

Memoria de Proyecto de Título

SOMOS MIGRANTES

Diseño de comunicación audiovisual sobre Multiculturalidad para niños

Claudia Muñoz Valdenegro

Profesor Guía:
Oscar Acuña Pontigo

Escuela de Diseño,
Universidad de Valparaíso.

AGRADECIMIENTOS



Quiero agradecer, primero a mi profesor guía Oscar Acuña Pontigo, por creer en mi proyecto.

A mi marido Cristóbal Del Valle Russell, por ayudarme en todo el proceso vivido durante el año de desarrollo de proyecto.

A Luís Castañeda, jefe del área gráfica de TVN por darme el espacio y el tiempo para poder desarrollar mi proyecto.

A Denisse Rosas, Psicopedagoga quien fue un gran aporte desde la visión educativa para mi investigación y desarrollo de proyecto.

Y a Antonia Fuentes Jeraldino, compañera, colega y amiga con la que viví este proceso de 5 años y con quien siempre fue un agrado hacer equipo.

1. INTRODUCCIÓN

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 Capítulo 1: Identidad, patrimonio y cultura

- 2.1.1 Identidad cultural
 - 2.1.1.1 Teoría de las Razas
- 2.1.2 Aportes desde el diseño local
- 2.1.3 Identidad multicultural territorial
- 2.1.4 Identidad Cultural en la primera infancia
- 2.1.5 Enseñanza del patrimonio
 - 2.1.5.1 Patrimonio en la educación
- 2.1.6 Sincretismo Cultural
 - 2.1.6.1 Población chilena: Multicultural y multiétnica

2.2 Capítulo 2: Diseño Universal y el entorno Digital

- 2.2.1 Diseño Universal
- 2.2.2 Diseño en la era digital
- 2.2.3 Comunicación Audiovisual
- 2.2.4 Motion Graphics
- 2.2.5 Interacción multimedia

2.3 Capítulo 3: Educación Infantil

- 2.3.1 Didáctica infantil
- 2.3.2 Educación infantil en la era digital

3. ANTECEDENTES

- 3.1 Observación
- 3.2 Entrevista

4. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Problema | Oportunidad

4.2 Objetivos

- 4.2.1. General
- 4.2.2. Específicos

4.3 Público

- 4.3.1. Público de objetivo e interés
- 4.3.2. Mapa de Usuario
- 4.3.3 Stakeholders

4.4 Propuesta Conceptual

4.5 Mapa de proyecto

5. ESTADO DEL ARTE

- 5.1 Referentes
- 5.2 Moodboard

6. PROPUESTA FORMAL

- 6.1 Propuesta de Marca
- 6.2 Antecedentes Formales
- 6.3 StoryBoard y guión
- 6.4 Resultados

7. CONCLUSIONES

8. BIBLIOGRAFÍA

1 INTRODUCCIÓN

A continuación de este apartado de presentación, se deposita las etapas del proyecto "Somos Migrantes. Diseño de comunicación audiovisual sobre Multiculturalidad para niños", dejando un registro documental del proceso investigativo y creativo que da cuenta de la génesis de un proyecto que pretende ser un aporte más allá del diseño.

El proyecto inicio por una inquietud personal sobre mis experiencias dentro del aula de clases siendo una niña, por el aspecto físico, por los apellidos y el cómo ciertos tratos, eran distintos a los de mis pares que físicamente se veían con un aspecto totalmente opuesto. A medida que se fue adquiriendo más conciencia del entorno, ahora como adulta conversando sobre el tema del racismo y el micro racismo con personas del entorno cercano, se llega al cuestionamiento ¿Por qué solo nos sentimos chilenos para el 18 de septiembre? ¿Por qué en clase de historia solo nos enseñan de los pueblos originarios, cuando actualmente solo son un 12% de la población chilena? ¿Qué pasa con todos los otros niños y niñas hijos de migrantes, anteriores a la actualidad o incluso los actuales? Con los migrantes que decidieron quedarse en Chile en el pasado y de los cuales muchos chilenos descienden.

Curricularmente no existe una asignatura que introduzca conceptos abstractos como Patrimonio, cultura o identidad cultural en las escuelas, menos en cursos de primer ciclo básico. La investigación del proyecto inicia exponiendo y explicando porqué sería beneficioso para los niños y niñas tener un acercamiento a estas temáticas desde la infancia ya que ayuda en el desarrollo de su identidad personal y cultural, ayuda generar empatía con su entorno y da cuenta que los niños y niñas pueden adquirir herramientas para poder sentirse parte de un territorio y que el aspecto físico y la diversidad multicultural del país, es lo que forma nuestra identidad cultural.

Desde el diseño podemos ser un aporte para un área poco explorada como profesionales que es la educación, y en específico la educación infantil, porque ellos son quienes estarán ocupando nuestro lugar en el futuro, y como parte de ese futuro también modernizar los métodos de enseñanza que poco a poco están quedando un poco obsoletos para los nativos digitales.

2
MARCO

REFERENCIAL



2.1

Capítulo 1: Identidad, patrimonio y cultura

Existen muchas definiciones respecto a la identidad, algunas más acertadas que otras, con conceptos que van cambiando, por ello en este capítulo debemos definir lo que entenderemos nosotros por identidad en el contexto del proyecto. En palabras de Rojas de Rojas, 2004: **“Identidad es la expresión de un conjunto de rasgos particulares que diferencian a un ser de todos los demás”** (pág. 490). Esto refiere a rasgos particulares, como lo es la personalidad, el físico, la ética o rasgos psicosociales. Sin embargo, de lo que aquí hablaremos es de la identidad más bien colectiva, donde tales diferencias se enmarcan en un conjunto de rasgos que compartimos con otros entes o agentes sociales dentro de una comunidad, por lo que esta “identidad” no se genera de acuerdo con cada individuo por sí solo, porque como se sabe somos seres gregarios y por lo tanto tendemos a vivir dentro de una comunidad, entonces estos “rasgos particulares” nacen y se hacen propios dentro de un grupo de personas.

Entretanto, la identidad se origina gracias a un **proceso de cambio y transformaciones**, tanto internas como externas, donde las externas dependen del contexto social e histórico y el cómo este contexto se es asimilado. En síntesis, “Identidad es en su génesis el mismo ser, la salvaguarda de la unidad de la ‘mismidad diferente’, en medio de los inevitables cambios biográficos o socioculturales...” (Janner y Colom, 1995: 100).

2.1.1 Identidad cultural

Podemos encontrar definiciones de identidad cultural de autores como Raveau (1987) y Jordán-Etxeberría (1995) que la definen como **“la identidad cultural como el ser con vivencias y experiencias con pertenencia colectiva, relativas a un pasado histórico de tipo afectivo y operacional, en función de un futuro común, bien sea factible o utópico que provea una forma de estar en un mundo uniforme y a la vez diferenciado”** (Rojas de Rojas, 2004). Esta definición toca un concepto muy importante y es el sentimiento de pertenencia, en este caso colectiva, donde se comparten con los demás agentes sociales ciertas diferencias que nos permiten sentirnos en unidad con otros, si bien esta cohesión como parte de la identidad cultural puede observarse en

logros o ideales comunes con mira hacia el futuro, nos centraremos solo en el sentido o sentimiento de pertenencia a una cultura.

Otra acepción de identidad cultural refiere que es un conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permite a los individuos identificarse como miembros de este grupo, pero también diferenciarse de otros grupos culturales, estas peculiaridades comprenden la lengua, el sistema de valores, creencias, tradiciones, ritos, costumbres o comportamientos de una comunidad. Con esta definición pretendo nuevamente destacar sobre la identificación dentro de un grupo y que estas diferencias colectivas forman un grupo cultural.

Testimonios sobre la identidad cultural propia, podemos encontrar incluso en una conversación de bar, pero como ejemplo tenemos una charla TED dada por Ailin Segovia (TEDx Talks, 2020) donde habla sobre “Cómo construimos nuestra identidad”, en esta charla, Ailin menciona un concepto nuevo: **“Síndrome de nacionalidad múltiple”**, el cual define de manera bastante cercana a lo que nos pasa a muchos quienes habitamos no solo Chile, sino que también el continente americano. Inicia su relato dando a conocer sus orígenes, nació en Argentina, su madre es boliviana, su padre asiático del este, su apellido español y sus rasgos físicos son una mezcla bastante homogénea de sus padres. Siendo que este es un caso particular, podemos encontrar a lo largo del país y de nuestros países vecinos, situaciones muy parecidas a la de la joven que cuenta su experiencia, como, por ejemplo, personas con apellidos franceses o alemanes con rasgos físicos mestizos y de piel morena, o también rasgos físicos polinésicos con apellidos latinos. El punto es que no es una situación aislada para nadie que haya vivido en este continente.

Su relato continúa en sus experiencias de la infancia, y toca un punto clave que es el **“no sentirse parte”**. Cuenta como sufrió de bullying por verse diferente al falso promedio argentino físicamente hablando, por sus rasgos asiáticos, y ella sin saber a ciencia cierta cuál era su verdadero origen, ya que su padre la abandonó teniendo ella poco tiempo de vida, por lo que no podía defenderse o al menos sentirse identificada. Estando en etapa escolar le pide a la madre inscribirla en una escuela china, para aprender de la cultura y del idioma, sus compañeros eran hijos de inmigrantes chinos que llegaron a Argentina, pero la sensación que tenían estos niños era de no pertenecer al país que habitaban (Argentina) sino que a China, pero que al

visitar China se sentían Argentinos, ya que si bien manejaban el lenguaje y costumbres adquiridas por los padres, sus costumbres cotidianas eran como la de cualquier argentino y por lo mismo diferente al resto de los chinos.

Con esto podríamos concluir de manera apresurada que la **Identidad cultural está fuertemente ligada al territorio donde habitas**. Ya que el entorno y el contexto espacial es el que condiciona el desarrollo identitario. Es al final del día, el concepto de comunidad.

Volviendo con el relato anterior, el aprender la lengua de tus ancestros no necesariamente crea una identidad, la identidad no es un frasco de vidrio donde ponemos nuestras características y eso somos sin más, sino más bien es una pizarra en blanco donde escribes tus características y experiencias internas y externas las cuales medida que vives pueden ir transformándose de manera constante conforme a dónde habitas. Aunque ¿qué pasa con los países de América en general? Somos un continente multicultural, joven y con una historia ecléctica y algo moderna.



<https://www.youtube.com/watch?v=9lBz9YPuYhU&list=Wl&index=2>



¿Qué es lo que sucede en Chile?, ¿es realmente el territorio el que nos une o lo son las tradiciones, las costumbres adquiridas y adaptadas a nuestro contexto nacional? Las diferencias de las cuales estamos formados gracias a las olas migratorias de este país son, creemos, las que realmente nos caracteriza, el comer salchichas, el tomar el té, sanaciones con hierbas, sahumerios en las casas, comer pan batido (o francés que es realmente de donde proviene), hacer reuniones a lo largo de mesas extensas y un sinnúmero de actitudes cotidianas que tenemos como país, que son las que nos unen independiente de cómo nos veamos físicamente. Entonces son las tradiciones cotidianas dentro de un territorio las que nos forman la identidad cultural.

