

Memoria de Título:

SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAÍSO PATRIMONIAL.

Profesor Guía: Allan Browne E.
Alumna: Evelyn Pozo Jofré





ABSTRAC

MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAISO PATRIMONIAL



ABSTRAC

El presente proyecto pretende abarcar las repercusiones locales de los efectos de la globalización sobre nuestra realidad cotidiana, aún sobre nuestra cultura patrimonial y la forma en que podemos hacer uso de ella para nuestro provecho.

El auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación¹ (TIC) ha revelado la necesidad de desarrollar habilidades que puedan renovarse paralelamente al desarrollo de nuevas tecnologías y no sólo respecto del uso de estas, sino de la influencia de estas en nuestra propia conducta e identidad. La globalización es causa de una exposición constante a culturas foráneas, lo que pudiera resultar en una merma progresiva de nuestra propia identidad.

Estas habilidades esenciales han sido abarcadas bajo el concepto de competencias e incluyen diferentes niveles del desarrollo personal: Saber: datos, conceptos, conocimientos; Saber hacer: habilidades, destrezas, métodos de actuación; Saber ser: actitudes y valores que guían el comportamiento; Saber estar: capacidades relacionadas con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo.

A nivel nacional el desarrollo de habilidades y competencias ha sido abordado por instituciones de educación básica y media, respecto de la tecnología y el patrimonio, tema central del pro-

1 Desde ahora TIC

yecto, en los Objetivos Fundamentales Transversales² (OFT) presentes en el Marco Curricular de enseñanza. Sin embargo, aún cuando los fundamentos estén planteados es necesario el desarrollo de herramientas que ayuden a la implementación de estos métodos. Una investigación local reflejó la problemática a desarrollar:

Insuficiencia de respuestas locales que aprovechen las ventajas de las nuevas tecnologías para la difusión de nuestra cultura porteña, como de la generación de competencias asociadas al uso de estas.

Es importante abordar esta problemática pues responde a un contexto global. Como ya viéramos, la influencia de las tecnologías aborda hoy gran ámbito de nuestra vida, por tanto debemos de saber cómo manejarlas y no quedar obsoletos en un entorno tecnologizado, el permanecer apartados de esta realidad no hace sino acrecentar la brecha digital existente con países desarrollados. Por otro lado, el fomentar competencias ligadas a nuestra identidad patrimonial, y en especial la cultura porteña, contribuirá a asumir nuestra herencia y plantearnos con una identidad propia dificultando cualquier tipo de influencias que la debilite.

Al respecto las competencias³ que se buscan

2 Desde ahora OFT

3 Basado en las competencias genéricas de América Latina según Tuning LA. Universidades Deusto y

fomentar son las siguientes:

- Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Compromiso con su medio social- cultural.
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Para el desarrollo de estas competencias se ha diseñado un sistema que cuenta con la puesta en marcha de una página web, la que integra los requerimientos señalados respecto del desarrollo de competencias vinculadas al patrimonio y las TIC. La página contempla la difusión del patrimonio a través de historietas virtuales bajo la temática de Mitos y Leyendas de Valparaíso, así también bajo la misma temática se han desarrollado series de juegos que no sólo fortalecerán las competencias respecto de las TIC sino que harán más vivo y lúdico el patrimonio.

Esto logrará como resultado prestar las bases para el desarrollo más armónico del ciudadano respecto de las exigencias de un entorno tecnologizado y de su propio patrimonio.

Groningen. Fuente: Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Pág. 44,45. http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UB/AVAILABLE/TDX-1223104-122502//5.capitulo04.pdf





ÍNDICE

ÍNDICE

	Abstrac	4
	Introducción	10
1.	Presentación del Proyecto	12
1.1	Título Descriptivo del Proyecto.....	13
1.2	Carencia Generatriz o problemática a solucionar.....	13
1.3	Motivación Personal.....	14
1.4	Breve definición del Proyecto.....	14
1.5	Objetivos Generales.....	16
1.6	Objetivos Particulares.....	16
1.7	Sistema de Comunicación.....	17
1.8	Marco de Referencia.....	18
2.	Antecedentes.....	20
2.1	Valparaíso	21
2.1.1	Ubicación	21
2.1.2	Breve Historia	21
2.1.3	Patrimonio Tangible e Intangible	22
2.1.4	Patrimonio de la Humanidad.....	23
2.2	Patrimonio	24
2.2.1	Tipos de patrimonio.....	24
2.2.2	La importancia del Patrimonio.....	25
2.2.3	El Patrimonio de la Humanidad y la UNESCO.....	27
2.2.4	Patrimonio en Chile.....	28
2.2.5	Día del Patrimonio en Chile.....	28
2.3	Cultura.....	29
2.3.1	Definición	29
2.3.2	La Cultura, un estado participativo y de preservación.....	29
2.4	Educación.....	30
2.4.1	La educación como principal factor cultural.....	30



ÍNDICE

2.4.2	LOCE, LGE	30
2.4.3	La Reforma Curricular.....	31
2.4.3.1	¿Qué es el Currículum?.....	31
2.4.3.2	Reforma Curricular.....	31
2.4.3.3	La Transversalidad en el currículum chileno.....	32
2.4.3.4	Objetivos Fundamentales Transversales, OFT	33
2.4.3.5	Ámbitos de los OFT en el Marco Curricular.....	34
2.4.3.5.1	Ámbito de la Formación Ética.....	34
2.4.3.5.2	Ámbito de la Persona y su Entorno.....	34
2.4.3.5.3	Ámbito del Crecimiento y Autoafirmación Personal.....	35
2.4.3.5.4	Ámbito del Desarrollo del Pensamiento.....	35
2.4.3.6	Educación formada en competencias.....	36
2.4.3.6.1	Definiendo Competencia.....	37
2.4.3.6.2	Competencias genéricas y específicas.....	38
2.4.3.7	Tuning, definición.....	39
2.4.3.7.1	Competencias genéricas de América Latina según Tuning LA.....	40
2.4.3.8	Formación de competencias TIC en Chile; Estrategias.....	41
2.4.3.8.1	TIC y estudiantes.....	41
2.4.3.8.2	TIC y docencia	41
2.4.3.8.3	TIC y ciudadanía.....	41
2.5	TIC.....	42
2.5.1	Definición.....	42
2.5.2	Breve reseña histórica.....	43
2.5.3	Características de las nuevas tecnologías.....	43
2.5.4	Ventajas de las TIC aplicadas a la educación.....	44
2.5.5	Internet.....	45
2.5.5.1	Definición.....	45
2.5.5.2	Importancia del Internet.....	45
2.5.5.3	World Wide Web.....	46
2.5.6	Aspecto social de las TIC, Brecha Digital.....	47
2.5.7	Chile y el Desarrollo Digital, análisis comparativo.....	48
2.5.8	Políticas Gubernamentales Chilenas para el fomento de las TIC.....	49
2.5.9	Proyectos y Programas de Desarrollo Digital en la educación.....	50



ÍNDICE

2.5.9.1 Educación y desarrollo de competencias.....	50	
2.5.9.2 Financiamiento para proyectos de fomento de las TIC.....	50	
2.6 Juegos, Videos juegos	47	
2.6.1 La importancia del juego	47	
2.6.2 Aspectos del desarrollo infantil		
Clasificación de los videojuegos.....	34	
2.2.7.2.1 Clasificación por plataforma.....	34	
2.2.7.2.2 Clasificación por género.....	34	
2.2.7.3 Características de los videojuegos.....	35	
2.2.7.4 Videojuegos y aprendizaje.....	35	
Conclusión	57	
Conceptualización	59	
Mapa conceptual.....	60	
Concepto Matriz	61	
Concepto Central Creativo.....	61	
Desarrollo Formal		62
Marca	63	
Evolución de la Marca	64	
Aspectos Técnicos	65	
Composición Formal de la Marca.....	65	
Tipografías	66	
Grilla Constructiva	66	
Espacio Mínimo Autónomo	67	
Alternativas de Presentación.....	67	
Martín Busca, El personaje.....	68	
Desarrollo del personaje	69	
Búsqueda del personaje	70	
Construcción del personaje	71	



Proyecto Página Web.....	71
Diseño de Página Web	72
Estructura de Navegación	73
Diagrama de acceso	74
Inicio	75
Valparaíso	76
Relatos Mitos y Leyendas.....	77
Diseño.....	78
Difusión de las Obras.....	78
Guión Un Pacto Benéfico con el Maléfico.....	79
Juegos.....	84
Diseño.....	85
Pauta de Juego.....	86
Descargas	90
Mi cuenta	91
Contacto.....	92
Recuer2, Sitio de venta, Retail	93
Proyecto Juga2 en el Aula.....	95
Proyecto: Programa de difusión del Patrimonio	99
Gestión y Costos	105
Bibliografía	124
Anexo, Mitos y Leyendas de Valparaíso	127





El mundo de hoy exige a los estudiantes que aprendan a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas de la vida cotidiana y profesional.

INTRODUCCIÓN



Alfabetización de Tercero: Sistema para el desarrollo de competencias básicas en escolares, en la era digital del Valparaíso Patrimonial

INTRODUCCIÓN

El uso de la tecnología en nuestra vida cotidiana es un hecho que hoy nadie puede negar. Muchas de nuestras labores cotidianas serían imposibles de realizar fluidamente sin los beneficios que nos aporta la tecnología, el escrito de esta memoria por ejemplo, pero la inserción de esta en nuestra cotidianidad abarca más profundamente de lo que pudiéramos superficialmente percatarnos.

La llamada globalización ha significado cambios en la manera de enseñar, de aprender y de vivir, aún nuestra propia cultura. Esto ha llevado al desarrollo de métodos educativos que contemplen la adquisición de habilidades y o conocimientos que les permitan a las personas la actualización permanente de estas, aún a lo largo de la vida.

El desarrollo de este proyecto tiene su base en la transmisión de competencias vinculadas a la persona y su entorno, su identidad patrimonial

en conjunto con las TIC. La temática resulta interesante, pues integra dos áreas que pudieran parecer opuestas como lo es la tecnología versus la cultura porteña. Sin embargo, a lo largo de la exposición se demostrará que más que antagonistas pueden ser perfectamente complementarias y potenciadoras una de la otra.

Las ventajas que nos ofrece la tecnología para la difusión de nuestra propia cultura son insuperables, por tanto la cuestionante, aún del diseñador, debiera ser si estamos haciendo uso acertado de estos recursos.

Esta memoria pretende dar una respuesta acertada mediante el desarrollo de un sistema que integre lo mejor de dos mundos. Esto nos permitirá reemplazar las amenazas por oportunidades; ya no formar parte del problema, sino formar parte de la solución.





1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

1.1 Título Descriptivo del Proyecto

SISTEMA⁴ PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS⁵ EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAÍSO PATRIMONIAL.

1.2 Carencia Generatriz o problemática a solucionar

El auge de la tecnología ha implicado cambios globales respecto de las formas de generar conocimientos para y en la sociedad. Esta debe generar competencias adecuadas a fin de mantenerse en estado competitivo, así también, debe manifestarse en permanente contacto con la comunidad global, quienes proveen la información necesaria para su persistencia económica en el mercado.

La situación que resulta no es sino un vínculo forzado entre sociedades, donde la carga forá-

nea es tan grande que amenaza con derribar la propia, sobre todo si esta no ha sido bien asumida.

Si bien la finalidad de integrar la tecnología a nuestra sociedad no resulta nada nuevo, si lo es la forma en que la estamos aplicando. El caso particular de Valparaíso, ciudad patrimonial, ella misma nos declara la abundancia de sus relatos e historia, ofreciéndonos la materia prima para el desarrollo de herramientas adecuadas a los intereses de las nuevas generaciones a fin de captar su atención y perdurar esta herencia en el tiempo.

En el caso particular de las escuelas el desarrollo de habilidades y competencias respecto de la tecnología y el patrimonio están planteados en los Objetivos Fundamentales Transversales⁶, permitiéndole a cada entidad la decisión

6 OFT, Objetivos Fundamentales Transversales, diseñados para la formación escolar básica, se refieren a un conjunto de finalidades fundamentales, de

respecto de la forma en que los implemente según la pertinencia que le otorgue cada una. Por tanto, la problemática empieza a evidenciarse respecto a cómo insertar los OFT en el aula, ¿existen herramientas tecnológicas adecuadas que comuniquen los contenidos que se quieren enseñar? El rol del diseñador empieza a ser fundamental.

Esbozado el escenario, la problemática que deseo abordar corresponde a una:

Insuficiencia de respuestas locales que aprovechen las ventajas de las nuevas tecnologías para la difusión de nuestra cultura porteña, como de la generación de competencias asociadas al uso de estas.

carácter ético, valórico.

Fuente: <http://www.educarchile.cl/Userfiles/P0001%5CFile%5Cofit%20basica.pdf>

4 Sistema: Conjunto de partes o elementos organizadas y relacionadas que interactúan entre sí para lograr un objetivo. Fuente: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistema.php>

5 Tuning LA, Universidades de Deusto y Groningen: Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones, habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, compromiso con su medio social- cultural, responsabilidad social y compromiso ciudadano.

1.3 Motivación personal

Particularmente, el desarrollo de este proyecto significa la conexión de dos áreas por las que siempre he manifestado interés: la educación y el diseño.

Esta predilección no es nueva. Durante la carrera universitaria constantemente encausé mis proyectos hacia la ciudadanía más joven, los niños en período escolar básico. Esta constante tiene fundamento en que en ellos visualizo el futuro y la educación es el medio para encauzarlos de la mejor manera. El diseño al respecto ha resultado ser el medio más pertinente de llegar a ellos, la creatividad, la innovación son factores que se valoran e influyen en gran manera para la transmisión de contenidos educativos y el éxito en la aceptación de estos.

A modo retrospectivo este proyecto viene a concretar una aspiración ideada años atrás en conjunto con una querida compañera María Elena Castro, y que con investigaciones posteriores fue tomando cada vez más forma y peso.

La realización de la tesina vinculada al desarrollo y adquisición de competencias significó para mí una nueva forma de concebir la educación y por supuesto un área nueva para explorar y orientar hacia el diseño.

Concretamente en este proyecto, el ayudar en la formación de competencias en los niños, acercándolos a su cultura, no busca sino ser un pequeño grano de arena para fortalecer a la ciudad de Valparaíso. Con esto en mente corresponder a la hospitalidad de su gente, procurando conservar al máximo sus riquezas para los próximos ciudadanos y forasteros que la habiten y así Valparaíso los siga cautivando, como lo hizo hace un tiempo ya conmigo.



1.4 Breve definición del proyecto

Este proyecto pretende aprovechar las ventajas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), para la difusión de nuestra cultura porteña, así como de la generación de competencias asociadas al uso de estas.

Como elemento central se encuentra el desarrollo de una página web, donde se presentan diferentes contenidos: introducción a la historia de Valparaíso, historietas virtuales de mitos y leyendas, juegos, fondos de escritorio descargables. Estos en conjunto forman un sistema en que se fomentan el desarrollo de las siguientes competencias:

Respecto de las TIC:

- Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Respecto de las competencias relacionadas con la persona y su entorno:

- Compromiso con su medio social-cultural.
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Como ya se insinuara, el proyecto se traza en

base a Valparaíso y a su cultura patrimonial. Las temáticas que se buscan promover corresponden a:

- Patrimonio intangible: historia de Valparaíso, mitos y leyendas, personajes, hitos.
- Patrimonio tangible: puerto, edificios, trolebuses, ascensores, etc. Medios físicos que forman parte del quehacer porteño.

El criterio de selección de contenidos y la transmisión de estos corresponden al espíritu formulado en los Objetivos Fundamentales Transversales (OFT), pertenecientes al marco curricular de la enseñanza básica. Estos fomentan valores trascendentales para el ser humano, su vida en comunidad y relación con el entorno, logrando con ello respeto por su identidad y tradiciones.

La admisión de este criterio permitirá generar el hilo conductor que dará vida al proyecto. Esto es fomentar valores fundamentales del ser humano, a la vez que su sentido de identidad, enfocándolos hacia la construcción de un perfil ciudadano acorde para una sociedad patrimonial.

El público objetivo corresponde a niños en edad

escolar de 6 a 10 años, pertenecientes a la ciudad de Valparaíso sin distinción de su estrato social.

Si bien para efectos del desarrollo de proyecto de título se enfocó este en la transmisión de Mitos y Leyendas de Valparaíso, es factible el replicarlo en otros sectores, incluso extenderlo a lo largo del territorio nacional para así fomentar nuestro patrimonio cultural respecto de nuestros mitos y leyendas relatos que constituyen y conforman nuestra identidad nacional.



1.5 Objetivo General

Integrar la difusión de nuestra cultura porteña, así también el desarrollo de competencias básicas⁷ respecto de las tecnologías, el ciudadano y su entorno en niños de 6 a 10 años usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación adecuadas al contexto tecnológico nacional. Posteriormente proyectar la replica del programa al ámbito hispanoamericano.

1.6 Objetivos Particulares

Respecto de las TIC

Generar una herramienta tecnológica que permita el desarrollo de las competencias básicas respecto del uso de las mismas.

Generar una herramienta que permita trabajar en equipo.

Generar una herramienta llamativa para el público objetivo respecto de las TIC que pueda coexistir con lo presente en el mercado.

Generar una herramienta de fácil acceso para el contexto tecnológico y económico nacional.

Respecto de los OFT

Fomentar los valores trascendentales del ser humano en los niños (amor, humildad, compañerismo) (OFT).

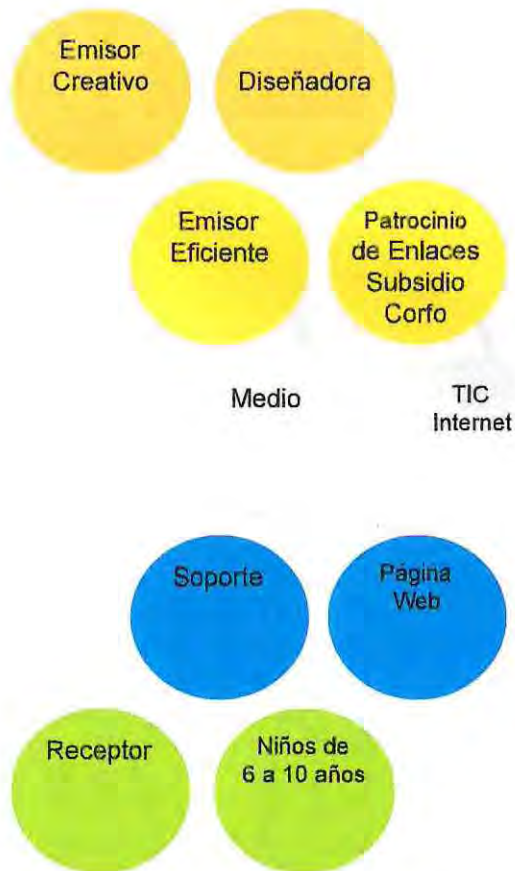
Fomentar en los niños respeto y aprecio por su patrimonio cultural tangible e intangible (OFT).

7 - Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.

- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Compromiso con su medio social- cultural.
 - Responsabilidad social y compromiso ciudadano.
- Tuning LA, Universidades de Deusto y Groningen.



1.7 Sistema de comunicación



Emisor Creativo: Evelyn Pozo

Emisor Eficiente: el desarrollo de este proyecto está pensado con el auspicio de Educarchile, entidad gubernamental que receptiona y difunde proyectos educativos mediante su dirección web (www.educarchile), lo que permite una difusión más ágil en las aulas además de proporcionar seguridad a los docentes respecto de los contenidos del proyecto **Juga2**.

El subsidio del proyecto se sustenta en el fondo concursable de CORFO, Capital semilla. Con la aprobación de este se logrará dar la estabilidad al proyecto, a la vez que se mantiene abierta la posibilidad de generar ingresos a través de la venta de productos personalizados.

Medio: Internet, este resulta ser el medio que mejor caracteriza a las TIC, de mayor accesibilidad para la comunidad, más democrático y el de mayor existencia en las escuelas y hogares chilenos.

Soporte: Página Web, el que contendrá una serie de contenidos pensados en las preferencias del educando.

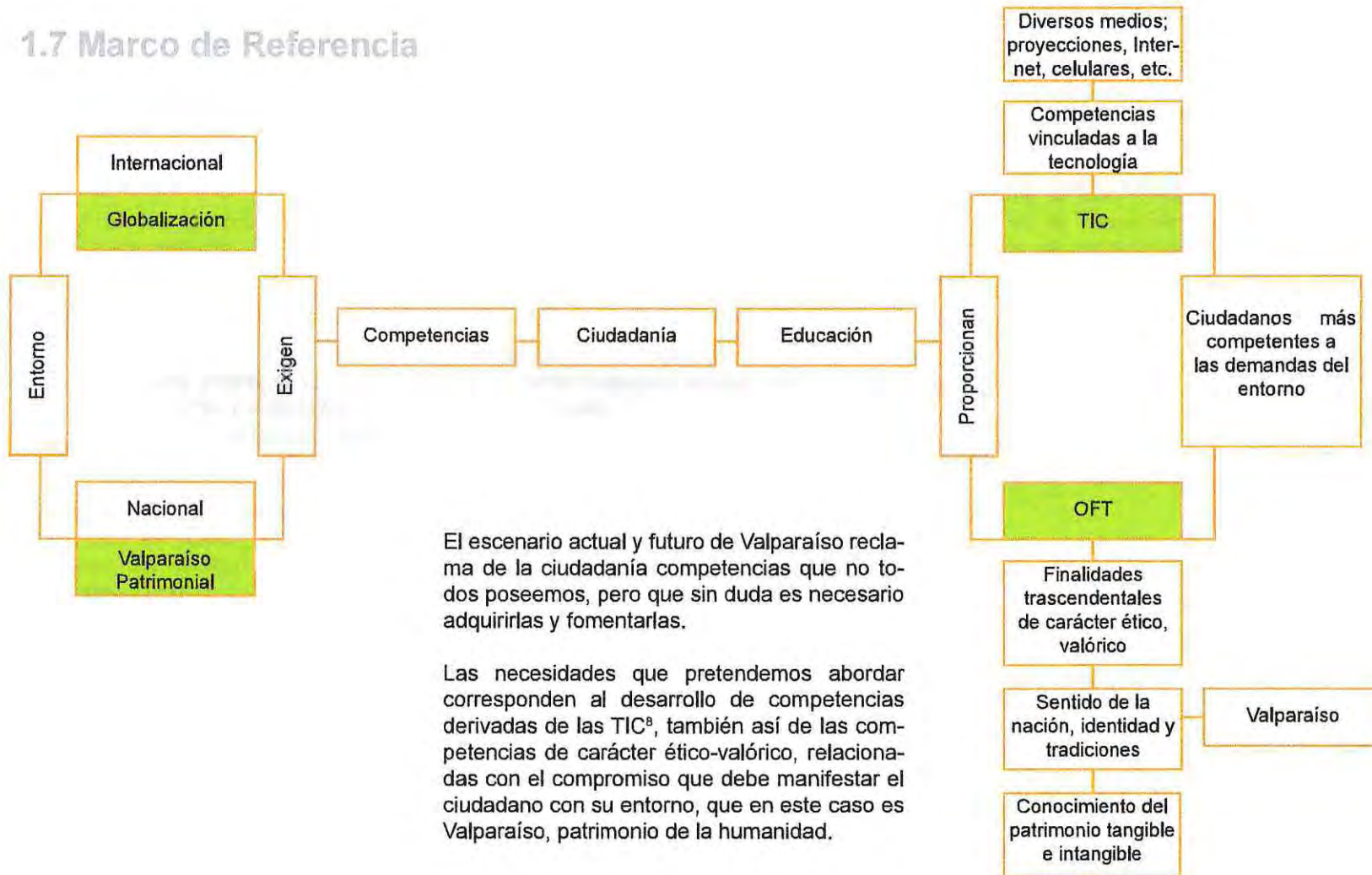
Receptor: niños en edad escolar de 6 a 10 años, pertenecientes a la ciudad de Valparaíso, sin discriminación de su nivel socioeconómico.

Se ha elegido este segmento etario pues abarca el período de las operaciones concretas, en este, el niño desarrolla operaciones lógicas para la resolución de problemas. Así también en esta etapa los niños se muestran más ansiosos por el juego, diferencian de mejor forma la fantasía de la realidad, a la vez que son capaces de darle importancia a sus acciones, criticar, reflexionar, hacer conclusiones.

Público potencial: profesores, niños de otros sectores del país o próximos a la edad definida que busquen entretención o información.



1.7 Marco de Referencia



8 Tecnologías de la Información y la Comunicación



Respecto de las competencias a fomentar vinculadas a las TIC⁹:

- Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Respecto de las competencias relacionadas con la persona y su entorno:

- Compromiso con su medio social- cultural
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano

Como ya se esbozara antes, el proyecto se traza en base a Valparaíso y a su cultura patrimonial. Las temáticas que se buscan promover corresponden a:

- Patrimonio intangible: historia de Valparaíso, mitos y leyendas, personajes, hitos.
- Patrimonio tangible: puerto, edificios, trolebuses, ascensores, etc. Medios físicos que forman parte del quehacer porteño.

El criterio de selección de contenidos y la transmisión de estos corresponden al espíritu formulado en los OFT¹⁰ este es:

9 Del listado de competencias Tuning LA. Fuente: <http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=content&task=view&id=217&Itemid=246>

10 OFT, Objetivos Fundamentales Transversales. Implementados en curriculum chileno para la enseñanza básica. Se conciben como “un conjunto de finalidades fundamentales, de carácter ético, valórico” que

“En el sentido de la trascendencia personal, el respeto al otro, la vida solidaria en sociedad y el respeto por la naturaleza; en el amor a la verdad, a la justicia y a la belleza; en el sentido de convivencia democrática, el espíritu emprendedor y el sentimiento de la nación y de la patria, de su identidad y tradiciones”

La admisión de este criterio permitirá generar el hilo conductor que dará vida al proyecto. Esto es fomentar valores fundamentales del ser humano, a la vez que su sentido de identidad y tradiciones, enfocándolos hacia la construcción de un perfil ciudadano acorde para una sociedad patrimonial.

Por otra parte, dado el estrecho vínculo con el mapa curricular de enseñanza básica, al cual pertenecen los OFT, permitirá la utilización de este proyecto como material de apoyo en las aulas.

