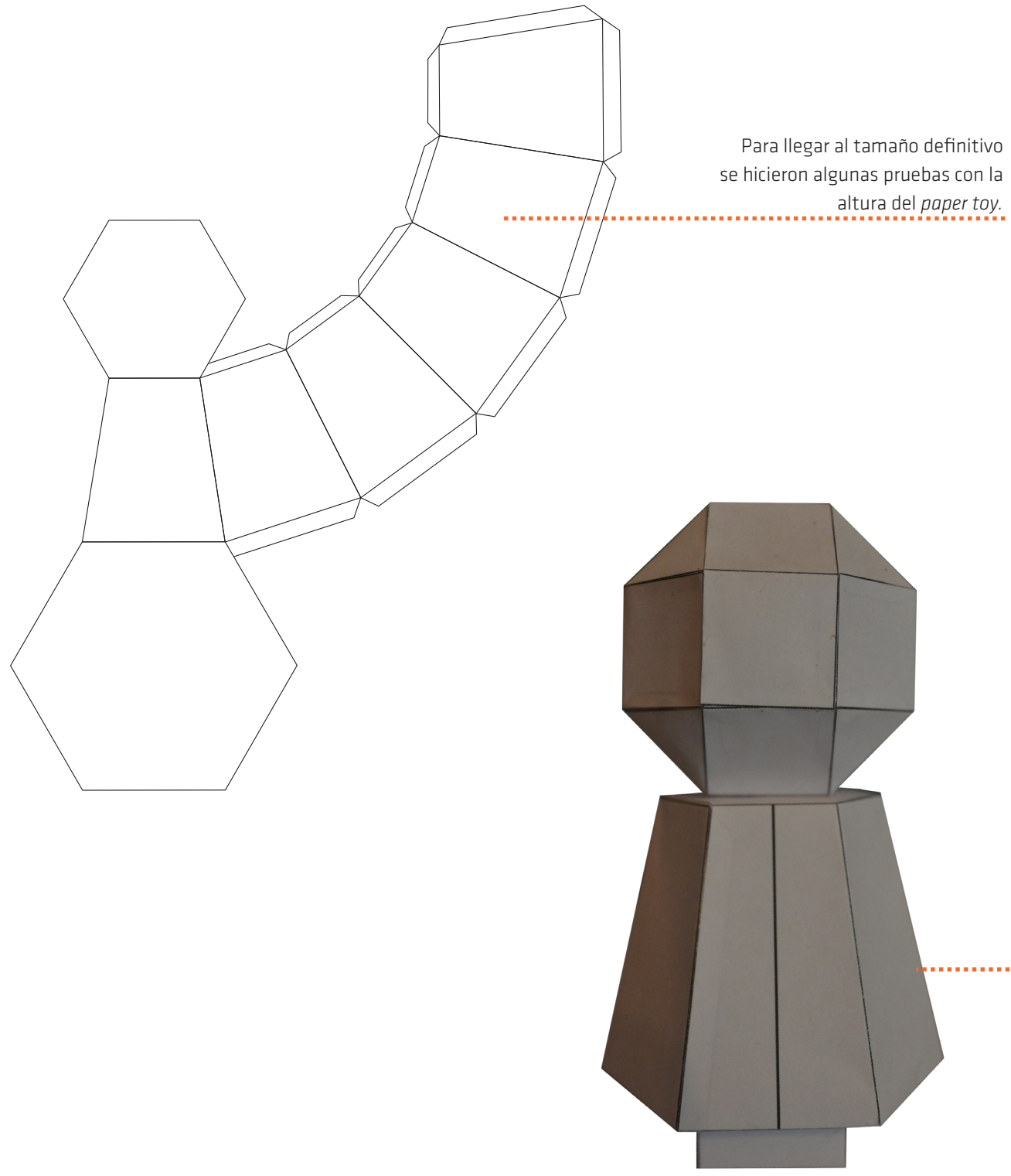


Se comenzó buscando las proporciones adecuadas en la plantilla, para lograr la mejor forma en el volumen.

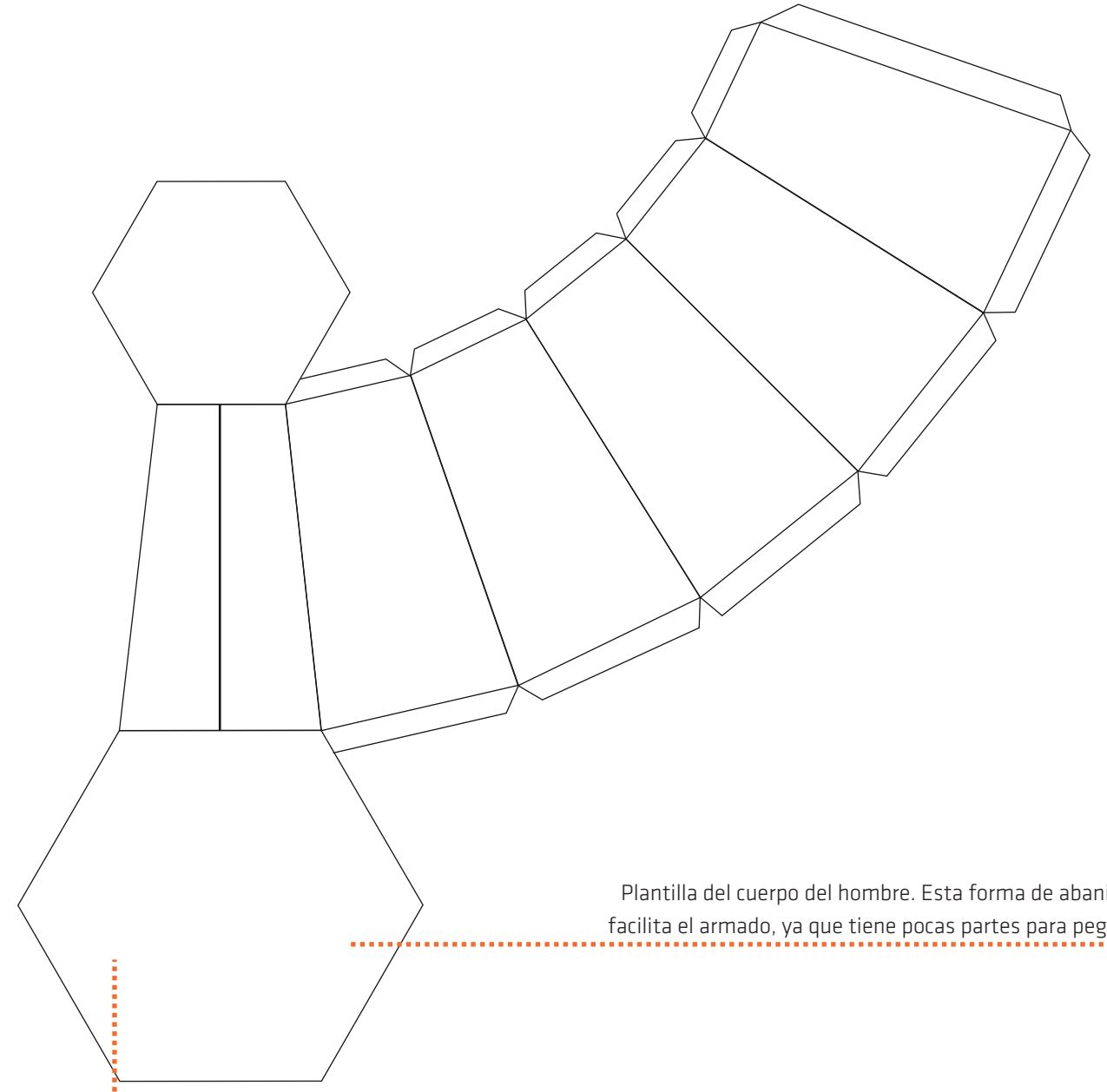
Luego se observó como poder representar de mejor manera la forma del poncho.

Finalmente se decidió utilizar una forma piramidal con base hexagonal.



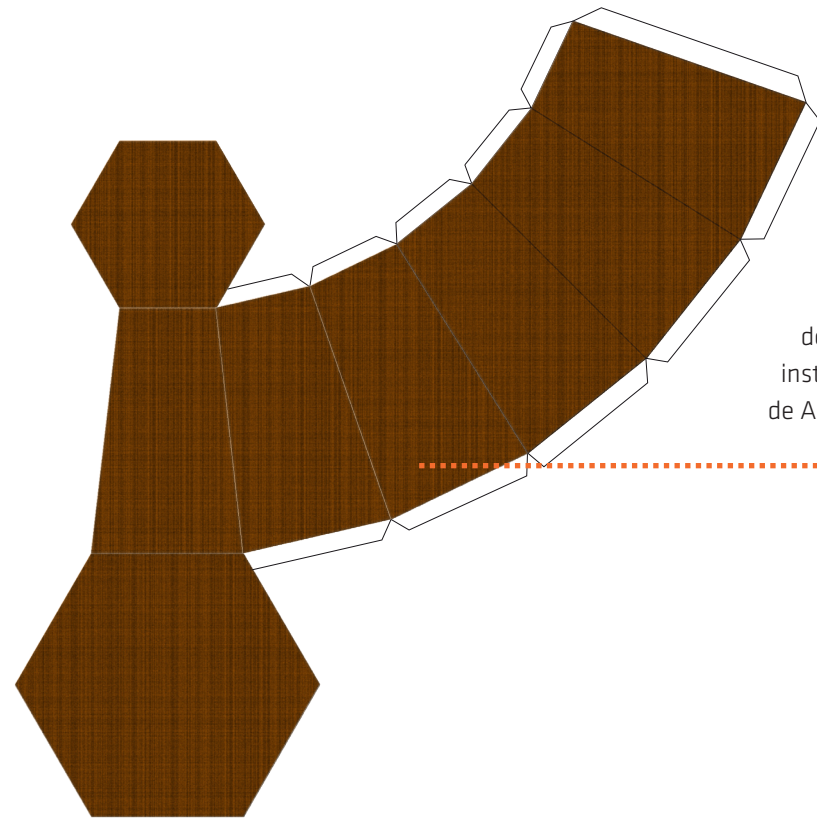


Para llegar al tamaño definitivo se hicieron algunas pruebas con la altura del *paper toy*.

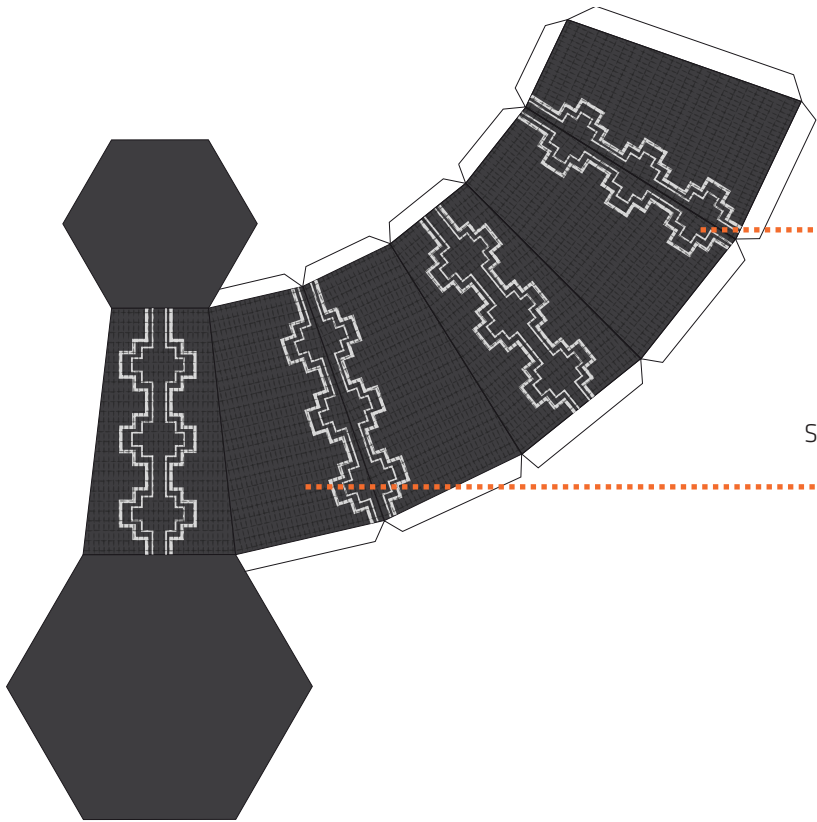


Plantilla del cuerpo del hombre. Esta forma de abanico facilita el armado, ya que tiene pocas partes para pegar.



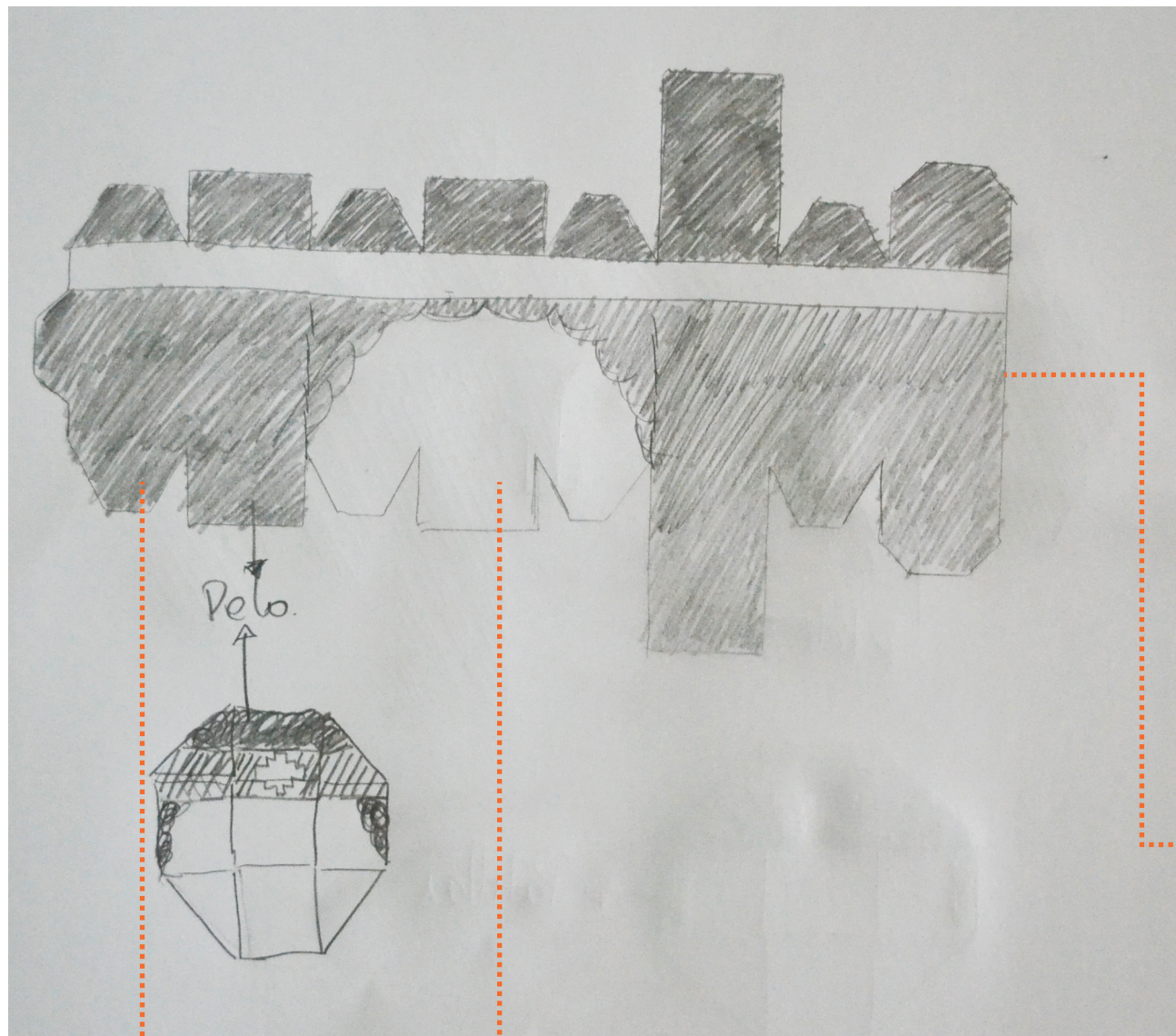


Para representar el tejido del poncho se decidió utilizar una textura, en una primera instancia se hizo esta textura con los efectos de Adobe Illustrator, pero se considero que no se veía natural ni similar a la real.



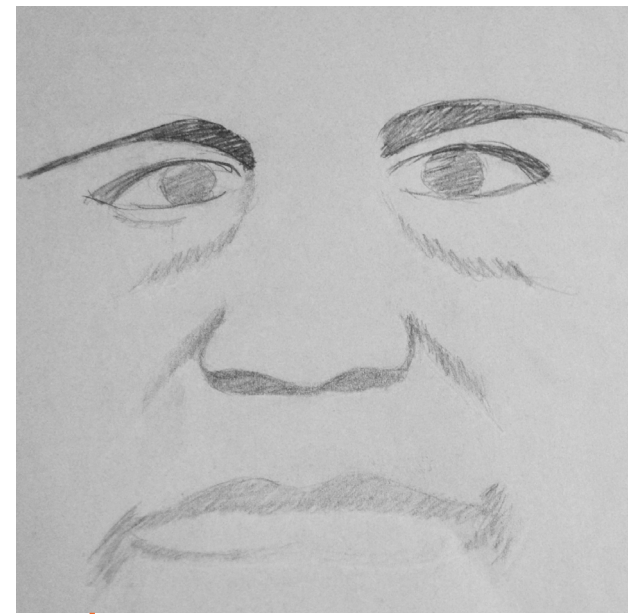
Se decidió, por lo tanto, hacer la textura de forma manual.