En resumen, el punto importante del proyecto es que los infantes deben tener un acercamiento temprano a los conceptos de identidad cultural, deben conocer desde pequeños que, las diferencias nos hacen únicos, pero dado el contexto de país multicultural es lo que nos hace chilenos, el verse diferente "racialmente" es lo que nos hace chilenos.

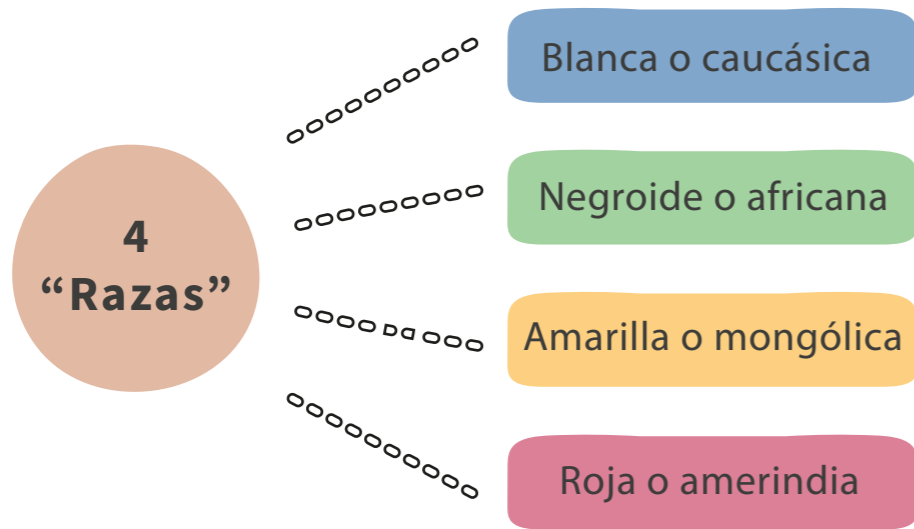
2.1.1.1 Teoría de las Razas

Este apartado tiene como objetivo afirmar y declarar que el término "raza" es solo un concepto social y no científico, a pesar de que inició por naturalistas de siglos pasados, el término fue acuñado para segregar con fines políticos y de dominación.

Gracias a los avances científicos y la masificación de los medios podemos saber dos cosas, primero, **todos los seres humanos pertenecemos a la misma especie, que es la Homo sapiens, y, en segundo lugar, las razas humanas biológicamente determinadas no existen.** En el inicio del milenio, el año 2000 luego de muchos años de trabajos y ensayos científicos en distintos países, el Proyecto Genoma Humano, se logró descifrar la secuencia del código genético de la especie humana contenida en el ADN. El hallazgo principal y el argumento sólido por el cual la teoría de las razas queda inválida es que: los seres humanos somos idénticos en un 99,9% de nuestro ADN; esto quiere decir que las diferencias genéticas (las cuales son visibles por nuestro aspecto físico) residen solo dentro del 0.1% restante del ADN.

Entonces ¿por qué existen diferencias radicales en nuestro aspecto físico? La respuesta es simple, adaptación a entornos medioambientales, el territorio y por supuesto la genética familiar que cargamos. Históricamente el concepto "raza", que existe hasta el día de hoy, nació a finales del siglo XVIII en Europa. Durante este periodo, algunos científicos naturalistas se dedicaban a clasificar especies de animales y plantas, por lo que comenzaron a clasificar a los humanos de acuerdo con su aspecto físico. Como resultado de esta clasificación fueron





Para esta categorización, utilizaron medidas de cráneos, partes de estructura ósea, su tono de piel, forma de ojos, boca y nariz, asociando la fisiología con la fisonomía como determinante para pertenecer a cierta raza. Además, terminaron relacionando que estas características físicas de cada raza estaban relacionadas con la inteligencia y cultura, siendo estas "fijas" y "hereditarias".

Desde entonces este concepto con sin bases científicas, ha sido un concepto muy poderoso, ya que creo la idea irracional que existen seres humanos, biológica y culturalmente, mejores o peores otros. **Este concepto con el paso del tiempo se hizo parte de una problemática social, económica y política.**

Hoy en el 2022 conocemos casos, de ataques racistas, problemas económicos que están relacionados por el color de piel de las personas o también su relación con su cultura y territorio, casos como Black Lives Matter, o movimientos sociales nacidos en Latinoamérica, casos de racismo y xenofobia luego de la pandemia COVID-19 a personas con rasgos asiáticos del este, movimientos racistas basados en la



"pureza de sangre" y superioridad racial.

Desde el punto de vista del diseño, este ha sido una herramienta fiel, sobre todo desde el área comunicacional - digital, gráfico y audiovisual. Campañas creadas por movimientos sociales racializados donde utilizan el **diseño como herramienta educativa** y de creación de contenido para concientizar sobre la igualdad como seres humanos, la lucha por los derechos de personas consideradas minorías, denota la importancia del diseño en la actualidad, las estrategias de comunicación al momento de entregar un mensaje, y no solo desde la parte visual, sino que también desde la metodología de planificación para hacer llegar de forma eficiente la información. Esto crea una oportunidad para nosotros como profesionales del

diseño, utilizar a conciencia estos espacios para dar un servicio y un aporte a problemáticas tan latentes como es el tema de la identidad.

Con la masificación de las redes sociales, plataformas como tiktok, utilizadas por personas de todas las edades, han servido como un servicio de información y debate sobre las "razas". Instagram desde su aporte comunicacional más estático podemos encontrar infografías relacionadas con contenido social y político sobre identidad y raza. Pero qué pasa con los espacios netamente educativos o espacios de desarrollo de conocimiento, es aquí donde desde el diseño debe prestar un **servicio para que las estrategias didácticas para transmitir información sean más accesible y comprensible, sobre todo para los niños.**

2.1.2 Aportes desde el diseño local

Dentro de la búsqueda de los aportes del diseño chileno a la formación o desarrollo de la identidad cultural, nos encontramos con escasos proyectos medianamente actuales, de, por lo general, estudiantes. Estos proyectos ligados al patrimonio cultural, entendiendo este concepto como patrimonio cultural de monumentos y arquitectura y muchos se refieren a diseño de lugares públicos, otros sobre promoción de la identidad:

Diseño de lugares:

“Diseño de la arquitectura pública con identidad cultural indígena Pewenche en la localidad de Ralco, Alto Biobío” (Vidal, 2021). Proyecto presentado por el año 2021 por Felipe Quezada Vidal en la Universidad de Concepción, “esta investigación nace a partir del interés que se ha comenzado a desarrollar en la zona de Alto Biobío, debido a su creación como comuna con identificación Pewenche.”

Promoción de identidad

“Diseño participativo para el levantamiento de identidad” (Izzo, 2019). Proyecto de Título presentado el año 2019 por María José Izzo en la Universidad del Desarrollo. “El objetivo global de esta investigación es valorar y difundir el patrimonio cultural etnográfico de Puertecillo, rescatando su identidad mediante una metodología participativa, abordando así las bases del desarrollo sostenible”.



“Diseñando Identidad PAÍS: desde lo ancestral” (Lizondo, 2008), Investigación realizada el 2008 por Margarita Cid Lizondo, Diseñadora UC. “Iconografía Chilena, Diseño Precolombino”, es un proyecto de comunicación 360°, un Silabario que aglutina y transversaliza la información, que posibilita el acceso en forma participativa al patrimonio iconográfico nacional.

“Construcción de identidad personal en niños y niñas aymara en Chile” (Yañez Medina, 2021), trabajo realizado por Cristian Yañez Medina (USACH) y Claudia Capella Sepúlveda (UdeChile) Este trabajo buscó conocer la construcción de identidad personal en niños y niñas pertenecientes al pueblo originario aymara que viven en el altiplano del norte de Chile.

En cuanto a este último quisiera destacar es fue el único que está relacionados con niños, sin embargo era solo un proyecto de investigación y no un aporte en sí. En síntesis, casi no se encuentran proyectos ya sean de oficinas, o de estudiantes, ni tampoco iniciativas particulares de diseño con miras a la identidad cultural. Las pocas que existen solo apuntan a pueblos originarios.



Con respecto a lo anterior, sin querer generar algún tipo de debate según The International Work Group for Indigenous Affairs (IWGIA), en Chile **“La población indígena de Chile no ha visto variaciones importantes desde el censo de 2017. 2.185.792 personas se autoidentifican como Indígenas, lo que equivale al 12,8%.”** Entonces ¿qué pasa con el resto de la población chilena? ¿Realmente compartimos absolutamente todo con los pueblos originarios solo por compartir el mismo territorio? ¿Es realmente representativo que el 91% de la población chilena, conformada por la multietnicidad, se sienta parte de ella? Por lo general los proyectos basados en el patrimonio cultural y sobre identidad cultural apuntan a los pueblos originarios, y está bien, pero porcentualmente, y si nos basamos en las costumbres actuales, los pueblos originarios representan una visión ancestral y antigua de patrimonio, y no el actual en el cual vivimos hoy. Por supuesto que no se debe negar y es bueno que siempre esté presente, que se sigan dando espacios de conocimiento de los pueblos originarios en Chile, pero dado que, la mayoría de los chilenos no se siente parte de estos pueblos, no sería en sí una representación de identidad cultural.

Debido a lo anterior es que es importante desde nuestras herramientas como diseñadores, comenzar a desarrollar más aún en estos campos menos explorados y generar aportes a las problemáticas que se encuentran en nuestro territorio.

2.1.3 Identidad multicultural territorial

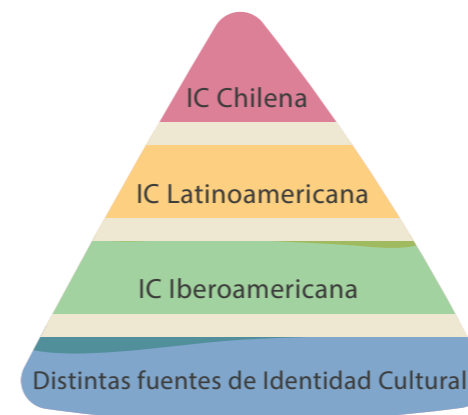
La identidad cultural, a pesar de ser un tema de relevancia social es un fenómeno poco estudiado comparado con la identidad individual o la identidad nacional como dice Hugo Campos-Winter en su artículo sobre Estudio de la identidad cultural mediante una construcción epistémica del concepto identidad cultural regional, del cual hablaremos en este apartado. Primero que toda la identidad chilena debe enmarcarse en la identidad latinoamericana, como género - especie.