La aplicación de los OFT consistirá en la adopción de la formulación de contenidos propuesta para el subsector de aprendizaje Comprensión

promueven “en el sentido de la trascendencia personal, el respeto al otro, la vida solidaria en sociedad y el respeto por la naturaleza; en el amor a la verdad, a la justicia y a la belleza; en el sentido de convivencia democrática, el espíritu emprendedor y el sentimiento de la nación y de la patria, de su identidad y tradiciones”. Fuente: www.mineduc.cl

del Medio Natural, Social y Cultural, descritos en el mapa curricular para la enseñanza básica, también así en la forma de enfocar los contenidos y aplicaciones seleccionadas.

Por la temática que se desea abordar la formulación de este proyecto está pensada para la ciudad de Valparaíso, sin impedimento, claro está, de ser adoptado por quien lo desee.

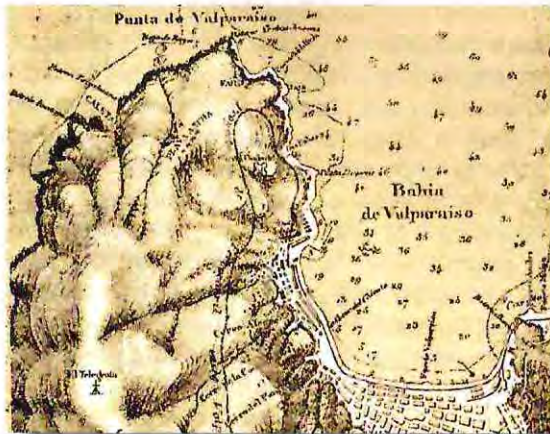


2 ANTECEDENTES

2.1 VALPARAÍSO



“Mucho más bonito en la imaginación”
Edwards Bello



2.1.1 Ubicación

Valparaíso se encuentra ubicado en la latitud 33° 1' S, longitud 71° 37' W, a 120 kilómetros de Santiago.

2.1.3 Breve Historia¹¹

La historia de Valparaíso comienza en el valle de Alimapu y caleta Quintil, nombres que les dieron los Changos, primeros habitantes de esta tierra, de profesión pesquera.

En 1536 arriba a la bahía el Santiaguillo, pequeña embarcación tripulada por españoles. El capitán Juan de Saavedra toma posesión de ella rebautizándola como Valparaíso, dando el primer y único paso por los españoles, para la fundación de la ciudad que nunca tuvo fundación.

Variados han sido los pobladores de nuestra ciudad, numerosos piratas y corsarios como Francis Drake, Oliverio Van Noort dejaron su estampa en estas tierras mientras desataban batallas con los españoles.

A partir de la independencia de Chile (1810) y en el curso de dos o tres décadas, comienza el desarrollo vertiginoso de Valparaíso. Con la inmigración alemana, inglesa y francesa y al trabajo constante, empezó la ciudad a levantarse entre cerros, quebradas, luchando por robarle terreno al mar. La actividad portuaria, comercial y militar la convierten en la segunda ciudad de Chile, con una población de 16.000 habitantes para 1822, pero no fue sino hasta 1880 que adquirió importancia al ser el puerto comercial líder de las rutas navieras de la costa del Pacífico de Sudamérica después del paso por el Estrecho de Magallanes. Tristemente para 1914 con la realización del canal de Panamá el puerto inicia su proceso de declinación terminando con la época de oro.

¹¹ Fuente: www.educarchile.cl/Portal.Base/web/verContenido.aspx?=130453



Patrimonio Tangible e Intangible¹²

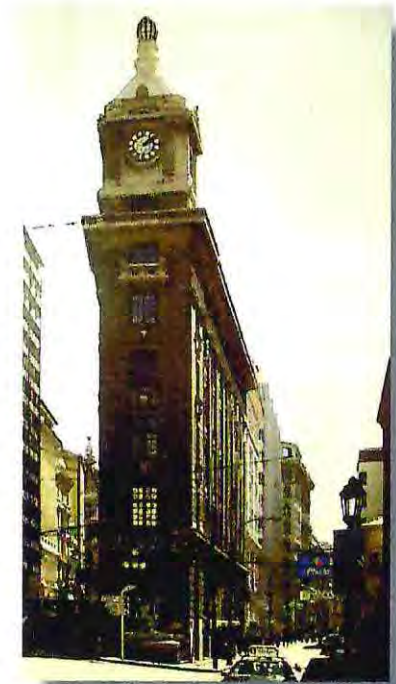
Valparaíso la joya del pacífico cuenta con innumerables atractivos entre sus bienes. Diversos son sus paseos, ascensores, escaleras, miradores los que componen esta hermosa ciudad patrimonial.

Por tierra sus bienes más notables: el paseo 21 de Mayo en el cerro Artillería, el museo Naval y Marítimo, el casco histórico con la Iglesia de la Matriz y la popular plaza Echaurren, también el ascensor cordillera y como no mencionar el edificio del Mercado. Más allá el Cerro Alegre con sus antiguas casonas, ascensores y paseos, La casa de Lukas, el paseo Gervasoni, el Turri, la Bolsa de Valores, el diario El Mercurio de Valparaíso, el periódico más antiguo de latinoamérica. No podemos dejar de nombrar la Sebastiana, casa del destacado escritor Pablo Neruda, la ex- Carcel y el cementerio. Tampoco podemos olvidar la plaza La Victoria el Congreso Nacional, la Avenida Argentina con sus ferias, el Cerro Barón, El cerro Polanco con su inolvidable ascensor bajo tierra y su maravillosa vista.

Si descubrir los bienes por tierra es un deleite, también lo es por mar, desde el Muelle Prat salen las lanchas que pasean por el puerto dejan-

do apreciar el gran anfiteatro que es Valparaíso y también la razón de su cariñoso apodo, Pancho, por la Iglesia de San Francisco.

Estos son sólo algunos de los bienes tangibles de Valparaíso, muchos otros han quedado en el tintero. No obstante no son los únicos bienes, Valparaíso cuenta con algo único, su identidad, formada de mezclas, de changos, de extranjeros, de catástrofes y de esfuerzo. El Patrimonio intangible es tan numeroso como sus bienes, así lo demuestran sus numerosos relatos, mitos y leyendas que se han traspasado de generación en generación que numerosos escritores han rescatado y que hoy forman parte de la herencia cultural de la ciudad.



¹² Fuente: www.educarchile.cl/Portal.Base/web/verContenido.aspx?130453



2.1.3 Patrimonio de la Humanidad¹³

El 2 de Julio del 2003 Valparaíso fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO.

Uno de los criterios que se consideraron para su declaración fue su condición de testimonio único, o excepcional, de una tradición cultural: el casco histórico de la ciudad es un testigo de la temprana globalización durante el siglo XIX y del encuentro intercultural que surgió durante la segunda mitad del 1800, poblándose con una gran inmigración de norteamericanos, británicos, alemanes, españoles, japoneses y chinos.

La resolución abarcó geográficamente el casco histórico del puerto. Esto es el entorno de la iglesia La Matriz, la plazuela Santo Domingo, la plaza Echaurren, la calle Serrano y sus alrededores, el muelle Prat, la plaza Sotomayor y Justicia, el Museo del Mar, la calle Prat, la plazuela Turri y su entorno, parte de los cerros Alegre y Concepción con sus ascensores y plaza Aníbal Pinto.

13 Fuentes: Eduardo López Namur, Valparaíso Cultural Patrimony of Humankind, Impreso por la Nación, 2004. [Http:// www.educarchile.cl/Portal.Base/web/verContenido.aspx?=-130453](http://www.educarchile.cl/Portal.Base/web/verContenido.aspx?=-130453)



Imágenes de Harry Olds

1. Plaza de la Intendencia.
2. Calle Prat
3. Plaza Echaurren
4. Ascensor Cerro Cordillera
5. Plaza Aníbal Pinto.
6. Muelle Prat



2.2 PATRIMONIO

2.2.1 Tipos de Patrimonio¹⁴

Patrimonio

Patrimonio Natural

Constituido por los **ecosistemas y recursos naturales en general**: flora y vegetación, fauna, formaciones geológicas, formaciones fosilíferas y bellezas escénicas. A estos se les designa como; reservas de la biosfera, monumentos naturales, reservas y parques nacionales, santuarios de la naturaleza.

Patrimonio Cultural

Formado por los **bienes heredados** de nuestros antepasados y **también por aquellos que en el presente muestran una importancia histórica, científica, simbólica o estética para la sociedad**. Manifiestan la existencia de una sociedad por ser testimonio de ella.

Patrimonio Cultural Tangible

Es la **expresión de las culturas a través de medios físicos**; realizaciones materiales.

Patrimonio Cultural Intangible

Constituido por aquella parte invisible que reside en el espíritu mismo de las culturas. Constituyen **nuestra forma de expresarnos, nuestra lengua, las prácticas sociales y usos culturales, las representaciones y construcciones simbólicas de nuestras diversas comunidades y sus creadores**.

Patrimonio Cultural Tangible

Mueble

Comprende **todos los objetos materiales** que constituyan colecciones importantes para las ciencias, la historia del arte y la conservación de la diversidad cultural del país. Podemos mencionar obras de arte, libros manuscritos, documentos, artefactos históricos, grabaciones, fotografías, películas, documentos audiovisuales, artesanías y otros objetos de carácter arqueológico, histórico, científico y artístico.

Patrimonio Cultural Tangible

Inmueble

Comprende **todas las obras o producciones humanas que no pueden ser trasladadas de un lugar a otro**, ya sea porque son estructuras; edificios, construcciones, etc., o porque están en inseparable relación con el terreno; sitios arqueológicos, y que debido a su valor o relevancia para la sociedad han sido reconocidos y registrados como tales. El casco histórico de Valparaíso por ejemplo.



14 Fuente: <http://www.dibam.cl/diadelopatrimonio/index.htm>, <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

2.2.2 La importancia del Patrimonio

La importancia central del patrimonio radica en que este es el vínculo que nos comunica con nuestra herencia cultural; así como con otras culturas y sociedades invitándonos a reflexionar sobre nuestra historia. La UNESCO menciona:

“El patrimonio testimonia la experiencia humana y sus aspiraciones y debe ser una experiencia compartida que ofrece a cada ser humano la oportunidad del descubrimiento propio como otra persona en ese caudal de conocimiento que no es el propio. El valor más importante del patrimonio cultural es la diversidad. Pero la diversidad de este patrimonio debe tener el propósito de unir a los diversos pueblos del mundo a través del diálogo y el entendimiento, en vez de separarlos.”¹⁵

El patrimonio entonces no es posesión de una sola nacionalidad, el patrimonio es herencia de la humanidad porque conforma la historia de ella, por tanto el cuidado de esta no radica íntegramente en organismos establecidos, sino que en todos nosotros, las personas que somos respetuosas de nuestras raíces y herencias, más aún cuando esta es tan vulnerable, sobre todo nuestro patrimonio intangible con sus tradiciones orales. El escenario actual que fomenta la

15 Fuente: www.unesco.com



cultura de masa, nos advierte de los peligros a nuestra cultura, pero también nos invita a ser participes de ella ayudando en la consolidación de esta en el tiempo.

Así también parece importante observar el olvido del que son partes muchos de nuestros ciudadanos;

“Indisolublemente vinculado al patrimonio cultural, el patrimonio natural también es parte fundamental de nuestras sociedades: durante miles de años hemos modificado nuestro entorno y nuestro entorno nos ha llevado a generar comportamientos, ritos y costumbres, crear sentidos de pertenencia y construir identidad.”¹⁶

Nuestro entorno transforma y afecta en tanto nuestro desarrollo, nuestro comportamiento diario y venidero, constituye una parte tan valiosa de nuestro patrimonio y sin embargo no parece ser evidente para muchos de nuestros conciudadanos. Específicamente Chile posee una geografía particular, aislados del mundo, con una naturaleza maravillosa, kilómetros de mar,...sin duda que esta nos ha creado sentidos de pertenencia e identidad, pero de alguna forma este orgullo del que nos sentimos parte cuando visitamos las bellezas de nuestro país queda postergado tras la contaminación de las aguas y de nuestro entorno, como si este no

fuera nuestra responsabilidad, como si el sentido de patrimonio no le perteneciera también a la tierra que nos cobija y sustenta en nuestro diario vivir.

Si bien el patrimonio es un vínculo con el pasado, también es el reflejo de nuestro presente, este nos transmite valores los que comunicamos como sociedad, contribuyendo con esto al futuro.



16 Fuente: <http://www.dibam.cl/diadelopatrimonio/index.htm>





2.2.3 El Patrimonio de la Humanidad y la UNESCO

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), planteó en la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, un plan de protección para los bienes culturales del mundo, el cual fue aprobado en la misma en 1972.

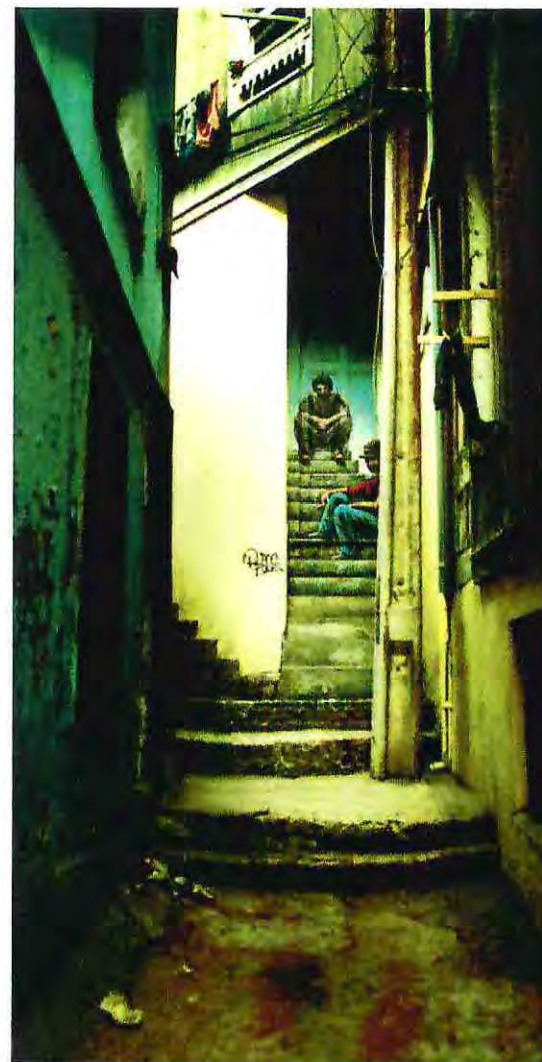
Este plan de protección responde a la necesidad de preservar los bienes que consideramos que constituyen una riqueza para la humanidad y que por ende corresponde a todos la responsabilidad de cuidarlos, independientemente de su ubicación geográfica. La preservación de estos bienes en la mayoría de los casos involucra la tenencia de recursos que algunos países no poseen y a través de estos acuerdos se busca la cooperación colectiva de los estados implicados a fin de asegurarlos en el tiempo.

Los bienes seleccionados conforman la lista del patrimonio mundial de la UNESCO, otorgándoseles con ello el título de Patrimonio Mundial, o más familiarmente Patrimonio de la Humanidad.

Los criterios para conformar parte de esta lista quedan sintetizados en los siguientes:

1. Cumplir con uno o varios de los criterios predefinidos de valor universal.
2. Contar con autenticidad e integridad.
3. Adoptar las medidas jurídicas, científicas, técnicas, administrativas y financieras adecuadas para garantizar la protección y conservación del bien.

Parte del acuerdo comprende también la asistencia y cooperación internacional destinada a secundar a los estados en los esfuerzos que desplieguen para identificar y conservar el patrimonio en cuestión, velando por la preservación de sus valores.



2.2.4 Patrimonio en Chile

Distintos son las puestas en práctica en nuestro país para fortalecer la preservación de nuestro patrimonio. La creación del Consejo de Monumentos Nacionales, el Consejo de la Cultura y las Artes son parte de las iniciativas que el gobierno ha realizado para fomentar la revalorización del patrimonio cultural y natural.

En este sentido el Estado ha declarado la decisión de actuar un papel fundamental en la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural de la nación. Asumiendo la responsabilidad de resguardar y proteger el patrimonio vivo del país y rescatar la memoria como un componente esencial de la identidad.

Así mismo, crear las condiciones y estímulos necesarios para que la ciudadanía participe de este compromiso, tomando conciencia del valor de nuestro patrimonio y la necesidad de su resguardo.

Claramente la Incorporación de los OFT al currículum busca estimular a los educandos a vincularse con su cultura alentando en ellos una ciudadanía responsable.

2.2.5 Día del Patrimonio en Chile¹⁷

Esta celebración se inicia en nuestro país en 1999, por decreto del Ministerio de Educación, a petición del Consejo de Monumentos Nacionales. A partir del año 2000, se establece que el día de Patrimonio Cultural, se celebrará el último domingo del mes de mayo. Producto de una iniciativa del gobierno de Chile, en esta fecha el quehacer cotidiano se detiene para que la comunidad conozca, disfrute y piense en torno a nuestra memoria y a los diversos bienes y expresiones de nuestro patrimonio cultural.



17 Fuente: <http://www.dibam.cl/diadelpatrimonio/index.htm>



2.3 CULTURA

2.3.1 Definición

"La Cultura es el conjunto de todas las formas y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistema de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano."¹⁸

A partir de la definición citada se evidencia su relación con el patrimonio. El desarrollo de la cultura en todas sus manifestaciones y expresiones son las que dan vida al patrimonio, y recíprocamente, el cultivo del patrimonio enriquece nuestra cultura. Por tanto, constituyen nuestra herencia y nuestra riqueza, de allí la importancia de validar nuestra cultura.

"La noción de patrimonio intangible o inmaterial prácticamente coincide con la de cultura, entendida en sentido amplio como "el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social" y que, "más allá de las artes y de las letras", engloba los "modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias".¹⁹

¹⁸ Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

¹⁹ Fuente: <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

2.3.2 La Cultura, un estado participativo y de preservación

Expresiones culturales son las manifestaciones de una sociedad, entendiendo con ello tanto las virtudes como sus defectos. Aunque siempre quisiéramos transmitir lo mejor.

Uno de las particularidades de la cultura es que surge de la participación de personas. La aparición de culturas entonces, no es posible si no hay actores que intervengan y compartan las manifestaciones que surjan de ese evento.

Por otro lado, la aparición de diferentes actores y fenómenos que intervienen el quehacer nos indica el carácter fluctuante de la cultura, la cual puede ser constantemente modificada en el tiempo, construyéndose entonces en medida en que se desarrolla la vida.

La globalización, evento que supone la masificación de las culturas puede afectar la preservación de la propia. La idea, como se planteara en la política cultural decretada por el Consejo Nacional de la Cultura y la Artes, corresponde a ocupar la posición de interlocutores culturales y no la de meros receptores de productos venidos de otras latitudes.

Dado su carácter fluctuante entonces, la cultura de una sociedad es en extremo vulnerable, por ello la importancia de resguardar los valores, bienes, herencias patrimoniales y culturales.



2.4 EDUCACIÓN



2.4.1 La educación como principal factor cultural

“La educación, al potenciar el desarrollo de las personas, cumple múltiples funciones sociales que la convierten en un bien público, ya que contribuye al desarrollo económico y social del país, otorga y trasmite un sentido de memoria colectiva e identidad nacional, fortalece la convivencia y el régimen democrático y favorece la redistribución de oportunidades en la sociedad.”

²⁰

La educación es fundamental para el desarrollo de una sociedad, a través de ella se nutren sus ciudadanos, se desarrollan y preparan para enfrentar los retos que se le presenten.

²⁰ Michelle Bachelet, mensaje n° 55-355, Proyecto de ley que establece la Ley General de la Educación, abril 9 del 2007.

2.4.2 LOCE, LGE

Actualmente la LGE o Ley General de la Educación se debate en el senado. Propuesta por el gobierno el 2007, pretende derogar a la Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza (LOCE), dictada en 1990. Esta se enfocó mayormente a la extensión de la cobertura educacional, estableciéndose la obligatoriedad y la gratuidad de la educación, hoy los nuevos escenarios demandan una reforma para la educación.

La LGE ambiciona madurar una nueva institucionalidad educativa, en la que los compromisos y deberes de todos los actores se eleven significativamente, un currículo nacional moderno y actualizado, orientado a recoger con velocidad los avances de la ciencia y del conocimiento como, asimismo, a adaptarse flexiblemente a los requerimientos variados de distintos tipos y segmentos de educandos.



2.4.3 La Reforma Curricular²¹

2.4.3.1 ¿Qué es el Currículum?

El currículum es el resultado de un proceso de selección y organización de la cultura para su enseñabilidad y su aprendizaje. Está referido a la organización misma del conocimiento, para comunicarlo y compartirlo con los y las estudiantes; en definitiva, es el vehículo que permite llevar a la práctica los fines y propósitos de la educación.

Se selecciona y se organiza la cultura al definir las políticas educacionales, al identificar los grandes fines de la educación, al determinar los Marcos Curriculares mínimos del sistema, al elaborar los Programas de Estudio, al redactar los escritos y seleccionar sus imágenes complementarias, estructurando así los textos escolares.

21 Autores: C. Alarcón, V. Carbonell, Dense Hott, Abraham Madgenzo, Julia Marfán, Fuente: ¿Cómo trabajar los Objetivos Fundamentales Transversales en el Aula?, 2003, www.mineduc.cl

2.4.3.2 La Reforma Curricular

La Reforma Curricular corresponde a un proceso nacido en 1990. Este procuraba la mejora de la calidad en la educación a través de la reformulación del Currículum educacional existente, respecto de los contenidos y los futuros escenarios de los cuales nuestro país sería partícipe.

Los principios fundamentales que definió:

Calidad con equidad: aprendizaje común, de lo que une y define identidad nacional, expresado en un Marco Curricular de carácter nacional.

Descentralización del control curricular: los establecimientos elaboran sus propios Planes y Programas a la luz del Marco Curricular nacional. El Marco deja un margen de libertad significativo a los establecimientos para definir contenidos complementarios a los del Marco nacional.

Si bien su desarrollo comenzó en 1990, no fue sino hasta el 1997 que fue implementada en los establecimientos educacionales, y de la cual se espera la primera promoción de alumnos formados bajo este currículum para fines del 2008.



2.4.3.3 La Transversalidad en el currículum chileno

La Transversalidad en el currículum escolar se refiere a un conjunto de temas, contenidos, actitudes, habilidades, valores u objetivos que atraviesan o recorren “todo proceso de enseñanza aprendizaje”²². “La Transversalidad, entonces, hace referencia a las conexiones o puntos de encuentro entre lo disciplinario y lo formativo, de manera de lograr “el todo” del aprendizaje. La Transversalidad busca mirar toda la experiencia escolar, como una oportunidad para que los aprendizajes integren las dimensiones cognitivas y formativas de éstos. Por ello es que ésta impacta no sólo el currículum oficial, descrito en el Marco Curricular y en los Programas de Estudio, sino que también interpela la cultura escolar y a todos los actores que forman parte de ella. En ese sentido podemos afirmar que la comprensión de la transversalidad requiere plantearse desde una perspectiva sistémica.”²³

La formación para la vida de hoy, demanda una integración y equilibrio entre estos dos ámbitos del aprender. Los nuevos requerimientos que la sociedad y el país le hace a la educación, van justamente en este sentido: formar sujetos flexi-

bles, creativos, con capacidad para innovar, con juicio crítico y capacidad de tomar decisiones, moralmente sólidos y con un dominio de conocimientos fundamentales para dar respuestas a las nuevas demandas y desafíos que se le planteen, proactivo en la contribución al desarrollo de la sociedad y del país.



22 Autores: C. Alarcón, V. Carbonell, Dense Hott, Abraham Madgenzo, Julia Marfán, ¿Cómo trabajar los Objetivos Fundamentales Transversales en el Aula?, Pág. 17, 2003, www.mineduc.cl.

23 Idem. Pág. 17-18





2.4.3.4 Objetivos Fundamentales Transversales, OFT²⁴

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

El programa común de formación general y personal de la educación chilena debe tener una identidad formativa que promueva valores e ideales nacionalmente compartidos. En este sentido, la Comisión Nacional de Modernización de la Educación coincidió en un conjunto de finalidades fundamentales, de carácter ético valórico, que deben orientar el currículum. En efecto, en su Informe señala que el programa común de formación personal:

... "debe ofrecer a todos los chilenos la posibilidad de desarrollar plenamente todas las potencialidades y su capacidad para aprender a lo largo de la vida, dotándolos de un carácter moral cifrado en el desarrollo personal de la libertad; en la conciencia de la dignidad humana y de los derechos y deberes esenciales que emanan de la naturaleza del ser humano; en el sentido de la trascendencia personal, el respeto al otro, la vida solidaria en sociedad y el respeto a la naturaleza; en el amor a la verdad, a la justicia y a la belleza; en el sentido de convivencia democrática, el espíritu emprendedor y el sentimiento de la nación y de la patria, de su identidad y tradiciones."

24 Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios, de la Educación Básica, Actualización 2002, Decreto 232. Páginas 7 – 9, www.mineduc.cl.



2.4.3.5 Ámbitos de los OFT en el Marco Curricular

2.4.3.5.1 Ámbito de la Formación Ética:

Se espera que el educando desarrolle la capacidad y voluntad para autorregular su conducta en función de una mentalidad éticamente formada en el sentido de su trascendencia, su vocación a la verdad, la justicia, la belleza, el espíritu de servicio y el respeto por el otro. Es decir, se espera que el estudiante desarrolle la capacidad para:

- Ejercer de modo responsable grados crecientes de libertad y autonomía personal y realizar habitualmente actos de generosidad y solidaridad, dentro del marco del reconocimiento y respeto por la justicia, la verdad y los derechos humanos y el bien común.
- Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias y reconocer el diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de aproximación a la verdad.
- Reconocer y respetar y defender los derechos esenciales de todas las personas sin distinción de sexo, edad, condición física, etnia, religión o situación económica.



2.4.3.5.2 Ámbito de la Persona y su Entorno

En el ámbito de la persona y su entorno se tiende a favorecer una calidad de interacción personal y familiar regida por el respeto mutuo; el ejercicio de una ciudadanía y la valoración de la identidad nacional y la convivencia democrática. Es decir, que alumnas y alumnos puedan afianzar capacidades para:

- Participar responsablemente en las actividades de la comunidad y prepararse para ejercer en plenitud los derechos y cumplir los deberes personales que reconoce y demanda la vida social de carácter democrático.
- Comprender y apreciar la importancia que tienen las dimensiones afectivas y espirituales y los principios y normas éticas y sociales para un sano y equilibrado desarrollo sexual personal.
- Apreciar la importancia social, afectiva y espiritual de la familia y de la institucionalidad matrimonial.
- Proteger el entorno natural y promover sus recursos como contexto de desarrollo humano.
- Reconocer y valorar las bases de la identidad nacional en un mundo cada vez más globalizado e interdependiente.
- Desarrollar la iniciativa personal, el trabajo en equipo y el espíritu emprendedor, y reconocer la importancia del trabajo como forma de contribución al bien común, al desarrollo social y al crecimiento personal, en el contexto de los procesos de producción, circulación y consumo de bienes y servicios.