Zona de l pelo.

Zona de la cara.



Para ilustrar la cara se decidió, primero, utilizar un estilo más realista.

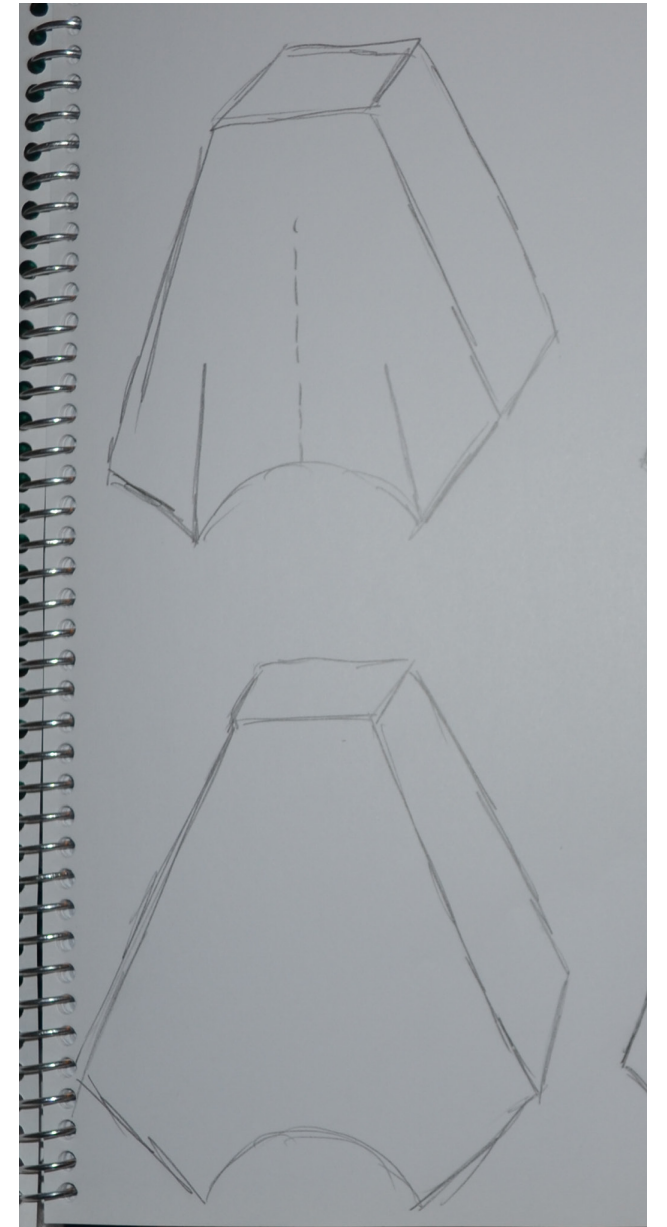
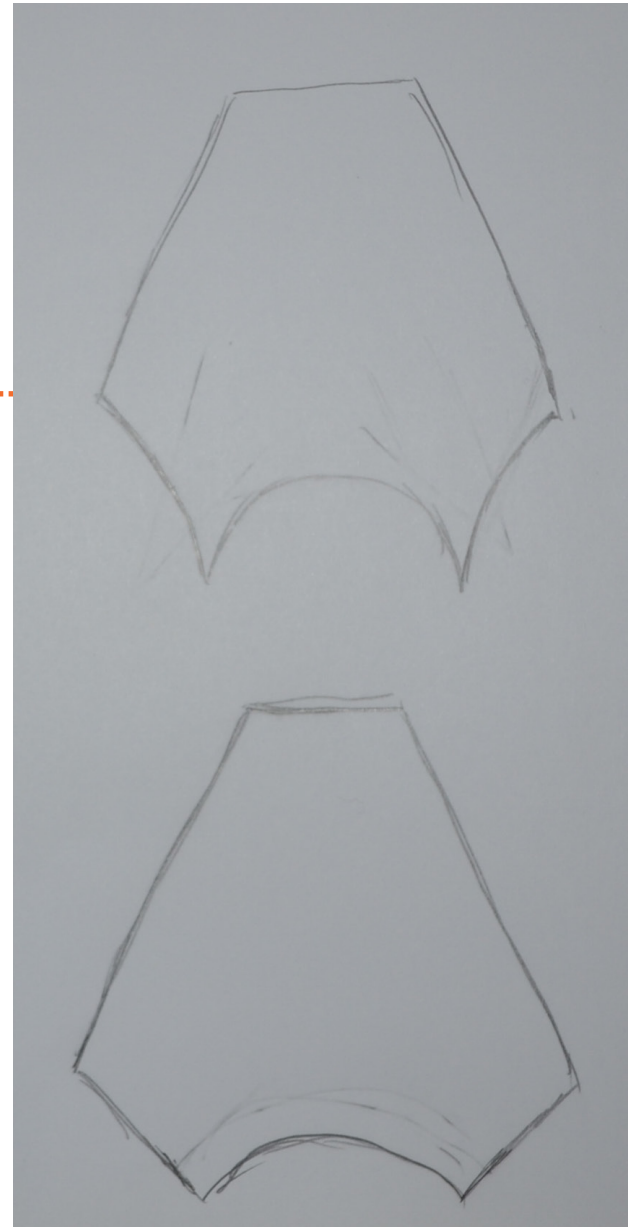
Luego de adaptar bien el tamaño de la ilustración de la cara con el tamaño del *paper toys*, se observó que el estilo utilizado para dibujar la cara no era el más coherente con la forma del *paper toys*, ya que la forma en si del juguete de papel es una representación simplificada de la realidad, por lo tanto, una ilustración realista no coincidía con el estilo en general.



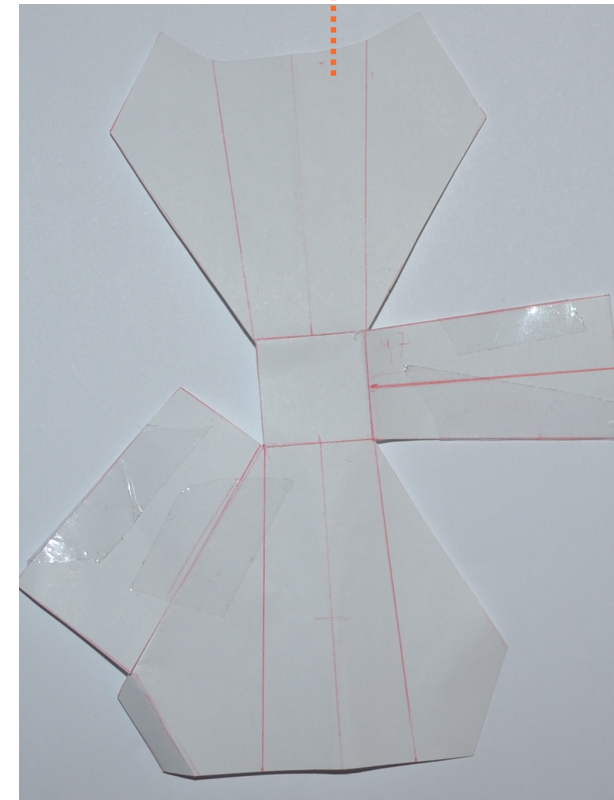
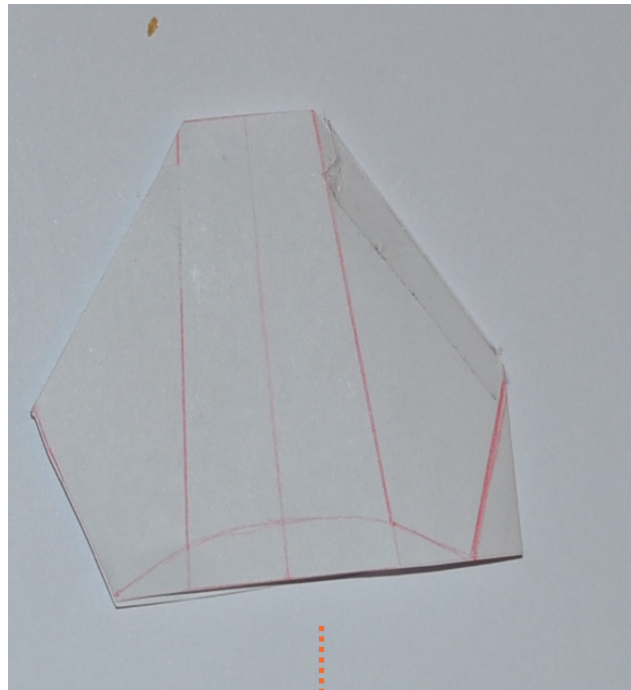
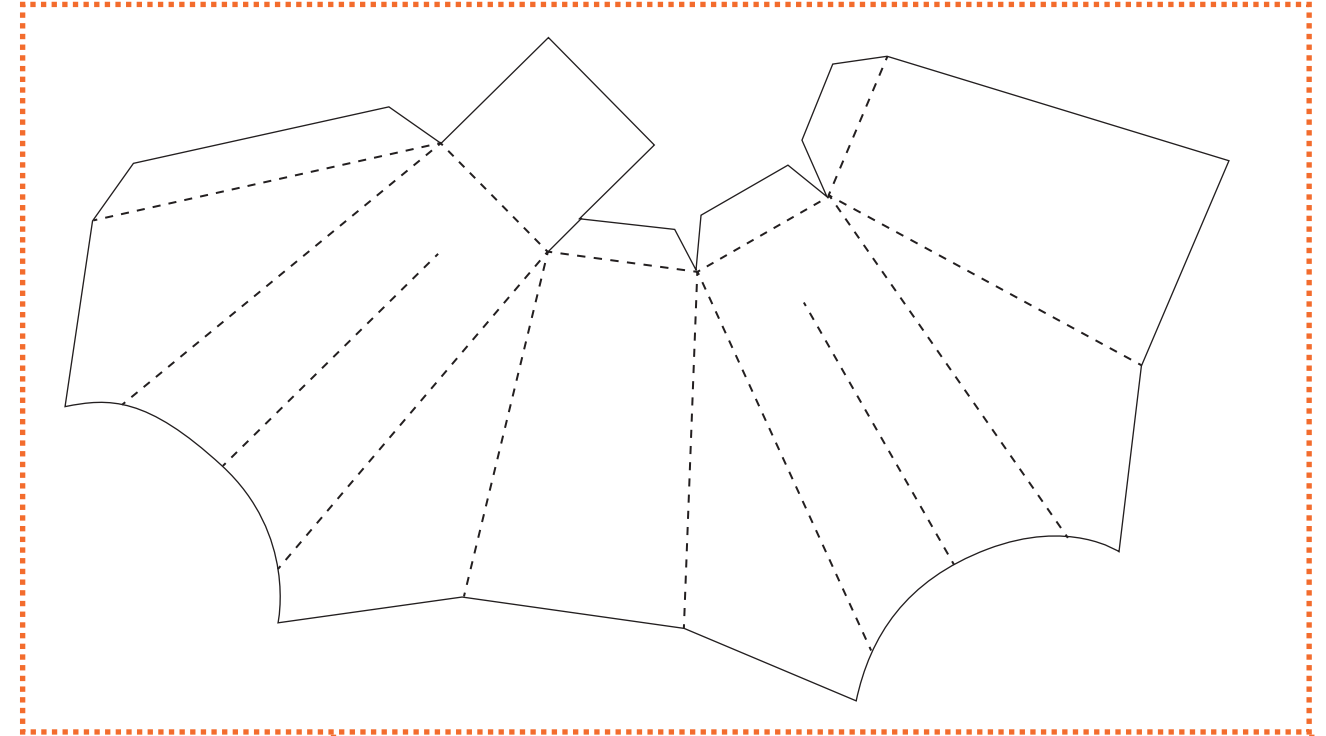
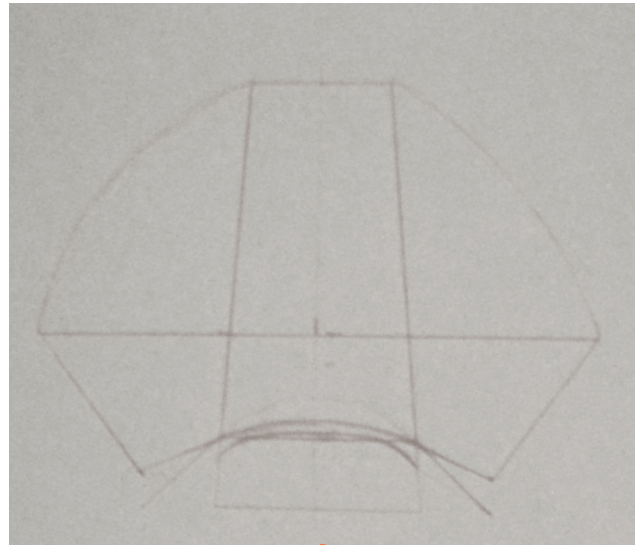
Se cambió, entonces, el estilo con el que se ilustró la cara.



Luego se siguió con el proceso de observación de referentes, y se decidió que la forma que tenía el *paper toys* de hombre no era la mejor representación, sobre todo en la forma del poncho.

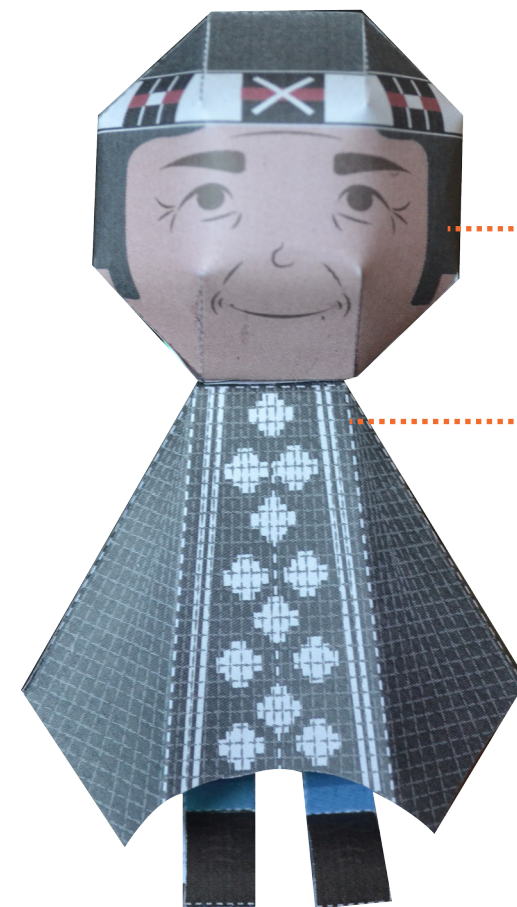
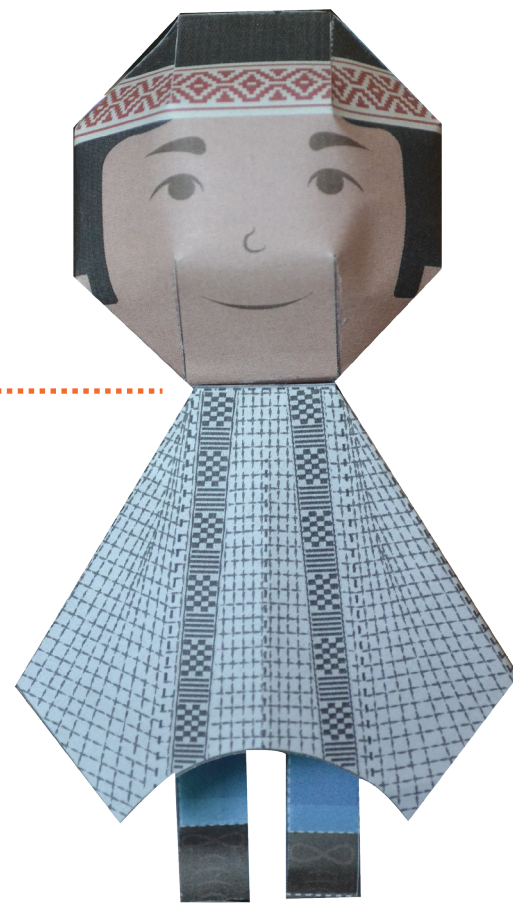
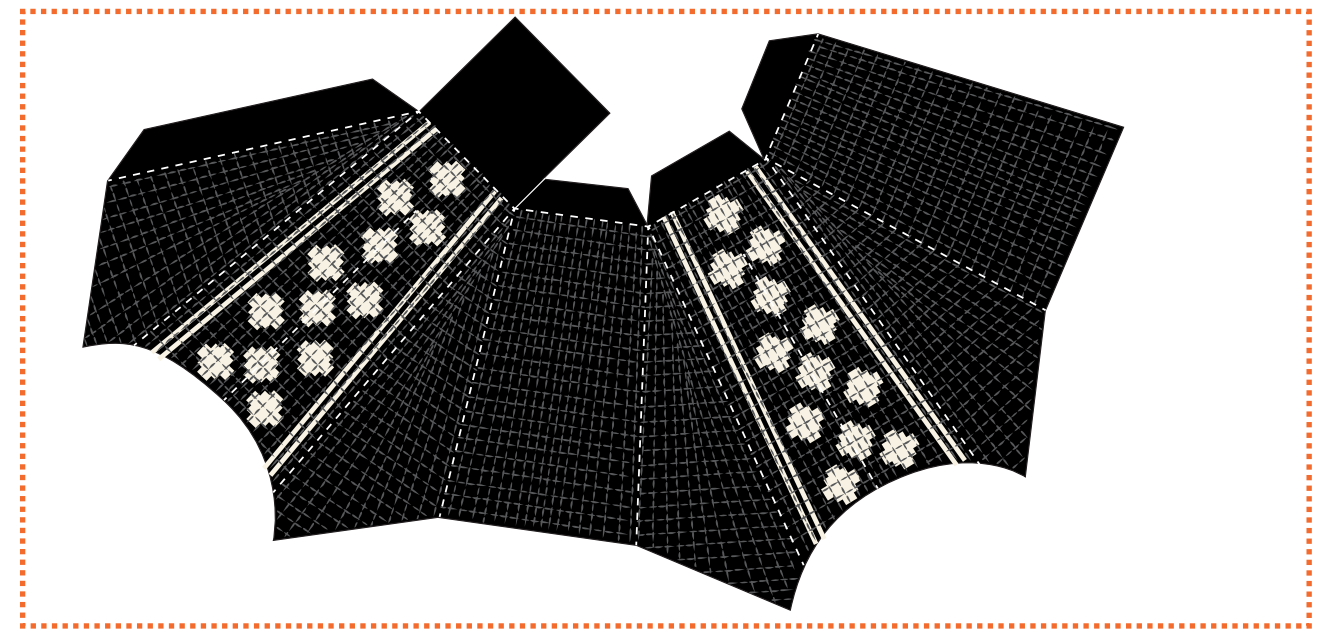


Se comenzaron a hacer los primeros bosquejos de esta nueva forma para el poncho.