Identidad cultural según: Vergara del Solar y Vergara Estévez:

“Un proceso de diferenciación de carácter intersubjetivo, nunca finalizado, siempre cambiante, mediado interactiva y comunicativamente, que permite el autor reconocimiento y la autonomía. Pero, el cual, también, está en la base de conflictos y formas de dominación entre Estados, naciones y grupos sociales, así como también, en otros casos, es un principio de resistencia frente a dicha dominación. Se construye desde la tradición (o mejor dicho desde sus interpretaciones) y, con frecuencia, en una relación crítica con ella. Las identidades culturales no se refieren únicamente al pasado, sino también al presente y al futuro, a lo que se quiere llegar a ser”

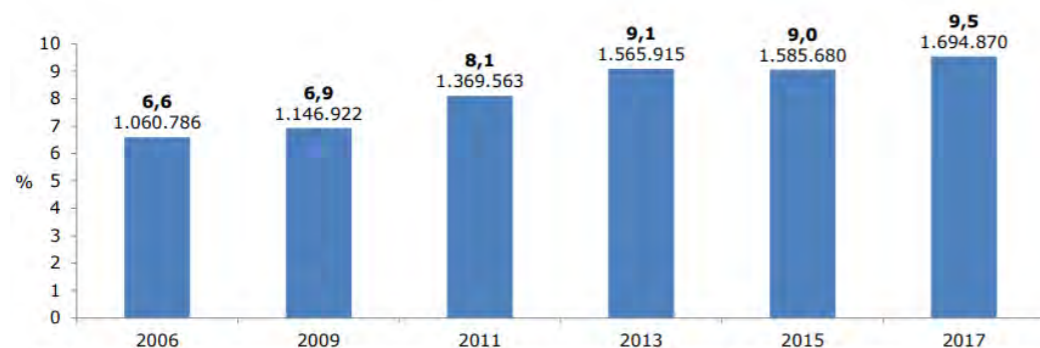
Según estos autores existen 3 tipos de versiones sobre identidad cultural latinoamericana:

1. **La versión indigenista**, que es una paradoja porque esa identidad es indígena, no latinoamericana, ya que nuestra región nunca ha dejado de ser indígena en esencia.



Porcentaje de la población perteneciente a pueblos indígenas, 2006-2017

(Porcentaje, población total)



• Al 95% de confianza, las diferencias en el porcentaje de la población perteneciente a pueblos indígenas son estadísticamente significativas entre los años 2009-2011 y 2011-2013.

Fuente: Ministerio de Desarrollo Social, Encuesta Casen 2006-2017.

¿Es representativo de la identidad chilena?. No, pero poco se ha hecho desde el diseño para desarrollar e indagar más sobre la identidad cultural chilena y llevarla a objetos cotidianos, o al área comunicacional. La tarea que se propone es que el diseñador se apropie más de estos espacios para que la identidad chilena en todos sus sentidos sea evidente.

2.1.4 Identidad cultural en la primera infancia

En la página oficial del ministerio de educación, describe a La educación básica como "el segundo nivel de la educación formal. En este nivel, se **desarrolla una formación integral para los y las estudiantes, abordando las dimensiones física, afectiva, cognitiva, social, cultural, espiritual y moral**".

Según la Ley General de Educación -que rige el sistema educacional chileno- durante la Educación Básica los y las estudiantes deben, entre otros aprendizajes, desarrollar una autoestima positiva y conciencia de sí mismo, aprender a trabajar individualmente y en equipo, desarrollar su responsabilidad y tolerancia a la frustración, pensar en forma reflexiva y desarrollar su creatividad.

La manera en como está estructurado el currículo educativo no da el espacio necesario para la enseñanza o más bien de conversación sobre la identidad cultural territorial y también sobre patrimonio cultural y natural. Y la importancia de esto para la formación de los estudiantes podría resumirse en 3 puntos:



Numerosas investigaciones de autores como Calvani (1988) o Trepát (2011), demuestran el rápido desarrollo de la comprensión del tiempo y sentido de la historia, iniciando esta de manera abstracta a partir de los 5 años, por lo que sí es posible mostrar de manera simple e inicial, contenidos sobre patrimonio e identidad cultural.

La educación patrimonial, siguiendo a Cuenca (2014, p. 20) "es una disciplina que se encarga de analizar, desarrollar y planificar unas determinadas propuestas didácticas dentro de un marco educativo, en el que se deben planificar y programar el diseño de contenidos, finalidades y estrategias metodológicas, con un carácter transdisciplinar, investigativo y socio-crítico".

Introduciendo el contenido identitario y patrimonial en las aulas a edades tempranas, propicia al estudiantado a construir sus valores identitarios, representatividad y respeto. **"Si desde edades tempranas conocen y experimentan su Patrimonio, posiblemente, cuando sean mayores, lo consideren como parte de sí mismos, lo cuiden, lo valoren y lo protejan"** (Rico Cano y Ávila Ruiz, 2003, p. 32), Por otro lado teniendo este primer acercamiento sobre el contenido patrimonial, permite entender de dónde vienen y quienes son, provocaría curiosidad y motivaría a los estudiantes el querer saber y aprender más sobre este contenido, conocer lo que más los identifica: la organización social, las tendencias estéticas, las formas de vivir, sentir, vestir, comer, Etc.

2.1.5 Enseñanza del patrimonio

La temática patrimonial para la formación de identidad cultural nos ofrece un abanico de posibilidades didácticas para poder entregar los conocimientos en el aula. Interdisciplinariamente, es posible construir material, recursos y herramientas didácticas dirigidas especialmente a los estudiantes de los primeros años de la educación curricular, haciendo que la oportunidad de obtener este contenido sea atractiva, efectiva y eficiente. Sucede que a pesar de las tecnologías, la globalización y los contenidos inmediatos que podemos obtener con un clic, los docentes, quienes son los encargados de manera profesional para entregar estos contenidos y hacer desde sus capacidades y conocimientos que los estudiantes aprendan, no tienen el tiempo suficiente para crear metodológicamente, materiales y recursos didácticos e interactivos, atractivos y eficientes, para entregar contenidos extras como lo es el tema de patrimonio cultural o sobre la identidad cultural.

La educación patrimonial tiene un carácter transdisciplinar, desde el diseño, que, dicho sea de paso, es parte significativo de la formación y transformación del patrimonio cultural de un territorio, esté siempre puede ser un aporte, y los tiempos que estamos viviendo, se hace necesario que el diseño se introduzca en los espacios donde en años anteriores estuvieron alejados o incluso ignorados. La educación luego de la pandemia COVID-19 cambió y la era digital, los recursos de comunicación audiovisual para el aprendizaje en el aula son ahora una necesidad y no un accesorio.



Patrimonio cultural

La UNESCO ha señalado que el patrimonio cultural de una comunidad o pueblo comprende obras de artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, y el conjunto de valores que dan un sentido a la vida del pueblo. Esto incluye obras materiales e inmateriales que expresan la creatividad de esa comunidad, su lengua, ritos, creencias, lugares y monumentos, literatura, obras de arte, archivos y bibliotecas, etc.

Sin embargo, el patrimonio no termina ahí, comprende también expresiones vivas y actuales que son herencia de nuestros antepasados y que hemos incorporado a nuestra forma de vivir. "Pese a su fragilidad, el patrimonio cultural inmaterial o patrimonio vivo es un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural."

Con el concepto anterior podemos concluir que existe una estrecha relación entre **identidad cultural, cultura y patrimonio cultural**, teniendo un elemento en común entre los tres, y es que **los tres forman parte del proceso de desarrollo histórico de la comunidad, viviendo cambios y transformaciones** constantes, incrementando su riqueza colectiva.





2.1.5.1 Patrimonio en la educación

Todo proceso de aprendizaje y transmisión de cultura, sobre todo en la etapa infantil, implica de manera implícita un sentido de desarrollo y formación.

Esto tiene una doble implicancia:

1

Proceso de sociabilización, aprendizaje del individuo de vivir y convivir en sociedad

2

Desarrollo de la personalidad, las capacidades y potencialidades del individuo

Junto con lo anterior, esto conlleva un proceso de humanización, donde el sujeto delinea su condición humana. Por lo tanto, engloba la idea de formación del hombre y su configuración más allá de lo que entrega la sociabilización (como normas y órdenes de las instituciones). Entonces, el sentido de formación y construcción, el hombre es un individuo que crea, recrea y renueva la cultura y los órdenes sociales (Yurén, 2000).

Bajo esta perspectiva, el educador/docente es quien representa a la cultura, educando desde la cultura, en la cultura y para la cultura. Es entonces un reproductor que busca la adaptación del estudiante, al sistema cultural presente y así realizarse a sí mismo. La educación como reproductor cultural y social. Aquí el rol del educador como transmisor de cultura toma relevancia, ya que es un puente entre dos generaciones tomando la cultura existente para que las nuevas generaciones la conozcan, la absorban y la transformen.

2.1.6 Sincretismo Cultural

El sincretismo cultural se define como el proceso por el cual dos o más culturas se entremezclan resultado de una hibridación o el mestizaje. Este fenómeno se refiere a la aleación de distintas características de las culturas involucradas, enfrentándose, pero sin que una domine sobre la otra.

Este **sincretismo cultural puede resultar en una nueva cultura, que es lo que pasa en nuestra región continental como Lati-noamérica**, donde culturas europeas, como la española y la portuguesa, se mezclaron con las culturas ya existentes al momento de la conquista,

mezclándose también con culturas provenientes de África con los esclavos de esa época. Al pasar de las décadas y de los siglos, las migratorias provenientes de muchas partes del mundo han llegado "al nuevo mundo", buscando una nueva y oportunidades, trayendo consigo costumbres y culturas propias de sus territorios, conservándolas y adaptándolas a la cultura que se venía forjando en América. En Chile, particularmente, culturas como la africana no fueron tan influyentes, ya que en esta parte del continente la población de esclavos era escasa y con el tiempo emigraron a lugares más cálidos, por lo que la protocultura chilena inicia con la mezcla de españoles con los pueblos originarios, aun existentes en la actualidad.

2.1.6.1 Población chilena: Multicultural y multiétnica

La población chilena está formada por distintas olas migratorias que se han suscitado a lo largo de su historia. El concepto global migratorio solo se comenzaría a utilizar en Chile, con la llegada de otros extranjeros desde principios del siglo XIX, luego de que Chile se formara como una república independiente y dio el paso a los intercambios comerciales con el exterior, lo que dio paso a la llegada "espontánea" de otros grupos provenientes de Europa.