2.4.3.5.3 Ámbito del Crecimiento y Autoafirmación Personal

En el ámbito del crecimiento y autoafirmación personal se busca estimular aquellos rasgos y cualidades potenciales de los y las estudiantes que conformen y afirmen su identidad personal, favorezcan su desarrollo emocional promoviendo el desarrollo de una adecuada autoestima. Se pretende por tanto:

- Promover y ejercitar el desarrollo físico personal en un contexto de respeto y valoración por la vida y el cuerpo humano, el desarrollo de hábitos de higiene personal y social, y de cumplimiento de normas de seguridad.
- Desarrollar el pensamiento reflexivo y metódico y el sentido de crítica y autocrítica.
- Promover el interés y la capacidad de conocer la realidad, utilizar el conocimiento y seleccionar información relevante.
- Ejercitar la habilidad de expresar y comunicar las opiniones, ideas, sentimientos y convicciones propias, con claridad y eficacia.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad y las capacidades de autoaprendizaje.
- Promover una adecuada autoestima, la confianza en sí mismo y un sentido positivo ante la vida.

2.4.3.5.4 Ámbito del Desarrollo del Pensamiento

En el ámbito del desarrollo del pensamiento se busca que los alumnos y las alumnas desarrollen y profundicen las habilidades intelectuales de orden superior relacionadas con la clarificación, evaluación y generación de ideas; que progresen en su habilidad de experimentar y aprender a aprender; que desarrollen la capacidad de predecir, estimar y ponderar los resultados de las propias acciones en la solución de problemas; y que ejerciten y aprecien disposiciones de concentración, perseverancia y rigurosidad en su trabajo.

Entre las habilidades transversales que se espera fomentar, se encuentran:

- Las de investigación, que tienen relación con la capacidad de identificar, procesar y sintetizar información de una diversidad de fuentes; organizar información relevante acerca de un tópico o problema; revisar planteamientos a la luz de nuevas evidencias y perspectivas; suspender los juicios en ausencia de información suficiente.
- Las habilidades comunicativas, que se vinculan con la capacidad de exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión.
- Las de resolución de problemas, que se ligan tanto con habilidades que capacitan para el uso de herramientas y procedimientos basados en

rutinas, como con la aplicación de principios, leyes generales, conceptos y criterios; estas habilidades deben facilitar el abordar, de manera reflexiva y metódica y con una disposición crítica y autocrítica, tanto situaciones en el ámbito escolar como las vinculadas con la vida cotidiana a nivel familiar, social y laboral.

- Las de análisis, interpretación y síntesis de información y conocimiento, conducentes a que los y las estudiantes sean capaces de establecer relaciones entre los distintos sectores de aprendizaje; de comparar similitudes y diferencias.
- Entender el carácter sistémico de procesos y fenómenos; diseñar, planificar y realizar proyectos; pensar, monitorear y evaluar el propio aprendizaje.
- Manejar la incertidumbre y adaptarse a los cambios en el conocimiento.



2.4.3.6 Educación formada en competencias

Nuestra sociedad es partícipe de una serie de cambios globales, generados en su mayor parte por el auge de la tecnología y la globalización económica, que han significado grandes variaciones en las demandas de competencias para los ciudadanos y trabajadores.

La vertiginosa aceleración con la que se produce información, producto de una sociedad multicultural y en red, dificulta en gran medida la absorción de estos nuevos conocimientos a la vez que favorece la rápida obsolescencia de estos al ser en un instante rectificadas o suplidos por otros.

“Según Moller and Rapoport, “Los expertos aseguran que actualmente el capital del conocimiento instalado en las distintas disciplinas se multiplica por dos cada cinco años.”²⁵

Estas características han significado la rectificación en las materias educativas;

“El aprendizaje ya no está encapsulado en función del tiempo, el lugar y la edad, sino que ha pasado a ser una actividad y una actitud generalizadas que continúan durante toda la vida con el apoyo de todos los sectores de la sociedad.

25 Moller and Rapoport, citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>

La enseñanza ya no se define como la transferencia de información, ni el aprendizaje se define como la memorización de datos.”²⁶

La observación de estos cambios se inició en los países industrializados ante la necesidad de definir e implementar estrategias para lograr ventajas competitivas, aumento de la productividad y el mejoramiento de las ventajas tecnológicas en función de estándares de calidad concentrados entre el sector educativo y productivo.

El surgimiento del enfoque de competencia ha hecho plantear al colectivo de la educación la necesidad de generar una serie de cambios en el sistema curricular a fin de responder a las necesidades de las empresas, de mantenerse en el mercado generando ventajas competitivas que les permitan diferenciarse en el mercado global a través del desarrollo de sus recursos humanos y con ello fortalecer al estudiante en la generación de competencias que le permitan el desarrollo integral en la sociedad.

“Para satisfacer estas nuevas demandas los alumnos deberán adquirir una serie de destrezas. Tendrán que saber emplear una variedad de herramientas para buscar y clasificar grandes cantidades de información, generar nuevos datos, analizarlos, interpretar su significado y

26 Kozma, Patricia Schank, Chris Dede (compilador), *Aprendiendo con tecnología*, Edición Paidós, 2000, Pág. 27.

transformarlos en algo nuevo. Debe tener la habilidad de ver como se inserta su trabajo en el cuadro global, de entender cómo se interconectan las distintas piezas y de evaluar las consecuencias de cualquier cambio que pueda producirse. Deberán desarrollar la capacidad de trabajar con otros para elaborar planes, negociar un consenso, transmitir ideas, solicitar y aceptar críticas, reconocer el mérito de los demás, pedir ayuda y crear productos conjuntos.”²⁷

La aplicación de estos conocimientos resulta vital a la hora de analizar los nuevos escenarios de desarrollo, ya que la no observación y aplicación de estos evidencia lo obsoleto de un sistema educativo que aporta aún más a la brecha existente con el viejo continente, amenazando con dejarnos atrás.

27 Robert Kozma, Patricia Schank, Chris Dede (compilador), *Aprendiendo con tecnología*, Edición Paidós, 2000, Págs.26, 27.



2.4.3.6.1 Definiendo Competencia

He aquí una serie de definiciones:

“La competencia profesional no es la simple suma inorgánica de saberes, habilidades y valores, sino la maestría con que el profesional articula, compone, dosifica y pondera constantemente estos recursos y es el resultado de su integración.”²⁸

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), ha propuesto definir competencias como la:

“Capacidad para responder exitosamente una demanda compleja o llevar a cabo una actividad o tarea, incluyendo las actitudes, valores, conocimientos y destrezas que hacen posible la acción efectiva.”²⁹

Como pudiéramos percatarnos el concepto de competencia es multidimensional e incluye los siguientes niveles;

- Saber: datos, conceptos, conocimientos.
- Saber hacer: habilidades, destrezas, métodos de actuación.
- Saber ser: actitudes y valores que guían el comportamiento.
- Saber estar: capacidades relacionadas con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo.

28 Comisión Nacional para la Modernización de la Educación, 1999, citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>

29 OCDE citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>



2.4.3.6.2 Competencias genéricas y específicas

Las competencias se reconocen en dos grandes áreas; competencias genéricas, competencias específicas.

Las competencias genéricas: se refieren a las competencias que son transversales, transferibles a una multitud de funciones y tareas. Han sido definidas como los atributos que debe tener un graduado universitario con independencia de su titulación y que cualquier ciudadano debiera poseer y desarrollar. En ellas se pueden recoger aspectos genéricos de conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades que debe tener cualquier titulado antes de incorporarse al mercado laboral.

Las competencias específicas: son las relacionadas directamente con la profesión, éstas responden de forma directa a las demandas del mercado y su difusión está fundamentalmente centrada en las instituciones de educación superior.

Las competencias genéricas a su vez se clasifican en tres categorías según el modelo de Aurelio Villa y Manuel Poblete, académicos de la Universidad de Deusto³⁰:

30 Aurelio Villa y Manuel Poblete. Aprendizaje Basado en Competencias. Ediciones Mensajero, S.A. 2007

Competencias Instrumentales: son aquellas que tienen una función de medio. Suponen una combinación de habilidades manuales y capacidades cognitivas que posibilitan la competencia profesional. Incluyen destrezas en manipular ideas y el entorno en que se desenvuelven las personas, habilidades artesanales, destreza física, comprensión cognitiva, habilidad lingüística y logros académicos.

Competencias Interpersonales: suponen habilidades personales y de relación. Se refieren a la capacidad, habilidad o destreza de expresar los propios sentimientos y emociones del modo más adecuado y aceptando los sentimientos de los demás, para lo cual es requisito previo conocerse uno mismo. Estas destrezas incluyen capacidades de objetivación, identificación e información de sentimientos y emociones propias y ajenas, que favorecen procesos de cooperación e interacción social.

Competencias Sistémicas: suponen destrezas y habilidades relacionadas con la totalidad de un sistema. Requieren una combinación de imaginación, sensibilidad y habilidad que permite ver como se relacionan y conjugan las partes en un todo. Estas competencias incluyen habilidad para planificar cambios que introduzcan mejoras en los sistemas entendidos globalmente y para diseñar nuevos sistemas. Requieren haber adquirido previamente las competencias instrumentales e interpersonales.



2.4.3.7 Tuning, definición

En 1999 en la Declaración de Bolonia en Europa, se abogó por la creación, para 2010, de un espacio europeo de enseñanza superior coherente, compatible y competitivo, que fuera atractivo para los estudiantes europeos y los estudiantes y académicos de otros continentes. El proyecto Tuning³¹ —Sintonizar las estructuras educativas de Europa—, se propone determinar puntos de referencia para las competencias genéricas y las específicas de cada disciplina estudiada (estudios empresariales, ciencias de la educación, geología, historia, matemáticas, física y química). Las competencias describen los resultados del aprendizaje: lo que un estudiante sabe o puede demostrar una vez completado un proceso de aprendizaje.

En octubre de 2002, en la ciudad de Córdoba con motivo de IV Reunión de Seguimiento del Espacio Común de Enseñanza Superior de la Unión europea, América Latina y el Caribe (UE-ALC), se presentó la inquietud de pensar un proyecto similar al europeo en América Latina. Desarrollándose a partir de este momento el proyecto ALFA Tuning – América Latina.

A través del proyecto Tuning Latinoamérica se logró la identificación de una serie de competencias genéricas correspondientes doce áreas

temáticas (Administración de Empresas, Arquitectura, Derecho, Educación, Enfermería, Física, Geología, Historia, Ingeniería Civil, Matemáticas, Medicina y Química). Si bien el listado generado a partir del proyecto corresponde a temáticas definidas, su contenido es posible de aplicar a diferentes áreas, haciendo del listado un referente válido para la identificación de las competencias señaladas en el presente proyecto.

³¹ Education and Training. http://ec.europa.eu/education/policies/educ/tuning/tuning_es.html



2.4.3.7.1 Competencias genéricas de América Latina según Tuning LA³²

- Compromiso con la calidad
- Compromiso ético
- Capacidad para formular y gestionar proyectos
- Habilidad para trabajar en contextos internacionales
- Respeto y valoración por la diversidad multicultural
- Compromiso con su medio social- cultural
- Compromiso con la preservación del medio ambiente
- Capacidad para motivar y conducir hacia metas comunes
- Habilidades interpersonales
- Capacidad de trabajo en equipo
- Capacidad para tomar decisiones
- Capacidad para identificar plantear y resolver problemas
- Capacidad creativa
- Capacidad para actuar en nuevas situaciones
- Capacidad crítica y autocrítica
- Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones
- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente
- Capacidad de investigación
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación
- Capacidad de comunicación en un segundo idioma
- Capacidad de comunicación oral y escrita
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano
- Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión
- Capacidad para organizar y planificar el tiempo
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- Capacidad de abstracción análisis y síntesis

32 Universidades Deusto y Groningen. Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Pág. 44,45. http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UB/AVAILABLE/TDX-1223104-122502//5/capitulo04.pdf



2.4.3.8 Formación de competencias TIC en Chile; Estrategias

2.4.3.8.1 TIC y estudiantes

Mineduc plantea la estrategia de formación de competencias mediante la inserción cada vez mayor de herramientas tecnológicas que le permitan al educando desarrollarlas, posibilitando con su uso fortalecer la comunicación, favorecer el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

2.4.3.8.2 TIC y docencia

A través del proyecto Enlaces desde 1992 se desarrolla una intensa capacitación para los docentes de escuelas urbanas donde el proyecto se encuentre en funcionamiento a fin de habilitar a los profesores del sistema educativo, en el uso pedagógico de las nuevas tecnologías de información y comunicación

En la actualidad, los nuevos desafíos dicen relación con introducir en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje que contemplen el uso de las TIC como instrumento cognitivo y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas.

2.4.3.8.3 TIC y ciudadanía

Con el fin de facilitar el acceso a las tecnologías a la comunidad, el año 2002, por medio del proyecto Enlaces, las escuelas se abrieron para alfabetizar a la comunidad: padres, apoderados, y vecinos se benefician actualmente de este proyecto social.



2.5 TIC

2.5.1 Definición

Se denomina TIC:

“Conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información, que permiten la adquisición, producción, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.”³³

De la definición citada podemos inferir que las TIC no hacen referencia en forma exclusiva a herramientas físicas, mas bien da énfasis al contenido intangible, en el cual yace el conocimiento humano, la manipulación de procesos, datos e información.

Si bien la sigla TIC nos hace referencia a la unión de las tecnologías de la información y las de comunicaciones, sus elementos constituyentes yacen en la convergencia de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones.

³³ Fuente: <http://www.monografias.com/trabajos37/tic-en-educacion/tic-en-educacion2.shtml#concept>



2.5.2 Breve reseña histórica³⁴

Al analizar el proceso de las TIC en el tiempo son variadas las propuestas que surgen para indicar su inicio, sin embargo, nos referiremos a esta desde la aparición y desarrollo del concepto. Esta reseña tiene base en los trabajos desarrollados por De Pablos:

- 1940, se desarrollan recursos audiovisuales con fines militares.
- 1960, se produce el despegue y expansión de los medios de comunicación social, con una revisión de la teoría de la comunicación que contempla ya las aplicaciones de los medios de comunicación.
- 1970, se desarrolla la informática. En Europa surgen los primeros proyectos para introducir los ordenadores en la enseñanza secundaria.
- 1980, comienza el desarrollo de los soportes informáticos y audiovisuales que tienen como objetivo la interacción persona- sistema. Apple Computer lanza Macintosh al mercado, oficialmente la primera computadora con capacidad de reproducción de sonido con la calidad de una radio AM.

34 Antonio Chacón M., Nuevas tecnología para la educación en la era digital, págs. 25-39, Ediciones Pirámide, 2007.

- 1990, el total de las tecnología se orientan hacia el desarrollo de los procesos de interacción, bajo un nuevo soporte, las redes telemáticas. Surge el Internet y se extiende la industria del videojuego.

2.5.3 Características de las nuevas tecnologías³⁵

Inmaterialidad, se refiere a que la materia prima de las nuevas tecnologías es la información, procesándola y facilitando su acceso a la misma.

Interconexión, diversas tecnologías ofrecen la posibilidad de conectarse, combinando las características de estas para formar redes, permitiendo nuevas realidades expresivas y comunicativas, a la vez que pueden formar nuevas tecnologías producto de la unión de sistemas tecnológicos diferentes.

Interactividad, referida a la relación hombre máquina, la que se establece por medio de la comunicación y entendimiento con esta.

Instantaneidad, referido a la rapidez en el acceso a la información, rompiendo incluso, las barreras espacio temporales.

35 Antonio Chacón M., Nuevas tecnología para la educación en la era digital, págs. 34-35, Ediciones Pirámide, 2007

Calidad Técnica y Digitalización, producto de la transformación de la información a códigos numéricos, esto es la digitalización, el manejo de esta resulta más práctica, fiable y eficiente tanto en su reproducción como su distribución, otorgando con ello mayor calidad técnica.

Centrada en procesos, si bien el objetivo primario que persigue el usuario es la obtención de alguna información, el proceso que utiliza para lograrlo es tanto más importante, pues, desarrolla en el usuario habilidades específicas respecto de la búsqueda y la relación con la información.

Penetración en todos los sectores, referido al quehacer humano. Esta característica queda reflejada en palabras de Negroponte, cuando afirma que "la informática ya no se ocupa de los ordenadores sino de la vida misma."³⁶

Nuevos códigos y lenguajes, referidos al hipertexto, hipermedia, multimedia, así también el lenguaje de blog, emoticons en el chat, etc.

Automatización, tendencia progresiva referida a la realización de actividades controladas desde el mismo sistema. Esto permite generar procesos educativos individuales entre usuarios y máquinas.

36 Negroponte, N (1995): El mundo digital, citado en Nuevas tecnología para la educación en la era digital, pág. 35, Ediciones Pirámide, 2007



Innovación, más que una característica, el fin que pretende cualquier tecnología; superar a sus antecesoras, completando y o mejorando sus funciones.

Diversidad, posibilidad de realizar diversas funciones, desde las más simples, como el tratamiento de un texto, hasta las más complejas; como la video conferencia.

Almacenamiento, una gran cantidad de información es factible de almacenar en espacios cada vez más pequeños.

2.5.4 Ventajas de las TIC aplicadas a la educación³⁷

Según el estudio realizado por el ICT y James se resumen las ventajas más importantes derivadas de de la implantación de las nuevas tecnologías.

Estas se dividen en dos grupos:

a) Cosas que no pueden ser hechas sin la tecnología:

- Independencia del tiempo y el espacio: aprender en cualquier sitio y momento.
- Acceso de todos a la educación
- Acceso a través de Internet a recursos y servicios educativos en permanente crecimiento.
- Potencial para un aprendizaje basado en tareas utilizando software rápido de búsquedas y recuperación, o para el trabajo de investigación.
- Formación bajo demanda.
- Enseñanza/aprendizaje a distancia mediante las TIC.

b) Cosas que se pueden hacer mejor con la tecnología:

- Elección del estilo de enseñanza.

³⁷ ICT, James 1998, citados en Nuevas tecnología para la educación en la era digital, pág. 38, Ediciones Pirámide, 2007.



- Servicios y materiales de enseñanza personalizados.
- Seguimiento y registro individual de los procesos educativos.
- Autoevaluación y monitorización del rendimiento del alumno.
- Comunicación interactiva entre los agentes que participan o influyen en los procesos educativos.
- Acceso interactivo a recursos didácticos.



2.5.5 Internet

2.5.5.1 Definición³⁸

La Internet es una infraestructura de redes que permite que redes heterogéneas funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Básicamente, es un conjunto de redes conectadas entre sí. Se le conoce como autopista de la información ya que es una ruta en donde podemos encontrar casi todo lo que buscamos en variados formatos. Permite el intercambio de información entre sus usuarios que hoy se calculan por sobre los mil millones.³⁹

Su origen radica en los Estados Unidos (ARPANET). Se pensó inicialmente con fines militares, luego para uso del gobierno, posteriormente el académico, para finalmente integrarse a todas las áreas del quehacer humano.

El primer hito correspondiente a Internet se remonta a 1969 cuando se creó el primer enlace entre computadoras de la universidad de UCLA y Stanford, creándose entonces la primera red, de la cual hoy hay millones.

2.5.5.2 Importancia del Internet

Internet es hoy uno de los servicios más prósperos en el mundo. Millones de usuarios testifican su éxito. Compañías Comerciales, gobiernos, personas naturales, no pierden tiempo en ofrecer sus servicios a través de la red, transparentando la información, haciendo más fluido y rápido el acceso a ella.

Una infinidad de información recabada en un solo servicio, he allí el éxito de su empresa y la predilección de sus usuarios.

La Internet es una herramienta que permite no sólo ofrecer servicios de carácter económico, también ha permitido ser para sus usuarios un locutorio popular. Sitios como: fotolog, myspace, facebook, blogs en general, permiten al usuario llevar anotaciones libres sobre sus intereses personales, los que a su vez pueden ser vistos y comentados por otros usuarios que compartan sus mismas afinidades. El intercambio regular de información genera lazos que evolucionan en comunidades, estos a su vez crean lenguajes propios, los que se traducen en nuevas formas de expresión, una nueva cultura.

No obstante Internet parezca extenderse a todos los ámbitos de la actividad humana, es bueno centrar este criterio hacia las áreas en que efectivamente se ha vuelto revolucionario. La importancia radica en evitar la idealización de esta herramienta, que si bien es beneficiosa,

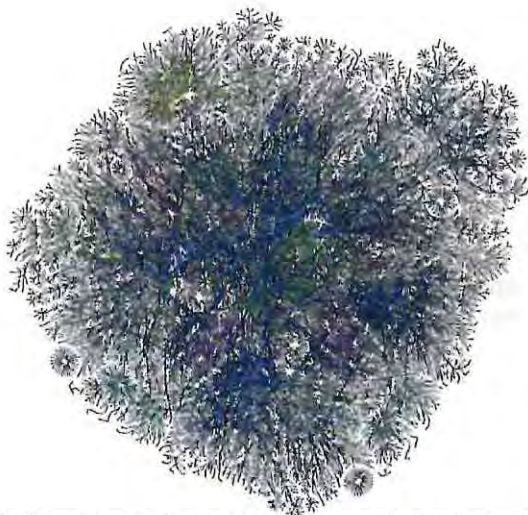


Fig. Mapa parcial de conexiones a Internet durante el año 2005.

38 Fuente: <http://www.wikipedia.org/Internet.htm>

39 Fuente: <http://www.ABCdelinternet.com>



no posee las condiciones para intervenir efectivamente en todo que hacer del ámbito humano. Con ello impediremos generar falsas expectativas respecto de una herramienta que no tiene por qué responder a todas nuestras necesidades y explotaremos consecuentemente sus ventajas. Al respecto:

“Internet ha sido o puede ser revolucionaria en las áreas de los servicios financieros, el entretenimiento, la salud, la educación y el gobierno”⁴⁰

Fácilmente podemos advertir lo asertivo de esta cita poniendo atención en la forma en que se publicita. Claramente, la vida puede mejorar para los niños, y para su familia por cierto, porque ahora tienen a mano toda la información para desarrollar sus tareas en el hogar.

Más allá de las vistas superfluas con las que se pueda publicitar, Internet posee características multimediales que facilitan la entrega de información y la relación hombre máquina. Áreas como el financiero, salud, educación, gobierno y el entretenimiento, son quienes más provecho pueden obtener de estas características, el factor recurrente concierne a facilitarle al usuario la información precisa que busca, optimizando al máximo los tiempos y recursos de este y de la empresa que los ofrece.

40 Mandel, Michael y Robert D. Hof: Rethinking the Internet, Business Week, 26 de marzo 2001, citado por Alejandro Piscitelli, Ciberculturas 2.0 e la era de las máquinas inteligentes, 2002, pág. 180

“Internet permite hacer circular más rápidamente las ideas y que, por consiguiente, acelerará las tasas de innovación, lo que hará la vida más rápida y mejor.”⁴¹

No obstante, Internet sea una herramienta beneficiosa, también presenta peligros. Contenidos de carácter xenofóbico, sexista abundan en la red, amenazando deformar el criterio de sus usuarios más jóvenes. La pornografía es un triste ejemplo.

Al igual que muchas otras herramientas, Internet puede ser muy provechosa, el punto, como muchas veces, es el uso que le estemos dando.

41 Gary Hamel: Leading the revolution, Cambridge Harvard Business School Press, 2000, citado por Alejandro Piscitelli, Ciberculturas 2.0 e la era de las máquinas inteligentes, 2002, pág. 181

2.5.5.3 World Wide Web⁴²

Es un sistema de documentos de hipertexto⁴³ y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas web, que pueden contener: texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hipervínculos.

La World Wide Web o más conocida por la sigla WWW, utiliza Internet como medio de transmisión. Es un servicio que se ofrece a través de Internet y que ha venido a hacer más amable y organizado el acto de transmisión y búsqueda de información.



42 Fuente: http://www.wikipedia.org/World_Wide_Web.htm

43 Hipertexto, en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora conduce a su usuario a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. Fuente <http://www.wikipedia.org/Hipertexto.htm>



2.5.6 Aspecto social de las TIC, Brecha Digital

Podemos definir por brecha digital a:

“La brecha existente entre individuos, hogares, empresas y áreas geográficas de diferentes niveles socio-económicos en relación tanto a las oportunidades de acceso a las tecnologías de información y comunicación como al uso de éstas para una amplia variedad de actividades (OECD, 2001)”.⁴⁴

Importante resulta observar que de la definición expuesta, no sólo se entiende por brecha la falta de acceso a un bien tecnológico, el que pudiese derivar de una lejanía con respecto al país en que se ha desarrollado o a una falta de recursos adquisitivos, sino que también incluye el uso que se le pueda dar. La utilización y aplicación de las TIC está directamente ligada al desarrollo de competencias que permitan al usuario efectivamente utilizarlas, de ahí que el desarrollo de las competencias sea un factor clave respecto de la generación de brechas digitales respecto de un usuario a otro o de una nación a otra.

Según la división de desarrollo social de Naciones Unidas, CEPAL, la brecha digital entonces se debe distinguir en dos ámbitos distintos; la

primera, la brecha internacional, referente a “la difusión 'relativamente lenta e irregular' del progreso tecnológico desde los países de origen hacia el resto del mundo (Prebisch)”⁴⁵. La segunda y la más trascendental para nuestro desarrollo; la brecha doméstica o interna, referente a las particularidades en específico de una población respecto del acceso real a las TIC, así como; nivel socio-económico, nivel educacional, edad, etc.

⁴⁴ OECD, 2001, citado por UC/CSS: Informe de resultados WIP Chile 2006, pág.7

⁴⁵ Prebisch citado por Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores



2.5.7 Chile y el Desarrollo Digital, análisis comparativo

“El informacionalismo, como sistema de producción económico- tecnológico, se caracteriza por el hecho de que la productividad, competitividad, eficiencia, comunicación y poder en las sociedades se constituye en buena medida a partir de la capacidad tecnología de procesar información y generar conocimiento”.⁴⁶

Este análisis comprenderá la utilización y acceso del Internet, principalmente por los usuarios menores de 18 años, así como la posesión efectiva de PC y su utilización en escuelas, así mismo se comparará con países de Latinoamérica a fin de tener un referente claro de los valores resultantes.