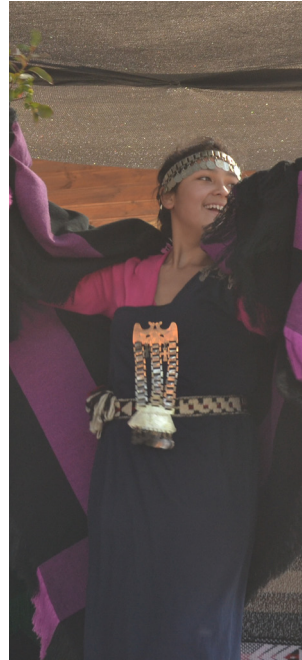
Finalmente así se ve la nueva forma del poncho en la plantilla. En esta nueva forma se sigue utilizando la lógica del abanico.

También se tuvo que adaptar el tamaño de la cabeza, para que se viera mejor proporcionada al cuerpo, además se le agregaron las piernas.

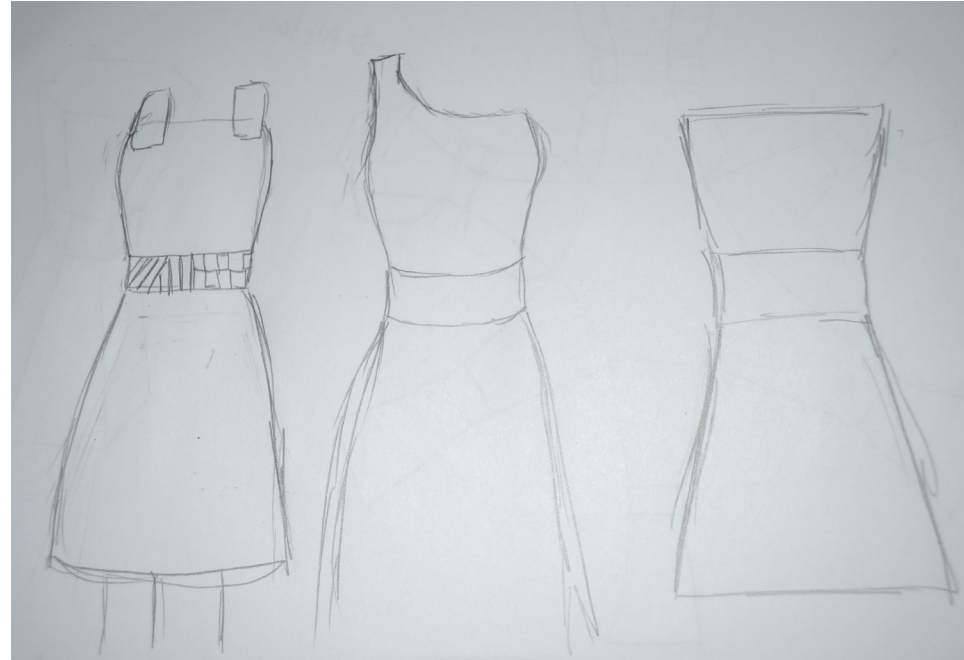


Como los personajes son de diferentes edades, se decidió remarcar esto en los rasgos faciales y en el color del pelo.

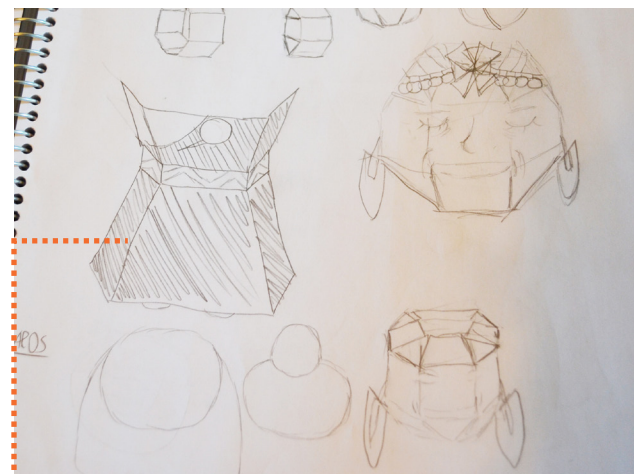
MUJER / DOMO



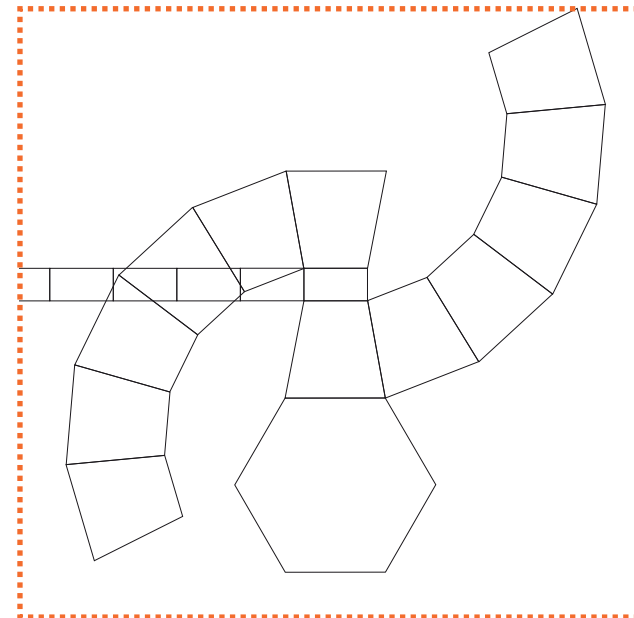
Fotografía del archivo de la autora.



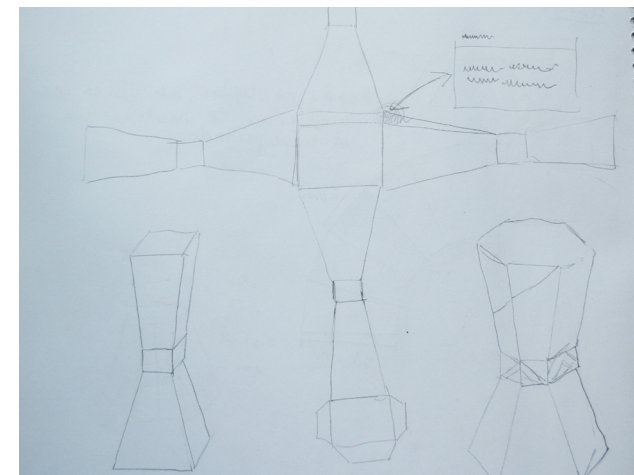
Se consideró que la cintura es un rasgo muy representativo de la mujer, más aún en la mujer mapuche que usa en la cintura el trariwe (cinturón). En un comienzo se pensó en poner dos frustrum uno encima de manera invertida para lograr la forma que se requería, pero se decidió hacerlo en una sola figura.



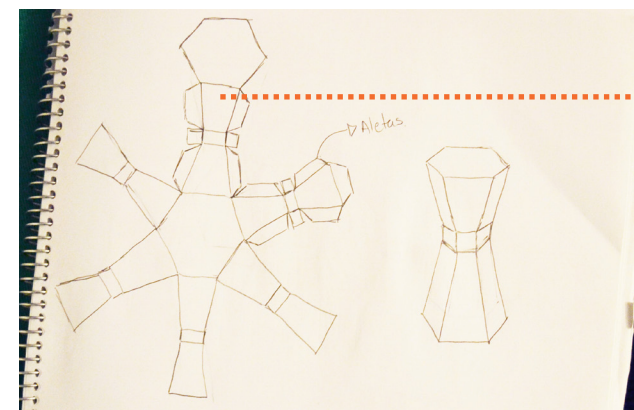
Considerando, entonces, la figura de la mujer se pensó en una figura con base hexagonal que representara al cuerpo de la mujer.



Antes de hacer la forma del cuerpo de la mujer, se tuvo que averiguar como se hacía en la plantilla dicha forma, ya que no se podía utilizar la forma de abanico²⁸ que se utilizó para el poncho del hombre.

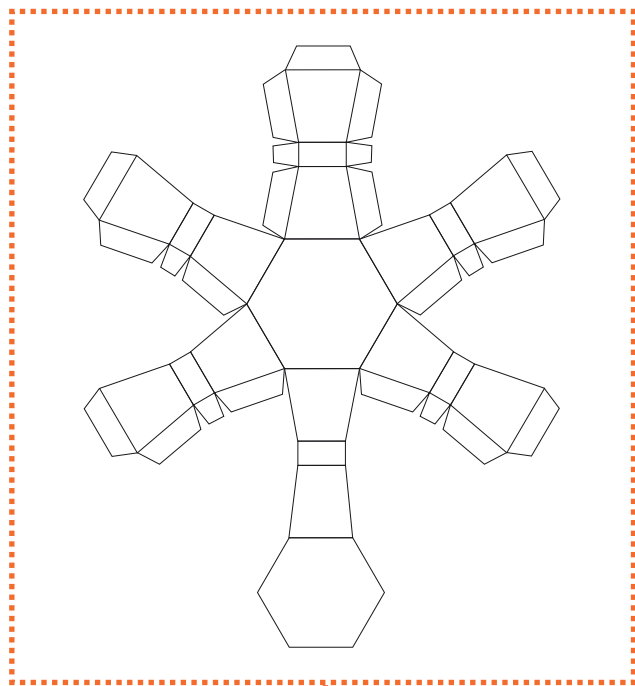


Ya que no se podía ocupar la forma de abanico, se tuvo que hacer una forma más abierta, que tuviera un centro con extensiones en cada uno de sus lados.

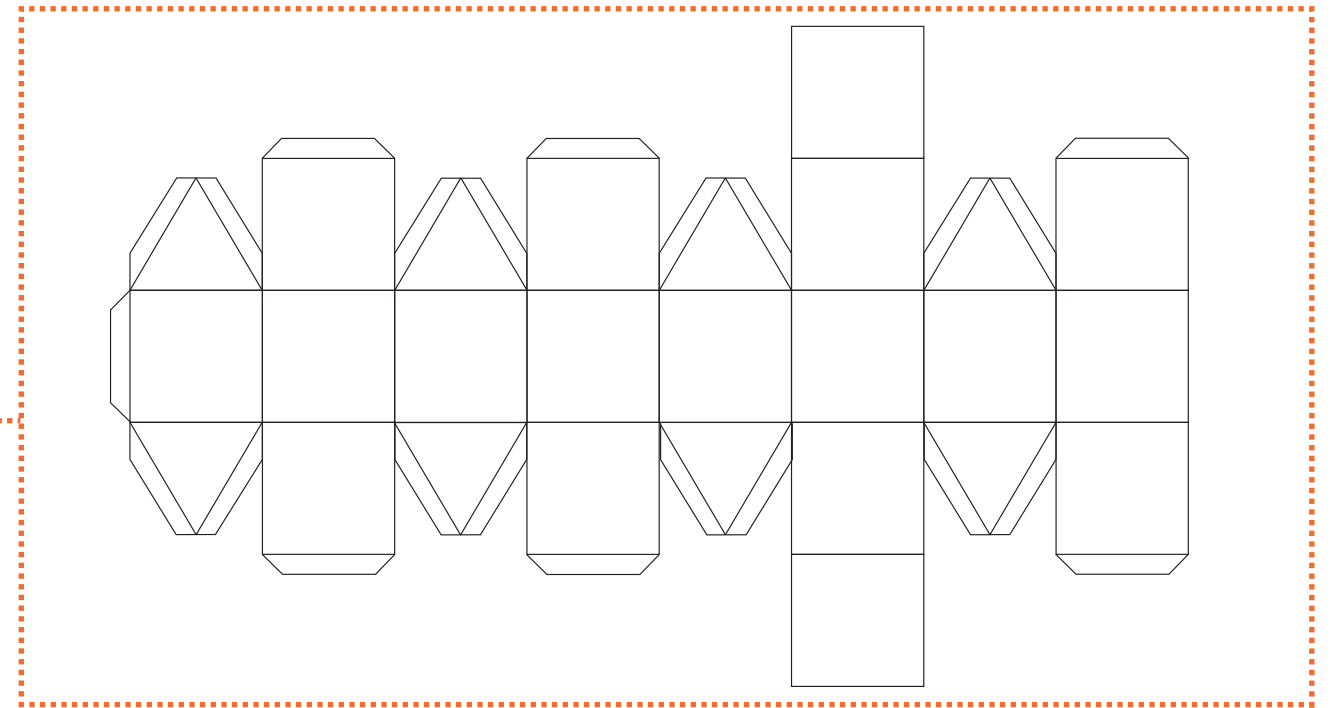
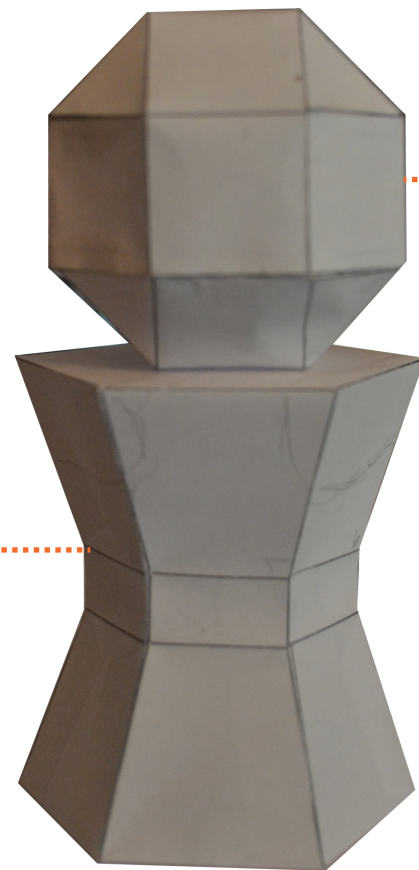


Se puso en el centro un hexágono regular y en cada lado se le agregó una extensión.

²⁸ La forma de abanico en la plantilla fue utilizado en la figura del poncho del hombre y facilita el proceso de armado.

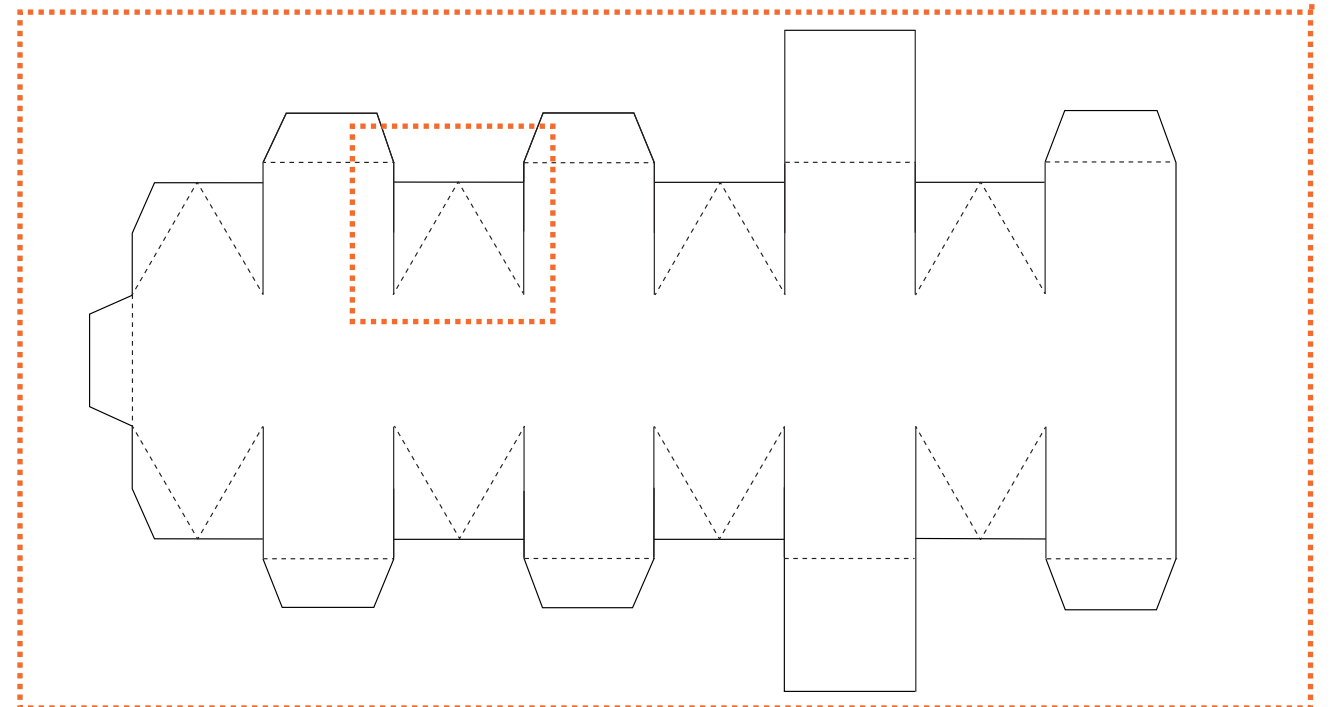


Finalmente, así se ve el cuerpo de la mujer en la plantilla. En esta imagen se pueden ver la aletas que son las que se ocupan para pegar las partes en el proceso de armado.