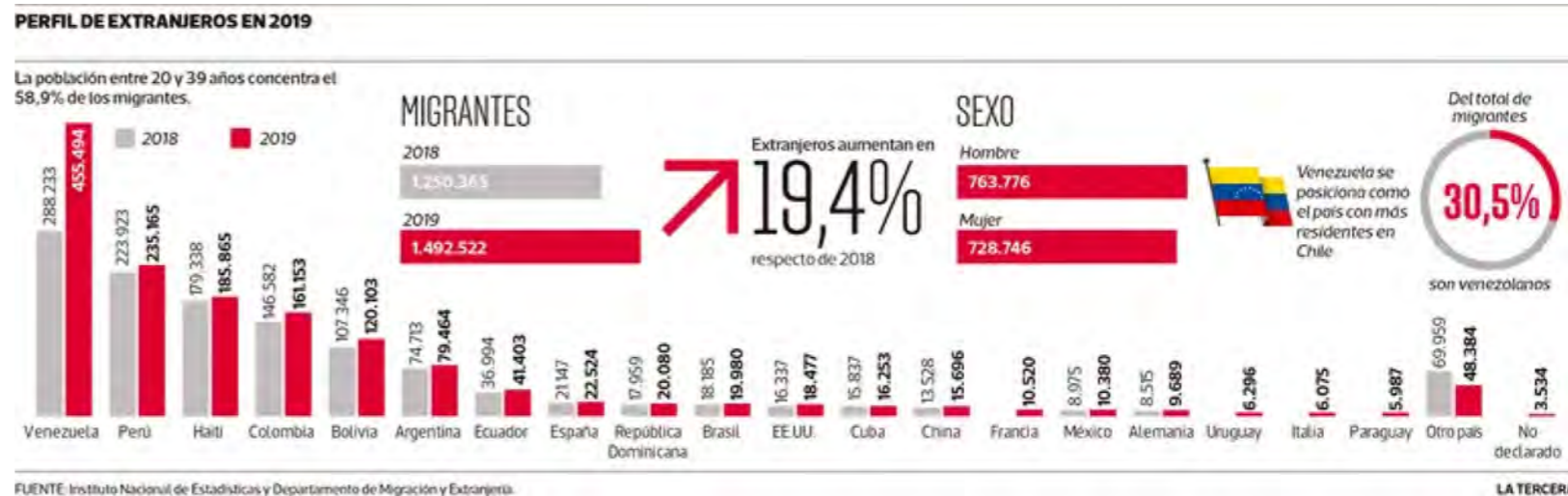
La migración se entiende como proceso en la medida que el traslado de las personas desde un país a otro implica un conjunto de factores causales, de desarrollo y consecuencias, tanto para la sociedad de origen como de destino. Es entonces una acción continua y dinámica donde se entremezclan relaciones sociales y circunstancias económicas, políticas y por sobre todo culturales, que se van transformando en el tiempo. Así, entendida la migración, los historiadores la identifican con la llegada planificada de colonos a mediados del siglo XIX en adelante, con múltiples programas para poblar y potenciar económicamente al país.

En la década de 1850 Chile inicia su proceso de colonización mediante el asentamiento de alemanes en las regiones agrícolas de la zona sur de Chile, En palabras de un historiador, "la idea era no solo traer más gente a un país casi deshabitado, sino traer gente mejor" (Villalobos et al., 1974: 456). Diversos estudios sobre las migraciones en Chile toman en consideración característica como su inserción a través de la industria y la cultura, el cómo enfrentaron el exilio.

Tenemos a los inmigrantes españoles, que no solo han sido investigados por su carácter de colonos, sino que también como exiliados durante la guerra civil española. Por otro lado, tenemos a los inmigrantes italianos donde se rescatan los aportes en el área industrial y educacional. Y por último, en menor medida hubo migraciones desde Noruega, Polonia, Yugoslavia, Reino Unido y Francia.

Entre 1865 y 1960 comenzó la migración desde el medio oriente y Asia oriental, a diferencia de los migrantes europeos, no contaban con concesiones ni ofertas de terrenos o seguridad en el país, ya que su venida al país coincidió con el término de las políticas de atracción de inmigrantes. Muchos de estos inmigrantes venían con espíritu emprendedor y comerciante, sin embargo, su proceso de integración fue difícil, por la discriminación que sufrieron.

Ya en el siglo XX, las inmigraciones se presentaron debido a las guerras mundiales o civiles de ciertos países, y también a crisis económicas. Durante lo que va del siglo XXI, las inmigraciones se han generado a nivel regional, de países latinos vecinos, como Perú, Bolivia, Argentina y Colombia. Y en cuanto a la última década, las mayores inmigraciones han sido por las crisis económicas y humanitarias en Venezuela y Haití.



2.2

Capítulo 2: Diseño Universal y el entorno Digital

2.2.1 Diseño Universal

El concepto de Diseño Universal (DU) surge en Estados Unidos para abogar un diseño sin barreras, en un inicio, barreras arquitectónicas, que fuera accesible para todas las personas, con y sin discapacidad. Este movimiento propuso generar diseños que considerasen desde el momento inicial la diversidad de las personas y no solo las necesidades de las personas con discapacidad, así las características de la accesibilidad estuvieran integradas en el proyecto global, dando como resultado en la mayoría de los casos diseños más estéticos y menos costosos.

El término Diseño Universal fue acuñado por Ronald L. Mace a finales de los años 80 (NCSU,1997), para referirse al **diseño de productos, entornos, y la comunicación que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible**, sin adaptación ni diseño especializado, independientemente de su edad, capacidad o condición en la vida. También se conoce este concepto como diseño inclusivo o diseño para todos.

2.2.2 Diseño en la era digital

Carreras como diseño o arquitectura son consideradas "disciplinas proyectuales", las cuales siempre deben ir un paso más allá de lo que se está viviendo en el presente. El nuevo milenio marco un antes y un después en lo que llamamos ahora la Era Digital o Cultura digital. Los niños y niñas nacidos en los años 2000s son considerados nativos digitales, es decir, que nacieron con tecnologías que solo vieron evolucionar al pasar de los años. Como diseñadores, por tanto, tenemos la tarea de adecuarnos a la actualidad y a la proyección del futuro, con los nuevos métodos de comunicación y digitalización que son necesarios para todo orden de cosas en la sociedad contemporánea.

Durante los últimos 5 años, el diseño digital ha tenido un auge masivo y acelerado, debido a múltiples causas, como la

expansión de redes sociales, mayor utilización de recursos digitales para los centros educativos, actualización de software y avances tecnológicos, y por su puesto de la pandemia mundial del COVID-19, donde situaciones, como teletrabajo, clases online, videoconferencias, televisión interactiva, se volvieron parte de nosotros en todo ámbito de cosas. Desde el área patrimonial, los museos, centros de conocimiento, bibliotecas debieron modernizarse e implementar la digitalización y la interacción con pantallas para llamar al público, donde el usuario ya no es un consumidor observador pasivo, sino que forma parte de la experiencia de conocimiento. Gracias a esto se ha ampliado el campo de aplicación y servicio, desde el diseño para generar contenido, recursos y productos para la sociedad presente y la futura a corto plazo.

2.2.3 Comunicación Audiovisual

En un momento histórico donde la crisis sanitaria y social exige el (re)pensamiento del actual modelo de sociedad, la educación a través de los medios se configura como una clara herramienta enfocada a un público muy concreto, variable y cambiante según el anunciante, el sector económico o el emisor. Tradicionalmente, la educación era responsabilidad exclusiva de colegios y universidades donde se entregaba la información de manera tangible con libros u de manera oral por medio del docente, ahora se agrega además los medios de comunicación. Este fenómeno viene ocurriendo hace décadas, los últimos años podemos darnos cuenta el aumento de acceso y utilización de medios digitales y audiovisuales, fomentando el uso de videojuegos, tabletas o pizarras digitales. Con toda esta evolución, los paradigmas en la manera de enseñar se han estado reorganizando y proyectando una educación donde la comunicación audiovisual no es solo una herramienta ocasional de apoyo para el aprendizaje, sino más bien, un **recurso didáctico dirigido al estudiante moderno**.

Los nuevos medios de comunicación no solo han renunciado a producir específicamente para su público a favor de que sean estos quienes lo hagan, sino que además establecen sistemas para que sean también los usuarios quienes, de forma automática, a través de sus actos, decidan sobre la jerarquización y la relevancia de los contenidos.

Generaciones anteriores han podido aprender valores sociales con programas educativos en la televisión, con canales como Discovery Kids o series como Plaza Sésamo,

Cebrián (2000) aborda la sociedad digital añadiendo que esta es:

1 GLOBAL
No conoce fronteras geográficas y temporales

2 CONVERGENTE
Confluyen en ella muchas disciplinas, tareas y especialidades del saber y el hacer que acostumbraban a andar por separado

3 INTERACTIVA
El fundamento de su acción es el diálogo, la cooperación

4 CAÓTICA
No admite jerarquías reconocidas ni se somete fácilmente a los parámetros habituales de la autoridad

5 RAUDA
Se desarrolla de forma casi autónoma a gran rapidez, y ha desbordado todas las previsiones sobre su crecimiento

salvo que en este caso el aprendizaje no es comprobable y siempre fue interpretativo de acuerdo con el ambiente del hogar donde se encontraba cada individuo. Sin embargo, generaciones crecieron y se formaron observando estos recursos audiovisuales, por esto, es que **la comunicación audiovisual debe verse como un complemento positivo y con fines de servicio social al momento de llevarlo a los espacios de aprendizaje**, que además sea un recurso estratégico de la didáctica. Se nos señala en el texto La evolución del aprendizaje a través de los medios: publicidad, comunicación audiovisual y periodismos como base de la Educomunicación el concepto de educomunicación, que se define como la interacción de la comunicación y la educación.

2.2.4 Motion graphics: como herramienta de aprendizaje en el aula

En esencia la técnica de motion graphics a diferencia de la animación que todos conocemos, permite combinar distintas técnicas audiovisuales, mezclando animación, imágenes, texto, música o audio y un sinnúmero de elementos que se le quiera agregar a la pieza gráfica en movimiento. Con las nuevas tendencias y formas de comunicación, esta técnica se ha vuelto de manera inconsciente la nueva forma de consumir contenido de distinto índole.

Las características principales de la técnica MG, es que creas un lenguaje visual propio de lo que quieres comunicar. Por otro lado, logra transmitir ideas y conceptos complejos de manera concreta y sencilla teniendo en cuenta al público al cual va dirigido el contenido a comunicar, captando la atención sensorial y emocional del público.

Por último, se puede generar una interacción con el usuario de manera versátil en los nuevos formatos de comunicación multimedia.

¿Cómo esta técnica podría servir en la enseñanza? Si bien el motion graphics no es algo nuevo en el aula, son pocas las instituciones o docentes quienes optan por esta herramienta al momento de implementarla en el aula, ya sea por falta de recursos o porque no existen quienes creen contenido necesario para las temáticas curriculares al momento de enseñar.

Un estudio reciente (2019) de Eurasian Society of Educational Research Association puso a prueba un testeo de dos grupos de estudiantes de primer ciclo básico (o “Elementary school”) donde hacían una comparativa entre el primer grupo que debía aprender ciencias naturales de manera tradicional o convencional con libros de texto y clases expositivas del docente, y el segundo grupo que debió aprender el mismo contenido que el grupo anterior pero aplicando herramientas audiovisuales, en particular motion graphics. Los resultados de la comparativa dieron como muestra que el grupo que aprendió ciencias naturales con motion graphics tuvieron mejores calificaciones que los que aprendieron de manera convencional, cuando se les hizo la prueba de contenidos. Concluye que como herramienta de aprendizaje puede ayudar a subsanar la monotonía que se genera dentro del aula, puede ser interactiva, ayuda a la concentración a corto plazo de los niños, y también a retener información sin que se les haga pesado o aburrido, sobre todo a los más pequeños.