Para efectos del estudio se define la banda ancha como la conexión permanente a Internet (always on), sin consideración de la velocidad de transmisión.

⁴⁶ Manuel Castells, Globalización, desarrollo y democracia: Chile en el contexto mundial, Edición CFE, 2006, Pág. 15

Acceso a tecnología en el sistema escolar

Establecimientos educacionales con acceso al programa Enlaces

	2000	2005	2006	2007
Total de establecimientos en Enlaces	5.312	9.408	9.917	10.327
Urbanos	5.035	6.617	6.843	7.143
Rurales	277	2.791	3.074	3.184
Docentes capacitados	74.249	104.163	108.163	113.363

Conectividad de los establecimientos educacionales, 2006

Total de establecimientos		9.923
Establecimientos con Internet Banda Ancha		4.845
Establecimientos con Internet conmutada		1.477
Establecimientos sin Internet		3.600

El 36% de los establecimientos educacionales en Chile no posee Internet para sus alumnos

El 49% de los establecimientos posee Banda Ancha

Acceso de los estudiantes a las TIC

	2000	2005	2006
Total de estudiantes en el sistema escolar	—	3.083.213	3.351.504
Estudiantes con acceso a TIC	2.592.000	2.867.388	3.048.326
Tasa de alumnos por PC	57	30	29



2.5.8 Políticas Gubernamentales Chilenas para el fomento de las TIC⁴⁷

La inclusión de las TIC dentro de las políticas gubernamentales ha sido tempranamente abordada por las distintas presidencias de nuestro país a partir de 1998, manifestando la relevancia de estas en el desarrollo de la comunidad frente a nuevos escenarios tecnológicos globales.

La actual presidencia de Michelle Bachelet implementó desde febrero del 2007 la Comisión Presidencial de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, quienes han desarrollado la estrategia digital para Chile 2007-2012; esta tiene como objetivo central:

“Contribuir al desarrollo económico y social del país a través del potencial que ofrece el uso de las tecnologías de información y comunicación para mejorar la calidad de la educación, incrementar la transparencia, aumentar la productividad y competitividad, y hacer mejor gobierno, mediante mayor participación y compromiso ciudadano”.⁴⁸

El desarrollo de la estrategia digital para Chile está considerado en un período de cinco años a partir del 2007, esta se divide en seis ejes de acción:

47 Fuente: <http://www.estrategiadigital.gob.cl/>

48 Fuente: <http://www.agendadigital.cl/node/122>

1. Incremento de la Conectividad y Acceso: este eje se plantea como principal desafío acortar las brechas de conectividad. Esto es, brechas geográfica entre regiones extremas y la zona central; entre el mundo urbano y el rural, y entre los ciudadanos de mayores y menores ingresos, buscando aumentar la cobertura Internet a un menor costo. La meta principal del eje es conectar a 2,3 millones de hogares con banda ancha.

2. Gobierno Electrónico: el objetivo de este eje es concretar un Gobierno Electrónico que resuelva los problemas de sus ciudadanos e instituciones privadas, mediante soluciones innovadoras e integradas, con foco de atención en los ciudadanos y en mejorar la competitividad de las empresas.

3. Adopción de TIC en Empresas y Clusters⁴⁹ : Este eje tiene por objetivos, (i) fomentar el uso más avanzado de TIC en empresas y acortar brechas de uso entre las empresas pequeñas y grandes, e (ii) impulsar el desarrollo de proyectos tecnológicos en Cluster estratégicos definidos por el Consejo de Innovación.

49 Clusters: Concentración geográfica de empresas interconectadas, proveedores especializados, empresas de industrias relacionadas e instituciones asociadas (universidades, asociaciones, etc.) en un ámbito en particular, que compiten pero también cooperan, http://www.subdere.gov.cl/1510/articulos-68047_recurso_7.pdf

4. Educación y Capacitación: en este eje se planteó como metas impulsar iniciativas que contribuyan a acortar brechas de infraestructura y uso de tecnologías en el proceso educativo del sistema escolar, y a acortar las brechas en competencias digitales en la población adulta para aprovechar los beneficios de las tecnologías, ya sea por diferencias entre niveles socioeconómicos o grupos étnicos. La principal meta será disminuir la tasa de 29 alumnos por computador a 10 alumnos por computador.

5. Potenciar la industria de Servicios Tecnológicos Globales (Offshoring): La finalidad de este eje de acción es potenciar la Industria de Servicios Tecnológicos Globales (Offshoring) como nicho estratégico para el desarrollo del país, impulsando iniciativas que contribuyan a la promoción de Chile como plataforma de servicios de este tipo, la generación y captación de capital humano calificado, el fomento de la industria nacional y el diseño de un marco regulatorio que genere los incentivos adecuados para su desarrollo. La meta principal es cuadruplicar las exportaciones de Offshoring a 1.000 millones de dólares.

6. Mejorar Condiciones del Entorno: Las principales metas son: generar el Proyecto de ley de Delitos Informáticos y actualizar la normativa vigente en materia tecnológica, junto con ello disponer de aplicaciones de Software Libre para toda la institucionalidad Pública.



2.5.9 Proyectos y Programas de Desarrollo Digital en la educación

2.5.9.1 Educación y desarrollo de competencias

La estrategia digital busca el desarrollo de las habilidades y o capacidades digitales de la población a través de; la implementación de alfabetización digital, esto es acercar el uso y lenguaje de las nuevas tecnologías -Internet su mayor exponente-, a la ciudadanía que no ha tenido acceso a ella, a fin de generar en esta las competencias necesarias para su desenvolvimiento, así también a través de las constantes capacitaciones ir desarrollando en éstos la generación de competencias cada vez más específicas; también se busca poner énfasis en la implementación de educación a distancia, los e-learning, que permiten mayor accesibilidad a la educación a la vez que fomenta el uso de las TIC ; incrementar la red de acceso disponible, especialmente para sectores más vulnerables; fortalecer la capacitación y competencias de los profesores y a través de estos mejorar la implementación de los contenidos pedagógicos.

De la estrategia digital recientemente abordada veinticinco son las iniciativas que pretenden fortalecer las competencias en el desarrollo digital y específicamente siete de ellas están orientadas sólo al sector de fomento en la educación.

Las políticas públicas, como pudimos analizar, establecen seguridad respecto de un planteamiento de gobierno que fortalezca en sus ciudadanos el desarrollo de competencias en base a las TIC, lo que se ve fortalecido por iniciativas privadas, que en conjunto, no sólo buscan la inserción de las TIC por medio de la prestación física de los medios tecnológicos, sino que también generando contenidos educativos en base a estas, a fin de acrecentar en más este flujo, tales son las prácticas de Enlaces, Educarchile, TVN, entre otras.

2.5.9.2 Financiamiento para proyectos de fomento de las TIC

CONYCIT, La Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica promueve, fortalece y difunde la investigación científica y tecnológica en Chile, para contribuir al desarrollo económico, social y cultural del país. Actualmente, apoya a diversas áreas. Pertenecientes a esta organismo son: Fondecyt - Fondef, TIC-EDU, Explora, etc.

FONDEF-TICEDU, es un programa público administrado por la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica (CONYCIT). El foco del Programa refiere al mejoramiento de procesos de aprendizaje mediante soluciones educativas que incluyan desarrollos de TIC. Estas soluciones podrán ser: 1) productos o servi-


cios finales para comunidades educativas con escasa o nula capacidad de pago, 2) prototipos de productos o servicios finales o intermedios para instituciones educativas con capacidad de pago o empresas desarrolladoras de aplicaciones TIC EDU.

En este foco están contenidos a modo de ejemplo: los procesos de formación de profesores (formación inicial y permanente), herramientas y materiales para la enseñanza en el aula en los distintos niveles del sistema, diseño de experiencias para el aprendizaje directo por parte de los estudiantes de distintas edades y contenidos curriculares, modelos de gestión de aprendizaje (a nivel de aula, establecimiento escolar, facultades de educación, etc.), adaptación de herramientas tecnológicas ya desarrolladas para mejorar aprendizajes, herramientas para la gestión escolar y otros similares.

CORFO, Corporación de Fomento de la Producción, perteneciente al estado de Chile, se encarga de impulsar la actividad productiva nacional. Dispone de variados créditos y subsidios de carácter concursable, a los cuales las empresas o personas naturales pueden postular. Los beneficios han sido agrupados en un listado de 12 necesidades identificadas por CORFO, entre ellos: Comenzar un negocio innovador, Capital Semilla; Obtener, crear o transferir tecnología.

Enlaces, sus funciones se enfocan en la generación de políticas y normativas en informática educativa; fomentar la innovación para acceso y





uso de TIC en el sistema educativo; desarrollo y acceso a recursos pedagógicos digitales coherentes al currículum; asegurar la disponibilidad de infraestructura TIC en el sistema Educativo y; entrega de servicios de formación en uso de TIC a la comunidad educativa y ciudadana.

TIC en el aula: impulsado por enlaces, tendiente a apoyar el trabajo docente en el aula en los sectores de Lenguaje y Comunicación, Matemáticas y Comprensión del Medio Natural y Social.

Enseña con Tecnología: Creado el 2006, busca potenciar en los docentes el diseño de material educativo y desarrollo de material didáctico multimedia e interactivo en un contexto que le permita dar solución a problemas pedagógicos, valiéndose de las posibilidades que ofrecen las TIC.

Fondart, Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes. Sus objetivos: apoyar el desarrollo de las artes y la difusión de la cultura, contribuir a conservar, incrementar y poner al alcance de las personas el patrimonio cultural de la nación y promover la participación de estas en la vida cultural del país.



2.6 JUEGOS, VIDEOS JUEGOS

"Jugar para crecer y para vivir"
Diego Levis, 2006



2.6.1 La importancia del juego⁵⁰

El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. Lo lúdico estimula la actividad combinatoria, pieza clave en el desarrollo de ambos.

El juego reduce la sensación de gravedad frente a los errores que el niño pueda cometer. Por ello, opera como un banco de prueba, donde todo es posible, y donde el que se equivoca no es porque no sepa. De esta forma, la exploración y el descubrimiento de nuevas alternativas se constituye como un mecanismo cotidiano en el repertorio de conductas de los niños.

⁵⁰ Luis Roberto Barone, grupo Clasa, Escuela para Educadores, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, página 3, Edición Tercer Milenio 2004/2005.

2.6.2 Aspectos del desarrollo infantil⁵¹

El desarrollo físico y biosocial

Engloba todo el crecimiento y los cambios que tienen lugar en el cuerpo de una persona, y los factores genéticos, nutricionales y de salud que determinan este desarrollo, así como las habilidades motoras: desde asir un sonajero hasta conducir un automóvil.



Desarrollo intelectual o cognitivo

Abarca todos los procesos mentales que se utilizan para adquirir conocimientos o conciencia del entorno. En él se pueden incluir la percepción, la imaginación, el juicio, la memoria y el lenguaje, así como los procesos que las personas utilizan para pensar, decidir y aprender. También forma parte de este ámbito la educación que se recibe a través de los planes formales de la escuela, a través de la educación informal impartida por la familia y los amigos, e incluye todo lo que llega gracias a la curiosidad y creatividad individuales.

El desarrollo psicosocial

Comprende el desarrollo de las emociones, la personalidad y las habilidades sociales. Las influencias de la familia y de la comunidad, la cultura y la sociedad en general son temas especialmente centrales en el ámbito psicosocial.

⁵¹ Luis Roberto Barone, grupo Clasa, Escuela para Educadores, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, página 3, Edición Tercer Milenio 2004/2005.



2.6.3 Videojuegos, Definición:

"Técnicamente, se entiende por video juego todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al televisor, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador, etc.)."⁵²

Se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital, sus argumentos son muy variados, basándose muchos de ellos en exitosas películas, aludiendo de algún modo el alcance que ha tenido esta industria en el seno juvenil.

Muchos son las opiniones que rondan al videojuego, dado lo avanzado de esta industria, vale indagar en las características que atraen a sus usuarios y analizar su inclusión con finalidades educativas. Cabe recordar que cuando niños, aún grandes, gran parte de las cosas que aprendimos se realizaron en un ambiente exploratorio; de juego, por qué dejarlo fuera ahora.

52 María Pascual S., José Ortega C., Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, , págs. 208-209, Ediciones Pirámide, 2007.

2.6.2 Clasificación de los videojuegos

El 2005 Electronic Art propuso la clasificación de los videojuegos en dos etapas, la primera corresponde a clasificar el videojuego según su plataforma electrónica, para luego clasificarlo según el género al cual pertenezca.

2.6.2.1 Clasificación por plataforma

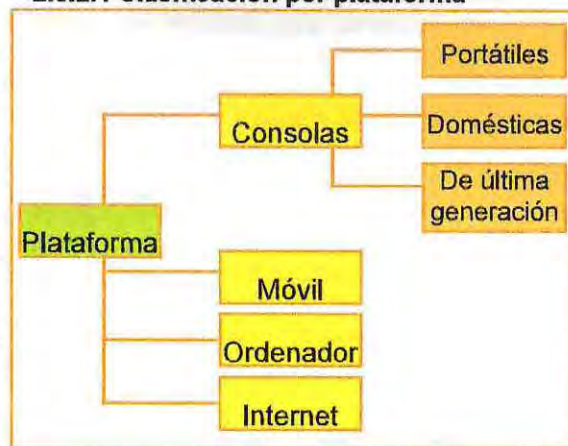


Fig. Clasificación del video juego respecto de su plataforma.

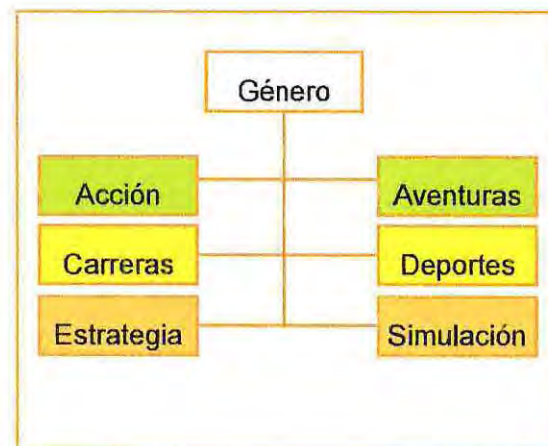


Fig. Clasificación del videojuego respecto de su género.



2.6.2.2 Clasificación por género:

Acción: el jugador actúa constantemente con diversidad de elementos. A medida que éste supera niveles o pantallas, el grado de dificultad aumenta. El objetivo final de estos videojuegos suele ser conseguir la máxima puntuación, o bien superar el mayor nivel de dificultad.

Aventura: estos centran la acción sobre un argumento o historia de ficción. El jugador asume el rol de uno o varios de los personajes. El objetivo del videojuego consiste en superar varias misiones al mismo tiempo que se va descubriendo el argumento de la historia. En cada misión el jugador deberá poner en práctica habilidades de distinta índole, como resolver enigmas, descubrir objetos escondidos, batallar con enemigos, etc. Diversas pruebas y obstáculos a superar para conseguir el objetivo final.

Carreras: el jugador puede controlar y hacer circular su vehículo por circuitos que reproducen localidades y paisajes, distintos tipos de asfalto, condiciones climáticas o situaciones que alteran el modo de conducción. Una de sus características es que se puede competir en solitario o bien con otros jugadores.

Deporte: estos juegos emulan entornos deportivos reales, ciñéndose a las normas de cada deporte y en algunos casos simulando los en-

tornos y los jugadores reales de cada temporada. Los niveles de simulación permiten elegir jugadores, crear equipo, seleccionar materiales y campos de juego, organizar o participar en torneos, ligas, etc.

Estrategia: dentro de este género existen variados subgéneros, en ellos el jugador pone en práctica su capacidad de análisis y de gestión de la información, la toma de decisiones y la gestión de recursos para conseguir unos objetivos.

Simulación: son aquellos que ponen a disposición de los jugadores un escenario para construir y desarrollar la acción del juego, como por ejemplo una ciudad, una civilización, etc. Este género y el de estrategia están muy ligados. El jugador asume el rol o papel de gestor, teniendo a su disposición el control de todas las variables y recursos del juego, convirtiéndose en director y autor del propio argumento del juego.



2.6.3 Características de los videojuegos⁵³

1. Poder de atracción y generación de interés en las nuevas generaciones.
2. Posibilidad de interactuar con la máquina.
3. Posibilidad de multijugador
4. Calidad gráfica
5. Originalidad en guiones, adaptación de ellos
6. Instrucciones orales, facilitan el juego directo.
7. Generación de una cultura propia y de intercambio a partir de la generación de signos y lenguaje propio.

2.6.4 Videojuegos y aprendizaje⁵⁴

Las características multimediales de los videojuegos, su evolución visual, y sus argumentos conforman la base de la predilección de sus usuarios. Sus características estructurales y funcionales, conforman la base para la inserción cimentada de estos en la educación.

Los videojuegos comprenden efectivamente, características que exige la organización eficaz del aprendizaje social. Estas son:

- Aquellos relativos al carácter lúdico de los aprendizajes.
- Los relacionados con la dificultad creciente y progresiva de adquirir ciertas habilidades.
- El ritmo individual de cada participante.
- El conocimiento inmediato de los resultados
- El conocimiento claro de las tareas y objetivos a conseguir.
- La posibilidad de repetir y corregirle ejercicio.
- La recompensa inmediata después de cada logro
- El conocimiento de un sistema determinado y definido de recompensas.
- El reconocimiento social de los logros adquiridos
- La posibilidad de inscribir los récords o niveles máximos
- La constante superación del propio nivel
- Los aplausos del público
- La gratificación afectiva
- La actividad participativa manual, cardiovascular, etc.
- La identificación con héroes socialmente prestigiosos
- La práctica de deportes o actividades socialmente valoradas
- La estimulación visual, auditiva, kinestésica, actitudinal, etc.

⁵³ María Pascual S., José Ortega C., Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, págs. 208-209, Ediciones Pirámide, 2007

⁵⁴ María Pascual S., José Ortega C., Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, 2007, Pág. 222, Ediciones Pirámide,





MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAISO PATRIMONIAL

CONCLUSIÓN



CONCLUSIÓN

A partir de los antecedentes expuestos podemos concluir lo siguiente:

La ciudad de Valparaíso en su calidad de patrimonio, nacional y de la humanidad, posee una riqueza exuberante, originada en parte en el entorno físico, pero más profundamente arraigada, en el corazón de la ciudad, el alma identitaria, su herencia cultural.

Esta riqueza es un bien que pende del esfuerzo de todos sus ciudadanos, lo que es aplicable a todo orden de cosas, ya sea que estemos hablando de mantener un entorno limpio, de cuidar el entorno físico o de promover la cultura patrimonial. Este bien que posee la ciudad necesita de su cuidado para mantenerse vigente, pues siempre se corre el riesgo, como con cualquier bien, de perderlo.

La amenaza más clara y potente que enfrente hoy Valparaíso y así también todo el país, respecto de esta pérdida de bien cultural, se refiere al constante bombardeo de cultura foránea a través de la masificación y auge de las TIC. Si bien, el auge de las TIC representa en sí mismo un bien para la sociedad, es el adentrarse sin un fundamento cultural arraigado lo que pudiera afectarnos y paulatinamente producto de la interactividad ir olvidando nuestras raíces, perdiendo con ello nuestra calidad de únicos respecto de otras culturas.

Ahora bien, el avance de la tecnología es más bien una revolución digital, el pretender resistirse a ella es una batalla contra el viento. Es tan fuerte su influencia que por ella ha sido modificado nuestro modo de vivir, de comunicarnos, y de relacionarnos con el entorno, aún en pequeños detalles.

Los cambios más drásticos se han manifestado en el área de la enseñanza. El desarrollo del concepto de competencias es la señal más evidente respecto de los cambios que ha conllevado la transmisión de conocimientos tras la tecnología. La tecnología ha sido causa y efecto.

Para llevar a cabo tal revolución, a nivel mundial, es que la tecnología resulta realmente innovadora, una herramienta eficaz, económica, de fácil acceso y con características multimediales que facilitan al usuario su interactividad con este medio. Por ello y por el gran éxito que ha demostrado el desarrollo de las TIC, y su mejor exponencial Internet, es que resulta evidente el uso de estas mismas para potenciar nuestros bienes más expuestos, haciendo de esta amenaza una oportunidad para transmitir ampliamente nuestra identidad, no sólo para un contexto nacional, sino global.



CONCEPTUALIZACIÓN



MAPA CONCEPTUAL

Objetivo General.

Integrar la difusión de nuestra cultura porteña, así también el desarrollo de competencias básicas * respecto de las tecnologías, el ciudadano y su entorno en niños de 6 a 10 años usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación adecuadas al contexto tecnológico nacional.

- * - Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.
 - Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Compromiso con su medio social- cultural.
 - Responsabilidad social y compromiso ciudadano.
- Tuning LA, Universidades de Deusto y Gröningen.

TIC

Generar una herramienta tecnológica que permita el desarrollo de las competencias básicas respecto del uso de las mismas.

Generar una herramienta que permita trabajar en equipo.

Generar una herramienta llamativa para el público objetivo respecto de las TIC que pueda coexistir con lo presente en el mercado.

Generar una herramienta de fácil acceso para el contexto tecnológico y económico nacional.

Fomentar los valores trascendentales del ser humano en los niños (amor, humildad, compañerismo) (OFT).

Fomentar en los niños respeto y aprecio por su patrimonio cultural tangible e intangible (sentido de identidad), (OFT).

OFT

TIC

Específicamente el contenido: **Juegos de Mitos y Leyendas** pretende:

- Fomentar el desarrollo de habilidades respecto de las TIC.
- Fomentar el desarrollo de habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.

La estructura de juegos contempla un máximo de 2 jugadores por ordenador lo que permite el trabajo en equipo.

Proyecto desarrollo TIC Página Web

Sistema integrado de proyectos que tienen por finalidad la difusión de nuestra cultura porteña, a la vez que se fortalecen habilidades respecto del uso de las TIC.

El cumplimiento de los objetivos particulares se realizará a través de los diferentes contenidos de la misma.

Los contenidos de **Valparaíso** (Introducción) y **Mitos y Leyendas de Valparaíso** se han enfocado en el fortalecimiento de valores trascendentales respecto del ser humano y su entorno cultural. Las competencias que fomenta son:

- Compromiso con su medio social- cultural.
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

OFT

Proyecto Juga2 en el Aula

Se pretende fomentar el uso de la página web a través de la prestación de un libro guía para los docentes explicando su uso.

Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas

Este pretende fortalecer la difusión del patrimonio a través de diseñar y fomentar campañas en distintos centros urbanos (colegios, plazas, lugares de reunión), promoviendo también el uso de las TIC, a través de la visita a la página.



CONCEPTUALIZACIÓN

Concepto Matriz

Dependencia dinámica de lo pretérito y lo contemporáneo representados por el folklore y los aditamentos tecnológicos, a través de la temática valórica patrimonial en que los usuarios se asocian a sus raíces por medio de la utilización de medios tecnológicos actuales en una experimentación lúdica que motive las asociaciones lógicas. Proyectando a los niños hacia un futuro con valores que se fundamentan en la identidad patrimonial de Valparaíso.

Concepto Central Creativo

La simplicidad lúdica en las formas que apela a las sensaciones y emociones mediante la unión o vinculación de elementos visualmente atractivos; colores, símbolos, íconos que generen el deseo de interacción para el niño con el sistema basado en la temática patrimonial "mitos y leyendas de Valparaíso".

Así mismo este diseño conativo ayudará a la retención e identificación del cualquiera de las partes del proyecto como un todo al percibirlo diferente a la ofertas actuales del mercado.



MARCA

La génesis creativa respecto de la marca corresponde a criterios específicos nacidos del público objetivo (niños de 6 a 10 años). Estos son: buena legibilidad, lenguaje infantil, que no evidencie una finalidad educativa (posible rechazo del usuario), que incite al juego.

Juga2 responde a estos criterios. Resulta una marca concisa de fácil retención para el niño, a la vez que comunica ideas claves dentro del proyecto.

JUGA2

POR LOS MITOS Y LEYENDAS DE VALPARAÍSO

Jugados, acto de compromiso, puestos, aventurados por los mitos y leyendas de Valparaíso

Alusión respecto del contenido lúdico que se pretende comunicar a través de la relación JUCA = JUEGO.

Lo lúdico de hablar con los números. Representar una palabra a través de un símbolo.

Referencia a la capacidad de usuarios para la sección de juegos, 2.



EVOLUCIÓN DE LA MARCA



La marca tiene su origen en los criterios antes descritos, siendo particularmente importante el desvincular el contenido educativo de la percepción que tenga el niño del proyecto en sí. A fin de no interponer ningún precepto anterior respecto de la educación que le impida vincularse de manera divertida y animada con su patrimonio cultural.



ASPECTOS TÉCNICOS

Proyección de la tipografía le aporta mayor protagonismo

JUGA 2
POR LOS MITOS Y LEYENDAS DE VALPARAÍSO

Tipografía de cuerpo grande, facilita la lectura.

Construcción sobre una curva ascendente, le proporciona movimiento y dinamismo a la marca

Composición formal de la marca

El diseño de la marca comprende en primera instancia un fin efectista, con el fin de facilitar la retención del espectador y con esto pueda distinguirla fácilmente de las marcas existentes en el área infantil y de juego.

Así también se ha puesto especial énfasis a una tipografía de buena legibilidad que le permita al niño su rápida lectura, de características lúdicas que le evoque la naturaleza del proyecto, esto es un ambiente de juego y recreación infantil (niños de 6 a 10 años).

Colores

Pantone 375 EC

Pantone 138 EC

Pantone 202 EC



Tipografía

Para la construcción de la marca se han utilizado dos tipografías de constitución irregular, pero legibles, pues estas aportan un carácter más dinámico acorde al contenido del proyecto.

Showcard Gothic, esta tipografía de fantasía le aporta mayor protagonismo al logotipo a través de su proyección ascendente y buena legibilidad.

SHOWCARD GOTHIC
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Big Fish Ensemble, utilizado para la frase de llamado, su gráfica irregular pero legible, le otorga un carácter infantil, casual, además de proporcionar dinamismo a la marca.