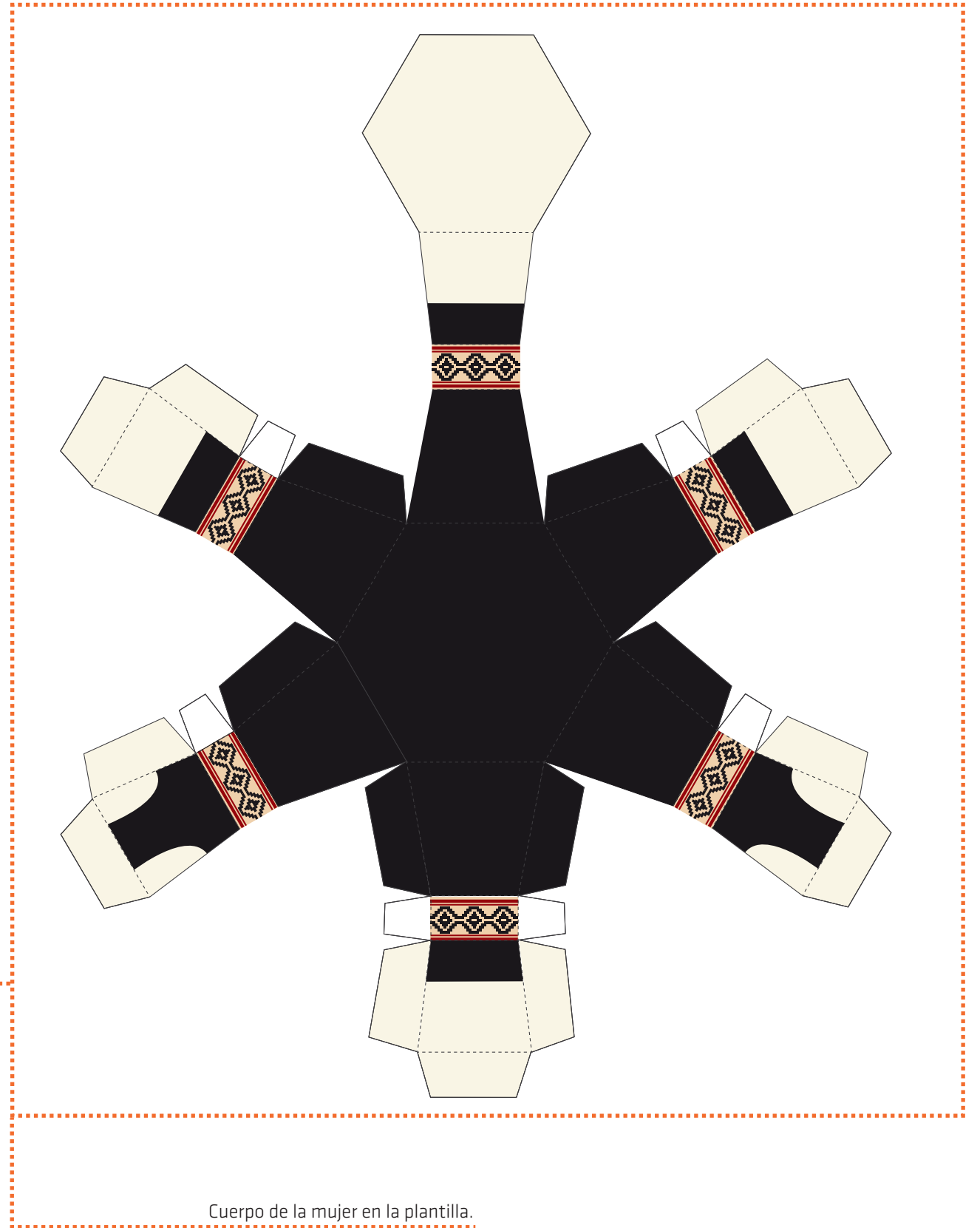
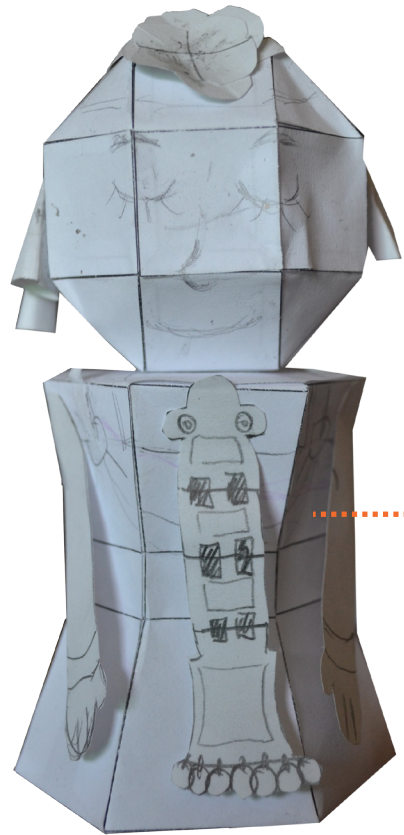
La figura de la cabeza es complicada de armar y una de las cosas que complicaba el armado era el hecho de que las aletas fueran tan pequeñas, esto complicaba en el proceso de cortado y de pegado, por lo tanto se decidió

hacer que las aletas fueran lo más anchas posibles. Se llegó finalmente a la simplificación de esta parte, permitiendo que se disminuyera la cantidad de cortes que se debían hacer en esa zona.

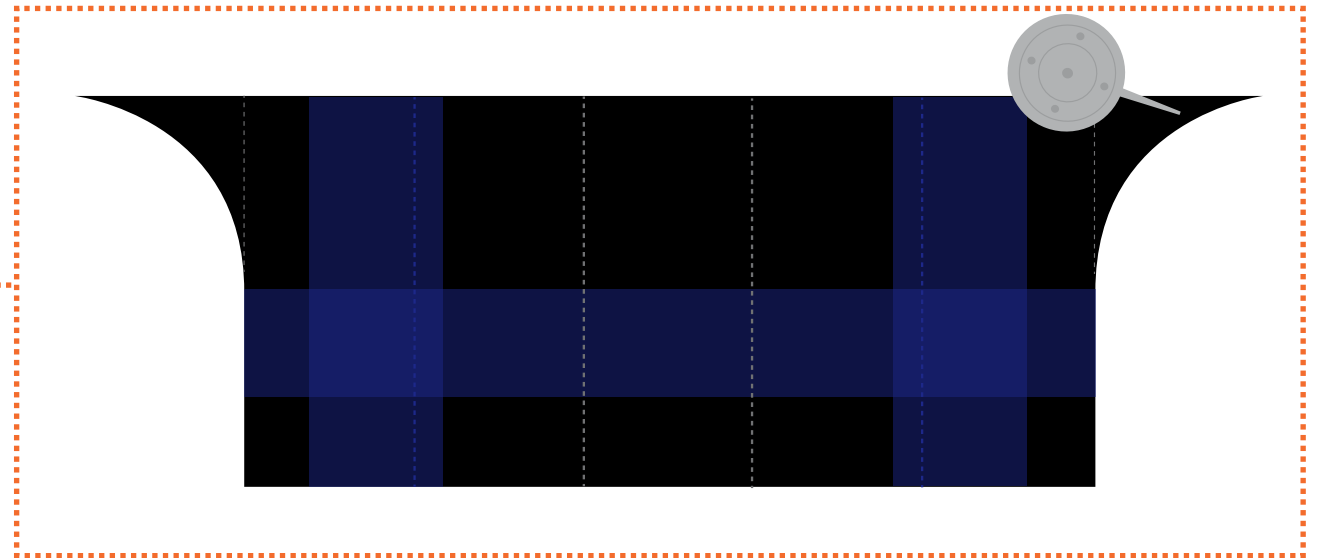
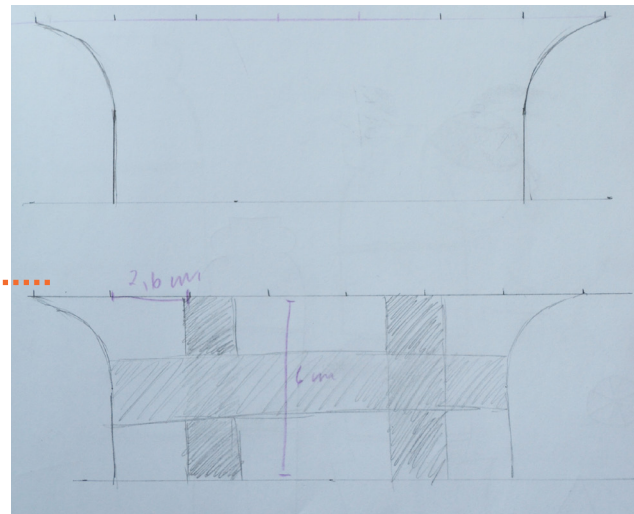
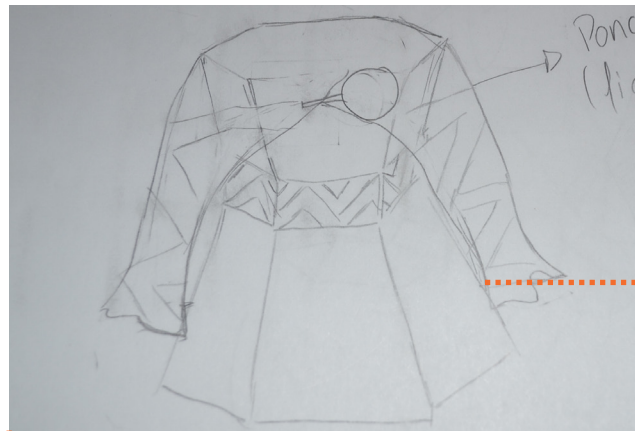




Para comenzar a hacer el diseño del vestuario de los *paper toys*, se debe ver como las cosas que se hacen en la plantilla se ven reflejadas en la forma volumétrica.



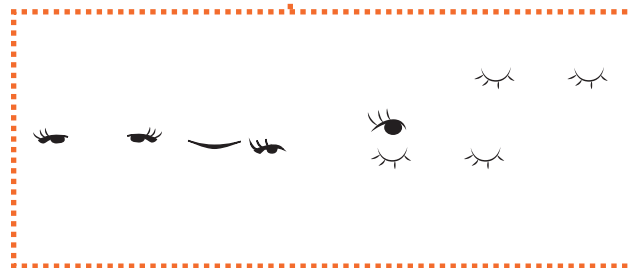
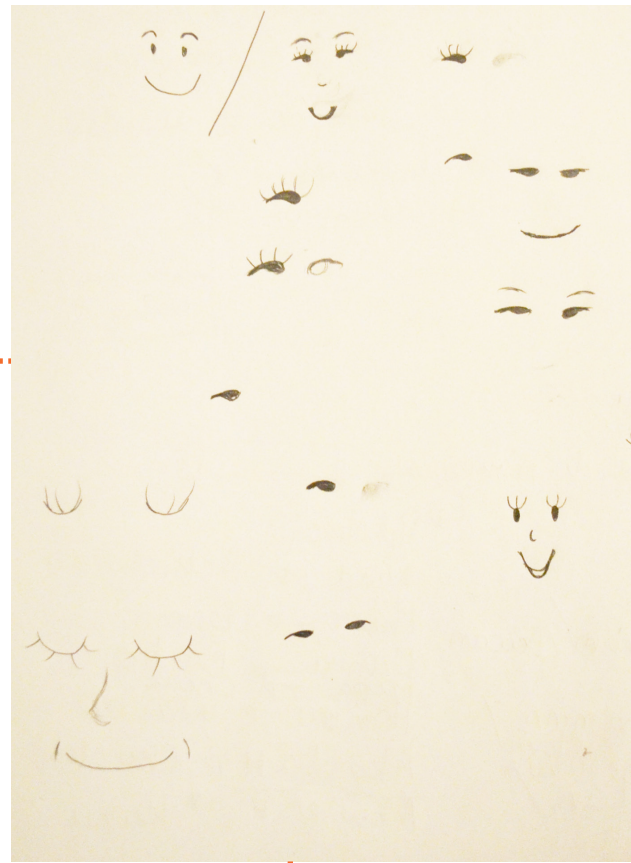
Cuerpo de la mujer en la plantilla.



Para hacer el poncho de la mujer se utilizará un figura plana que cumpla la función de cubrir al *paper toy* (al igual que un poncho real).

Así finalmente se verá la mujer mapuche con poncho.

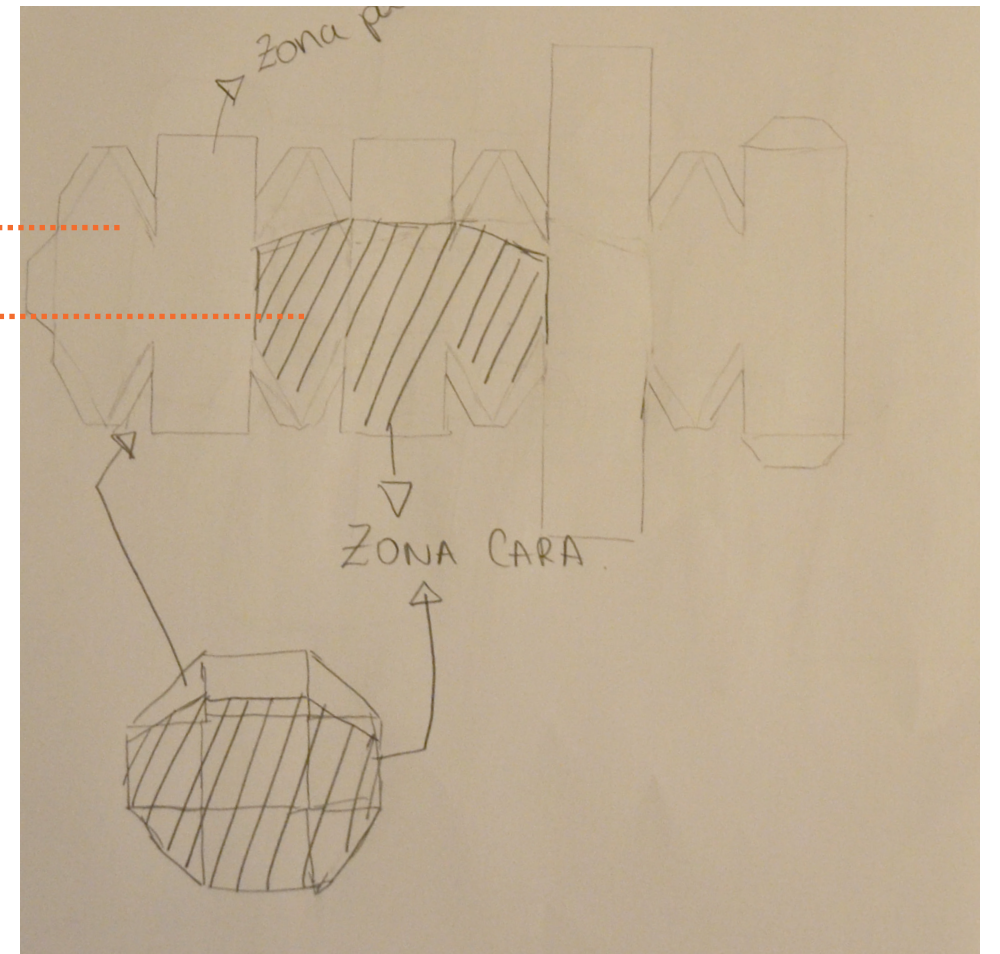




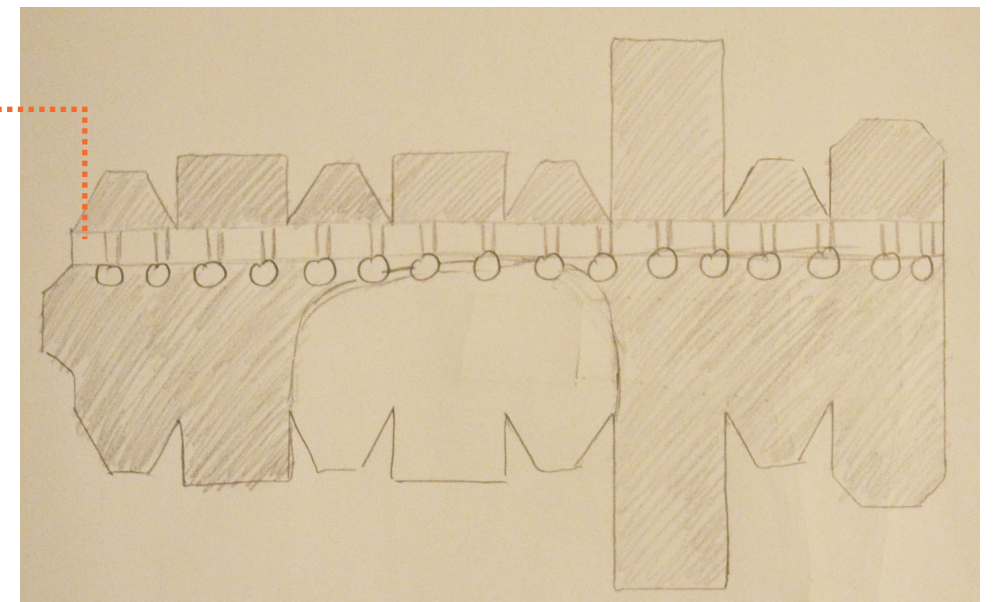
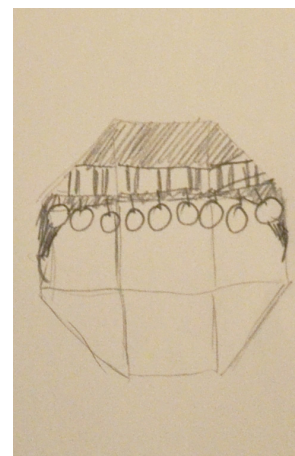
Bocetos de la cara de mujer mapuche.