2.2.5 Interacción multimedia

La manera en como se están desarrollando y transformando la interactividad, la participación y el aprendizaje, el uso de recursos multimedia favorece y facilita el proceso educativo. Una de la característica más relevante, es la inmediatez de la respuesta del proceso interactivo, provocando que el proceso educativo se vuelva más atractivo para las nuevas generaciones, por su estilo de vida.

Por otro lado, tenemos la conectividad. Algo innegable de los medios digitales es la posibilidad de conectarse o hacer conexiones. En cuanto a los contenidos didácticos, los medios digitales ayudan a hacer relaciones entre los contenidos, haciendo que el conocimiento se vaya ampliando de una manera rápida, eficaz, y atractiva para los estudiantes.

Sin embargo, este tipo de herramientas, siempre deben ser supervisadas por los adultos responsables, en un espacio educativo, los docentes, ya que las altas exposiciones a recursos digitales pueden generar dependencia. Siempre entender que son recursos de apoyo para el aprendizaje y no un reemplazo del estilo educativo.

2.3

Capítulo 3: Educación Infantil

Funciones de los materiales didácticos

2.3.1 Didáctica Infantil

Para tener claro a que nos referimos con material o recurso didáctico, tomaremos la definición de material curricular que nos ofrece Parcerisa:

... cualquier tipo de material destinado a ser utilizado por el alumnado y los materiales dirigidos al profesorado que se relacionen directamente con aquellos, siempre y cuando estos materiales tengan como finalidad ayudar al profesorado en el proceso de planificación y/o de desarrollo y/o de evaluación del currículum (1999, p. 27).

Sin embargo, podemos matizar más el concepto relacionado con el significado de medio didáctico. Si tomamos la concepción del acto didáctico como acto de comunicación, consideraríamos el medio didáctico, como medio de comunicación, cualquiera sea el tipo de comunicación, incluyendo las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y también soportes multimedia.

Funciones indicadas por diferentes autores (Zabalza, 1989; Gimeno, 1991; Sarramona, 1992; Parcerisa, 1999) son:

INOVADORA

Al introducir un nuevo material en la enseñanza, aunque en ocasiones puede tratarse solamente de un cambio superficial y no de una verdadera innovación.

ESTRUCTURADORA DE LA REALIDAD

ya que cada material tiene unas formas específicas para presentarla.

SOLICITADORA

al actuar el material como guía metodológica, organizando la acción formativa; y comunicativa, ya que los materiales constituyen una condición estructural básica de la comunicación cultural pedagógica

CONTROLADORA

de los contenidos a enseñar

DE DEPÓSITO DEL MÉTODO Y DE LA PROFESIONALIDAD

a que precisamente es el material lo que cierra el currículum y se adapta (especialmente en el caso de los libros de texto) a las necesidades del profesorado

MOTIVADORA

captando la atención del alumnado

CONFIGURADORA

del tipo de relación que el alumnado mantiene con los contenidos de aprendizaje, ya que cada material facilita preferentemente un determinado tipo de actividad mental.

FORMATIVA

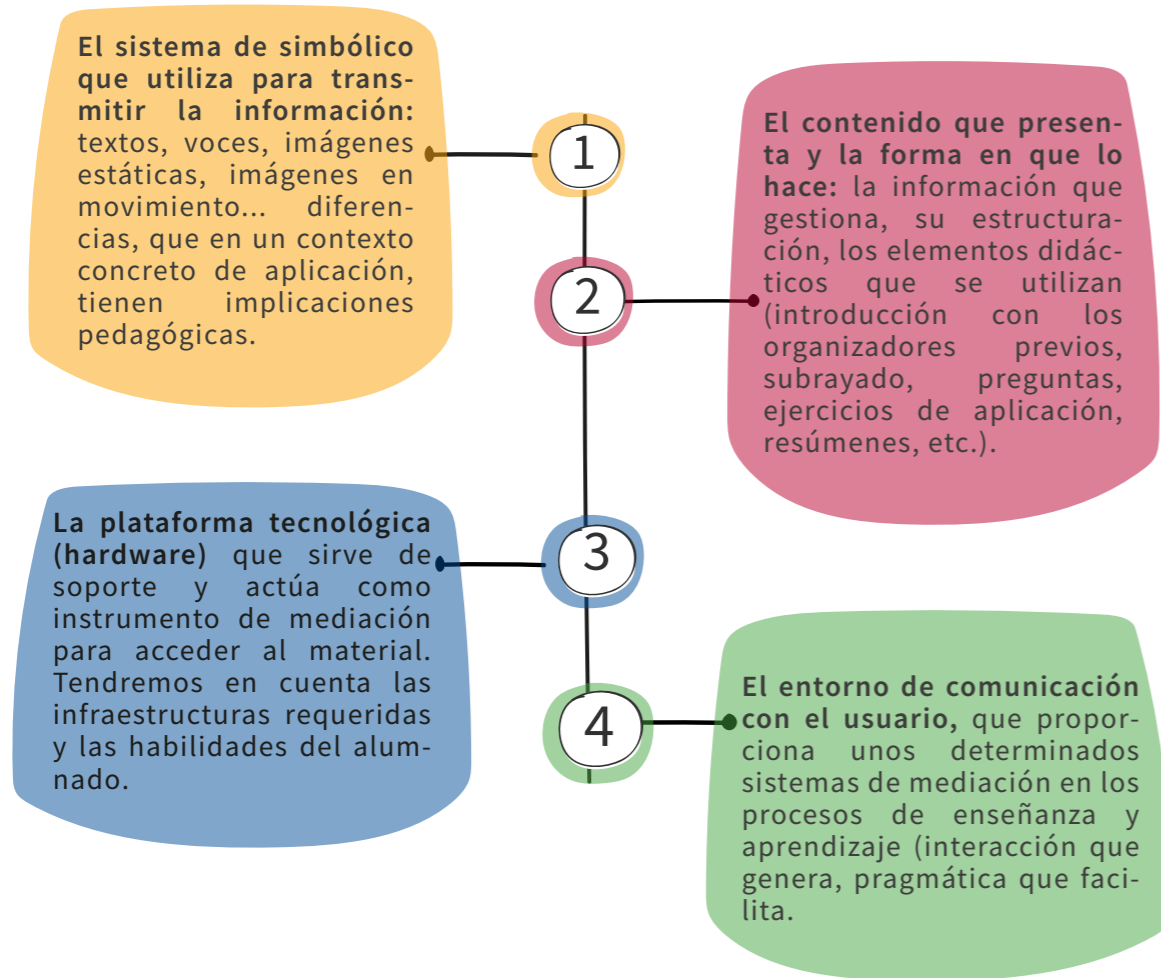
global o estrictamente didáctica, ya que el material ayuda al aprendizaje de determinadas actitudes, dependiendo de las características del propio material, pero también de uso que se haga de él

DE PRODUCTO DE CONSUMO

Que se compra y se vende, aunque de forma singular, ya que se trata de un producto de consumo obligado y que se vende prácticamente en régimen de oligopolio.

Empleo de diferentes materiales y medios didácticos:

Tal y como indica Marqués (2011), estas diferencias entre los distintos materiales vienen determinadas por sus elementos estructurales:



2.3.2 Educación Infantil en la Era digital

El nuevo milenio trajo consigo grandes cambios y avances en ciencia y tecnología, cada vez estos avances son más acelerados y se integran de manera más rápida a las masas, cambiando nuestra forma de vida, influyendo incluso a lugares como las aulas educativas. Luego de la pandemia por COVID-19, los procesos educativos se vieron afectados y obligados a cambiar su paradigma, la forma de entregar los contenidos, nuevas didácticas se incorporaron, y el uso de la tecnología se volvió indispensable como herramienta y estrategia para el apoyo del aprendizaje.

En muchas partes del mundo se ha estado evaluando, analizando y estudiado el impacto que tienen las TIC sobre la enseñanza en el aula, el impacto que trae aparejado este recurso para la didáctica y si realmente es eficaz al momento de entregar contenidos educativos. En específico en el área infantil, se debe tener más medida y responsabilidad, ya que **la implementación de nuevas tecnologías no debe reemplazar el estilo de enseñanza tradicional** (presencial, social e interactivo entre compañeros), sino que viene a ser un apoyo estratégico para que a los docentes se les facilite la entrega de contenidos. Sin embargo, las nuevas generaciones son las que más se manejan con las tecnologías y las que incorporan los aprendizajes con un nuevo lenguaje, el lenguaje digital.

Según EuroInnova existen tipologías que presenta este aprendizaje educativo en la era digital, entre ellas se encuentran:

- ➔ **Online:** o la existencia en línea, lugar donde existes de manera virtual para poder comunicarte con otros mediante dispositivos electrónicos, como computadoras o teléfonos inteligentes.
- ➔ **Redes sociales:** son las estructuras formadas a través de la tecnología, en la cual se conectan grupos de personas, entre los que se encuentran, dentro de las más populares (en estudiantes): Tiktok, Youtube e Instagram.
- ➔ **Comunicaciones Aceleradas:** el proceso de la comunicación es básicamente instantáneo, cada vez los procesadores, buscadores y plataformas son más expeditas.
- ➔ **Aprendizaje virtual:** la proliferación de aplicaciones y plataformas de aprendizaje de fácil navegación ha permitido que el acceso a ciertos conocimientos sea más universal.
- ➔ **Abundancia de juegos y simuladores:** Es uno de los puntos esenciales en el aprendizaje donde tanto el estudiante a través de los juegos, como las simulaciones brinda perspectivas simples y complejas a su entorno.
- ➔ **Facilidad:** las nuevas tecnologías y los adelantos digitales, vienen a facilitar el aprendizaje.

Por otro lado, se debe poner en la balanza los pros y los contra con respecto a la utilización de tecnologías dentro del aula, ya que como se dijo anteriormente, son una herramienta de apoyo, no un reemplazo y por lo mismo se debe ser responsables desde la posición de los docentes, padres y tutores quienes transmiten el conocimiento a los estudiantes y a los niños en general.

VENTAJAS

- Interacción entre grupos de estudiantes que se encuentran distantes unos de otros, sin necesidad de encontrarse en un aula de clases, logrando la comunicación de forma remota.
- Información de distintas temáticas, proponiendo opiniones distintas entre los asistentes.
- Cada estudiante maneja un ritmo de aprendizaje, así mismo no se hace necesaria la asistencia a un aula de clases.
- Despierta el interés de buscar nuevas habilidades ante el proceso de aprendizaje, atrayendo contenido que debe ser revisado muy bien. Teniendo amplia variedad para hacer frente a información de utilidad o a información que no proporcione beneficio.
- El aprendizaje es correctivo, ya que si al colocar una palabra mal escrita tiene un diccionario incorporado al sistema que proporciona la opción de cambiar la palabra de forma correcta, evitando errores al escribir.