BIG FISH ENSEMBLE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Grilla constructiva



Espacio mínimo autónomo

En caso de utilizarse el Logotipo de Juga2 este tendrá una distancia mínima respecto de otros elementos de $1/5 x$, siendo x la altura. Lo anterior es válido para todo tipo de formato excepto el digital.



Alternativas de presentación

Duotono



Escala de grises



MARTÍN BUSCA, EL PERSONAJE

los contenidos entonces, entorno a la vida de este hombre que dio vida a uno de los mitos más hermosos e incentivadores respecto de nuestra identidad porteña.

Martín Busca Vilanova de nacionalidad española nació en 1868 en Garriguella, posteriormente viajó a Valparaíso (suponemos para el proyecto que a la edad de 28 años). Murió a la edad de 77 años en Valparaíso como consta en la lápida que se encuentra en el cementerio número tres de Playa Ancha, donde lo acompaña el título de benefactor.

El escritor Víctor Rojas Farías, rescató este y otros relatos en su libro Valparaíso, el Mito y sus Leyendas. En nuestro proyecto Martín Busca será protagonista de "Un pacto Benéfico con el Maléfico".

Como se planteara a lo largo de la memoria los contenidos de este proyecto giran entorno de los mitos y leyendas de Valparaíso y su propagación. Debido a la gran cantidad de material, es decir de mitos y leyendas de la zona y el corto período para desarrollar un proyecto de tal envergadura, es que decidí concentrar la atención en un mito especial, ejemplificador respecto de sus contenidos y transmisión de valores, fácil de transmitir y comprender para el público objetivo.

Es así como Martín Busca se transforma en un ícono para el proyecto desarrollándose todos



DESARROLLO DEL PERSONAJE

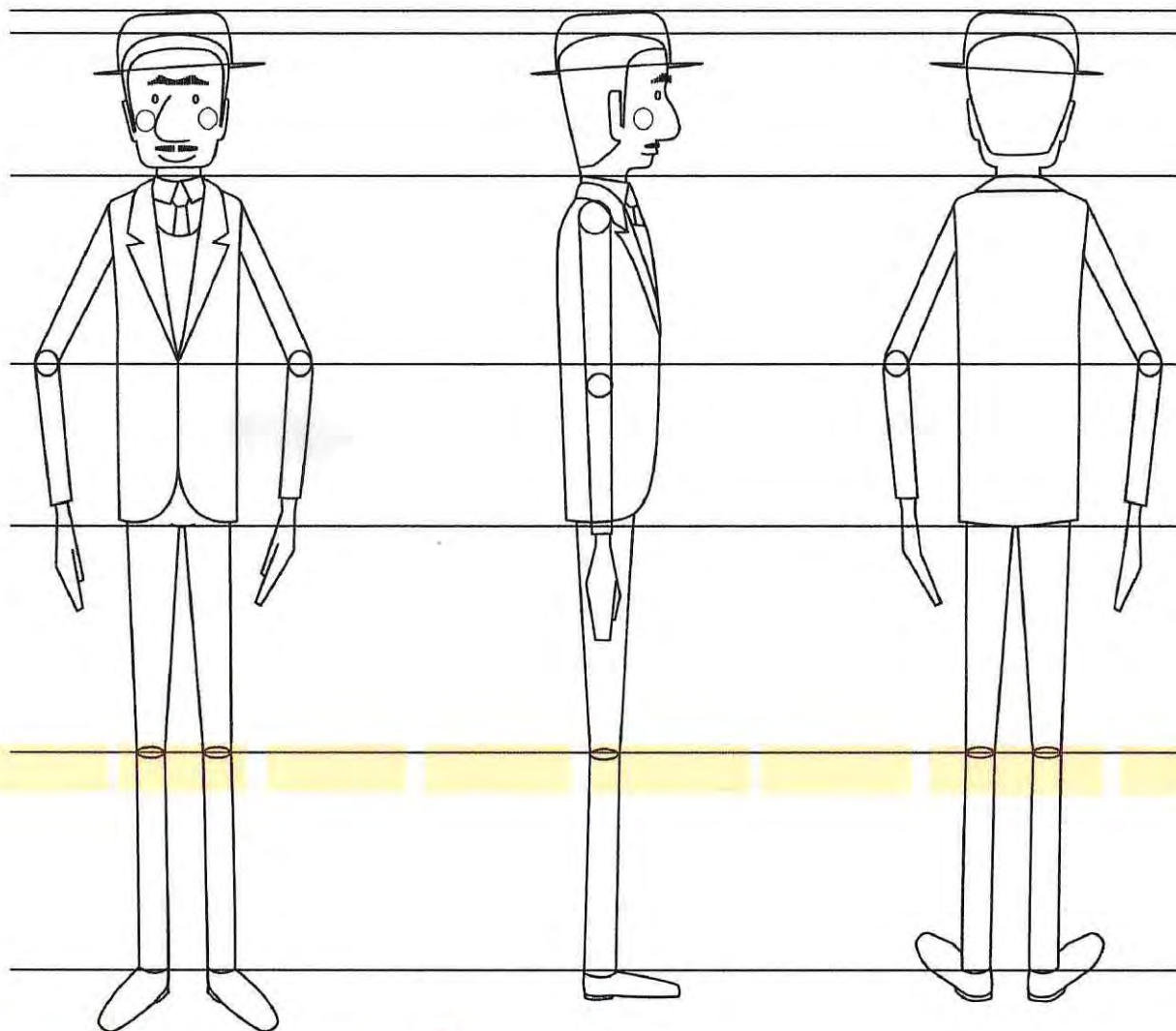
Búsqueda del personaje



MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAÍSO PATRIMONIAL

Construcción del Personaje

MARTÍN BUSCA





PROYECTO PÁGINA WEB

MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAISO PATRIMONIAL

DISEÑO DE PÁGINA WEB

Basándose este proyecto en la integración y difusión de la cultura porteña a través de medios tecnológicos la elección de un sitio web resulta lo más certero debido a nuestra realidad tecnológica nacional, donde la inclusión del Internet en los hogares ha sido también apoyado por políticas públicas recientes, como la distribución de ordenadores para alumnos y alumnas de escasos recursos y alto rendimiento académico, que facilita el acceso por medio de la prestación de las herramientas esenciales, así también en los colegios se encuentra vigente el programa Enlaces.

La página web es en sí misma más que un proyecto un sistema. Este abarca distintos proyectos desarrollados bajo la misma temática. El análisis general evidencia un complemento entre los proyectos y como han sido desarrollados unos respecto de los otros. El análisis particular, a su vez, revela una finalidad en específico por cada uno de ellos. Por ello se presentará a grosso modo la estructura de la página como un todo para luego ahondar en cada contenido del sitio web.

Respecto del diseño de la página se ha potenciado el diseño intuitivo, fortaleciéndolo a través de la inclusión de enlaces iconográficos, facilitando el reconocimiento de los contenidos por parte del educando, nuestro público objetivo.

La disposición de los elementos gráficos en la página se ha pensado respecto de facilitar,

ahondar, y cautivar respecto de los contenidos de la misma, estos son Mitos y Leyendas de Valparaíso, representados por piezas que rescatan tanto nuestro patrimonio tangible como intangible. Invitando y promoviendo al descubrimiento.

Los contenidos a difundir son Mitos y Leyendas de Valparaíso. Organizados en 12 distintas

obras que darán base para el desarrollo de relatos gráficos, juegos y elementos de descarga gratuita (fondos de escritorio).

Cromáticamente hablando, se ha dispuesto de una gama de colores que comuniquen un ambiente lúdico, infantil, y genérico (sin distinción de sexos).



Estructura de navegación



Diagrama de acceso

Si bien se ha establecido un público objetivo para este proyecto, se ha preferido no interponer barreras para el acceso a este el sitio web, por cuanto hacerlo sería negar parte de las fortalezas y oportunidades por las que se caracteriza la web, acceso fluido, imparcial, global, cumpliendo con ello de mejor manera el objetivo de fomentar la cultura porteña.

Sin embargo, para el usuario que desea registrarse se ha pensado en una serie de beneficios como tener una cuenta personalizada y llevar el registro de sus juegos y así fidelizar al usuario con Juga2.



Inicio

Usuario No Registrado

Acceso

Página de Mitos y Leyendas.
Página de Juegos.
Página de Descargas.
Página de Contacto.
Página de Compras.

Beneficio

Acceso libre a todos los contenidos.

Desventajas

No cuenta con registro de juegos. Cada vez que ingrese a este contenido debe empezar por la primera etapa.

Usuario Registrado

Acceso

Página Personal.
Página de Mitos y Leyendas.
Página de Juegos.
Página de Descargas.
Página de Contacto.
Página de Compras.

Beneficio

Cuenta personalizada.
Registro de los juegos y de las etapas realizadas.
Descuentos especiales en productos de juga2.



Contenido: Inicio

Este segmento de la página web busca comunicar y cautivar en un mínimo de tiempo respecto de los contenidos de la página.

Respecto de su interfaz se ha decidido dar prioridad a los contenidos de la página y facilitar el acceso a estos.

Enlaces básicos de la página.

Inicio Dirige al inicio de la página web.

Mi cuenta: Dirige al sitio personalizado del usuario, si es que ha iniciado sesión.

Contacto: Enlace directo al segmento de contacto con Joga2, vía mail.

Enlace para usuarios. Permite: registrarse, acceder a la cuenta, recordar la clave.

Flash dinámico. Presenta los 12 títulos a desarrollar. Invita a conocer los mitos y leyendas y a jugarlos. Dirige a un juego o relato en particular por medio del hacer clic sobre la selección.

Enlaces iconográficos al costado izquierdo (lectura izquierda derecha), permiten el rápido acceso a los diferentes contenidos de la página.

Reforzamiento de los enlaces iconográficos por medio de la presentación escrita de los contenidos de estos, desdobladamente. Dando énfasis a los más importantes. Una columna por enlace iconográfico.

Enlace directo a la sección de ventas



Contenido: Valparaíso

Este contenido cumple la tarea de introducir al niño en el contexto de juego a fin de que pueda visualizar en su entorno urbano inmediato y común, como el lugar donde transcurrieron los relatos que él está por descubrir, fortaleciendo su curiosidad por su herencia cultural, otorgándole indicios claros de lo vivo y tangible que se encuentra su patrimonio.

Se incluyen aquí los siguientes contenidos.

Valparaíso, orígenes. Gráfica multimedial que revela de forma concisa e iconográfica el desarrollo del puerto de Valparaíso hasta como lo conocemos hoy día.

Mapa de mitos y leyendas. Gráfica multimedial donde se señala los lugares donde tuvieron cabida posiblemente cada uno de los mitos y leyendas presentados. Si bien es una ayuda para orientar espacialmente al usuario también puede ser usado como mapa para recorrer el circuito patrimonial,



Relatos Mitos y Leyendas

La sección de Mitos y Leyendas busca promover y fortalecer en específico finalidades éticas de carácter valórico. Entre otros valores el respeto al otro, la vida solidaria en sociedad y el respeto por la naturaleza, el sentido de identidad y tradiciones los que se verán reflejados en el conocimiento que manifieste el niño sobre su patrimonio cultural.

A fin de comunicar tales valores los relatos obtenidos de la investigación han de modificarse, conservando, sin embargo, lo sustancial en ellos pues es lo que responde al patrimonio. Esta modificación permitirá dar vida a relatos con personajes y períodos de tiempo definidos, donde la realidad social se exagera y se vuelve más factible reconocer los rasgos que nos unen al pasado.

Las competencias que se buscan fortalecer en específico son:

- Compromiso con su medio social- cultural.
- Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

En este apartado se encuentran 12 mitos y leyendas. El criterio utilizado para seleccionarlas corresponde a las obras más recurrentes en la memoria colectiva del puerto, esto respecto de la investigación de diversos autores que escribieron sobre la materia.



Diseño

Para la representación de las obras se ha decidido recurrir a diferentes técnicas gráficas manuales como: pastel seco, pastel graso, acuarela, lápiz de color, collage, etc. Esta integración de medios manuales aporta calidez a un formato frío como lo es el digital, evocando una sensación familiar para el usuario, capturando su atención por este novedoso formato.

La decisión de implementar esta técnica para las historietas virtuales nace a partir de la asignatura "Investigación Aplicada, Técnica al Pastel Seco", dictada por el profesor Allan Browne, valgan los agradecimientos. La participación activa en este curso me hizo comprender la fuerza interpretativa de las técnicas manuales y del pastel seco en particular, quedando de manifiesto que es posible vincular lo digital y lo manual fortaleciendo una las características de la otra. Parte de las representaciones fueron desarrolladas en esta asignatura para la obra a presentar "Un Pacto Benéfico con el Maléfico".

Difusión de las obras

Debido a las características del grupo etareo abarcado se ha decidido dividir en dos grupos la lectura de un mismo relato. Esto se logra mediante la consulta previa a cada relato sobre la edad del niño. Lo que lo derivará al relato desarrollado para su segmento etareo.

La división consta de los siguientes grupos:

-6 a 8 años, en esta etapa el niño recién ha desarrollado la habilidad de la lectura, por tanto la extensión de su relato será más corto y simple.

-9 a 10 años, la extensión del relato será la desarrollada (no más allá de 14 planas).



Guión para

Un pacto BENÉFICO con el MALÉFICO



Basado en el texto de Víctor Rojas Farías, Pactos con el diablo II, Martín Busca (Valparaíso, el Mito y sus Leyendas, Ediciones RIL, 2001).

1- En un lindo día como hoy llegan al Puerto de Valparaíso muchos extranjeros: italianos, ingleses, españoles.

2-Uno de ellos es Martín Busca, un español de 28 años de muy buen corazón.

MB- Mmm, ¿dónde podré arrendar una habitación?... seguiré buscando
Pirulo: ¡ESTE ES NUEVO!

3-Aunque era extranjero fue muy bien recibido por los más pobres y pronto se dio cuenta de lo generosos que estos eran.

marita: ¡Tome Don Martín!, ud. No ha desayunado!

MB: ¡No Marita!

Maria: ¡Acéptelo Don Martín! Que esta muy flaco. Sus buenas cazuelas le faltan oiga

4- a pesar de los duros trabajos que realizaban sobre todo los desembarques.

5- Como buen trabajador pronto se puso a buscar trabajo... aunque no con muy buenos resultados...

MB: Por favor, patroncito, no me obligue a robar, lo único que quiero es ganarme la vida con el sudor de mi frente.

vendedor: Pa' fuerita nomás. Aquí no tenemos cupo para los roteques.

MB: ¡Hola! Yo querí...





6- Pero el que busca siempre encuentra. Ahora él sería Wuachimán* del puerto.

MB: Con este fueguito nos vamos a calentar... ¡Este fueguito arrebató a cualquiera!, ¿cierto pirulo?

Pirulo: guuu... uuaaa...uuuu...

*Wuachimán cuidador de lanchas

7- Un día cualquiera el aguatero olvidó lavarse las manos y toda el agüita que repartió estaba contaminada.

8- Muchos enfermaron entre ellos...

MB: ¡Marita!, ¡Marita!.. ¿Qué te pasa?

Marita: Señorita, por favor, una ayuda

Mujer1: Y fíjate que José Tomás me dijo...

Mujer 2: ¡Uy! No te lo puedo creer...

Perro pituco: ¡chao!

Pero a los ricos nada les importaba, sólo su plata

9- Hasta el mismo Martín cayó enfermo

MB: ¡UGH!

10- Y en su cama enfermo deliraba de la pura pena que la gente que era tan rica no ayudara a los pobres

MB: ¡Pobre Marita! Quién la va a salvar... si yo tuviera plata... ¡Ay! Pobrecita...

11- Entonces el Maléfico, o Diablo, que no se hace de rogar, escuchó todo. Se dirigió rápidamente hacia Martín con un sucio plan en mente...

12- Sin necesidad de invitación se le apareció en la habitación a Martín.

Pirulo: ¡GUAU!!GUAU! guau... ¡GLUP!

13- Don Sata: Hola Don Martín, he escuchado sus peticiones

MB: P-pero si yo usted no le he pedido nada caballero

14- Don Sata: ¡No hace falta! Yo te lo concedo todo; ¡salud, dinero!, millones de pesos para lo que tu quieras, ayudar a todos los pobres si es que tu quieres... o ¿es que no quieres salvar a Marita?

15- MB: Martín lo pensó un momento después de todo era el Maléfico y nada bueno podría venir de él.

16- Don Sata: Ahora bien esta es mi promesa...





SU BOLETO RESULTÓ SER PARA LA CARRERA MÁS IMPORTANTE DEL AÑO, HABÍA GANADO EL CABALLO MÁS DÉBIL DE TODOS, Y ¡HABÍA UN SOLO GANADOR!

Yo te voy a entregar todas las riquezas del mundo. Te faltarán deseos para gastarla,... pero a cambio me darás tú alma... apenas tu cuerpo toque el suelo, tu alma será mía...

17- Y aunque estaba muy atemorizado...

MB: ¡Ya! Acepto, con tu plata haré el bien que tú nunca has hecho.

18- Luego de aceptar Martín quedó sumido en un profundo sueño.

19- MB: Que extraño... ¿Habrá sido todo un sueño?... bah! Ya estoy sano...

20-Saliendo de su casa un papelito llamativo llama su atención. Era un boleto de las carreras de caballos, pero algo no era normal...

21- MB: Y esto... es un boleto para las carreras... ¡Y AÚN NO HA SIDO JUGADO!... P-pero ¿será posible?

22- Deseoso de comprobar si había soñado todo o no acudió raudo al Hipódromo, lugar donde corren los caballos y se apuesta a ellos.

23- Su boleto resultó ser para la carrera más importante del año, había ganado el caballo más débil de todos, y ¡HABÍA UN SOLO GANADOR!

24- Vendedor: Señor ¡LO FELICITO! He aquí al único ganador, es ud. Millonario que digo billonario, que digo ¡¡¡multimillonario!!!

MB: no lo puedo creer, entonces es verdad... todo...

25- Apenas tuvo tiempo de cobrar su boleto y

26- Entonces sin esperar más corre para ayudar a Marita y a todos quienes lo necesitaban, era urgente

Vendedor: ¡MEH! Nos dejó con el vaso en la mano.

27- Por suerte llega a tiempo y mandó traer al médico para que los atendiera a todos.

28- Y aunque quería ayudar a todos, sabía que lo mejor que uno puede darles a las personas es la dignidad del trabajo, Así que Construyó su propio emporio y dio trabajo a todos los que lo necesitaban.

MB: Señora Juanita yo a usted la necesito, trabaje conmigo... por favor.

29- Y ya cuando parecía que por fin todo estaba en paz, vino la desgracia peor. El 16 de Agosto de 1906 un terremoto como nunca antes visto derrumbó la ciudad.

30- Ricos y pobres fueron afectados por igual, todo cuanto habían conocido estaba destruido.





31- MB: ¡Qué tragedia más terrible!, pero no nos vamos a rendir. Vamos a reconstruir las casitas y vamos a hacer más todavía para que todos estén bien. ¡Llámenme a los arquitectos!

32- No sólo casitas les dio: construyó caminos y la luz llegó hasta los cerros más lejanos.

33- La ciudad lo amaba y él los amaba a ellos.

34- Como es sabido, aún con buena salud, todos debemos envejecer y eso le pasó a Martín.
MB: Ya pasamos agosto pirulo!
Pirulo: ¡guaff!! ¡Cof! ¡Cof!

35- Un día su salud empeoró, pero tenía la ciudad para que le velara el sueño.

MB: ¡AY! Ya me llegó la hora. Me vas a ganar maléfico, ya me va a llevar...
María: ¿Qué está diciendo Don Martín?!

36- Tengo que contarles,... mi riqueza no es mía, me la dio el Diablo, el mismo Maléfico, apenas mi cuerpo toque la tierra él se llevará mi alma...

37- Al principio quedaron presos del espanto

38- y luego quisieron huir

p1: ¡El Diablo! ¡Yo me voy!

p2: ¡Qué horror! ¡Qué espanto!

p3: Schuuu, ¡medio condoro!

39- La señora María los detiene y les recuerda lo bueno que él ha sido con ellos y cuanto los ha ayudado.

María: esperen!, tenemos que hacer algo, si él no es malo.

P1: Tiene usted razón

P3: A mí se me ocurre algo



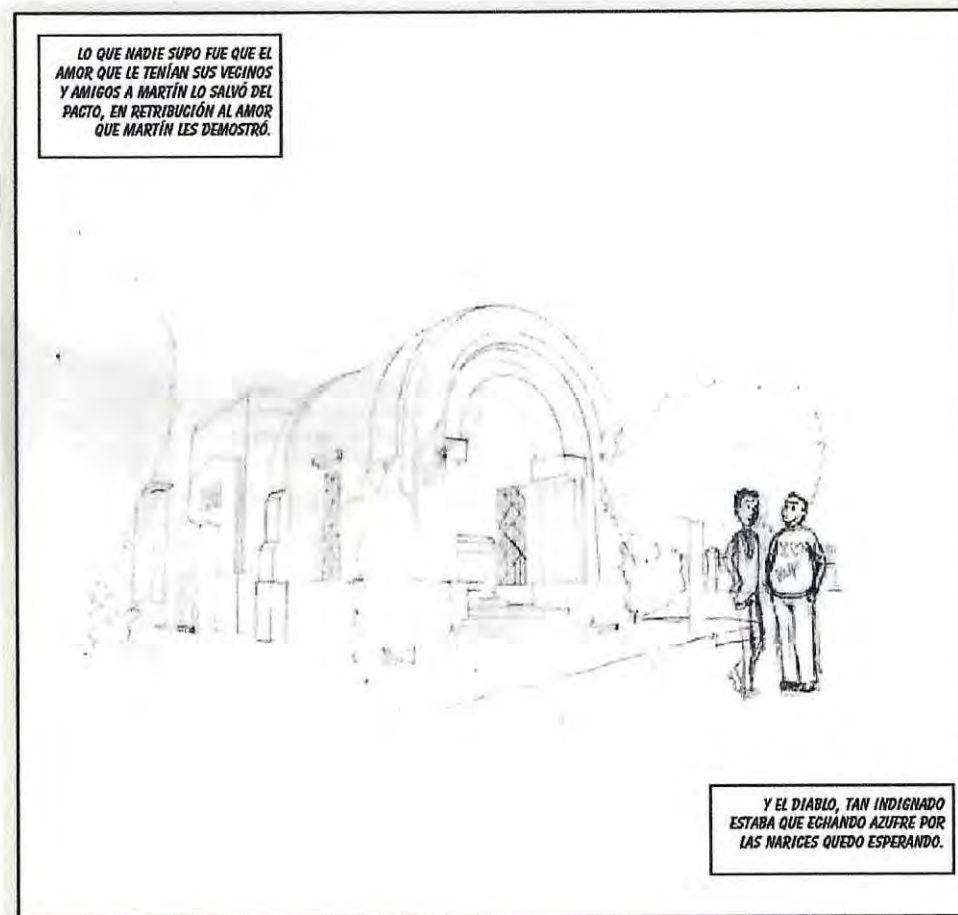
40- Y lo que hablaron esa noche fue tan secreto que tan sólo ellos lo supieron

41- Finalmente Martín murió y la ciudad entera los despidió, juntos ricos y pobres. Mientras el Diablo impaciente aguardaba

42- Hoy todos podemos ver los esfuerzos de los ciudadanos por salvar a Martín. En el cementerio número 3 de Playa Ancha se encuentra el mausoleo en forma de arco protegiendo su ataúd, cubierto a su vez por otro ataúd, recubiertos por plomo y revestidos por una mezcla de cemento con granito y sobrepuesto todo sobre cuatro grandes patas de león, para que nunca tomara contacto con la tierra, aún si fuera azotado por un terrible terremoto.

43- Lo que nadie supo fue que el amor que le tenían sus vecinos y amigos a Martín lo salvó del pacto, en retribución al amor que Martín les demostró.

44- Y el diablo, con las ganas se quedó esperando.



Juegos

La sección de Relatos Mitos y Leyendas es la antesala para el campo de práctica y ejercitación de lo aprendido. La sección de Juegos complementa a la vez que ayuda a la apropiación del patrimonio mediante la participación en el juego. Donde los usuarios se convierten en participantes del relato viviendo ellos mismos la saga de sus personajes favoritos.

Mediante esta etapa se pretende fortalecer en específico las siguientes competencias:

- Habilidades para buscar, procesar y analizar informaciones.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Una característica identificatoria de *juga2* es que se ha pensado en la interacción de hasta dos jugadores por juego. Esta característica significa la participación conjunta de los jugadores, ejerciendo este rol a modo de complementarse, en ningún caso un rol competitivo entre ellos. Esto permitirá fortalecer habilidades para el trabajo en equipo



La sección de juegos ha sido dividida en tres segmentos según su edad:

1° Nivel	2° Nivel	3° Nivel
6 a 7 años	7 a 8 años	9 a 10 años
Complejidad básica. Juegos sin restricción de tiempo.	Complejidad media. Juegos con y sin restricción de tiempo.	Complejidad alta. Juegos con restricción de tiempo.
12 Títulos de Mitos y Leyendas	12 Títulos de Mitos y Leyendas	12 Títulos de Mitos y Leyendas
5 Juegos por Título	5 Juegos por Título	5 Juegos por Título

El acceso a Juegos involucra un conocimiento previo del mito o leyenda en que se base el juego. Por tanto, se recordará al inicio de cada juego que si el usuario lo desea puede volver e informarse respecto del relato en cuestión en la sección de Mitos y Leyendas correspondiente.



Diseño

Para la gráfica de Juegos se ha integrado, al igual que en Relatos Mitos y Leyendas, diferentes técnicas gráficas de representación lo que provoca una calidez gráfica evidente respecto de otros juegos o sitios de similares características, volviendo al contenido Juegos un sitio singular, grato de visitar.



Pauta de Juego

La siguiente pauta de juego corresponde al planeamiento que guiará el desarrollo de los 12 diferentes juegos basados en los relatos de mitos y leyendas. Sin embargo, este plan no es una guía estricta, sino una pauta, por tanto, la adopción de esta para el juego "Un Pacto Benéfico con el Maléfico", no implica que esté libre de modificaciones, así también para los demás juegos por desarrollar, a fin de no restringir la creatividad, ni la innovación en el proceso creativo.

Un Jugador

El proceso será el normal el jugador deberá seguir las instrucciones aportadas al inicio de cada juego respecto del funcionamiento de éste.

Dos Jugadores

Al seleccionar la alternativa de dos jugadores el primer jugador será el que tiene autonomía sobre el mouse, el segundo jugará a través del uso de las teclas que se le indiquen.