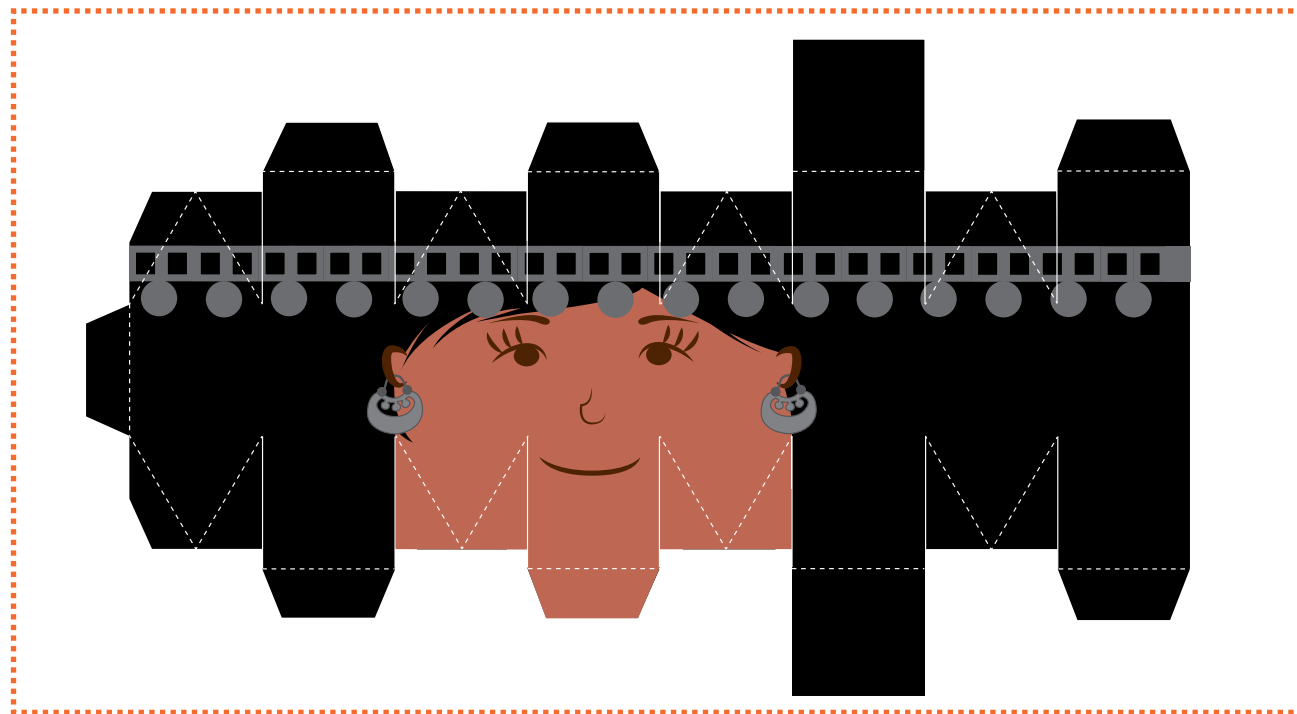
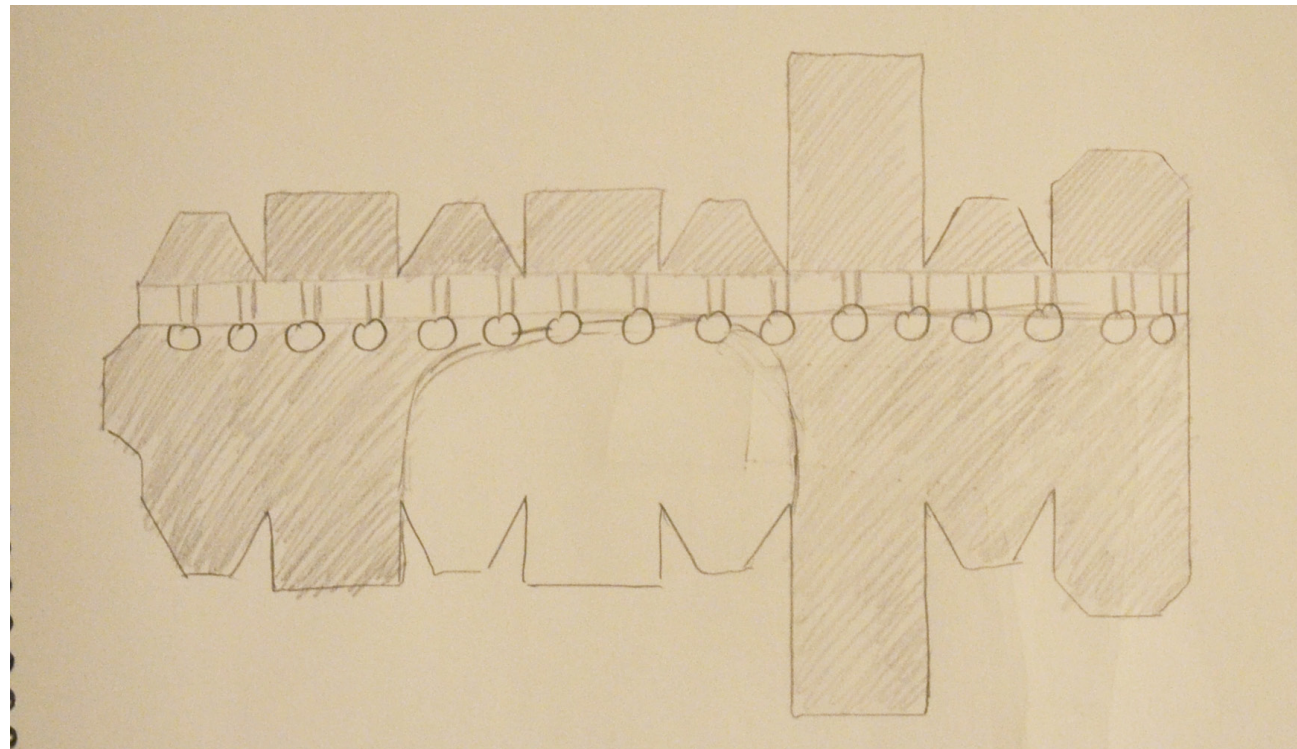
Zona del pelo.

Zona de la cara.



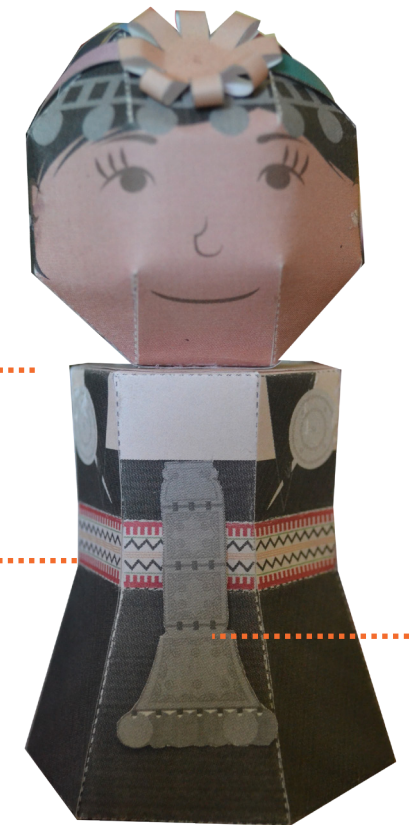
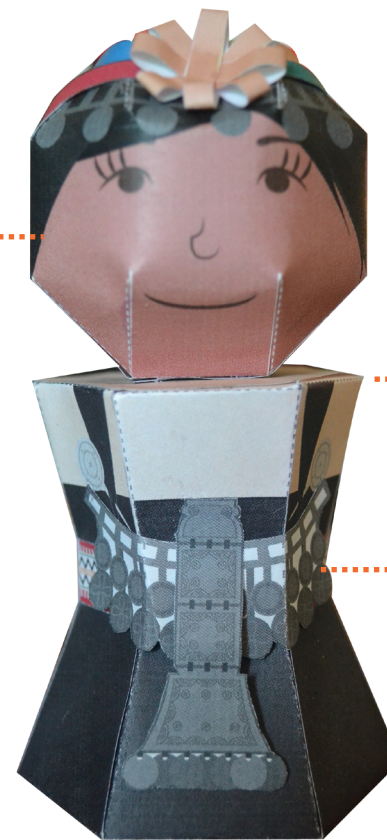
Trarilonko extendido en la plantilla.

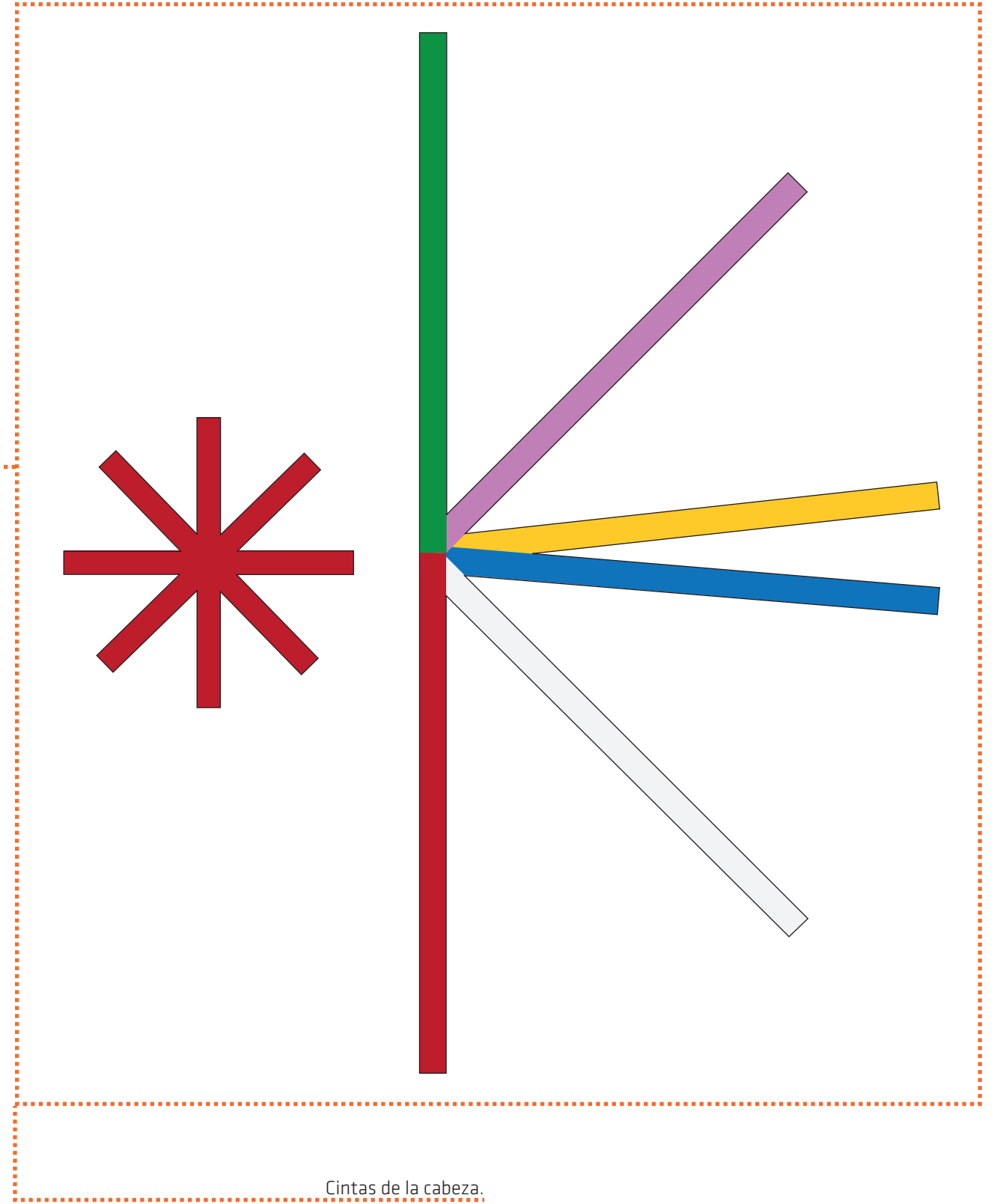
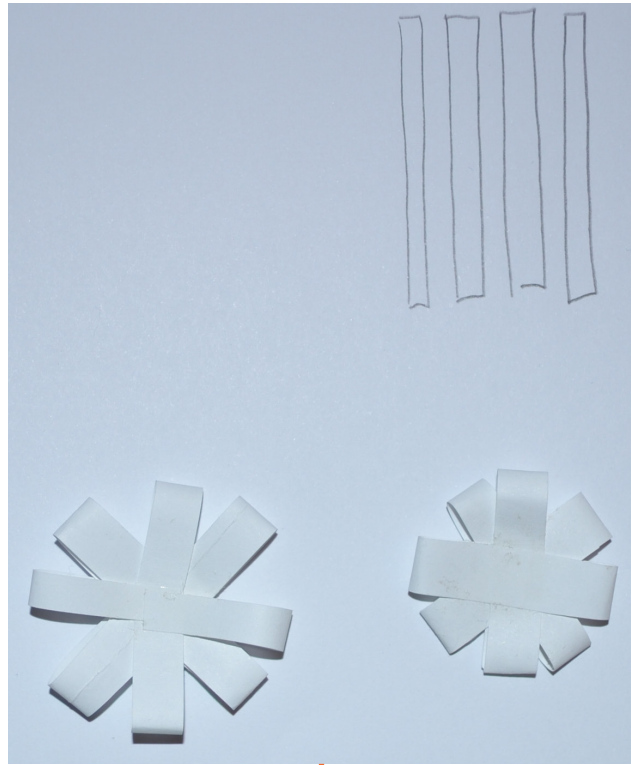
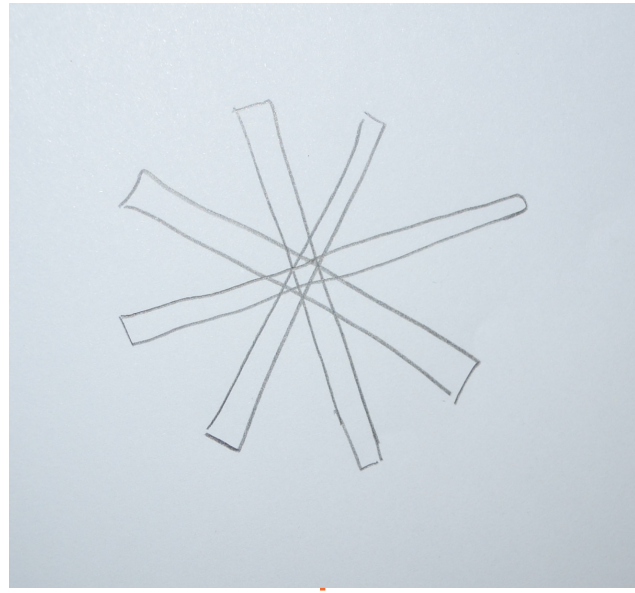




Se arregló la medida del hexágono superior, ya que se veía como si los "hombros" fueran muy anchos. Se cambió también la altura del cinturón.

En primera instancia las joyas eran accesorios externos a los *paper toys*.





ORGANIZACIÓN DE LA PLANTILLA

Personaje: Mamá

INSTRUCCIONES:

1. Recortar
2. Doblar
3. Pegar *wilan*

www.punencantupapeltun.cl

Plantilla 1

Imagen del personaje armado.

Nombre del personaje.

Instrucciones de armado.

Logo de *Pūñencantu papeltun* y dirección del sitio web.

Mamá

www.punencantupapeltun.cl

Plantilla 2

Logo de *Pūñencantu papeltun* y dirección del sitio web.