DESVENTAJAS

- Dependencia del buen funcionamiento de la red, los equipos informáticos e instalaciones.
- Necesita un sistema de tareas y control bien establecido para evitar que el alumno realice otras tareas o se distraiga.
- Precisa de un docente familiarizado y formado, que se desenvuelva de manera efectiva con la era digital en educación.
- Disminuye la interacción entre alumno y docente.
- Usar fuentes de información poco fiables que lleven al engaño.
- Posibilidad de sentirse abrumado por tener acceso a más información de la que se puede gestionar.
- Mayor facilidad por parte del alumno para copiar en las pruebas. Dependencia de la tecnología para resolver cualquier problema.
- El acceso no es para todos los sectores de la población.

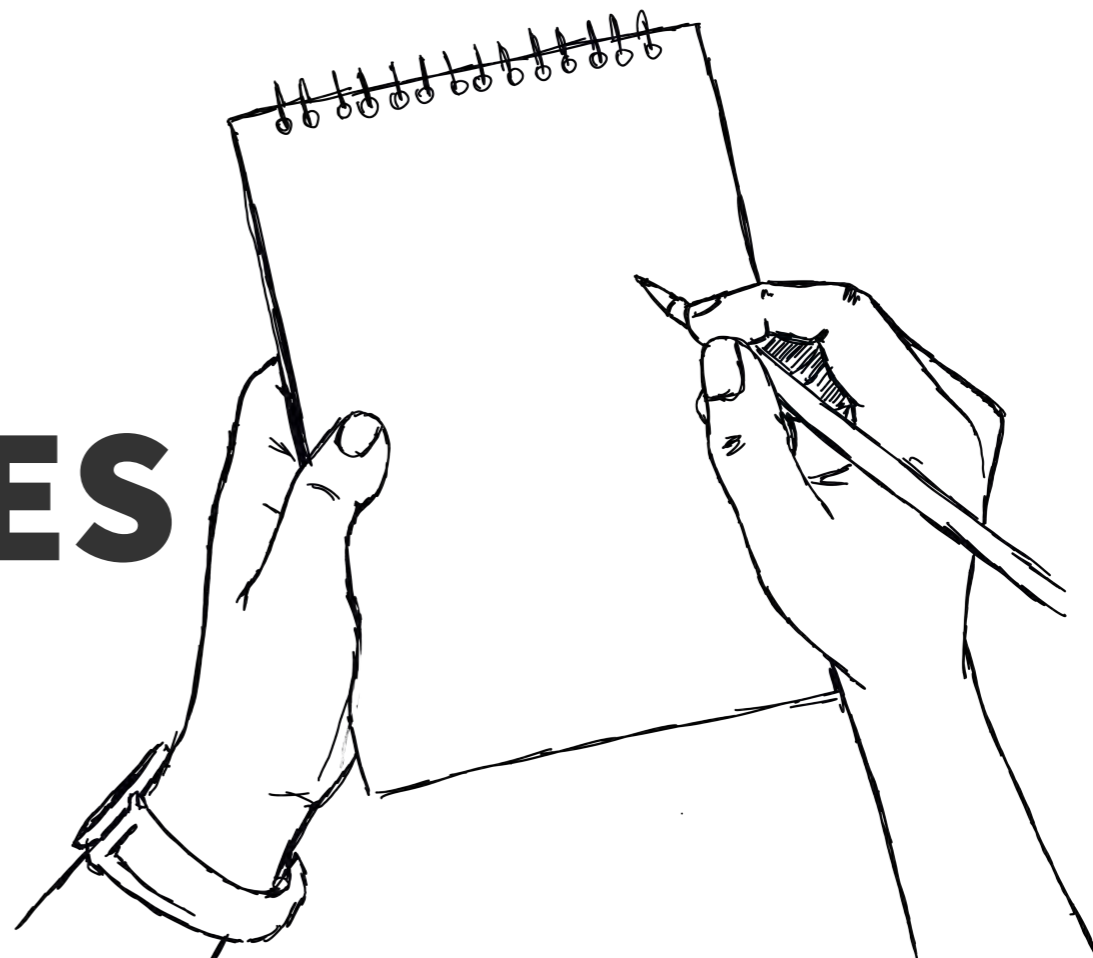


A modo de conclusión podemos decir que estas herramientas no solo benefician y facilitan el proceso de aprendizaje a los estudiantes, sino que también a los docentes, que constantemente necesitan de nuevas estrategias de aprendizaje que sean efectivas y eficientes al momento de enseñar y entregar conocimientos.

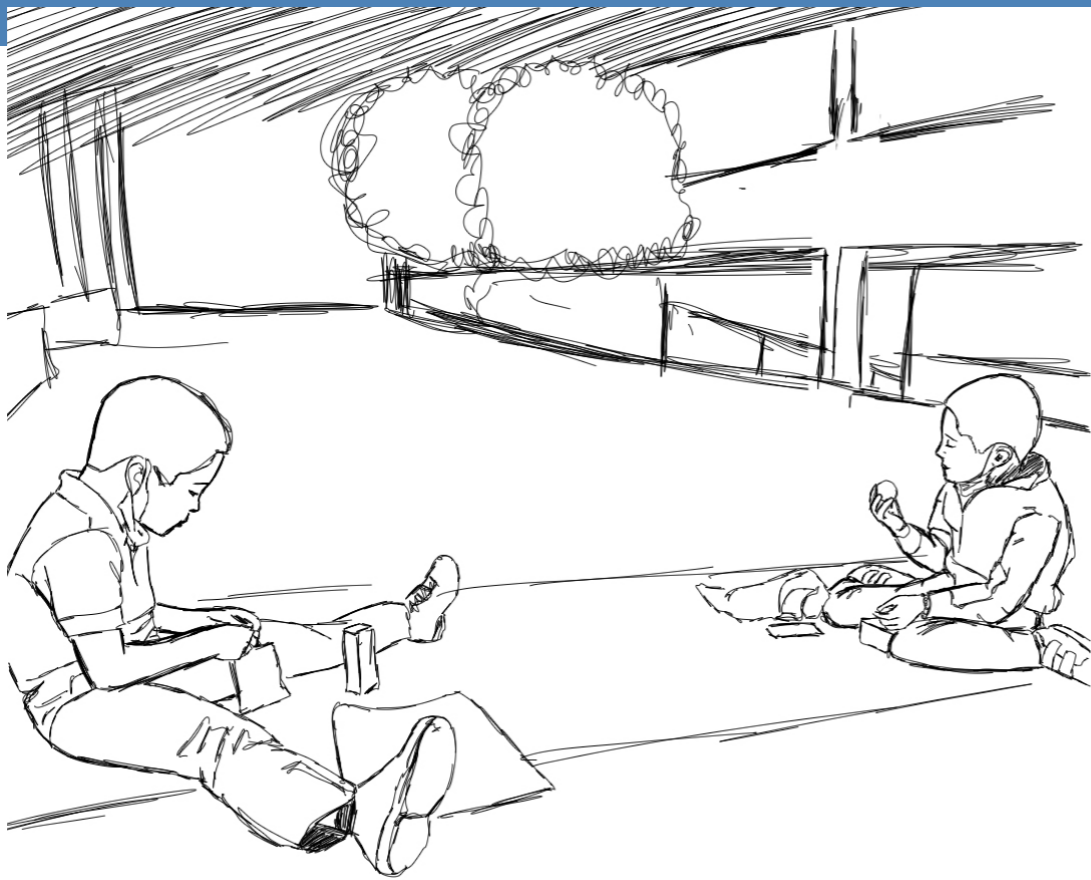


3

ANTECEDENTES



3.1 Observación



Entorno físico acogedor y tranquilo

— Espacios de juego y de esparcimiento amplios

— Estos espacios son supervisados y “vigilados” en todo momento por inspectores.

— Actitudes tranquilas, algo contenidas

— Se nota una poca actividad, como correr o jugar a la pelota

Durante los recreos suena música para alegrar a los niños y niñas

— Se nota una especie de desconexión y apatía

Dentro del Aula.

Dentro del aula, podemos observar espacio amplio, iluminado con luz natural y muy pocos distractores en las paredes, sólo un par de poster pegados con información covid y normas dentro del aula.

Cuentan con un data y tela de proyección con un par de parlantes.

- la profesora es quien guía la clase en todo momento, con actitud amable y pedagógica

Las mesas de los estudiantes están diseñadas para formar círculos

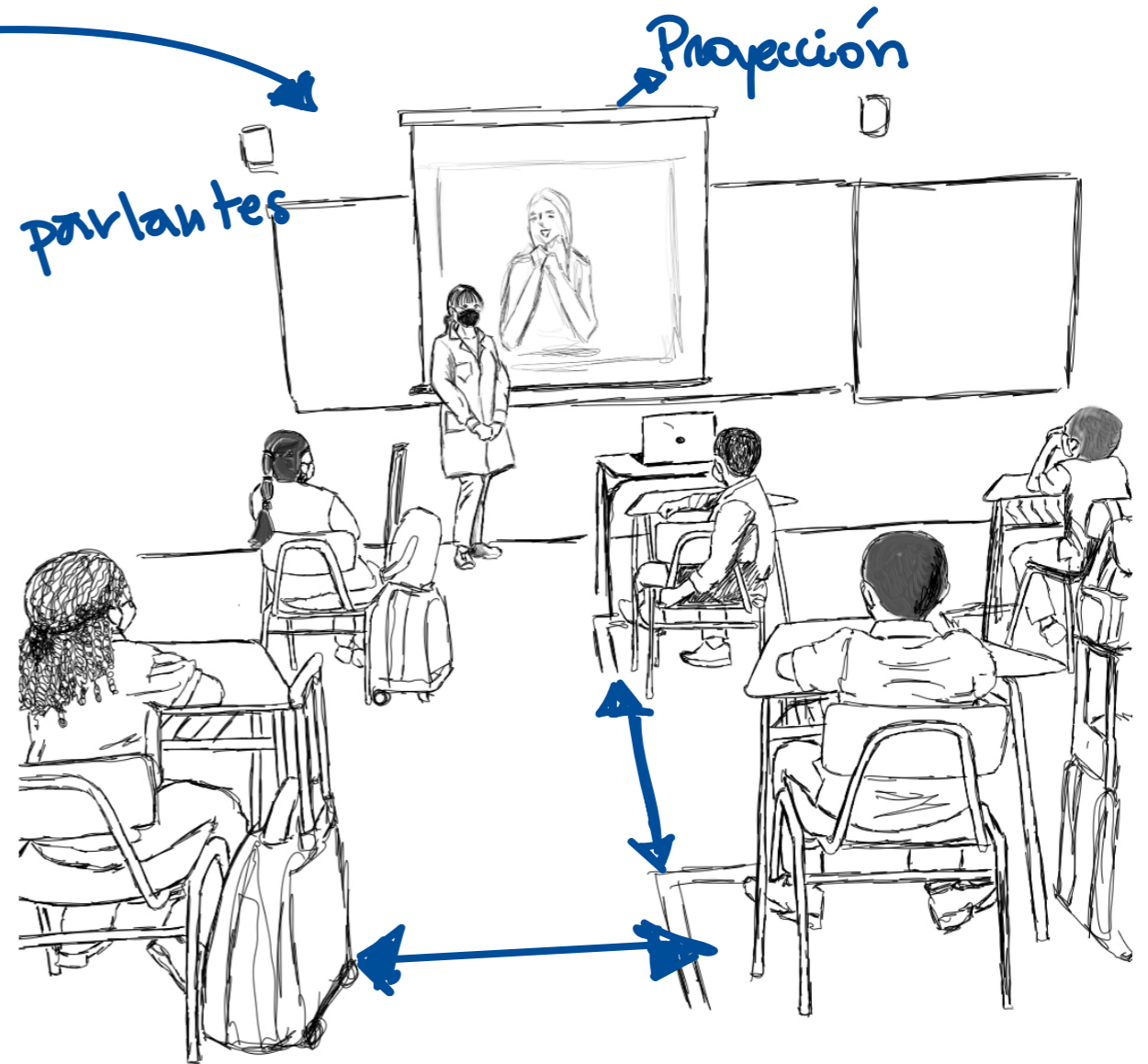
Por normas covid la distancia es de un metro por puesto de cada estudiantes

- Los estudiantes tienen una actitud muy pasiva, prestan atención. La participación es baja y las intervenciones por parte de ellos son escasas.