Las teclas según su uso: S: Arriba, X: Abajo, Z: Izquierda, C: Derecha, Espaciador: Enter.

La participación de los jugadores en esta alternativa es vital. La interacción del juego será mediante el intercalarse en el juego, es decir, primero uno de los jugadores hace una parte, luego el siguiente hace su parte hasta completar el juego.

En el caso de encontrarse registrado uno de los usuarios y tener activa la cuenta, el registro del juego se hará a la cuenta del usuario activado.



1º Nivel

1. Juego

Objetivo

Fomentar habilidades perceptivas. En un fondo determinado se harán encajar los elementos que faltan.

Según el relato del juego escogido se presentará la imagen del personaje principal, se dividirá en cuatro partes. El niño debe armar la imagen.

Orden

Haz clic en las partes de la imagen para completarla.

2. Juego

Objetivo

Estimular la memorización de la historieta revisada.

Se presentarán de manera distorsionada secuencias respecto de la historia. El niño debe ordenarlas según el relato.

Orden

Ordena la secuencia según la historia.

3. Juego

Objetivo

Estimular la atención.

Se dispondrán imágenes de personajes de la historia en conjunto con personajes de otras

historias. El niño debe de distinguir los personajes que no pertenecen al relato.

Orden

Identifica quién no participó de esta historia.

4. Juego

Objetivo

Estimular la psicomotricidad específica.

Mediante la coordinación ojo-mano, la mano debe responder a la visión.

Se presentará a uno de los personajes en un laberinto, el niño debe encontrar el camino que lo lleve a la meta que en este caso estará relacionado con la historia.

Orden

Guía a Martín a un buen final.

5. Juego

Objetivo

Desarrollo del pensamiento.

El niño debe de observar con calma que característica en común tienen los elementos planteados, al hacerlo descubrirá el elemento que está demás.

Se presentarán una serie de imágenes bajo un concepto, por ejemplo amistad, una de ellas no cuadrará. El niño debe de identificarla.

Orden

Identifica la imagen que no corresponde



2° Nivel

1. Juego

Objetivo

Fomentar habilidades perceptivas.

Según el relato del juego escogido se presentarán diferentes personajes divididos en cuatro partes. El niño debe armar las imágenes con límite de tiempo: 90 segundos.

Orden

Arma los personajes en 90 segundos

2. Juego

Objetivo

Estimular habilidades perceptivas.

Se presentarán secuencias de la historia con dos contextos geográficos diferentes; Valparaíso y Cancún, por ejemplo. El niño debe ordenar la secuencia con el contexto correcto según el relato.

Orden

Ordena la secuencia correctamente según la historia.

3. Juego

Objetivo

Desarrollo del pensamiento

Se dispondrán diferentes secuencias donde participan diferentes personajes,

El niño debe identificar a un personaje de la historia mediante los datos que se le entreguen. Por ejemplo, se le mostrará una serie de imágenes y se le indicará, en esta imagen él no está, en esta sí, ¿quién es? La respuesta se obtiene de la observación.

Orden

Identifica quién es

4. Juego

Objetivo

Estimular la psicomotricidad específica.

Mediante la coordinación ojo-mano, la mano debe responder a la visión.

Se presentará al niño diferentes elementos para lograr una finalidad. El niño deberá elegir el elemento adecuado y llevarlo por un recorrido específico hacia la meta. Juego con restricción de tiempo, 45 segundos.

Orden

Ayuda a "Martín" en 45 segundos

5. Juego

Objetivo

Desarrollo del pensamiento

El niño debe de observar con calma que característica escrita no corresponde a la imagen mostrada, al hacerlo descubrirá el concepto erróneo.

Orden

Señala que palabra expresa una idea contraria a lo leído en la historia.



3° Nivel

1. Juego

Objetivo

Fomentar habilidades perceptivas.

Se presentarán a los niños esbozos de personajes, los niños deben de ir construyéndolos a partir de las secuencias de imágenes dadas, sin equivocarse. Este juego cuenta con restricción de tiempo, la duración mínima para pasar al siguiente juego es de 180 segundos.

Orden

Arma los personajes en 180 segundos, sin equivocarse.

2. Juego

Objetivo

Estimular la memoria.

Se presentará una imagen que rotará sobre su eje, al parar la imagen se mostrará durante 3 segundos luego desaparecerá y se presentará al niño la misma imagen pero descompuesta. El niño deberá reconstruir la imagen lo más cercano a la mostrada. Juego con restricción de tiempo 60 segundos.

Orden

Compón la imagen en 60 segundos.

3. Juego

Objetivo

Desarrollo del lenguaje.

El juego consiste en una serie de preguntas que el niño debe responder afirmando o negando, también podrá manifestar su respuesta tecleándola el mismo cuando el juego lo permita. Las respuestas tecleadas dan bonos de tiempo, 10 segundos.

Ej: Pregunta 1 ¿Martín era un hombre dadiovo-so?

- a) sí
- b) no

Pregunta 2 ¿Por qué se salvó Martín Busca?

El usuario pudiera contestar

- a) por bueno
- b) por amor
- c) por sus buenas obras

Juego con restricción de tiempo mínimo 18 respuestas correctas en 20 segundos.

Orden

Responde de acuerdo a la historia.

4. Juego

Objetivo

Desarrollo del lenguaje.

Se presentará la imagen de un personaje y al costado de esta tres opciones con supuestas

características del personaje. El niño debe teclear la característica que mejor represente al personaje, según lo leído. Juego con restricción de tiempo 45 segundos para 20 respuestas.

Orden

Señala que palabra expresa una idea contraria a lo leído en la historia.

5. Juego

Objetivo

Estimular la psicomotricidad específica.

Mediante la coordinación ojo-mano, la mano debe responder coordinadamente a la visión.

Se mostrará al usuario un personaje y este debe dirigirse a una meta, pero el escenario donde se encuentra es inestable. La pantalla indicará qué teclas apretar para lograr que el personaje llegue hacia la meta.

Juego con restricción de tiempo, 60 segundos.

Orden

Teclea según corresponda



Descargas

Aquí se pueden realizar descargas gratuitas de fondos de escritorio de los diferentes personajes que dan vida a los 12 relatos de Mitos y Leyendas.

La propagación de elementos gratuitos como este potenciará la apropiación del relato a través de la convivencia del usuario, a través del uso en su ordenador, con los personajes propuestos.

Los formatos de descargas corresponden a 2 tamaños:

- 800 x 600
- 1200x 1024



Mi cuenta

Este contenido de juga2 concede el beneficio al usuario registrado de personalizar el sitio durante su estancia por medio de: modificar el ambiente de Mi cuenta (color), crear un personaje de caracterización. La finalidad de este beneficio radica en facilitar la apropiación del sitio y su contenido.

El usuario tendrá a su disposición la creación de un personaje que lo identifique (presenta variados elementos para caracterizarse: color de piel, estilo de peinado, ropa, etc), este podrá ser partícipe de las obras de juego, si el juego así lo requiera. Esto figurará la participación del mismo usuario en el relato del cual es parte el juego escogido.

Igualmente este contenido facilitará al usuario su navegación en la página a través del reconocimiento de los juegos escogidos y las etapas jugadas, lo que le permitirá en cualquier momento ir avanzado en el juego, a diferencia de los usuarios no registrados, que siempre deberán empezar desde la primera etapa de juego.

A los beneficios antes descritos se agregarán: descuentos en productos de Jugados (Historietas, wordpad, tazones, lápices, etc).

El acceso a Mi cuenta, está restringido sólo a los usuarios registrados.



Contacto

Este segmento de la página tiene en realidad dos contenidos: misión de Juga2 y contacto, respectivamente.

La disposición de la misión de la empresa en este contenido radica en aportar de forma paralela la información al usuario respecto de su informante, Juga2.

La inserción de Contacto en la página web permitirá mantener comunicación con diferentes públicos: usuarios, pedagogos, proveedores, etc. Permitirá al usuario expresarse respecto de los contenidos de la página si a sí lo quisiera, permitiendo a Juga2 mantener comunicación con su público y así también realizar las modificaciones o inclusiones correspondientes al mercado.

JUGA2
POR LOS MITOS Y LEYENDAS DE VALPARAISO

Inicio Mi Cuenta CONTACTO

Inicia aquí
Usuario:
Clave:
[\(No recuerdas tu clave?\)](#)
[Regístrate aquí](#)

CONTACTO

Agradecemos tu opinión. Para comunicarnos contigo llena primero los datos.

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

PAÍS:

TELÉFONO:

MAIL:

Escribenos acá

RECUER

JUGA2
POR LOS MITOS Y LEYENDAS DE VALPARAISO

Bienvenido!

JUGA2 es una empresa joven basada en la temática patrimonial de Valparaíso. Nos esforzamos por transmitir la cultura de Valparaíso de manera fresca, lúdica y jovial. Como empresa creemos en la transmisión de valores identitarios y morales y en que estos nos ayudarán a todos a mantener nuestra cultura arraigada en la ciudadanía y en especial en los niños, nuestros pequeños ciudadanos.

Nos encantan los mitos y leyendas de Valparaíso porque son un libro abierto a la imaginación, al juego y al aprendizaje, juega y diviértete con nosotros.

Valparaíso
MITOS Y LEYENDAS
JUEGOS
DESCARGAS

Recuer2, Sitio de Venta, Retail

En este segmento se expondrán para la venta mediante pago por Paypal o depósito bancario (acto realizado por un adulto), productos exclusivos de Juga2 basados en los Mitos y Leyendas de Valparaíso.

-Historietas: 12 títulos, basados en relatos de Mitos y Leyendas de Juga2.

-Poleras

-Mouse Pad

-Tazones

-Lápices

-Stickers



DISEÑO RETAIL

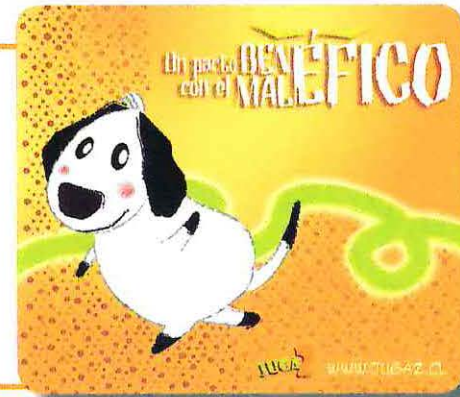
Poleras

Diseños unisex.
S-M-L



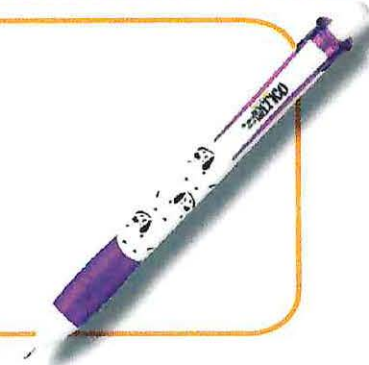
Mouse Pad

Diferentes diseños.
Medidas
Ancho: 22,5 cm.
Alto: 20 cm.



Lápices

Diferentes diseños
Diámetro: 12 mm.



Tazones

Diferentes diseños

Medidas
Alto: 96 mm.
Diámetro: 83 mm.



Stickers

Diferentes diseños
Medidas
Alto: 22 cm.
Ancho: 16,5 cm.



PROYECTO JUGA2 EN EL AULA



JUGA2 EN EL AULA

Juga2 en el aula es un proyecto diseñado para la difusión de competencias respecto de las TIC y del Patrimonio mediante el proyecto **Juga2 página web**.

Orientado para docentes de enseñanza básica, 1° a 4° año básico, **Juga2 en el Aula** exhibe la página web, definiendo sus fortalezas y el potencial de uso en clases, mediante una pauta metodológica.

Para llevar a cabo este proyecto es indiscutiblemente necesario el uso del Marco Curricular de Educación Básica. En él se definen los Objetivos Fundamentales y los Contenidos Mínimos, es decir, la pauta general de contenidos para todas las entidades de educación básica. La utilización de este recurso permitirá la inclusión del presente proyecto en cualquier aula, incluso fuera del marco del público objetivo del proyecto.

Los contenidos de **Juga2**, la página, serán segmentados, entonces, según las disposiciones del Marco Curricular.

Clasificación Curricular

Nivel	Sector	Unidad
NB1 (1°-2° básico)	Comprensión del medio natural social y cultural.	Sentido del pasado. Legado Cultural Nacional.
NB2 (3°- 4° básico)	Comprensión del medio natural social y cultural.	Actividades de la vida comunitaria.

Nivel	Sector	Unidad
NB1 (1°-2° básico)	Lenguaje	Audición frecuente de textos literarios; leyendas, cuentos, fábulas.
NB2 (3°- 4° básico)	Lenguaje	Lectura y comprensión literal e inferencial de textos literarios de mediana extensión y dificultad como mitos y leyendas.

Juga2 en el Aula, Contenidos

Los contenidos de Juga2 se han estructurado respecto de 2 áreas definidas;
-Presentación de **Juga2 página web**
-Aplicación en las aulas.

Contenidos

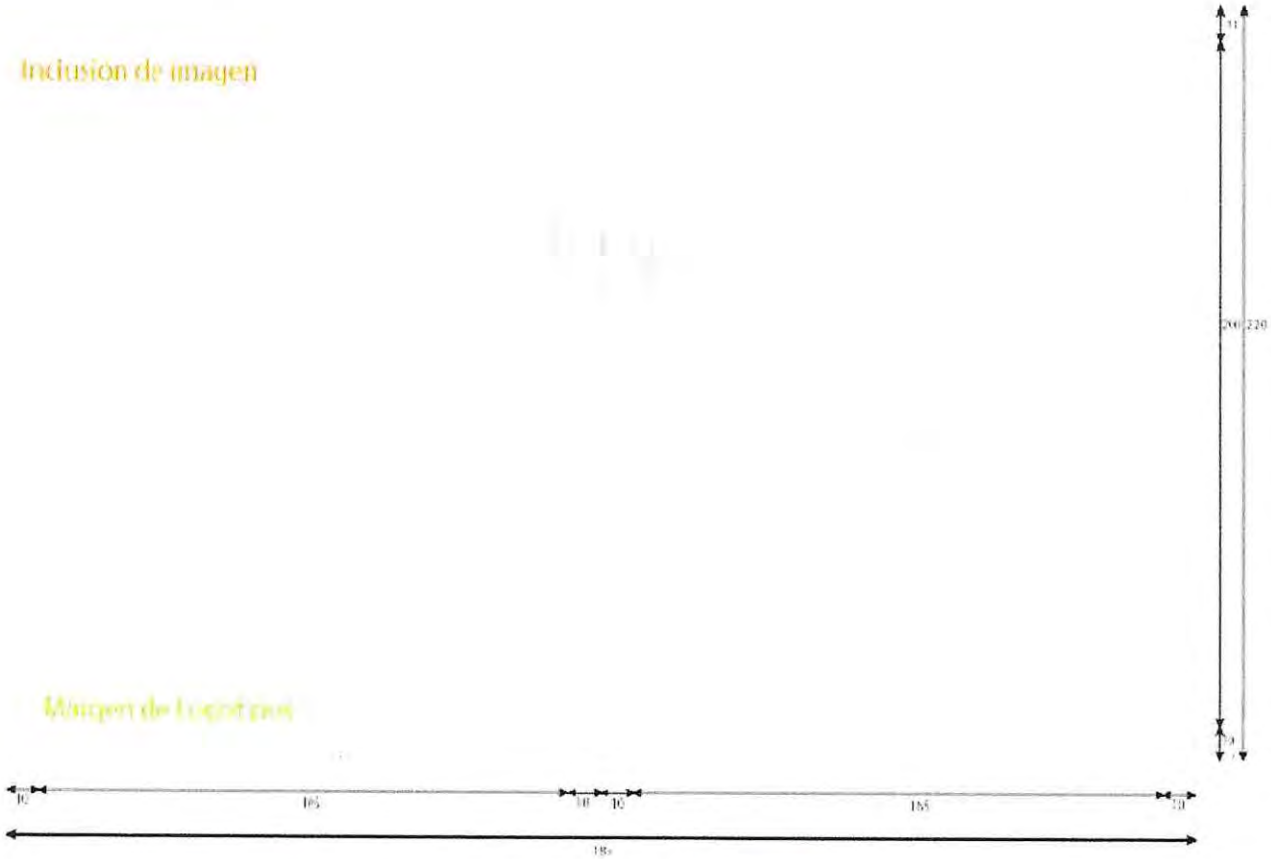
- 1- Introducción
- 2- Conceptualización
- 3- Aplicación
 - 3.1 Sector de aprendizaje, Lenguaje y Comunicación.
 - 3.1.1 Descripción Curricular
 - 3.1.2 Introducción
 - 3.1.3 Sugerencias Metodológicas
 - 3.1.4 Pauta Metodológica
 - 3.1.4.1 Inicio
 - 3.1.4.2 Desarrollo
 - 3.1.4.3 Cierre
 - 3.2 Sector de aprendizaje, Comprensión del medio natural, social y cultural.
 - 3.2.1 Descripción Curricular
 - 3.2.2 Introducción
 - 3.2.3 Sugerencias Metodológicas
 - 3.2.4 Pauta Metodológica
 - 3.2.4.1 Inicio
 - 3.2.4.2 Desarrollo
 - 3.2.4.3 Cierre



Grilla Constructiva o Plano de Caja Exterior

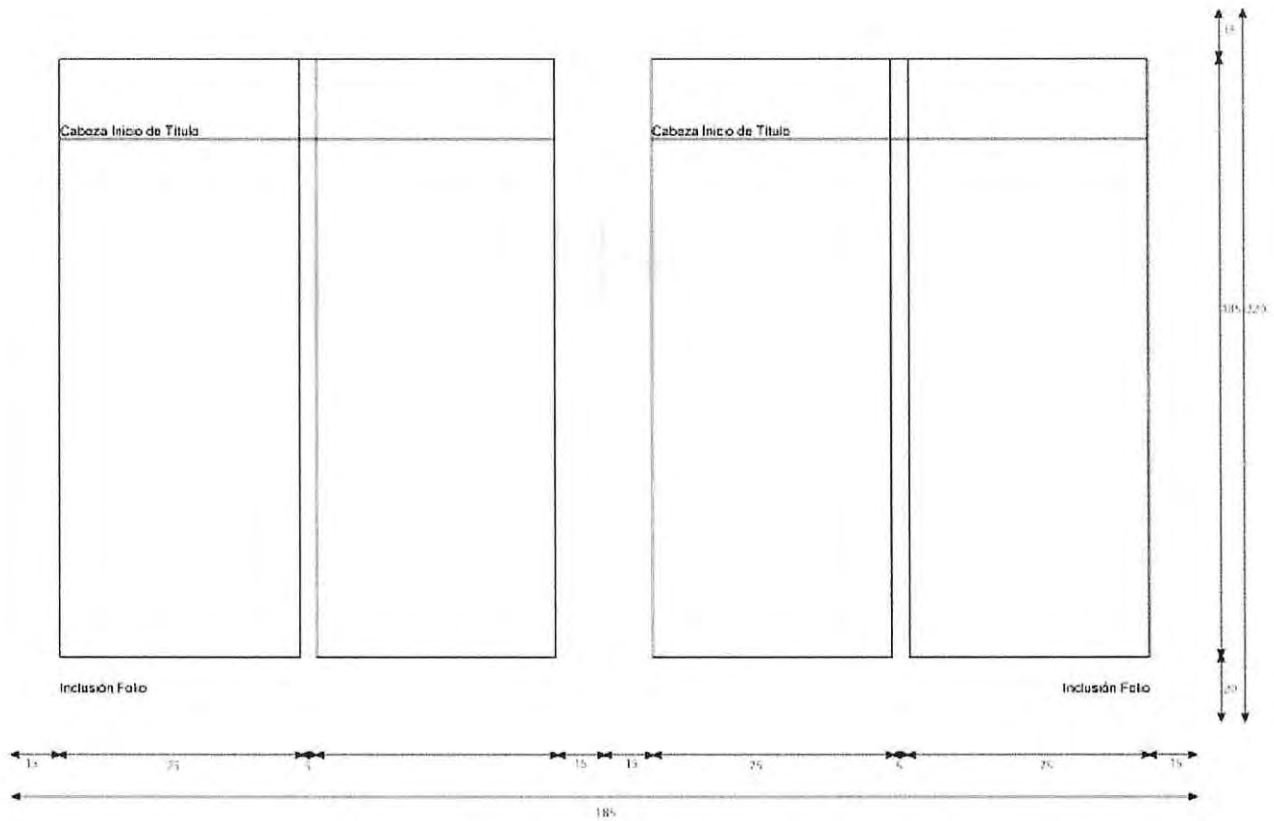
----- Plisado

Inclusión de imagen



Grilla Constructiva o Plano de Caja Interior

----- Plisado



PROYECTO PROGRAMA DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO



MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALDIVIAISO PATRIMONIAL

PROGRAMA DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO

El programa de difusión del patrimonio tiene por objetivo:

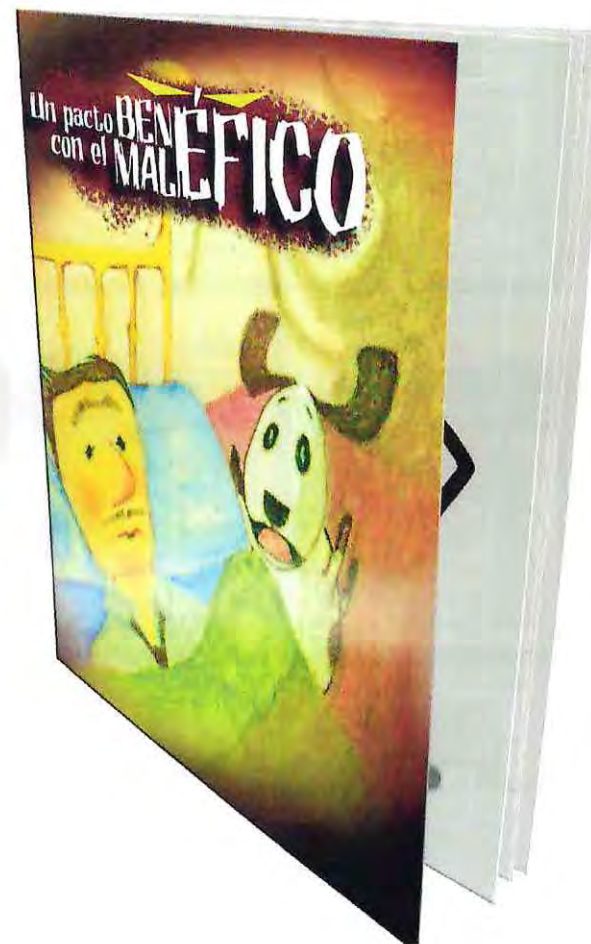
Suministrar herramientas que permitan al niño la apropiación de su herencia cultural, mediante la incorporación de actividades destinadas a ello, también de publicaciones que lo respalden. La temática: Valparaíso Mitos y Leyendas.

El programa se ejecuta en forma complementaria a los proyectos de **Juga2** y forma parte de su estrategia de difusión.

Se divide en dos vías de ejecución:

1° Desarrollo Colección **Juga2 por Valparaíso**. Colección de 12 historietas basados en los mitos y leyendas de página web Juga2, difundidos en la misma.

2° Programa de Actividades. Dirigidas a niños de 6 a 10 años de la ciudad de Valparaíso.

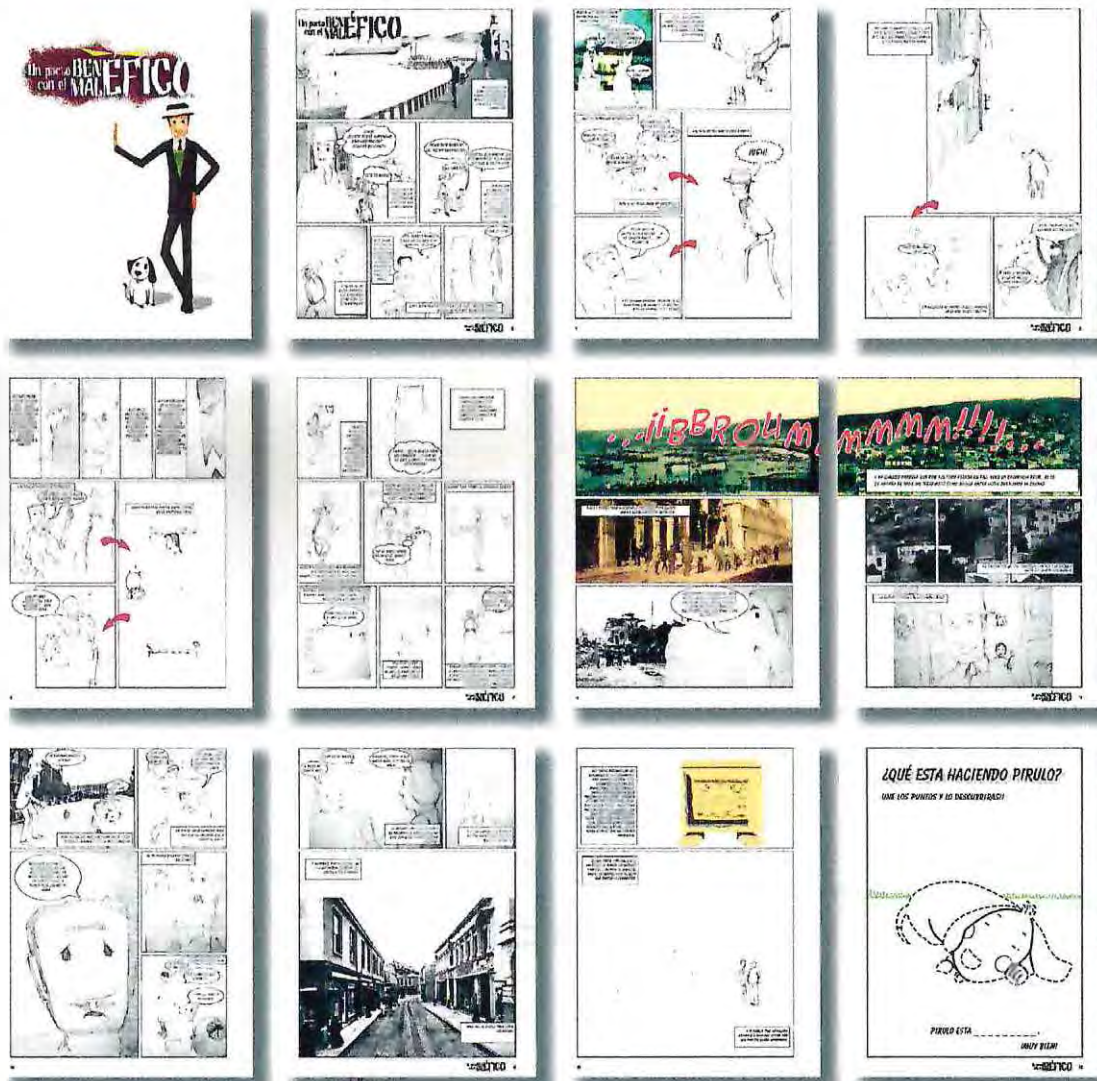


COLECCIÓN JGA2 POR VALPARAÍSO

Juga2 por Valparaíso corresponde a una colección de 12 historietas basadas en los Mitos y Leyendas porteños que **Juga2**, página web, seleccionó para difundir a la ciudadanía más pequeña de la zona su herencia cultural.