RESULTADO FINAL



Primo paterno



Tío paterno



Hermano



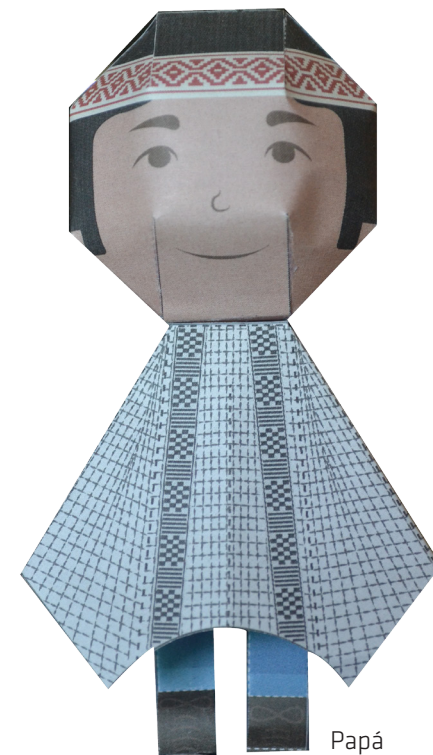
Abuelo paterno



Tío materno



Abuelo materno

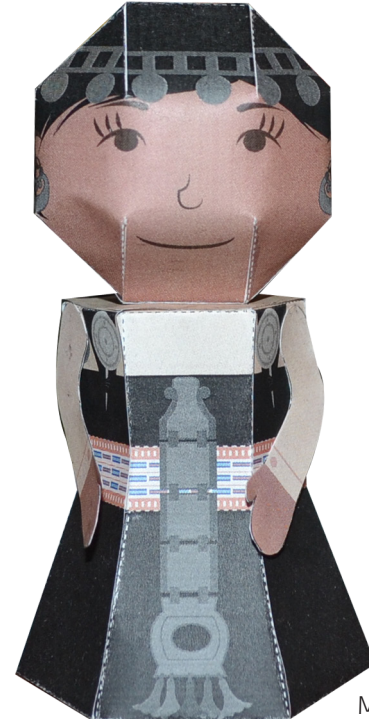


Papá

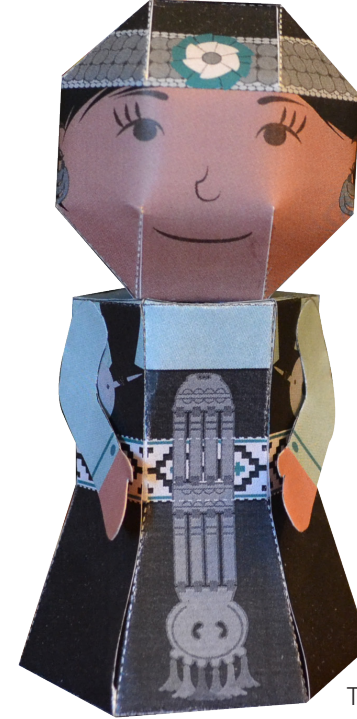
RESULTADO FINAL



Tía paterna



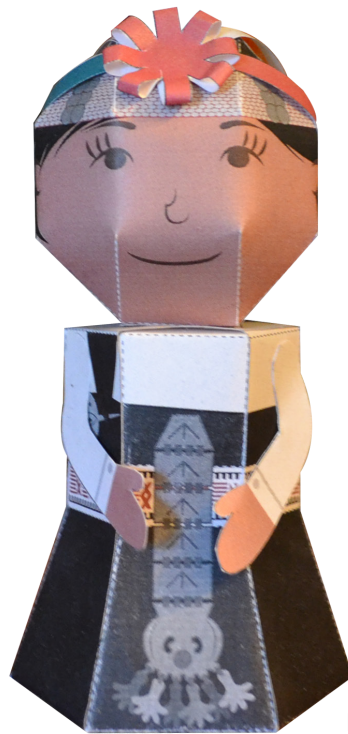
Mamá



Tía materna



Prima materna



Prima paterna



Abuela paterna



Abuela materna



Hermana

4.6. Imagen de marca

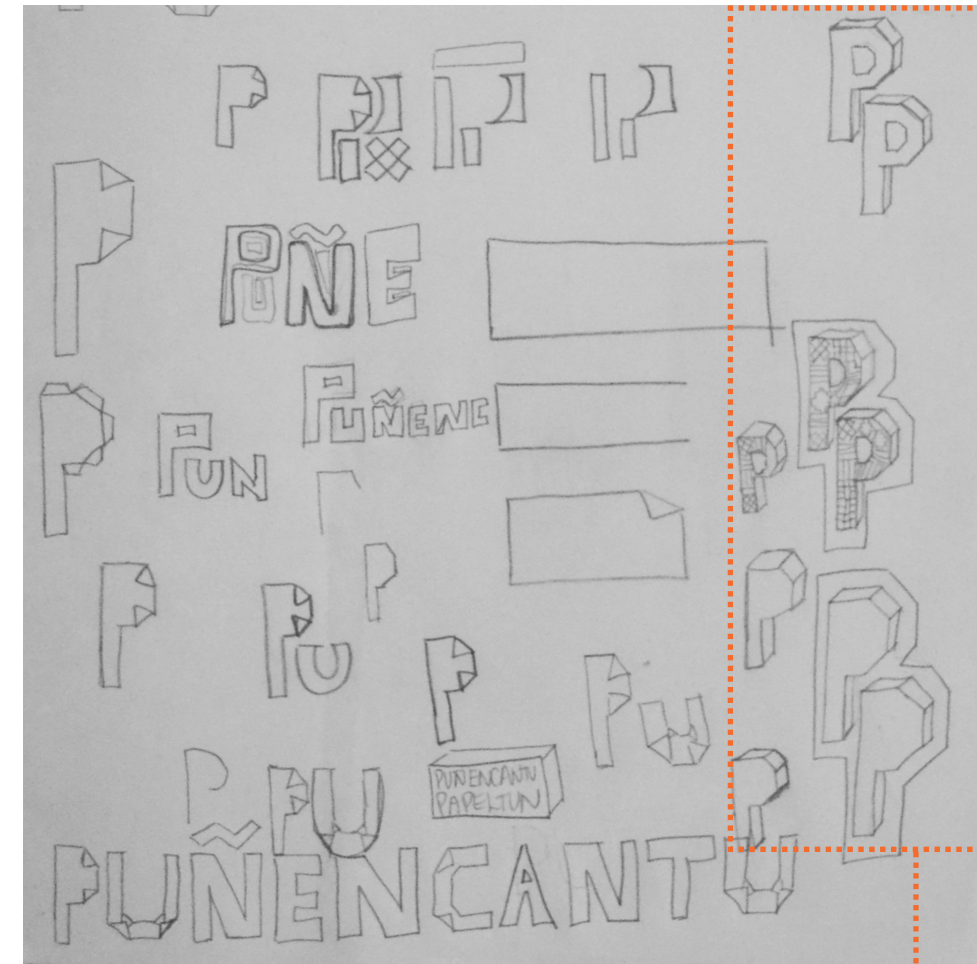
4.5.1. Naming

Este proyecto, como se ha nombrado en varias ocasiones, está lleno de conexiones y el nombre no podía ser una excepción. *Püñencantu papeltun* viene del *mapudungun*, en español significa “juguete de papel” y inglés “*paper toys*”, por lo tanto el nombre de este proyecto se convierte, naturalmente, en la unión entre el tema mapuche y los *paper toys*.

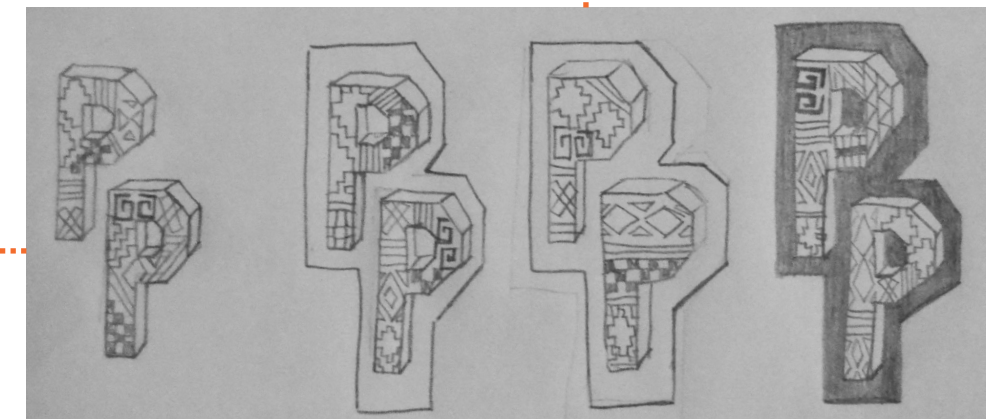
Definir el nombre no fue tan sencillo, la idea siempre fue la misma, pero el hecho de convertir “*paper toys*” en *mapudugun* fue lo difícil, ya que como se puede ver en el desarrollo de el proyecto, el *mapudungun* no es un idioma fácil. La palabra juguete en *mapudungun* no fue tan complicado de encontrar, el problema radicó en la palabra papel, ya que antes de la llegada de los españoles no existía papel en la vida cotidiana de los mapuches, por lo tanto, tampoco tenían una denominación, aún así debían tener alguna forma de llamarlo, pero eso también está influenciado por la región en la que se hable dicho idioma, ya que dependiendo del sector van a existir pequeñas diferencias en el idioma. En algunas comunidades se refieren a la palabra papel como “*papeltun*”, ya que es una manera de “mapuchizar” una palabra española. En otras partes simplemente le dicen “papel” y en otras zonas se le dice “*chilka*”, relacionado con la palabra *chillkatun* que significa leer y *chillkatufe* que significa estudiante.

Finalmente se decide dejar como “*Püñencantu papeltun*”, ya que tiene una buena fonética.

4.5.2. Desarrollo de la imagen de marca



Para el logo se decidió tomar las iniciales del nombre de este proyecto. La forma tridimensional corresponde a la representación de la forma volumétrica del *paper toys*.





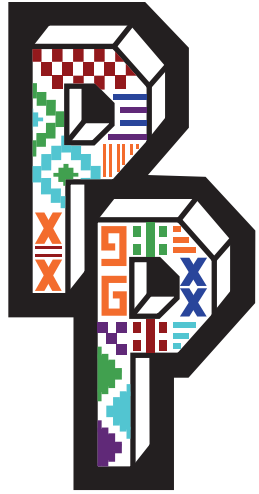
Las dos letras *p* se hicieron con líneas y bordes rectos aludiendo al uso de las líneas rectas en los patrones mapuches. Las letras fueron rellenas con las mismas texturas utilizadas en el diseño. Se probó el logo en blanco y negro y también en colores.

En la morfología de este logo prima el agrupamiento²⁹ que se da por la cercanía y la semejanza, además se le agrega un contorno que lo refuerza.

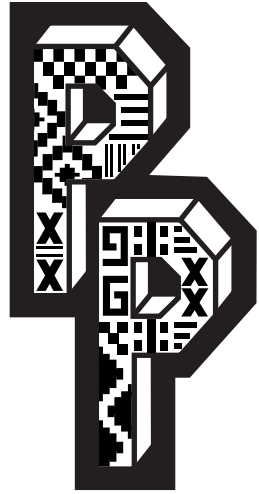
²⁹ El agrupamiento según el libro “El léxico técnico de las artes plásticas” se define como el “factor psicológico estructural estudiado por la Escuela Gestáltica o de la Forma que se refiere al comportamiento de las partes con relación al todo según los principios de semejanza y proximidad.”



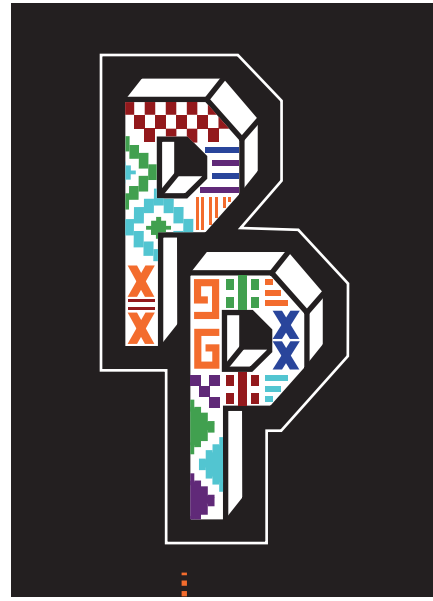
Para ver si las texturas funcionaban en tamaños más pequeños se achicó el logo a la mitad y efectivamente no se veían bien.



Logo final positivo.



Logo final en blanco y negro.



Logo final en negativo.

EL JUEGO

Este capítulo está dedicado al juego y su funcionamiento, aquí se darán a conocer las características, elementos, objetivos e instrucciones del juego, que es el uso que se le da a los *paper toys* en este proyecto.

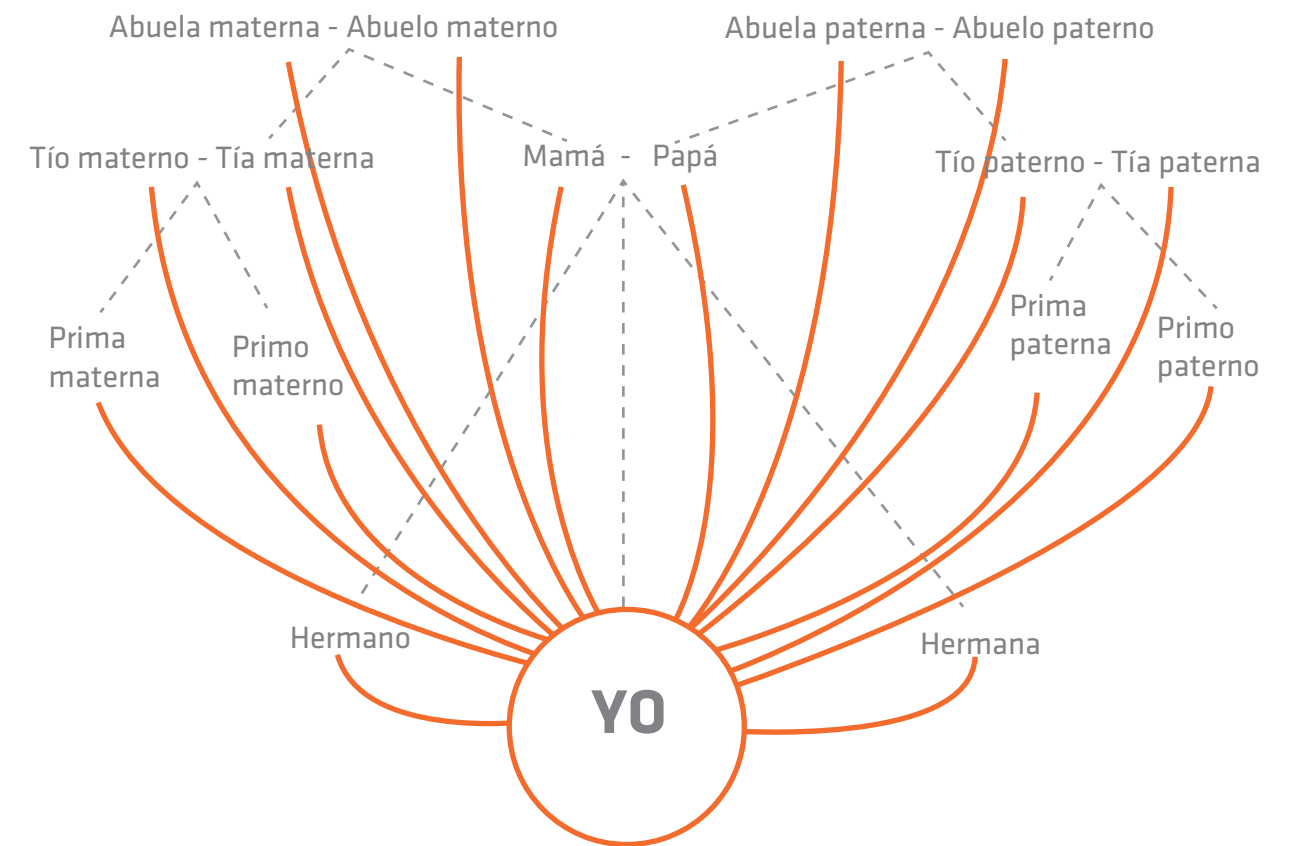
1. Características del juego

- Se utiliza el árbol genealógico de una estructura tradicional actual chilena.
- El joven como protagonista del juego (Pedagogía Waldorf, el joven como protagonista del proceso de aprendizaje). Esa es la razón de que exista una “yo” en el juego.
- El grupo objetivo de este juego está compuesto por jóvenes entre 14 y 21 años de edad. (tercer septenio según la Pedagogía Waldorf), por lo tanto la organización del juego está compuesta por familiares ascendentes y no por la descendencia, esto también tiene que ver con la característica anterior, donde el joven es el protagonista.
- Las palabras que estarán en el juego pertenecerán a un sistema simplificado del mapudungun, existe otro sistema que se llama Ranguileo, que se apega al origen del mapudugun y tiene un nivel más difícil de aprendizaje, por lo tanto, el que más se utiliza para enseñar a la gente que no sabe nada de este idioma es el simplificado.
- La organización del juego queda demostrada en el cuadro de la página siguiente.

2. Elementos del Juego:

1. 15 personajes mapuches personificados en *paper toys*. Cada plantilla está hecha para ser impresa en hoja tamaño carta.
2. Un tablero armable compuesto por 9 partes. Tamaño hoja carta.
3. 15 papeleta de denominaciones *mapudungun* / español.
4. Instrucciones.

Esquema de la organización del juego



3. Objetivo del juego

■ Objetivo directo:

Introducir (acercar, familiarizar, dar a conocer) al rededor de ocho palabras del idioma mapudungun relacionadas a las denominaciones que se le dan a los familiares, a jóvenes entre 14 y 21 años que no tienen relación directa con la cultura mapuche.

■ Objetivo indirecto:

Dar a conocer la vestimenta y joyas mapuches. Dar a conocer la gama de colores que frecuentemente ocupaban en sus trajes.

4. Palabras mapudungun / español

Las palabras seleccionadas del mapudungun para el juego son las siguientes³⁰:

1. *Inche* : Yo
2. *Lamngen*: Hermana
3. *Peñi*: Hermano
4. *Mëna*: Prima materna
5. *Malle Lamngen*: prima paterna
6. *Malle Peñi*: primo paterno
7. *Weku*: tío materno
8. *Ñukentu*: tía materna
9. *Ñuke*: mamá
10. *Chaw*: papá
11. *Malle*: tío paterno

12. *Palu*: tía paterna
13. *Chuchu*: Abuela materna
14. *Chedki*: Abuelo materno
15. *Kuku*: Abuela paterna
16. *Laku*: Abuelo paterno

5. Instrucción del juego


1. Armado: (individual)

Armar el *paper toy*: Recortar, doblar y pegar. En esta parte cada uno descubrirá el integrante de la familia que está realizando, pero en español.