- * Pero al comunicarse lo hacen con elocuencia a pesar de la edad promedio que tienen cursando tercero básico.

La actitud de contención se vuelve a repetir mientras la profesora expone el contenido.

→ Durante la convivencia con los pares, en los tiempos entre clases, su actitud cambia y se nota un relajamiento, más libertad al expresarse, tienden a expresarse con respeto a sus pares ←



Espacios más libres



Recreo

Suelen compartir espacios con estudiantes de diferentes niveles

Y también existen varios estudiantes de otros niveles de diferentes partes del mundo



se puede notar una buena integración por parte de los nacionales con los extranjeros



Exposición

Al momento de hablar suelen tener una actitud de confianza algunos más que otros



Otros niños tienen una actitud un poco antipática con sus pares

3.1.1 Conclusiones de las observaciones

La institución donde se realizó la observación es el Colegio Alcázar de Las Condes, quienes amablemente permitieron el acceso a las instalaciones, como los patios y el aula de clases de un curso en particular. El aula observada correspondía al curso 3° básico C, un curso con (en su mayoría) estudiantes nuevos y algunos de ellos extranjeros. Mas que encontrar una necesidad de diseño o una problemática, gracias a la observación y a las conversaciones con trabajadores del colegio, resultó que la institución tiene programas bien implementados para la inclusión. Para explicar mejor esto, me apoyaré con lo relatado por el Inspector general Básico Carlos Núñez Soto:

"El colegio cuenta con un programa de apoyo a la inclusión de acuerdo a la Ley 20.845, comprende un conjunto de acciones que apuntan a la construcción de comunidades educativas, a partir de sus diferencias y particularidades, como espacios de aprendizaje, encuentro, diálogo y reconocimiento de la diversidad de quienes las integran, estudiantes sin distinciones culturales, étnicas, de género, de nacionalidad o de religión".

El colegio recibe constantemente alumnos provenientes de distintas partes del mundo, no sólo inmigrantes "más permanentes", sino que, algunos por un tiempo más acotado, por lo que este programa ayuda y favorece que se integren de manera orgánica al colegio en general, ayudándolos tanto en el idioma, como también en la introducción a sus compañeros chilenos. Por otro lado, los estudiantes nacionales, gracias a este mismo programa, están orientados valoricamente a integrar de manera positiva a sus compañeros extranjeros, enseñándoles desde los cursos más pequeños que, la diversidad tiene como base la igualdad de oportunidades para todos y el principio de la no discriminación. En el ámbito de la inclusión educativa abarca todos los aspectos, como son la diversidad étnica, cultural, social, física, etc.

Al no encontrar una problemática exactamente luego de la observación de los estudiantes, se tomó la decisión, de considerar los aspectos positivos de su programa e incluirlos al plan de proyecto sobre la multiculturalidad que se retratará en el resultado final.



En atención a los apoderados, no se nos permitió tomar fotografías o videos dentro del establecimiento. Por lo que se sugirió utilizar foto de la revista oficial que la institución publica periódicamente.

3.2 Entrevista con Experto

Entrevista a Denisse Rosas Venegas



Estudios y Experiencia:

- Psicopedagogía Universidad Andrés Bello.
- Hipoterapia en Facultad de Medicina Universidad de Chile.
- Diplomado Formación con bases en Ontología del lenguaje.
- Diplomado de neurociencias y bases biológicas del aprendizaje.
- Diplomado en ontología del lenguaje.
- Taller de hipoterapia en centro ecuestre de Georgia y Ocala EE. UU.

Campo educativo y formativo como psicopedagoga en Servicio Nacional de Menores SENAME, colegios particulares como Everest, Nido de Águilas. Colegios de contextos vulnerables de Santiago y regiones. En primera y segunda Infancia.

Campo didáctico de talleres y materiales para niños de espectro autista, con aplicación de metodologías específicas a base de pictografías, potenciando habilidades comunicacionales, relacionales y un mayor cuidado psicoemocional.



2. ¿Cómo ha sido tu experiencia de trabajar con niños dentro del aula? (nombrar aspectos positivos y negativos)

Positivo:

El trabajo en aula puede ser muy beneficioso en la medida que se considera la diversidad infantil y los buenos estados emocionales como base de trabajo y sinergias de aprendizajes, que fortalezcan virtudes, también habilidades individuales y grupales. Se puede potenciar el aprendizaje vicario en cadena, colaborativo y vivencial, con estímulos de la vida diaria cercana o lejana a sus realidades como puntos de motivación de búsqueda de conocimientos y el replanteamiento de cambios.

Negativo:

La mirada adultocentrista dentro del aula, hace que los niños compitan y se comparen entre sí, generando frustraciones, dolores, faltas de estimulación y de coherencia. Los niños deben establecer por lo general alineamientos en la forma de hacer las cosas, sin considerar la riqueza de la diversidad, el desarrollo madurativo y los intereses personales.

3. ¿Cuáles crees tú, desde tu experiencia, son los métodos más adecuados al momento de enseñar a niños?

En torno a mi experiencia, las teorías de aprendizaje y las metodologías que incluyen procesos reflexivos, exploratorios, sensoriales con una participación dinámica, se convierten en una base impulsadora de aprendizajes. Estimulando diversas áreas del cerebro, órgano lleno plasticidad en procesos de interacción y realización de actividades.

La adquisición de conocimientos desde el incentivo genera diferencias neuroquímicas, incrementando niveles de dopamina y circuitos de memoria y atención.

4. En cuanto a temáticas más abstractas como lo son cultura y patrimonio ¿Cómo crees tú que es más práctico presentarles estos temas a niños de primer ciclo básico?

Las temáticas abstractas como patrimonio y cultura, desde mi experiencia al enseñarlas se debe hacer con sistemas lúdicos, se integran de forma natural y espontánea. Ya que el juego es una extensión de los infantes y los estados positivos hacen que se involucre corteza prefrontal dorsolateral, las cuales son áreas de atención y planificación motora. Por lo cual realizar las actividades desde la sensorialidad y llenas emoción, como el juego de roles y material manipulable nutrirán aprendizajes de manera profunda y potente.

5. ¿Qué opinas sobre recursos audiovisuales como método de enseñanza? (se puede nombrar cosas positivas como negativas)

El recurso audiovisual es de suma importancia, desde mi experiencia, ya que las vías visuales del cerebro conectan y maduran antes que las vías relacionales. También es un recurso que amplifica y potencia el aprendizaje en niños con capacidades diferentes, incrementando la comunicación en personas sin lenguaje, procesos de alfabetización y adultos analfabetos, ya sea por instrucción, congénito o por accidente.

El material audiovisual, en mi consideración debe ser dinámico, claro, coherente, no estridentes, ni frenético, debe tener un ritmo armonioso entre imagen y sonido que permita a los infantes procesar la información según su etapa de desarrollo.



Debe tener tiempos moderados y controlados en una total de horas de pantallas al día, informado a los padres, ya que los excesos de pantalla llevan a alteraciones de ciclos del sueño, fatiga visual, limitación en vista periférica, ansiedad, insatisfacción, impaciencia, poca creatividad, poca apertura hacia otros juegos, bajo autocontrol, mala socialización, entre otros.

6. En base a tu experiencia, ¿Crees que el docente se podría ver beneficiado con recursos audiovisuales como apoyo dentro del aula?

Es absolutamente relevante cambiar los procesos de aula, utilizando apoyo audiovisual para enseñar diversas asignaturas por medio de versiones reales, creadas con estructura académica, procesos en los cuales los niños se interesan en forma fidedigna.

Mis enseñanzas se han basado en mostrar y adaptar historias verídicas, como el Cirque du soleil, historias de animales, o personas. Entregando a los pequeños, versiones audiovisuales que promuevan las motivaciones, empatías, abran canales emocionales, sociales, reflexivos, y altruistas.

7. ¿Qué opinas sobre la enseñanza o presentación de temáticas como identidad cultural o patrimonio a niños? ¿Cómo crees que podría influir en ellos?

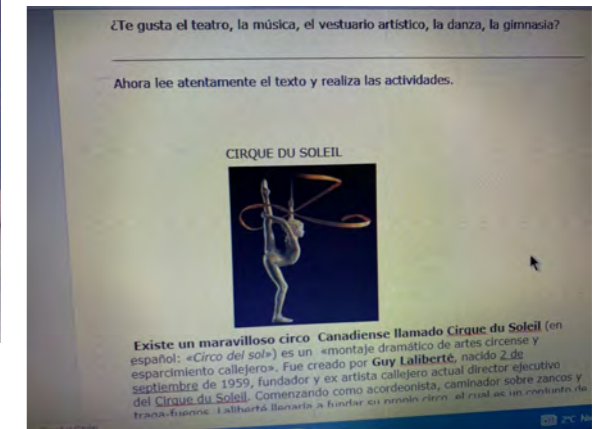
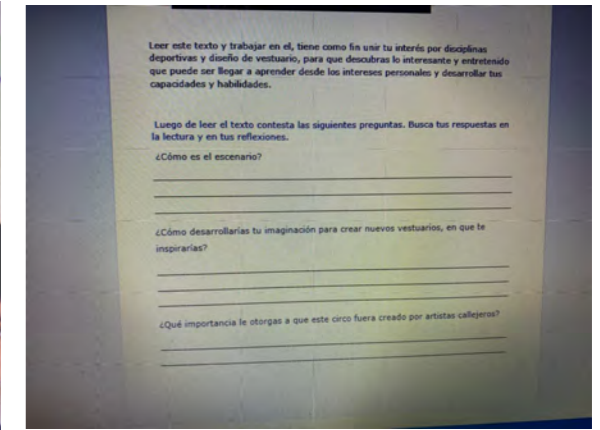
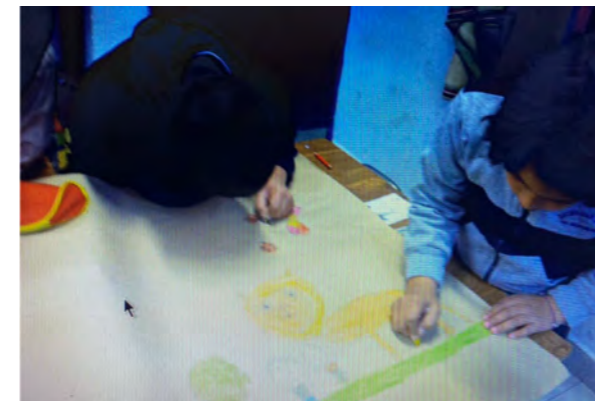
La conducta humana es un sistema complejo donde se entrelazan factores biológicos, ambientales y sociales. Sin duda alguna el enseñar y profundizar en temáticas de identidad cultural, entrega beneficios de autorreconocimiento, autoaceptación, amplificación de miradas, desde el conectar humano consigo mismo y con los demás.