El estilo de historieta renueva y dinamiza el relato, a través de la comunicación fluida entre los personajes, también su lenguaje coloquial, lo que cautivará a los más jóvenes. El número "Un pacto Benéfico con el Maléfico" utiliza además técnicas de pastel seco que integran, valga la reiteración una antigua técnica de representación gráfica para un estilo de edición moderno, convirtiéndola en algo novedoso para el público infantil.

Se ha incluido en la última plana el diseño de juegos didácticos que fortalecen la comprensión lectora, ayudando con estos a la retención de lo leído acerca de su patrimonio y por tanto a la apropiación del relato lo que conllevará la difusión del mismo a sus pares o núcleo cercano.



Especificaciones Técnicas

Especificaciones Tipográficas

Cuerpo de Texto y Diagrama de Flujo:
Ballon Bold BT

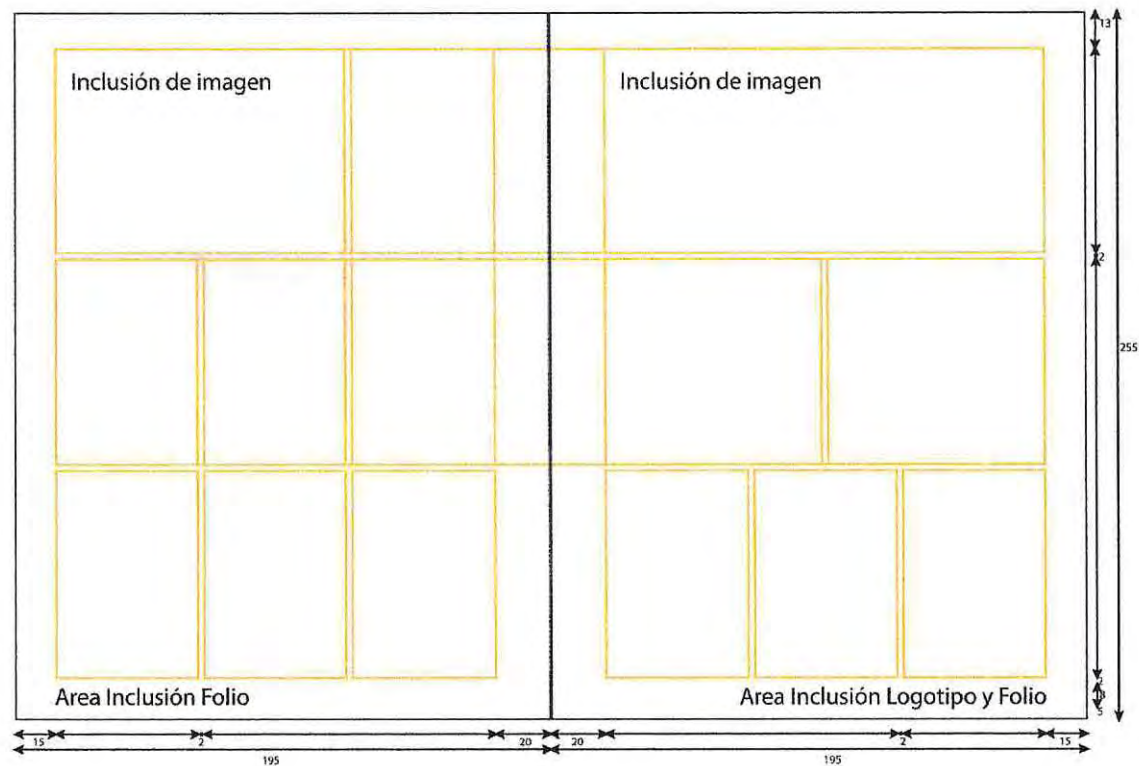
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890 - , . : ;

Folio
Motrhead Grotesk

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 - , .

Grilla o Plano de Caja Interior

----- Plisado



Padrón de Especificaciones de Tipo

Cuerpo de texto
Ballon Bold BT, 8,5, A, Izquierda, Interlineado 9

Diagrama de Flujo

Ballon Bold BT, 8,5, A, Centro, Interlineado 9

Folio

Motrhead Grotesk

Diagrama de flujo: Ballon Bold BT, A, 8,5 Interlineado.

El folio se justificará a la derecha o izquierda dependiendo de la orientación de la página.

Especificaciones de Producción

Tapas

Formato abierto: 39x25,5 cm
Formato cerrado: 19,5x25,5
Impresión: 4/0 color
Tipo de Papel: Couché 220

Interior

Formato cerrado: 19,5x25,5. Formato 17
Número de páginas: 14
Impresión: 4/0 color
Tipo de Papel: Couché 130

Terminación: Doblado y corcheteado

Grilla o Plano de Caja Exterior

----- Plisado



Tiraje

Títulos de la colección: 12 Títulos
Ejemplares por título: 300
Ejemplares de la colección: 3,600
Precio de venta 3,500



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

El programa de actividades tiene por objetivo promover 12 de los mitos y leyendas de Valparaíso abarcados en **Juga2**, página web, a través de medios experimentales en niños y niñas de 6 a 10 años de edad en Valparaíso. Entre los medios de representación mencionamos: representación de marionetas, representaciones de los niños, actividades de comprensión oral, diseño de material didáctico de apoyo.

Se ha seleccionado el sector de la plaza Victoria para desarrollar estas actividades por representar un punto de encuentro en la ciudad, de gran afluencia por la ciudadanía.

El programa tendrá una duración de 6 meses considerándose una actividad al mes en la que se transmitirá 2 obras por fecha, 12 en total. Las fechas escogidas corresponden en su gran mayoría a días festivos, en relación a nuestro público objetivo o al patrimonio, esto nos permitirá abarcar de mayor y mejor manera al público y difundir nuestro patrimonio entre los pequeños ciudadanos.

Las fechas son:

- 1) **17 de Abril:** Celebración del aniversario de Valparaíso, como la ciudad nunca fue fundada se usa la fecha del primer cabildo para hacerlo.
- 2) **Último domingo de Mayo:** Celebración del día del Patrimonio.
- 3) **Segundo Domingo de Junio**
- 4) **Tercer Domingo de Julio**
- 5) **Segundo domingo de Agosto:** Celebración del día del niño.
- 6) **Sábado 15 de Septiembre:** Celebración de Fiestas Patrias.

Obras a difundir	Meses					
	04	05	06	07	08	09
Un Pacto Benéfico con el Maléfico- El Cuatro remos.						
La Cueva del Chivato- Los secretos del Oriflama.						
El Rompepales- La Señora Juana Ross.						
La Isla- La estatua de la Justicia.						
El Entierro- Sólo Don José Brito						
Los tripulantes de Camargo- Nombres de Cerros.						



GESTIÓN Y COSTOS



ESTRATEGIA DE COMERCIALIZACIÓN, DISTRIBUCIÓN

Comercialización

Juga2 presenta en su página web el principal medio de comercialización de sus productos, esto a través de palpay o depósito bancario (acto realizado por un adulto), válido para toda la región de Valparaíso, incluso cualquier destino nacional o internacional.

Respecto de la comercialización de las historietas en específico, se ha pensado en la venta por comisión en kioskos de Valparaíso.

Fortaleciendo este sistema de venta en la ciudad de Valparaíso (público enfocado en la ciudad de Valparaíso), se ha pensado en la gestión de un módulo de venta en supermercado Líder. Este permitirá comercializar los productos de Juga2 en un centro de fácil acceso para el niño, por ser un lugar de visita rutinario para la familia.

Canales de Distribución

La distribución de productos Juga2 será la siguiente.

Página web: al momento de adquirir el producto mediante Internet, se le ofrecerá al cliente el despacho a domicilio, con el recargo que corresponda según ubicación, o retirarlo personalmente en local, sin inclusión de gastos adicionales.

En caso de requerir despacho a domicilio se enviará vía encomienda a su lugar de destino.

Local: el cliente podrá acercarse directamente al local para adquirir cualquiera de sus productos.



ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN

Objetivo: Difundir a grado cabal en niños de 6 a 10 años el patrimonio tangible e intangible de Valparaíso a través de la temática de Mitos y Leyendas abordados en extensión en el proyecto **Juga2 página web**.

Así también, mediante el programa de actividades (aunque no es la finalidad de este proyecto), se pretende utilizar esta instancia para distribuir material de apoyo a los niños de 6 a 10 años que difunda el sitio web.

La estrategia de difusión de Juga2 se ha centrado en los puntos de encuentro de niños y niñas de 6 a 10 años, las escuelas de educación básica de Valparaíso. El hacerlo de esta manera nos permitirá abarcar eficazmente el público objetivo a la vez que se difunde con mayor rapidez el sistema desarrollado.

Proyecto	Público Objetivo
Juga2 Página web	Niños 6 -10 años ciudad de Valparaíso
Juga2 en el Aula, guía docente	Docentes de enseñanza básica 1°-4°básico, Valparaíso
Difusión	Sampling en 136 colegios de enseñanza básica en la ciudad de Valparaíso
Duración	30 días

Proyectos	Actividades
Juga2 Página web	Presentación de Página Juga2, contenidos
	Presentación de Martín Busca
	Sorteo 1 historieta por sala, Un pacto benéfico con el Maléfico.
Juga2 en el Aula, guía docente	Entrega de productos 1 sticker por alumno.
	Entrega de producto 1 guía por docente



Proyecto	Público Objetivo
Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas	Niños 6 -10 años ciudad de Valparaíso

Difusión	Colección Juga2 por Valparaíso
Duración	12 meses
Área	Ciudad de Valparaíso
Difusión	Programa de Actividades
Duración	6 meses
Área	Ciudad de Valparaíso

Proyecto	Actividades
Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas / Colección Juga2 por Valparaíso	Anuncio en sitios de venta, poster. Posicionamiento de anuncios en colegios de Valparaíso.
Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas / Programa de Actividades	Enlace en Juga2 , página web, a ventana emergente con información de las actividades, fechas y lugar a desarrollarse.



CRONOGRAMA DE TRABAJO PROYECTO JUGA2 PÁGINA WEB

Tareas	Años											
	1° Período (Meses)				2° Período (Meses)				3° Período (Meses)			
	1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9	10-12
Investigación mitos y leyendas												
Selección de mitos y leyendas												
Diseño Estructura de Página												
Diseño de contenidos												
Diseño de Relatos (4)												
Diseño de guión												
Diseño de personajes												
Desarrollo de historia												
Programación de Relatos Mitos y Leyendas												
Diseño de Juegos (3)												
Planeamiento de Juegos												
Diseño de Juegos												
Programación de Juegos												
Puesta en Marcha												

La presentación de Juga2 para el público comprende en sus inicios el desarrollo inicial de cuatro de sus obras. La presentación de las ocho obras faltantes se realizará en un período de dos años (cuatro obras anualmente, una cada tres meses).



CRONOGRAMA DE TRABAJO PROYECTO JUGA2 EN EL AULA

Tareas	Meses						
	1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9
Puesta en Marcha de Juga2 , Página web.							
Desarrollo Pauta Metodológica Sector de aprendizaje, Lenguaje y Comunicación. NB1							
Desarrollo Pauta Metodológica Sector de aprendizaje, Comprensión del medio natural, social y cultural. NB1							
Desarrollo Pauta Metodológica Sector de aprendizaje, Lenguaje y Comunicación. NB2							
Desarrollo Pauta Metodológica Sector de aprendizaje, Comprensión del medio natural, social y cultural. NB2							
Difusión del proyecto Juga2 en el Aula en 136 escuelas							

En síntesis se propone el desarrollo del proyecto Juga2 en el aula en un plazo no superior a 3 meses de estar puesta en marcha la página web.

publicar en esta, lo que redundará en dividendos para la estabilidad del proyecto.

La ejecución del proyecto en los plazos establecidos permitirá poner en marcha otros proyectos complementarios de ejecución como los descritos en el Programa de difusión del Patrimonio.

La difusión del proyecto a los docentes permitirá:

- Difundir entre el alumnado el patrimonio de los mitos y leyendas de Valparaíso.
- Incrementar el flujo de visitas a la página aumentando con ello el interés de anunciantes por



CRONOGRAMA DE TRABAJO

PROGRAMA DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO

Tareas	Años											
	1° Período (Meses)				2° Período (Meses)				3° Período (Meses)			
	1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9	10-12
Programa de difusión del Patrimonio, Programa de Actividades												
Diseño de historieta												
Programa de Difusión, Colección Joga2 por Valparaíso												



- b) Que no hayan sido implementados con anterioridad en el territorio nacional.
- c) Que presenten factores de diferenciación significativos respecto del mercado que se quiere abordar.
- d) Que presenten en forma clara sus oportunidades comerciales, expectativas de rentabilidad y potencial de crecimiento.

Plazo de Ejecución Línea 2.

Los Proyectos deberán considerar para su ejecución un plazo que no podrá exceder de 12 meses. Sin perjuicio de lo anterior, si la ejecución del Proyecto sufre un retraso por causas no imputable a la o las beneficiarias, este plazo podrá prorrogarse hasta en 6 meses más

Como se presentara el plazo de ejecución del proyecto de capital semilla es de 12 meses, por tanto, dado que el plazo de ejecución total del proyecto planteado es de 3 años, se postulará al fondo concursable con los objetivos dispuestos a un año, es decir, 4 obras de mitos y leyendas con sus respectivas historietas y juegos en página. Lo que significa en conciso el capital para la puesta en marcha, para los años siguientes el proyecto ya estará en pie de sustentarse por si mismo.



Memoria de Trabajo Sistema para el desarrollo de competencias básicas en escolares en la era digital del Virreinato Patrimonial

COSTOS

PROYECTO JUGA2 PÁGINA WEB

(Costos estimados en miles de pesos)

Tareas	Periodo años					
	0	1	2	3	4	5
Costos de administración y operación						
Honorario diseñador		4,200	4,200	4,200		
Honorario programador		3,600	3,600	3,600		
Honorario pedagogo		2,640	2,640	2,640		
Dominio NIC Chile (2 años)		20		20		20
Hosting		90	90	90	90	90
Patentes y licencias		200	200	200		
Costos de Comercialización						
Publicidad						
Material de promoción (stickers 15,000 unid.)			150			
Material de promoción (afiches 300 unid.)			60			
Costo de venta (promotoras, sampling)			140			
Total		10,750	11,080	10,750	90	110
Total proyecto Joga2, Página web		32,780				

Ingresos por venta de anuncios

Detalle	Periodo años				
	1	2	3	4	5
Precio por Unidad		1.000.000	1.000.000		
Cantidad		12	12		
Total ingresos					



COSTOS

PROYECTO JGA2 EN EL AULA

(Costos estimados en miles de pesos)

Tareas	Período años					
	0	1	2	3	4	5
Costos de administración y operación						
Honorario diseñador			150			
Honorario pedagogo			200			
Impresión (600 unidades)			720			
Registro ISBN			50			
Costos de Comercialización						
Material de promoción (afiches 300 unid.)			240			
Total			1,360			
Total proyecto Jga2, en el Aula			1,360			



COSTOS

PROGRAMA DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO MITOS Y LEYENDAS

(Costos estimados en miles de pesos)

Tareas	Período años					
	0	1	2	3	4	5
Costos de administración y operación						
Honorario diseñador			1,200	1,200	1,200	
4 Historietas por año (1200 unid., 300 unidades por obra)			1,800	1,800	1,800	
Registro ISBN			150			
Honorario pedagogo			2,400			
Costos de Comercialización						
Material de promoción (49,000 unid.)			490			
Material de promoción (afiches 300 unid.)			240			
Comisión por venta			120	100	100	40
TotalQ			6,400	3,100	3,100	40
Total proyecto Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas (Colección Juga2 por Valparaíso + Programa de actividades)			12,790			

Ingresos Colección Juga2 por Valparaíso

Detalle	Período años				
	1	2	3	4	5
Precio por Unidad		4,000	4,000	4,000	4,000
Cantidad		1,200	1,000	1,000	400
Total ingresos		4,800,000	4,000,000	4,000,000	1,600,000



COSTOS

JUGA2, UNIDAD GESTORA

(Costos estimados en miles de pesos)

Tareas	Período años					
	0	1	2	3	4	5
Costos de administración y operación						
Patentes y licencias		200				
Arriendo			1,800	1,800	1,800	1,800
Servicios básicos			360	360	360	360
Merchandising, Retail						
Tazones (600 unidades)		600	600	600	600	600
Poleras estampadas (600 unidades)		480	480	480	480	480
Chapitas (1000 Unidades)		300	300	300	300	300
Pad mouse (200 unidades)		200	200	200	200	200
Lápices (1000 unidades)		230	230	230	230	230
Stickers (1000 unidades)		20	20	20	20	20
Costo de venta (personal)			1,800	1,800	1,800	1,800
Total						
Total proyecto Juga2, Unidad Gestora.		2,030	5,790	5,790	5,790	5,790



Ingresos Jugados Retail

Período años					
Detalle Tazones	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	3,500	3,500	3,500	3,500	3,500
Cantidad	600	600	600	600	600
Total ingresos	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000

Período años					
Detalle Lápices	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500
Cantidad	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
Total ingresos	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000

Período años					
Detalle Poleras estampadas	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	3,500	3,500	3,500	3,500	3,500
Cantidad	600	600	600	600	600
Total ingresos	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000

Período años					
Detalle Stickers	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
Cantidad	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
Total ingresos	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000

Período años					
Detalle Chapitas	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	1,600	1,600	1,600	1,600	1,600
Cantidad	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
Total ingresos	1,600,000	1,600,000	1,600,000	1,600,000	1,600,000

Total Ingresos Retail

Período años					
Detalle	1	2	3	4	5
Tazones	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000
Poleras	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000
Chapitas	1,600,000	1,600,000	1,600,000	1,600,000	1,600,000
Pad Mouse	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000
Lápices	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000
Stickers	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000
Total Ingresos	9,600,000	9,600,000	9,600,000	9,600,000	9,600,000

Período años					
Detalle Pad Mouse	1	2	3	4	5
Precio por Unidad	6,500	6,500	6,500	6,500	6,500
Cantidad	200	200	200	200	200
Total ingresos	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000



Costos	Periodo años					
	0	1	2	3	4	5
Total costos proyecto Juga2 página web		10,750	11,080	10,750	90	110
Total costos proyecto Juga2 en el aula			1390			
Total costos Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas			6,430	3,100	3,100	40
Total costos Juga2 Unidad Gestora		2,030	5,790	5,790	5,790	5,790
Total Costos		12,780	24,690	19,640	8,980	5,940

Ingresos	Periodo años					
	0	1	2	3	4	5
Total ingresos proyecto Juga2 página web			4,000	6,000	6,000	6,000
Total ingresos proyecto Juga2 en el aula						
Total ingresos Programa de difusión del Patrimonio Mitos y Leyendas			4,800	4,000	4,000	1,600
Total ingresos Juga2 Unidad Gestora			9,600	9,600	9,600	9,600
Total Ingresos			18,400	19,600	19,600	17,200



CONCLUSIONES

SISTEMA JGA2

El desarrollo del sistema total está pensado para un período de 3 años, el que incluye un período de construcción y edición de material y, el segundo año en adelante corresponde a su ejecución.

Plan de Equilibrio anual del sistema

Ítem	Valor
Costo fijo anual:	\$13.680.000
Costo Variable Anual:	\$7.368.548
Ventas Totales Anuales:	\$24.995.200
Ventas Punto de Equilibrio (\$)	\$19.398.711

Plan de Financiamiento

Estructura de Financiamiento del Negocio

Ítem de Financiamiento	Aporte propio efectivo	Capital Semilla	Subtotal	Total
Equipos	500,000		500,000	500,000
Formalización	120,000		120,000	120,000
Capital de Trabajo	4,097,080	38,000,000	4,097,080	4,097,080
Actividades de difusión		1,320,000		
Total	4,717,080	39,320,000	44,037,080	44,037,080
Porcentaje de aporte	11%	89%	100%	100%



Plan de Financiamiento

Ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Ingresos													
Ventas	773.738	892.500	1.071.000	1.303.050	2.737.000	2.142.000	3.094.000	2.737.000	2.737.000	2.023.000	4.284.000	5.950.000	29.744.288
Capital Semilla	39.320.000												39.320.000
Otros aportes (en efectivo)	4.717.080												4.717.080
Total ingresos	44.810.818	892.500	1.071.000	1.303.050	2.737.000	2.142.000	3.094.000	2.737.000	2.737.000	2.023.000	4.284.000	5.950.000	73.781.368
Egresos													
Inversiones	715.000												715.000
Actividades de difusión	1.320.000												1.320.000
Pago comisiones por venta	182.056	210.000	252.000	306.600	644.000	504.000	728.000	644.000	644.000	476.000	1.008.000	1.400.000	6.998.656
Compra de materias primas	2.782	3.209	3.851	4.686	9.843	7.703	11.127	9.843	9.843	7.275	15.406	21.398	106.966
Remuneración de trabajadores	430.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	150.000	2.080.000
Costos fijos	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	990.000	11.880.000
Pago de impuestos IVA y P.P.M.	41.098	156.988	188.386	229.202	481.429	376.771	544.224	481.429	481.429	355.839	753.541	1.046.584	5.136.920
Total Egresos	3.680.936	1.510.197	1.584.237	1.680.488	2.275.272	2.028.474	2.423.351	2.275.272	2.275.272	1.979.114	2.916.947	3.607.982	28.237.542
Saldo mensual	41.129.882	-617.697	-513.237	-377.438	461.728	113.526	670.649	461.728	461.728	43.886	1.367.053	2.342.018	45.543.826
Saldo acumulados		40.512.185	39.998.948	39.621.510	40.083.238	40.196.764	40.867.413	41.329.141	41.790.869	41.834.755	43.201.808	45.543.826	



Estado de Resultados proyectados

Ítem	1	2	3	4	5
A. Ingresos					
Ventas	24.995.200	25.495.104	26.514.908	27.575.504	28.954.279
B. Costos Variables Anuales	7.368.548	7.515.918	7.816.554	8.129.215	8.535.675
C. Margen de contribución (A-B)	17.626.652	17.979.186	18.698.354	19.446.289	20.418.604
D. Costos fijos anuales	13.680.000	13.680.000	13.680.000	13.680.000	13.680.000
E. Depreciación lineal	100.000	100.000	100.000	100.000	100.000
F. Resultados operacionales (C-D-E)	3.846.652	4.199.186	4.918.354	5.666.289	6.638.604
G. Gastos financieros					
Intereses por préstamo					
H. Resultado antes de impuesto (F-G)	3.846.652	4.199.186	4.918.354	5.666.289	6.638.604
I. Impuesto	653.930	713.861	836.120	963.269	1.128.562
J. Resultado neto (H-I)	3.192.722	3.485.325	4.082.234	4.703.020	5.510.042



Balance de IVA y pagos provisionales mensuales

Ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
IVA débito	123.538	142.500	171.000	208.050	437.000	342.000	494.000	437.000	437.000	323.000	684.000	950.000	4.749.088
Remanente													
IVA crédito	0												
Inversiones	95.000												95.000
Materias Primas	444	512	614	748	1.571	1.229	1.776	1.571	1.571	1.161	2.459	3.416	17.072
Materiales	0												
Insumos	0												
Total IVA Crédito	95.444	512	614	748	1.571	1.229	1.776	1.571	1.571	1.161	2.459	3.416	112.072
Saldo	28.094	141.998	170.386	207.302	435.429	340.771	492.224	435.429	435.429	321.839	681.541	946.584	4.637.016
Remanente	0												
TESCO	28.094	141.998	170.386	207.302	435.429	340.771	492.224	435.429	435.429	321.839	681.541	946.584	4.637.016
P.P.M.	13.004	15.000	18.000	21.900	46.000	36.000	52.000	46.000	46.000	34.000	72.000	100.000	499.904
Total pago de impuestos	41.098	156.988	188.386	229.202	481.429	376.771	544.224	481.429	481.429	355.839	753.541	1.046.584	5.136.920





Memoria de Título

Competencias básicas

de 2006 de la Ley

Orgánica

BIBLIOGRAFÍA



MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAISO PATRIOTICO

BIBLIOGRAFÍA

- Robert Kozma, Patricia Schank, Chris Dede (compilador), Aprendiendo con tecnología, Edición Paidós, 2000.
- Aurelio Villa y Manuel Poblete. Aprendizaje Basado en Competencias. Ediciones Mensajero, S.A. 2007.
- Antonio Chacón M., Nuevas tecnología para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, 2007.
- María Pascual S., José Ortega C., Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, 2007
- Manuel Castells, Globalización, desarrollo y democracia: Chile en el contexto mundial, Edición CFE, 2006.
- Eduardo López Namur, Valparaíso Cultural Patrimony of Humankind,. Impreso por la Nación, 2004.
- Luis Roberto Barone, grupo Clasa, Escuela para Educadores, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, página 3, Edición Tercer Milenio 2004/2005.