2. Relación con el mapudungun: (grupal)

Luego que todos hayan terminado su respectivo *paper toy*, se deben juntar en grupo para poder posicionar cada *paper toy* en su lugar que corresponde en el tablero. El *paper toy* tiene la denominación del integrante de la familia en español y en el tablero se encuentra en *mapudungun*. La manera de hacer esta asociación es a través de los patrones que tienen los personajes femeninos en la cintura y los personajes masculinos en la cabeza, estos patrones se encuentran también en el tablero.

3. Denominaciones en mapudungun:

Luego de tener ubicados todos los personajes en su lugar respectivo en el tablero, cada jugador debe escribir la denominación en *mapudungun* de todos los personajes en su propia papeleta .

³⁰La asistencia de la autora al curso “Kom kim mapudunguaiñ waria mew” del profesor Héctor Mariano, hablante de la zona de Galvarino y la ayudante Andrea Salazar, durante los meses de abril, mayo y junio del 2013, contribuyó a la selección de las palabras. Se debe aclarar que se hizo una simplificación en la denominación de “hermano”, ya que en *mapudungun* se dice de diferente manera dependiendo del sexo de la persona que lo dice, pero para este proyecto no se toma en cuenta el sexo de la persona ya que es una variable incontrolable.

PRUEBA DE USO

Debido a que este proyecto es de carácter profesional y con un público objetivo claro, se debía hacer prueba de uso para observar su funcionamiento. Se hicieron dos pruebas, la primera se hizo cuando el proyecto no estaba totalmente terminado, por lo tanto, la prueba se focalizó en la parte técnica: en el armado de los *paper toys* y las fallas que podían tener.

1. Prueba de uso N° 1

Participantes: 4

Edad: entre 14 y 19 años

Esta prueba de uso se hizo antes que el juego estuviera completamente terminado, la idea era ir probando los *paper toys* y observando si es que existían fallas de carácter técnico. Esta fue la primera interacción que tuvo el proyecto con jóvenes pertenecientes al grupo objetivo.

Anotaciones

■ Experiencia con zurdos: tenía dificultad para utilizar la tijera, ya que no se contaba con una tijera para zurdos, pero él siempre había utilizado tijeras para diestros. A pesar se esa dificultad pudo armar el *paper toy*.

■ Durante el desarrollo se me comentó que era indispensable una instrucción previa, ya sea en la misma lámina o en otra aparte.

■ Dentro de lo anterior: Anunciar la diferencia en el armado de los brazos.

Fallas técnicas

■ Falta contraste en algunos bordes para recorta.

■ Mejorar la distribución en la lámina. Mejor organización.

■ Los participantes utilizaron un tiempo prolongado para armar los *paper toys*, ver manera de disminuir esos tiempos.

Experiencia de los jóvenes con el *paper toy*

Durante y al final del proceso de la prueba de uso se le fueron haciendo preguntas a los jóvenes que tenían que ver con su apreciación personal de este proyecto.

■ En general lo consideraron con un dificultad normal, posible de hacer.

■ Lo que más les costó fue la terminación de cada figura.

■ Consideraron entretenida la experiencia, fuera de lo común (ninguno conocía los *paper toys*)

■ Al terminarlo sintieron: satisfacción, orgullo por su trabajo, "paciencia".

■ Al hacerlo: sintieron que el armado era fluido, es decir, no sintieron que no sabían que hacer. (trabajo instintivo)

■ Al preguntarles qué aprendieron, respondieron: palabras en *mapudungun*, sobre la vestimenta mapuche, sobre la cultura mapuche.

■ A la pregunta qué harías con el *paper toys* luego de tenerlo terminado: todos respondieron que lo conservaría para dejarlo en su pieza (como una especie de adorno), uno respondió que lo guardaría por un tiempo y que luego lo votaría. Se da esta diferencia en la conservación del objeto, y esto tiene que ver por que en general la materialidad (el papel) es considerado como desechable, por lo mismo, se entiende que no es un objeto que va a durar por un tiempo prolongado.



Fotografías del archivo de la autora. Estas fotos fueron tomadas el día de la prueba de uso.

2. Prueba de uso N° 2

Participantes: 13

Edad: entre 14 y 21 años

La heterogeneidad en la edad permitió comprobar el uso de este proyecto en las diferentes edades del grupo objetivo.

Para esta prueba de uso el proyecto ya estaba terminado, por lo tanto en esta ocasión se pudo observar, además de posibles fallas técnicas, el funcionamiento del juego que está inmerso en este proyecto.

El objetivo directo de este juego es Introducir al rededor de ocho palabras del idioma *mapudungun* relacionadas a las denominaciones que se le dan a los familiares. Para determinar si este objetivo se cumplía, se hizo una hoja de evaluación.

Español	Mapudungun
Hermano	Inche
Prima paterna	Lamngien
Tía materna	Peñi
Tío paterno	Ména
Tío materno	Malle Lamngien
Yo	Malle Peñi
Mamá	Weku
Papá	Ñukentu
Abuela materna	Ñuke
Tía paterna	Chaw
Abuelo materno	Malle
Primo paterno	Paku
Abuelo paterno	Chuchu
Hermana	Chedki
Prima materna	Kuku
Abuela paterna	Laku

Hoja de evaluación

Anotaciones

1. Se reafirma el concepto de **heterogeneidad** presentado en la base teórica de este proyecto (Pedagogía Waldorf, teoría de las inteligencias múltiples, constructivismo). No todas las personas aprenden lo mismo, tampoco aprenden en el mismo nivel, ya que están sujetos a sus propias experiencias: La mayoría recordaba las palabras en *mapudungun* que referían a los familiares más cercanos (mamá, papá, hermano, hermana). Todos recordaron como se decía “yo” en *mapudungun*, del resto de las palabras, en general, todos recordaron palabras diferentes.

2. El planeamiento del juego a partir de cada uno de los jugadores (el “yo”) se entiende bien, es consecuente con lo planteado en la base teórica, ya que la Pedagogía Waldorf indica que se debe considerar al joven como el protagonista del proceso de aprendizaje.

3. Luego de haber evaluado la cantidad de palabras aprendidas, de un total de 16 palabras, la gran mayoría aprendió entre 8 y 9 palabras. Esto llevó a replantear el juego o el objetivo del juego (en un principio el objetivo del juego era que el joven aprendiera las 16 palabras en *mapudungun*):

- Para arreglar el problema del objetivo del juego se consultó a una profesora respecto al tema. La profesora Constanza Araya declaró lo siguiente: *“enseñar un idioma del cual no se sabe mucho y tampoco se escucha o se lee en un diario vivir, es muy difícil, por lo tanto es imposible que se aprendan (memoricen) 16 palabras de un idioma nuevo, por lo tanto no se debe usar como objetivo el hecho*

de “aprender”, sino más bien se debe usar el concepto de “conocer” o familiarizar, acercar, introducir”.³¹

- Las palabras en *mapudungun* que se utilizan en este juego, en general, no son conocidas ni relacionadas directamente con el idioma, por lo tanto, esto refuerza más la idea de usar como objetivo el “conocer” y no el aprender”.

- En la base teórica se recalca que no sirve el hecho de aprender por memoria, sino que vale más ir integrando los conocimientos de manera significativa, por lo tanto, es más coherente utilizar en el objetivo la palabra “introducir”, más que “aprender” +



Fotografías del archivo de la autora. Estas fotos fueron tomadas el día de la prueba de uso.

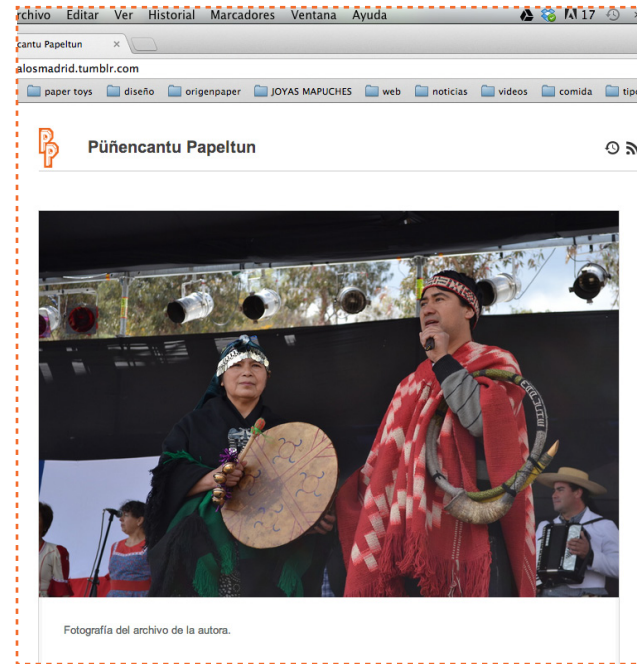
³⁰La profesora consultada es Constanza Araya, titulada en pedagogía básica, Universidad Finis Terrae.

DIFUSIÓN

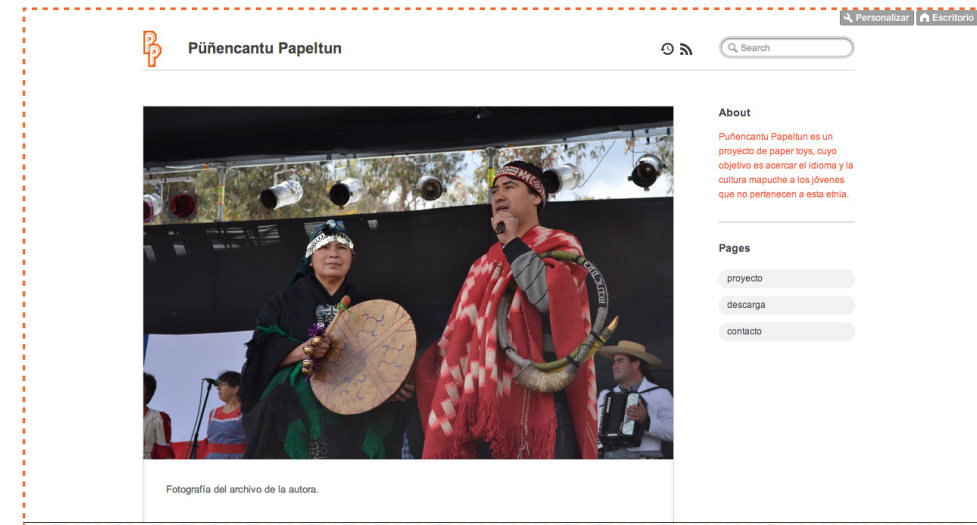
La difusión de este proyecto se hará a través de las redes sociales, específicamente Facebook, y a través de un blog que estará en constante actualización, en este blog se podrá encontrar el link de descarga de el juego *Puñencantu papeltun* y las características principales de este proyecto, además se darán a conocer los datos de la autora. Este blog contará con el nombre “www.punencantupapeltun.cl”.

En la teoría constructivista se hablaba de la facilidad en el acceso a los materiales de estudio, esa es la razón de porque se escoge una plataforma web para alojar los archivos, ya que desde aquí cualquier persona con Internet e impresora tendrá acceso a la descarga del material.

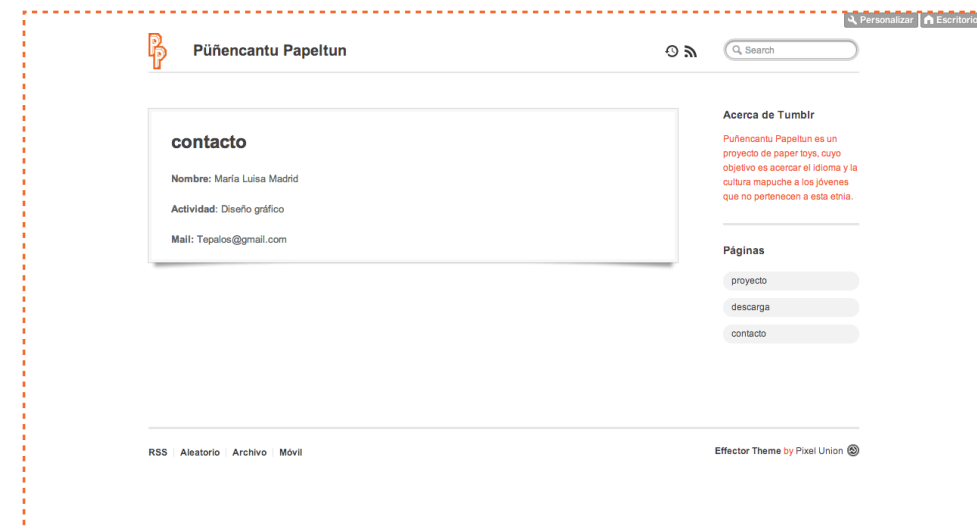
Facebook, por otro lado, se ha convertido en los último años en una de las redes sociales con mayor llegada en la juventud chilena, por lo tanto sería un buen medio de acercamiento con el público objetivo.



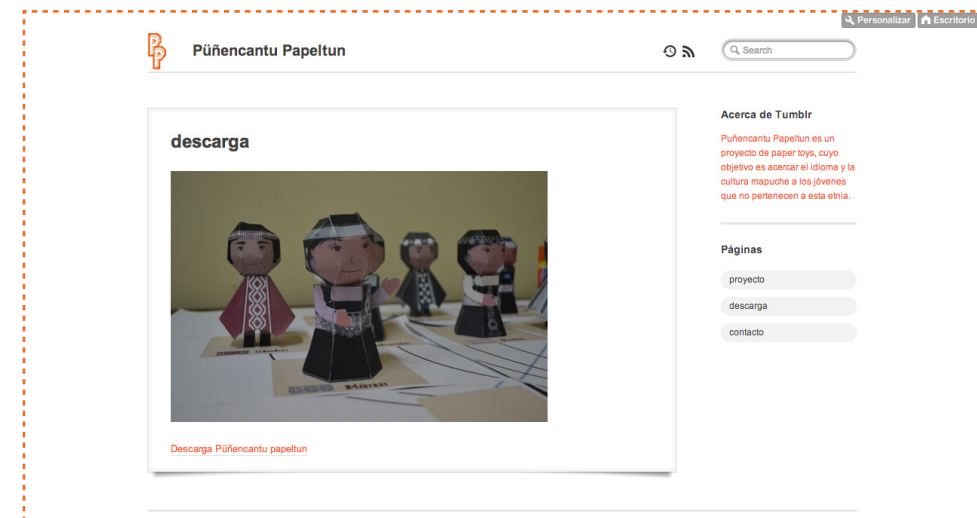
Pantallazo de la plataforma web “www.punencantupapeltun.cl”.



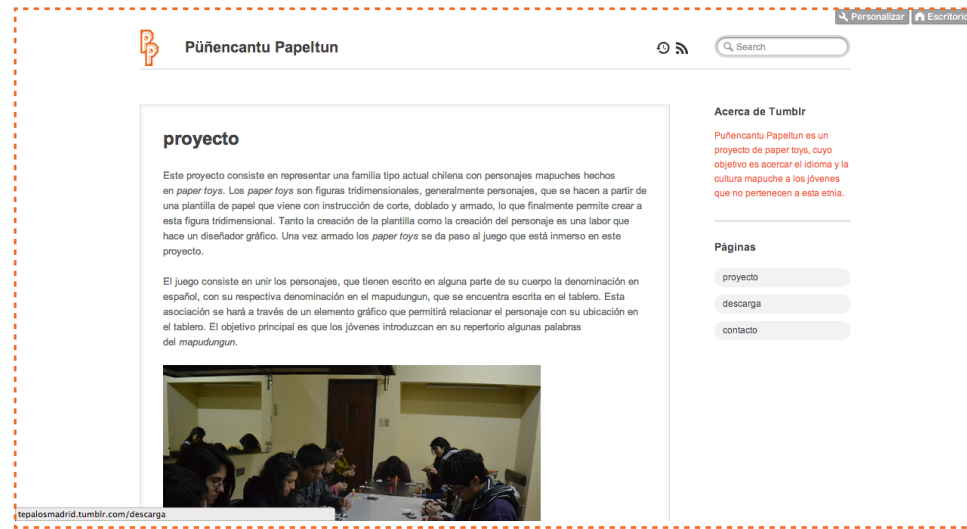
Inicio.



Contacto.



Descarga.



Descripción del proyecto.



Fanpage de Facebook

PRESUPUESTO

	Precio detalle	Cantidad /tiempo	Precio total	Comentario
Gastos operacionales				
Internet conexión banda ancha	\$18.990 mensual	9 meses	\$170.910	9 meses es el tiempo completo que durará el proyecto
Adobe Illustrator CS5: Suscripción programa para gráficos vectoriales e ilustración	\$14.000 mensual	5 meses	\$70.000	El trabajo de diseño gráfico se realizará en 5 meses, que es el tiempo en el cual se utilizará este programa.
Movilización y traslado	\$10.000 mensual	9 meses	\$90.000	
Gastos honorarios				
Diseñador gráfico, encargado del diseño.	\$7.500 x 30 hrs. Semanales (x 4 semanas) (x 5 meses)	5 meses	\$4.500.000	
Community manager	\$200.000 mensual, jornada parcial	1 mes	\$200.000	El Community manager será el encargado de las difusión en las redes sociales. La difusión se realizará en el último mes del proyecto.
Gastos difusión				
Compra dominio "www.punencantupapeltun.cl"	\$18.900 por 2 años	1	\$18.900	
300 impresiones a color, hoja carta.	\$300 c/u	300 u.	\$90.000	Para la difusión se contempla la impresión de 300 paper toys de este proyecto, para así hacer un difusión en terreno.
Gastos Inversión				
1 MacBook Pro de Apple	\$949.990	1	\$949.990	
Impresora Hewlett Packard Multifuncional / Color	\$34.990	1	\$949.990	
			Total: \$ 6.124.790	

CONCLUSIÓN

El pueblo y la cultura mapuche es un tema de relevancia nacional, tanto en la historia como en la actualidad chilena. El diseño se introduce e interviene en este tema como una agente transformador, buscando el rescate y la difusión de dicha cultura, y como se refería K. Mandoki al arte y el tema social, *Püñencantu papeltun* habla del diseño y la sociedad, de la interculturalidad chilena, de la riqueza en su cultura, de cómo se puede tomar uno de los tantos pueblo originarios chilenos y transformarlo en un producto de diseño que tiene, además, un carácter didáctico.