Citas de citas

- Moller and Rapoport, citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>
- Comisión Nacional para la Modernización de la Educación, 1999, citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>
- OCDE citado en <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=93&tm=2>
- Negroponte, N (1995): El mundo digital, citado en Nuevas tecnología para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, 2007.
- ICT, James 1998, citados en Nuevas tecnología para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, 2007.
- Mandel, Michael y Robert D. Hof: Rethinking the Internet, Business Week, 26 de marzo 2001, citado por Alejandro Piscitelli, Ciberculturas 2.0 e la era de las máquinas inteligentes, 2002.
- Gary Hamel: Leading the revolution, Cambridge Harvard Business School Press, 2000, citado por Alejandro Piscitelli, Ciberculturas 2.0 e la era de las máquinas inteligentes, 2002.
- Diego Levis, citado por María Pascual S., José Ortega C., Nuevas tecnologías para la educación en la era digital, Ediciones Pirámide, 2007

- OECD, 2001, citado por UC/CSS: Informe de resultados WIP Chile 2006, pág.7

- Prebisch citado por Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores

Internet

- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistema.php>
- <http://www.educarchile.cl/Userfiles/P0001%5CFile%5Coff%20basica.pdf>
- <http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=content&task=view&id=217&Itemid=246>
- www.mineduc.cl
- <http://www.dibam.cl/diadelpatrimonio/index.htm>
- <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>
- www.unesco.com
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>
- http://www.wikipedia.org/World_Wide_Web.htm
- <http://www.wikipedia.org/Internet.htm>
- www.educarchile.cl/Portal.Base/web/verConte



nido.aspx?=130453

www.wikipedia.org/Hipertexto.htm

<http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

Education and Training. http://ec.europa.eu/education/policies/educ/tuning/tuning_es.htm

http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UB/AVAILABLE/TDX-1223104-122502//5.capitulo04.pdf

<http://www.monografias.com/trabajos37/tic-en-educacion/tic-en-educacion2.shtml#concept>

<http://www.ABCdelinternet.com>

<http://www.estrategiadigital.gob.cl/>

<http://www.agendadigital.cl/node/122>

http://www.subdere.gov.cl/1510/articles-68047_recurso_7.pdf

<http://www.estrategiadigital.gob.cl/files/Plan%20de%20Acci%C3%B3n%20Digital%202008-2010.pdf>

Imágenes

Harry Olds, El Mercurio

www.deviantart.com



Módulo de Título: Sistema para el desarrollo de competencias básicas en escolares, en la era digital del Vievinasco Patrimonial.



ANEXO, MITOS Y LEYENDAS DE VALPARAÍSO



MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAÍSO PATRIMONIAL

(Recogidos de Valparaíso, el Mito y sus Leyendas, Víctor Rojas Farías)

Pactos con el diablo II, Martín Busca

Los visitantes del cementerio tres contemplan sin asombro la gran cripta en que yace una persona que no está enterrada. A veces, con monedas, alguien dibuja una cruz sobre el arcón de cemento en que –recubierto por un baúl de plomo que a su vez está dentro de una caja de madera- se encuentra el ataúd...

Fines de XIX. Martín Busca era dueño de la mayor pobreza de Valparaíso. Muchos lo recordaban en aquellos años en que había desembarcado de un velero, dedicándose a pedir trabajo por favor, patroncito, no me obligue a robar, lo único que quiero es ganarme la vida con el sudor de mi frente. Esos tiempos habían pasado: el pan nuestro de cada día no le faltaba más, como a ninguno de sus empleados, pues Martín se había hecho millonario, y benefactor. Sin envidia los vecinos podían admirar cómo, entre los carruajes con caballos, andaba el auto de Martín Busca... Sin envidia porque lo querían: sabían que, en caso de necesidad, podían recurrir nuevamente al millonario y –claro está- e millonario podía recurrir a ellos...

La cripta es oval: su forma está pensada para resistir a un terremoto. En el medio, la gran caja

de cemento, que no topa el suelo por porque cuatro gruesas patas de dragón –con seis dedos, número del diablo- la levantan como si fuera una mesa de centro. Esas patas están sólidamente unidas al piso por cadenas interiores, y ese piso tiene una capa de cemento, una de granito, una de loza, otra de cemento. Y aún, quien estando allí quiera salir, debe bajar dos peldaños para quedar a nivel del pavimento...

Mediados de XX. Todas las penas se acaban, todos los lazos se cumplen. Busca era ya anciano, y entre el delirio de la agonía fue contando la verdad. Siempre había sido un hombre bueno: le dolía el dolor ajeno, se enfermaba al ver tanta enfermedad, se enfurecía ante la nada ayuda de las personas adineradas... Y decidió hacerse rico. El demonio no se niega. En breve, el pacto quedó sellado. Martín tendría dinero a destajo, pero después de su muerte –apenas el cuerpo tocara tierra- debería entregar su alma.

Y Martín Busca se portó al contrario que los millonarios: no olvidó a los pobres, dio trabajo y respeto y sueldo digno, ayudó a la población: puso esos adelantos impensables, luz eléctrica, agua potable, piedras con alquitrán recubriendo las calles. Tiró caminos cerro arriba para que pudieran circular no sólo los burros. Por eso sus empleados se consternaron cuando reveló que era probable que su dinero desapareciera con él, porque es del diablo, amigos, y después de muerto yo también seré del diablo... Yo, que amo a Dios sobre todas las cosas. Pero hay

algo, amigos, el demonio está sujeto a su palabra y sólo puede cogerme cuando mi cuerpo toque tierra...

Inmediatamente los suyos empezaron a discutir: fue un obrero quien sugirió que no lo enterraran sino que lo subieran a un nicho; y un fundidor ofreció una caja de plomo para forrar el ataúd. Así...

Los visitantes del cementerio tres contemplan sin asombro un mausoleo demasiado grande, arqueado para que no se caiga con ningún terremoto, donde yace sólo una persona. A veces, con monedas, alguien dibuja una cruz sobre el arcón de cemento en que varios ataúdes superpuestos custodian al hombre que no toca tierra.

Los Tripulantes de Camargo

Hay, en Cerro Mesilla, una calleja sucia y oscura que se llama Callejón Camargo, donde los ratones pululan junto a restos de basura. Es una calle tan abandonada que, cuando está llena de gente, se ve solitaria. El nombre ha querido perpetuar para siempre la memoria de navegante Francisco de Camargo. Es por ello que, si un caminante pregunta a los vecinos sobre quién fue Camargo, éstos –bajando la voz en tono de respeto y admiración- dirán: «no tenemos idea». Y en el suelo se oirá el chillido de los ratones.

Porque, si es verdad que los ratones tienen me-



moria colectiva, recordarán con gran emoción que en el navío de Camargo (durante la Conquista) llegaron de Europa sus antepasados a establecerse en América. Recordarán como esos valerosos ratones se embarcaron en unos barcos cualquiera, abandonando la seguridad de tierra, para irse a mar, en bodegas casi vacías, con alimentos insuficientes y sin mínimas condiciones de seguridad. Cuántas pérdidas debieron lamentar: naves enteras hundidas en el océano, con todos los ratones ahogados miserablemente. ¡Ellos, que podían habitar los mejores palacios sin que nadie los molestara de verdad! ¡Ellos, que cuando había peste podían pasear a sus anchas por las calles y aún atacar a los humanos! Pero un buen día se embarcaron en los galeones de Francisco de Camargo, y tras penosa travesía pudieron bajar algunos colonos a lugares exóticos: Tierra del Fuego, Valparaíso, Callao, Perú. Casi no tuvieron que enfrentar dificultades, se adaptaron y se propagaron muy rápidamente. Allí donde los hombres morían como ratas, como en Puerto del Hambre, las ratas vivían como hombres.

Y, mientras en el mundo los portugueses, españoles, ingleses, franceses, holandeses creían conquistar terrenos y más terrenos, se instalaba con ellos la próspera nación de los ratones y las ratas. Con el tiempo, los conquistadores ratas llegaron a ser muchísimos más que los humanos y extinguieron en cruentas guerras a los animales que se oponían a su colonización. Nunca tuvieron necesidad de pruebas para sa-

ber que son amos del mundo: el hombre, iluso, ha sido tolerado sólo porque sirve como animal de carga, como vehículo de transporte y medio de alimento.

Hoy son quintillones de quintillones los miembros de esta raza ejemplar que ha visto extinguirse civilizaciones y culturas. Siempre con el mandato eterno de seguir adelante. Ya, en los alcantarillados de Valparaíso, hay cien ratas por cada persona. Ya, en los cauces de algunas ciudades, se preparan las primeras lauchas que viajarán al espacio exterior.

Y, si es verdad que tienen memoria colectiva, esas ratas que conquistarán el cosmos llevarán gravadas la hégira de las lauchas que cruzaron el Mar Rojo en tiempos de Moisés, la gran aventura de las primeras ratas en llegar al Polo y —en un lugar especial— la imagen de esos ratones visionarios que viajaron con Camargo para adueñarse del Nuevo Mundo.

Una Isla

-A Discovery!-

Felices los ingleses descendieron de su barco al islote que no aparecía en las cartas de navegación: felices sondearon roqueríos, trazaron contornos en el papel y calcularon paralelos y meridianos. Un gran descubrimiento. Rieron después, bebieron whisky, cantaron aires de su

tierra natal: My bonie lies ooover the oceaaaan! my bonie lies oveeer the sea, e imaginaron la gratitud de Su Majestad la Reina Victoria ante el hallazgo de una nueva posesión para Gran Bretaña. Imaginaron sus pechos con la insignia de caballero del Imperio, su nombre en la enciclopedia, la admiración de sus familiares. My bonie lies ooover the oceaaaan. Cantaron, rieron, bromearon: luego de siglos de viajes de españoles y chilenos era a ellos a quienes el destino les deparaba la gloria de descubrir esa isla, a ellos, que hacían un simple viaje mercante.

Volvieron a informar su descubrimiento al último puerto de recalada, Valparaíso. De inmediato zarparon los veleros de la Armada a verificar la asombrosa noticia: entre Chile y Chile (entre Pascua y continente) había un gigantesco roquerío inglés. Al llegar al lugar verificaron referencias, paralelos, meridianos, y nada... Sólo el mar hallaron.

Los mismos británicos reconstituyeron todo s viaje, revisaron su bitácora y sus notas... Nada, sólo el mar burlándose de ola en ola. El mar ahogando sus sueños de su Alteza recibiendo los al té, de títulos, de propiedades de miles de acres en aristocráticas campiñas.

Nunca lo supieron (para esa fecha cada uno descansaba en seis pies de tierra) pero su islote sería, más de treinta años después, nuevamente descubierto y anotado en bitácoras y mapas. El mar repetiría su broma... al volver llenos de



dulces sueños, los nuevos descubridores encontrarían sólo agua y sal.

¿Qué balsas, qué galeones o carabelas descubrieron en remotos años esa isla? ¿Qué submarinos o destructores la descubrirán en el futuro? Sólo el mar, el eterno mar, podría respondernos.

La Estatua de la Justicia

Si la justicia se domicilien la ley, es cosa discutible. Para los abogados, Dios dictó las Diez Suergencias. Por otra parte, el Derecho no es tan derecho: llama rectitud al respeto a las normas, no al apego de la verdad ulterior. Y «el hilo se corta por lo más delgado».

Entremos al palacio del virrey del Perú. Veámoslo sentado, con un ovillo de hilo en sus manos, pensando en el bien común. Es hombre virtuoso, con mano de hierro, cuya vida entera se ha dedicado a representar a la justicia: mujer alta, con una balanza en la mano izquierda, porque pesa cuidadosamente cada caso; con una espada en la mano derecha, porque castiga con dureza; con una venda en sus ojos, porque no se deja influir por las apariencias; con una actitud altiva, porque es invencible; con gesto humilde, porque está para servir.

Mirando esa estatua, día a día, el virrey encuentra fortaleza. Sabe que —desde España— el mis-

mismo Rey observa su conducta, y que —desde todo lugar— un Rey Más Grande lo está mirando. A su soberano, durante años, ha dirigido cartas informándole del virreinato; a Dios, durante décadas, ha dirigido oraciones suplicándole que le muestre rectitud.

En la ya larga vida, su mayor inquietud ha sido su hijo único. Tiene otro hijo, es cierto, como todos, pero fuera del matrimonio, de un vientre inferior. Pero su hijo es el hijo al cual crió. Despótico con la servidumbre, cruel con los esclavos, vanidoso ante los funcionarios. Nunca ha sufrido alguna pérdida, nunca ha sudado para ganar lo que tiene. Ha deshonrado muchachas con promesas falsas, para luego contarlos por toda Lima...

Y ayer, durante las fiestas de Santa Rosa, ha asesinado a un comerciante. El hombre había ideado un sistema de ganar dinero: pagando unas monedas, se tenía opción a adivinar cuánto medía un rollo de hilo. Quien adivinaba, se quedaba con la mitad de lo recaudado. El hijo del virrey ha visto en eso una forma de salir de sus deudas de juego, y ha dicho una medida que —cuando el comerciante desenrolló el hilo— se comprobó demasiado larga. Exaltado, el hijo cortó el hilo y, cuando el comerciante fue a regañarlo recibió su certera apuñalada. Delante de todos.

«-Prendedlo y encerradlo», «-Juzgadlo y condenado», han debido de ser las palabras del virrey.

Y, en cambio, ordenó: «-Llevedlo hasta un barco», «-Dadle protección y secreto». ¿Quién —si el hijo necesita pan— le daría piedras? Ay, pobre anciano jugando con el hilo. Espera lo que es justo: el rey va a removerlo de su cargo, la nobleza de Lima le perderá el respeto, los criados hablarán contra él, y su hijo no volverá nunca.

Salgamos del palacio del virrey del Perú. No asistamos al resto de la historia: el rey no lo remueve, los nobles lo felicitan porque «las buenas sangres han de ayudarse ante la plebe», sus criados lo respetan porque ha sabido imponerse, el hijo vuelve más prepotente que nunca...

Si visitáramos el palacio, en unos meses más, veríamos que el anciano, agonizante, ha ordenado fundir la estatua de la justicia, y con ese bronce fabricar otra, la verdadera. En el jardín, se ve una mujer de bronce: altiva, porque es desdeñosa, sin venda en los ojos, pues nunca a sido ciega, con la balanza guardada, porque no mide ni pesa, con la espada reclinada...

No asistamos al resto de la historia, pero sepamos que murió el viejo, y su hijo (quien nunca sabría que mató a su propio hermano) y sus nietos... Vino la Independencia del Perú (ayudada por la escuadra chilena), aconteció después una guerra contra Chile (la del Pacífico). Y, como parte de la indemnización que nuestro país cobró al Perú, la escuadra chilena trajo a Valparaíso esa estatua, que permaneció vagan-



las corridas de toros eran pasatiempo favorito en Valparaíso, porque todavía nadie conocía el fútbol. Exactamente los años en que un mataor español de tomo y lomo salió huyendo ante la carga de dos furiosos cuernos. Un espectador saltó a la arena y entretuvo con maromas a la bestia hasta que el torero estuvo a salvo. Entonces, con una finta, hizo el esquite final y volvió a su asiento sin darle importancia al asunto.

Era una época en que el paisaje de los cerros, donde caso no había casa, era muy otro: todavía no venían a Chile los eucaliptos para secar la tierra, ni los pinos, ni los álamos, ni la zarzamora. Y en Valparaíso —donde había habido miles y miles de palmas— existían plenitudes que hoy están llenas de casas o son avenidas: el Palmar; con sus colihues, hinojos, espinos; el estero de Jaime; el de las Delicias... Había hasta un cerro entero que hoy no figura en los mapas: Carretas, por donde pasaba uno de los caminos para ir a Santiago.

Justamente por allí decidió ir cierta familia, en su carreta, a pasar el domingo. Se bajaron cerca del corral donde pastaba un toro inmenso. Pusieron la comida en el suelo (canastos y grenda: el plástico no pensaba existir y la loza era muy cara y delicada para el pueblo) reposaron, y el más niño del grupo se encaminó al portón y se metió al corral. Verlo su papá, saltar la cerca y correr tras él es todo uno; verlos el toro y correr tras los dos es todos uno; verlos la madre y correr a abrir el portón para que salgan los su-

yos es todo uno. Mas vence el animal: arremete contra el padre y lo comea lejos, aplasta al niño en su carrera, encuentra el portón abierto, carga matando a la señora. Con el campo libre, vuelca la carreta en que se oculta una niña y —cebado y furioso— le clava los cuernos. Cuando fueron a buscar a la familia, que no regresó a su casa, encontraron la tragedia y organizaron la cacería del toro. Demoró días, y terminó con la muerte del perseguido. De ahí en adelante ese potrero fue conocido como el potrero del toro, después población de donde el toro, y finalmente Cerro Toro. Que quedaría al lado de Mesilla, donde estaba el potrero llamado mesilla; y junto a Perdices, donde las bandadas de loicas, jilgueros, zorzales y demás pajaritos vivían felices porque no llegaba al país la invasión de los gorriones: había solamente tramperos, con sus jaulas, y niños con honda. El agua no estaba tapada con cemento, la basura no existía y los gatos no dominaban el mundo. Y había tanto verde, que era un cielo para jugar. Precisamente en uno de sus juegos, en una de tantas quebradas se perdió una niña (se cuentan cinco historias sobre cómo ocurrió) y en las décadas siguientes se escuchaba a su madre, loca, gritando su nombre, llamándola: «Esperanza, Esperaaaaanza». Cuando tres vecinos instalaron sus ranchitas, les pareció natural que su población de llamara Esperanza.

Así, con naturalidad de agua, los cerros fueron — para la tradición— recibiendo nombres convenientes y gratos a la vecindad. Aunque algunos

que viven en La Cárcel han querido, a través del tiempo, que se cambie el nombre del cerro: juntan firmas, cuentan anécdotas de parientes del extranjero que ofrecen ayuda para pagar un abogado, o de solicitudes de empleo rechazadas. Bien, alegrémonos: el Cerro Alegre por algo es alegre, y Los Placeres da placeres... aunque se llama Los Placeres porque había una mina de oro en una quebrada (los socavones de oro se llaman placeres) cerca de las palmas que en 1940 todavía podían ser vistas por los cazadores de conejos, que siempre aprovechaban de buscar la entrada del socavón perdido. Y así con todo, del Cerro el Morro al Castillo del Barón, y del Castillo del Barón al Cerro Barón. Lo dicho: El Cerro Mariposas no se llama Mariposa porque hubiera artillería, ni el Cerro Artillería porque hubiera mariposas.

El Entierro del Soldado

El vendedor de carbón, con sus dos burros, ha tomado por el atajo. Amanecerá pronto. Detiene su camino para preparar agua caliente. Hace rato ha encendido la fogata cuando ve que, de entre las ramas, sale un militar vestido a la antigua. Se ríe. «El amigo tampoco sabe lo que es andar a la moda» dice, señalando su propia camisa sucia, sus pantalones con parches, sus zapatos rotos. Le ofrece té, un lugar junto al fuego, conversación. El recién llegado habla de un desertor del pasado, del cansancio de los que no tienen paz, y pregunta: «¿Se interesa el



amigo en sacar un entierro?». «-Claro que bueno, pues, cómo no». Convienen en que el carbonero vuelva a la noche siguiente, para cavar en el lugar de donde provenga una luz muy brillante. No debe darse vuelta ni mirar hacia atrás por nada, debe seguir cavando y, una vez con el entierro en sus manos, deberá rezar por el alma de quién lo escondió, encargar tres misas, buscar por el sector las osamentas de un hombre y darles sepultura. «-Ese muerto- dice sin ninguna necesidad el militar antes de irse- soy yo, así que no se asuste, ya sabe que lo estaré ayudando».

Sin embargo, en la noche, mientras cava sobre la luz, el vendedor de carbón escucha pasos rápidos, voces de mando, rifles que se amartillan. Cree que le dispararán y, presa del miedo, se da vuelta rápido para pedir clemencia y encuentra sólo el claro de luna. Al volverse de nuevo, pala en mano, verá que el brillo ya no está. Y cavará siempre, pero no encontrará señales del entierro, que se habrá corrido y seguirá esperando entregarse al valiente que lo sepa merecer.

José Brito

Este es un marino que no tuvo guerra donde resaltar su valor y valer: mejor todavía lo resaltó en la paz. Y los hombres del siglo XIX y principios del XX supieron admirarlo por su valentía, y repitieron sus hechos con admiración a bordo de los barcos de la escuadra, en los bares del

puerto, en las caletas de pescadores y en las tertulias de escritores: No Brito.

En marzo de 1858 el barco *Meteoro* llevaba [varias semanas! De lucha contra el viento y las olas: hace un mes, el capitán había dado orden de regresar y doblar por el Cabo de Hornos. Nunca lo hubiera hecho. Todavía quedaba tempestad. El comandante mandó largar la trinqueta. Se cumplió, pero el viento hizo volar la vela. Había que envergar la otra trinqueta... ¿Quién podría subir? El valiente regalaría su vida... pero si no subía nadie, todos regalarían la vida. El capitán Aguayo pidió un voluntario. Nadie dijo nada... El bamboleo del barco, y el ruido de las olas, y el frío intenso... De pronto, un grito: «-¡Con un abrigo, yo iría!». Risas entre los que se creían condenados a muerte. El capitán se sacó la chaqueta y se la pasó. Y el marino subió... puso una nueva trinqueta. Y bajó a seguir en la lucha por la vida. Nadie lo felicitó. Sólo en julio, cuando el *Meteoro* llegó a Ancud, los marinos supieron encontrar las palabras para celebrar a su compañero que, con el tiempo, seguiría sus heroísmos.

Muchos años después —en 1875- le tocaría participar en los sucesos de la *Jeanne Amelie*, el barco francés que estaba extrayendo guano en Chile con permiso argentino. La *Magallanes* la sorprendió, e hizo que tripulación chilena lo abordara para conducirlo a puerto. Al mando de la *Jeanne Amelie* quedó Custodio Lynch. En la punta Dungenes hizo largar anclas, pero el

viento cambió fuerte, todo parecía perdido. ¡La barca ni siquiera poseía un bote! La única solución era nadar hasta la orilla, portando un buen cordel. ¿Quién es tan buen nadador o tan buen tonto para llevar un cabo? José Brito sabía que le estaban preguntando a él. Y se lanzó al agua. Llegó, algunos dicen que amarrado por la cintura al cordel, otros que llevándolo entre los dientes, y esa nueva acción vino a sumarse al grueso listado de heroísmos de este marino, cuya figura hubiese crecido mucho más sino fuera porque su fama topó con dos hechos que marcarían al país: la Guerra del Pacífico, en 1879, y la Revolución, en 1891. Con eso y todo, su memoria remontó los años en conversaciones hasta llegar a este momento, en que tú lees su nombre: José Brito.

El Rompepapeles

Por días y por décadas, por Colón, Avenida Argentina, en las mañanas, y Esmeralda, Condell, Blanco, en las tardes, ha ido repitiendo su caminar. Su ropa, su pelo, su cara de años y años tienen una expresión de tristeza, algo de olvido indiscrutable. Su mirada sólo cambia al encontrar algún papel tirado, documentos de una herencia, o un recuerdo, o una carta que nunca se escribió, con la respuesta que él aún espera. Desde temprano se le ve por las calles, agachándose a leer y luego romper cada papel que encuentra en su camino. Tras-tras, el Rompepapeles: recoge y rompe, rompe y recoge, paso



a paso, picadillo de boletos, de cartas...

Algunos hablan de que tuvo un gran amor: de una carta que nunca le llegó, de una flor que se marchitó en sus manos. Otros, de una inmensa fortuna perdida en el juego, de una familia riquísima que lo desheredó. Por eso, si le ofrecen una limosna, él no contesta: sigue altivo su caminar y su rompe y recoge. Aseguran que sólo acepta agua caliente, que cuando conversa demuestra educación y refinamiento. Y así pasan los días, y así suman los años, agachándose a leer cuanto papel cae en sus manos, para romperlo luego con expresión contrariada.

Los que saben, saben que fue un millonario que invirtió su fortuna en un negocio, y que su asociado partió con el dinero sin enviar jamás noticia alguna. El estafado, hoy demente, camina buscando la carta de su socio perdido. Pero hay otros que saben más, y comentan que el Rompepapeles fue otrora joven y ambicioso, y que ganó una fortuna en cierto sorteo del extranjero: pero había vuelto a Valparaíso y por descuido había botado el boleto en las calles. Y empezó a buscarlo.

Aunque los escolares —que lo ven por Colón, Avenida Argentina, en las mañanas, y por Esmeralda, Condell, en las tardes— aseguran que busca una carta de amor. Por eso las muchachas suelen dejarle sobres rosados con palabra de cariño, para alegrarlo. Pero él, siempre igual, las lee y las rompe, y sigue más allá con su rom-

pe y recoge...

Juana Ross

A

Doña Juana Ross lo que hacía era no sentarse en la misma silla o tomar té en la misma taza dos veces... Botaba todo. Lujos, pues, orgullo. Ella ya donaba en ese tiempo las cosas que iba dejando. Su mansión era de otro mundo, lujosa como ella sola, las estatuas que están en la Plaza Victoria estaban en el jardín de esa casa...

Con el terremoto del año 6 no quedó nada en pie. Cayó la casa. Allí la señora regaló las estatuas y el terreno, y comenzó a preocuparse por los que habían quedado sin casa. Mandaba a hacer casa y las pagaba ella, poniendo a vivir a la gente pobre.

B

Doña Juana Ross era de lo más que hay, estirada la señorona, que para qué le cuento, tú no podías ni mirarla, que se enojaba y te retaba. Doña, bajaba del coche, elegante, pura crema, la perla. Y se hizo una casita. Qué palacio, a todo gasto, salones inmensos con alfombras, cortinas que las traían de Europa. Juana Ross quería empezar a vivir ahí con una fiesta grandota, como quien bautiza los cabros. Orquesta, invitados, bailes, comidas caras, palabreos de que la casa iba a durar por los siglos de los siglos, que era lo mejor de Chile en casa, que

aquí y que allá, que esto y que lo otro. Ricacha la Juana Ross; creída y estirada, en cochecito por la Plaza Victoria. ¡Ah! La casa quedaba en el terreno de la catedral de ahora... Tenía jardines, los monumentos de piluchas que hay en la plaza estaban en la entrada, habían rejas bonitas. Claro que los rotos no podían ni mirarla, a palos los corría... ¡Plam! Viene el terremoto y se acabó la casa. Oiga, que se haya caído. Al suelo, al suelo, toda la plata, los millones, de la casa, al suelo. Ahí entonces entendió Juana Ross lo que es perder lo que uno quiere, lo que es quedarse sin casa propia, lo que es perder plata, millones, y quedar en la calle. Lo habrá pensado y requetepensado.

De ahí para adelante se acabó la ricachona pesada: Juana Ross se deshacía para ayudar a los pobres, repartía comida, ropa, mandaba que les hicieran casa a la gente humilde, que poco tenían, daba a la iglesia, al que le pedía.

Murió como todos tenemos que morimos y el funeral que le hicieron había de todas clases despidiéndola, autos, coches. Para darle las gracias.





MEMORIA DE TÍTULO: SISTEMA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SÁBICAS EN ESCOLARES, EN LA ERA DIGITAL DEL VALPARAISO PATRIMONIAL