Para comenzar el proyecto se hizo un estudio de la cultura mapuche, de aquí se fueron obteniendo los elementos que más adelante se utilizarían en el diseño de los personajes. Se logró, además, evidenciar la importancia que tiene la cultura mapuche en la historia y actualidad nacional, y la relevancia que tiene el idioma *mapudungun* para esta etnia, lo que da el argumento para utilizar dicho tema como uno de los ejes principales de este proyecto de título.

Para la creación del juego didáctico, se investigaron varias técnicas de enseñanza, de las cuales se escogió la Pedagogía Waldorf de R. Steiner, quien dice que se debe trabajar a partir del niño o joven, es decir, el joven debe ser el protagonista del aprendizaje, considerando que cada joven aprende a su propio ritmo. Al mismo tiempo se fueron investigando otros autores con sus respectivas teorías: El pensamiento convergente y divergente de J.P. Guilford, la Teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner y la Teoría Constructivista de L.S. Vigotski, y se descubrió que éstos coinciden en algunos temas, uno de

éstos fue la **heterogeneidad** que tiene cualquier grupo de personas en cuanto a su propio proceso de aprendizaje. Este concepto fue considerado a la hora de plantear el juego, ya que se les da un repertorio de 16 palabras (en *mapudungun*) por conocer, de las cuales se sabe que no todos aprenderán ni la misma cantidad ni las mismas palabras, por lo mismo, el objetivo del juego es que aprendan alrededor de ocho palabras de las 16.

Otro de los temas en que coincidían los autores fue la **creatividad**, y sobre ella se concluye que:

- Todos las personas tienen creatividad.
- La creatividad la debe utilizar el profesor para enseñar sus materias y así llamar la atención de sus alumnos.
- La creatividad se puede aplicar en cualquier ámbito, no necesariamente en las materias relacionadas con el arte, se puede utilizar la creatividad para estudiar matemáticas, historia, ciencias, etc.
- La creatividad debe estar presente en los materiales o en el método de enseñanza.

Bajo estas afirmaciones se comienza a desarrollar el proyecto, el cual trata de *paper toys* como material de enseñanza creativo e innovador. El mismo hecho de ser un juego lo hace ser un método llamativo e interesante para el joven. Se puede decir, entonces, que en este proyecto se enseña de manera didáctica el idioma *mapudungun*.

El juego y la creatividad es un tema que también se toma en cuenta en la creación del juego didáctico. Existen entre ambos similitudes que hacen que el juego se

enmarque dentro del aprendizaje creativo, esto permite que se le otorguen beneficios al proceso de aprendizaje: provoca satisfacción, incrementa la creatividad, la curiosidad y la imaginación, favorece el trabajo colectivo y la comunicación con las demás personas, fomenta la desinhibición y da menos importancia al éxito o al fracaso. Por lo tanto, un juego bien planteado es un buen método creativo para enseñar materias con complejidad alta.

En la Pedagogía Waldorf se considera que el **joven debe ser el protagonista del aprendizaje**. El objetivo que integre de mejor manera las materias ya que las sentirá como propias. La forma que se utilizó en *Püñencantu papeltun* para hacer sentir al joven parte de este proceso de enseñanza, fue planteándolo a él como el protagonista del juego. Es por ello que la estructura del juego comienza con un "yo", es así como el joven ve en esta esquema familiar tradicional a su propia familia y va relacionando estas denominaciones de la familia en *mapudungun* con sus propios parientes.

El tema del acceso al juego didáctico, se trabajó en base a la teoría constructivista, que enunciaba que los materiales para un proceso de aprendizaje debían ser fáciles de conseguir y económicos. Una manera de facilitar el acceso es permitiendo que el juego de este proyecto, se pueda descargar, de manera gratuita, de una plataforma web, por lo tanto, cualquier persona con computador, Internet e impresora, pueda obtener fácilmente dicho juego.

En cuanto a la construcción adecuada de los *paper toys* se tuvo en consideración varios puntos:

1. En primer lugar, para poder lograr hacer un trabajo en volumen, se experimentó un método propio en cuanto a la construcción de *paper toys*. Primero se hizo una observación de cómo era el trabajo de los diseñadores que se escogieron como referentes y se concluyó que hacían


una representación, en diferentes estilos, de la realidad. Por lo tanto, se hizo una observación de lo que se denominó como referentes visuales, imágenes actuales de gente que pertenece a la etnia mapuche, se observó la contextura del cuerpo, la vestimenta, los colores, los rasgos, etc. Así nacen las formas que tienen los *paper toys* de los personajes mapuches.

Para llegar a las morfologías finales, se comenzó con la forma volumétrica más simple, el cubo, a éste se le fueron haciendo pequeñas modificaciones: agrandando algún lado, cambiando la forma de la base, agregando latos etc. Así, se fueron creando las formas más complejas y apropiadas para representar a los personajes mapuches.

2. La dimensión morfológica se construyó teniendo en cuenta a un público objetivo inexperto en el armado de *paper toys*, esto queda demostrado luego de las pruebas de uso, ya que la mayoría de los jóvenes que participaron no conocían los juguetes de papel, por lo tanto, los esfuerzos estuvieron en crear una figura atractiva morfológicamente pero con una complejidad media en su armado, para que los jóvenes sintieran que era posible de hacer. Para poder lograrlo, se redujeron la cantidad de objeto externos, en su mayoría accesorios, y se incluyeron en el diseño del cuerpo mismo de cada personaje. También, se hizo lo más grande posible la zona de pegado de cada personaje, ya que ésta, al ser más pequeña, dificulta el armado. Se simplificó la forma de recorte que tenía la cabeza, ya que existía allí una zona de corte muy angosta, la cual se suprimió.

3. En cuanto a la dimensión estética, se consideró el diseño como el nexo entre la cultura mapuche y los jóvenes que no pertenecen a ésta, por lo tanto, para poder lograr el acercamiento entre ambas partes se creó una atmósfera gráfica que lo favoreciera, es decir, se utilizaron conceptos tales como: amigable, amable, agradable,

benévolo. A partir de ello, se creo la gráfica pertinente considerando que el objetivo es acercar el idioma mapuche a jóvenes que no pertenecen a esta etnia.

Finalmente, se puede decir, que este proyecto no es sólo un proyecto de diseño, sino que un proyecto interdisciplinario donde se mezclan temas de cultura, educación y sociedad, y el diseño es el nexo que los une 

BIBLIOGRAFÍA

1. Cultura mapuche

BENGOA, J. "Historia del pueblo mapuche, siglo XIX y XX". Santiago de Chile. LOM ediciones, 2008. 421pp.

ESPÓSITO, M. "Diccionario mapuche". Buenos Aires, Argentina. Artes de la Patagonia, 2010. 350pp.

OCÉANO GRUPO EDITORIAL. "Enciclopedia de Chile". Barcelona, España. Océano grupo editorial, S.A. 863pp.

MORA, Z. "Filosofía mapuche, palabras arcaicas para despertar al ser". Santiago de Chile. Ediciones Mar del Plata. 2009. 151pp.

HERNÁNDEZ, A. et al. "MAPUCHE, lengua y cultura". Santiago de Chile. Maitén Editores. 2002. 142pp.

1.1. Bibliografía digital

GREBE, M. E. Et. Al. "Cosmovisión mapuche", [en línea] "Cuadernos de la realidad nacional, N° 14". [consultado en octubre del 2012], disponible en: <http://danielayala.comze.com/files/003.pdf>

2. La creatividad y la didáctica en los paper toys

ALSINA, P. et al. "10 IDEAS CLAVES El aprendizaje creativo". 2009. España. Editorial GRAÓ. 211pp.

2.1. Bibliografía digital

CHAPOUILLE, M. "La importancia del juego en el proceso educativo". [en línea] Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación. Vol. 7. [consultado en noviembre del 2012] Buenos Aires, Argentina. p 64. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388

CAMPOS, R. et al. "Montessori, psicopedagogía II semestre" [en línea] [consultado en noviembre del 2012] Santiago de Chile. Disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=350>

MARTÍNEZ, E Y SÁNCHEZ, S. "Celestin y Elise Freinet" [en línea] [consultado en noviembre de 2012]. Disponible en: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/o_celestin_freinet.htm

EDUCAR CHILE. "Los métodos que hacen la diferencia" [en línea] [consultado en noviembre del 2012] Disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=73999>

COLEGIO RUDOLF STEINER. "Pedagogía Waldorf" [en línea] [consultado en noviembre del 2012] Disponible en : <http://www.colegiorudolfsteiner.cl/por-que-elegirnos/pedagogia-waldorf/>

FUMERTON, M. "Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner" [en línea] [consultado en noviembre del 2012] Disponible en: <http://www.slideshare.net/mayrafumerton/teora-de-las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner-presentation>

BALLESTER, A. "El aprendizaje significativo en la práctica" [en línea] [consultado en noviembre del 2012]. Disponible en: <http://www.aprendizajesignificativo.es/libreria-digital/el-aprendizaje-significativo-en-la-practica-como-hacer-el-aprendizaje-significativo-en-el-aula/>

HARVARD GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION. "Project zero" [en línea] [consultado en diciembre del 2012]. Disponible en: <http://www.pz.harvard.edu/index.cfm>

3. Jóvenes de educación media

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIONES EDUCATIVAS DE EDITORIAL SANTILLANA. 2012. "Historia, geografía y ciencias sociales 2º", Educación Media. Santiago de Chile. Editorial Santillana. 318p.

3.1. Bibliografía digital

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. "Programa de estudio" [en línea] [consultado en noviembre del 2012] Disponible en: http://www.mineduc.cl/index5_int.php?id_portal=47&id_contenido=17116&id_seccion=3264&c=10

4. Paper toys

BOU, L. "We are paper toys!". 2011. Barcelona, Editorial Monsa, 2º edición. 208p.

V.V.A.A. "Monstruos de papel". 2012. H. F. Ullman, 1ª edición. 246p.

4.1. Bibliografía digital

GARCÍA, A. "Cubotoys" [en línea] [última consulta, julio del 2013] Disponible en: <http://cubotoy.blogspot.com/>

"Paper toys". [en línea] [última consulta, abril del 2013] Disponible en: <http://www.paper-toy.fr/>

"PaperToy.Me". [en línea] [última consulta, julio 2013] Disponible en: <http://www.papertoy.me/#toys>

"Proyecto Ensamble". [en línea] [última consulta, junio 2013] Disponible en: <http://www.proyectoensamble.cl/index.php/tag/fb/>

FAISAL AZAD. "Salazad". [en línea] [última consulta, julio del 2013] Disponible en: <http://salazad.com/>

SANTOME, G. "Mini papercraft". [en línea] [última consulta, junio del 2013] Disponible en: <http://minipapercraft.blogspot.mx/>

ZIM AND ZOUS. "Back to Basics". [en línea] [última consulta, junio del 2013] Disponible en: <http://www.nfgraphics.com/category/paper-toys/>

"Paper Toys, económicos y para hacer en familia". [en línea] [última consulta, mayo del 2013] Disponible en: <http://deathtoysinvestigation.blogspot.com/2008/10/paper-toys-econmicos-y-para-hacer-en.html>

"Paper toys". [en línea] [consultado en mayo del 2013] Disponible en: <http://www.arlain.net/blog/2011/paper-toys/>

"Art Toys, Arte con Juguetes". [en línea] [última consulta, junio del 2013] Disponible en: <http://www.zona-xo.com/notas.php?int=si&id=91>

“Vinyles Chiles & La Cultura de los Art Toys” [en línea]
[consultado en mayo del 2013] Disponible en: [http://
proyectodf.wordpress.com/tag/art-toys/](http://proyectodf.wordpress.com/tag/art-toys/)

5. Diseño gráfico

CRESPI, I y FERRARIO, J. “Léxico técnico de las artes plásticas”. Bueno Aires. Editorial Universitaria.1971. 110pp.

HELLER, E. “Psicología del color, como actúan los colores sobre el sentimiento y la razón”. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A. 307pp.

V.V. A.A. “El pequeño sabelotodo”. España. Index Book S.I. 353pp.

ARNHEIM, R. “Arte y percepción visual”. España. Alianza editorial. 1979. 510pp 

5.1. Bibliografía digital

MANDOKI, K. “Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosaica 1”, 2006 [documento en PDF] [última consulta, junio del 2013]

ANEXOS

Experiencia con los *paper toys*: (Anotaciones)

Dentro de este período, también se fue realizando un trabajo empírico con diferentes tipos de *paper toys*, para ir conociendo con más detalles, lo más conveniente para la creación de los *paper toys* de este proyecto.

Para entrar en el mundo de los *paper toys* es necesario revisar distintos modelos, para poder ir comprendiendo, a través de la experiencia, cuales son los elementos mejores o necesarios para armar uno.

Se destacaron dos figuras: uno era de Michel Jackson y el otro era de Maradona. Ambos tenían diferencia en cuanto a la confección de la plantilla y en cuanto al armado de la figura.

A continuación las anotaciones de dicha experiencia:

Paper toy de Michel Jackson:

- Michael Jackson: Eran de 8 piezas separadas: cabeza, cuerpo, brazos, piernas, pies. Me demoré más de 1 hora en hacerlo. Habían cosas para doblar que eran demasiado pequeñas. Al tener muchas piezas y de trabajo más minucioso por lo pequeño de algunas partes, dificulta y demora el armado, cosa que no es conveniente para un niño, se puede aburrir. Esto se puede suplir, en algunas instancias con trabajo en equipo.

- Los dibujos sobrepasaban la línea de doblez, para que a la hora de armarlo no se viera en ningún caso el color del papel (blanco).

Paper toy de Maradona:

- Maradona: Me demoré 15 minutos aprox. Es una sola pieza. Tiene partes del cuerpo planas. Tenía una pelota, que es externo al cuerpo del personaje.

- Los ensambles dificultan un poco el armado.

- Definir bien las líneas, el de Maradona tenía un borde blanco demasiado ancho, más ancho que el corte que hace la tijera, no sabía cual línea asegurar.

Conclusiones

- El papel normal de impresora funciona bien con la doblez, con el pegamento y las tijeras.

- Hacer una especie de instructivo para guiar la construcción del *paper toy*. Instrucciones bien claras y precisas, simbología acorde (la línea punteada muchas veces significa recortar), acompañar las instrucciones con símbolos (ej. Recortar acompañarlo con un dibujo de tijera)

- Poner una imagen del *Paper toy* armado.

- En el libro ("We are *paper toys*"), la mayoría menciona que le gusta hacer *paper toys* por lo fácil que es llegar a la gente, se puede hacer en cualquier impresora, se puede difundir gratis. Por lo mismo la medida debe ser acorde a una impresora casera.

Fotografías Prueba de uso N° 2



Carta compromiso "Cultural de las tradiciones de Lo Barnechea"

CULTURAL DE LAS TRADICIONES CHILENAS DE LO BARNECHEA


CARTA COMPROMISO

Por medio la presente el Cultural de Las Tradiciones Chilenas de Lo Barnechea, Rut.65.976.950-0, viene a comprometer su ayuda con la señorita María Luisa Madrid Vicencio, Rut.16.648.688-2, alumna de la Universidad de Chile, de la carrera de diseño gráfico, cuyo proyecto es "Püñencantu papeltun", El paper toys como juego didáctico para introducir al idioma mapudungun de la etnia mapuche.

El aporte de nuestra organización será de \$34.990.- por la compra de una Impresora Hewlett Packard Multifuncional / Color más \$18.900.- por la compra del dominio "www.punencantupapeltun.cl", siendo un total de \$53.890., además de ayudar en la difusión de dicho proyecto.

Nos sentimos felices de poder colaborar en este proyecto tan representativo e importante para el desarrollo de nuestras tradiciones, especialmente de nuestros pueblos originarios.,

Atentamente



María Eugenia Cifuentes López
Gestora Cultural
Presidenta
Cultural de Las Tradiciones Chilenas
De Lo Barnechea
88775573

Junio, 2013

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi gratitud a todas las personas que, directa o indirectamente, me apoyaron en el proceso de este proyecto. En primer lugar voy a agradecer a mi profesor guía, Mauricio Vico, por su compromiso, disposición y por creer en mí. También, a los profesores, ayudantes y monitores que fueron un real aporte en mi formación. Muchas gracias a las personas que participaron en las pruebas de uso, gracias por su buena voluntad y su desinteresado compromiso. Como no mencionar a mis compañeros, que hicieron, de esta etapa, una de las mejores de mi vida, especialmente a Javi, Pai, Ele, Jorge, Gaby, Petri, Coni y Ale. A mis amigas de la vida: Constanza, Daniela, Vale, Claudia y Carla. Quiero agradecer también a mi pareja, Juan, por su paciencia y apoyo incondicional. Finalmente voy a dar las gracias a mi familia, pero en especial a las personas más importantes, en este y en todos los procesos de mi vida, muchas gracias a mis papás por todo, sin ellos nada de esto sería posible.