Nos enseña a transitar por nuestras emociones, tendencias, dolores, virtudes, valores e inquietudes. Nos invita a pasar por diversos tipos de pensamientos y consciencias reflexivas, creativas, lógicas, deliberativas, críticas, deductivas y analíticas.

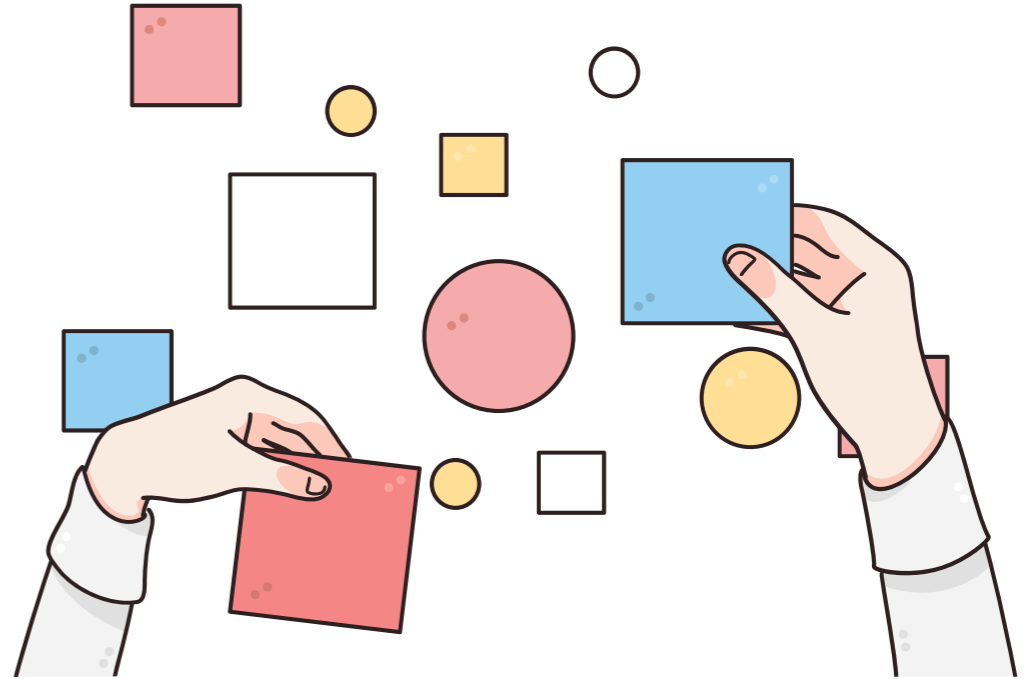
Comprender cultura y patrimonio, destraba fronteras raciales, ideológicas, culturales e idiomáticas, promueven estados de valoración del ser, incentivando la comprensión a que somos parte de un todo. Establecen percepciones de la identidad como unidad de ser, que al mismo tiempo se basa en elementos universales, siendo por lo tanto un espiral en sí mismo de conocimiento de las esencias que nos constituyen.

Podemos enfocar las miradas en terminar con clasificaciones, categorizaciones e identificaciones sesgadas, que anulan lo sustancial, comprendiendo que podemos conectar más allá de nuestras diferencias, porque hay un núcleo a donde todos pertenecemos.

Creo que es abrir un mundo maravilloso a la reflexión, empatía y sensorialidad por medio del arte, letras, juegos, interpretación de roles, apoyado con material audiovisual, despierta habilidades blandas y sentidos altruistas que conecta emociones positivas, liberando dopamina y fortaleciendo área fronto-límbica del cerebro, vía que va desde la corteza frontal a la amígdala, permitiendo mejorar gestiones emocionales, contactos personales y sociales, siendo clave para la inteligencia emocional y el manejo conductual.



4 FORMULACIÓN DE PROYECTO



4.1

Problema

La carencia y desconocimiento de manera transversal de la multiculturalidad del país, específicamente en la infancia, genera una falta de espacios de diálogo y estrategias que nos acerquen y nos permitan reconocer esa multiculturalidad. En consecuencia, influye en el desarrollo de la sociedad a partir del desconocimiento de los niños y niñas sobre la identidad local a nivel cultural y patrimonial.

Oportunidad




Se presenta una oportunidad de generar desde el diseño un primer acercamiento a los conceptos de la identidad cultural y patrimonio etnográfico del entorno más cercano y así apoyar una parte de la formación y desarrollo de los niños y niñas, por medio de espacios y recursos de didáctica interactiva.

4.2 Objetivos

4.2.1 OBJETIVO GENERAL

Reconocer la diversidad de identidades culturales, propiciando el respeto y la empatía por las etnias y culturas que integran el país, mediante espacios de diálogo didácticos e interactivos en el ámbito educativo.

4.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-  Establecer un espacio didáctico de conocimiento y diálogo sobre raíces étnicas y culturales que se presentan en nuestro país.
-  Proponer un diseño formal de un espacio didáctico e interactivo que ayude al desarrollo de la identidad cultural de las niñas y niños.
-  Mostrar de manera inicial información sobre la identidad y el patrimonio cultural chileno y generar un primer acercamiento al concepto de multiculturalidad.

4.3 Público

4.3.1 PÚBLICO OBJETIVO Y DE INTERÉS

¿Para quién es?

Niñas y niños cursando 3ro básico, de edad entre 8 a 9 años en adelante.

¿A quién le interesa?

En primer lugar, a los docentes de primer ciclo básico de cualquier institución educativa que quiera introducir contenidos sobre identidad y patrimonio en sus aulas. En segundo lugar, organizaciones encargadas de promover temáticas relacionadas con la identidad y patrimonio cultural, públicas o privadas, como centros culturales o museos.



4.3.2 MAPA DE USUARIO

DATOS PERSONALES:

EDAD: entre 8 a 9 años, cursando 3° año básico.

DÓNDE VIVEN: sector oriente de Santiago de Chile.

DÓNDE ESTUDIAN: en el Colegio Alcázar de Las Condes

NIVEL SOCIO ECONÓMICO: clase media, hijos de profesionales y trabajadores públicos

1 Dolores:

Son niños y niñas que muchas veces pasan poco tiempo con los padres por los horarios de trabajo. También el círculo donde conviven es bastante cerrado, generando un efecto burbuja, dejando de lado ciertas realidades que les son ajenas.

2 Motivaciones:

Los motiva el aprender, el competir con sus pares, muchas veces los motiva cumplir con las expectativas de los padres y seguir su ejemplo. Los mueve mucho su círculo de amistades, y el querer encajar.

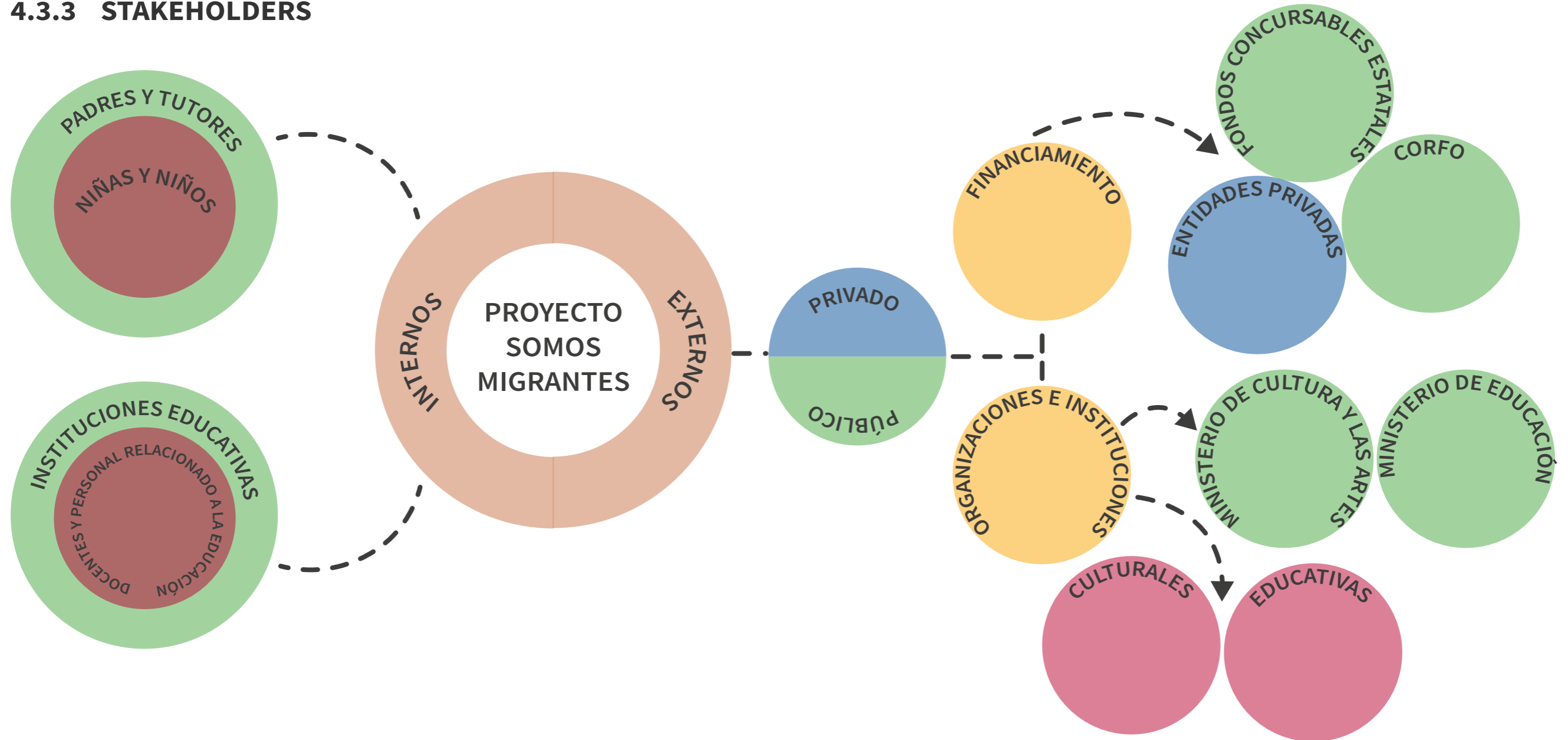
3 Necesidades:

Espacios de conversación de temáticas sobre el entorno fuera de su círculo

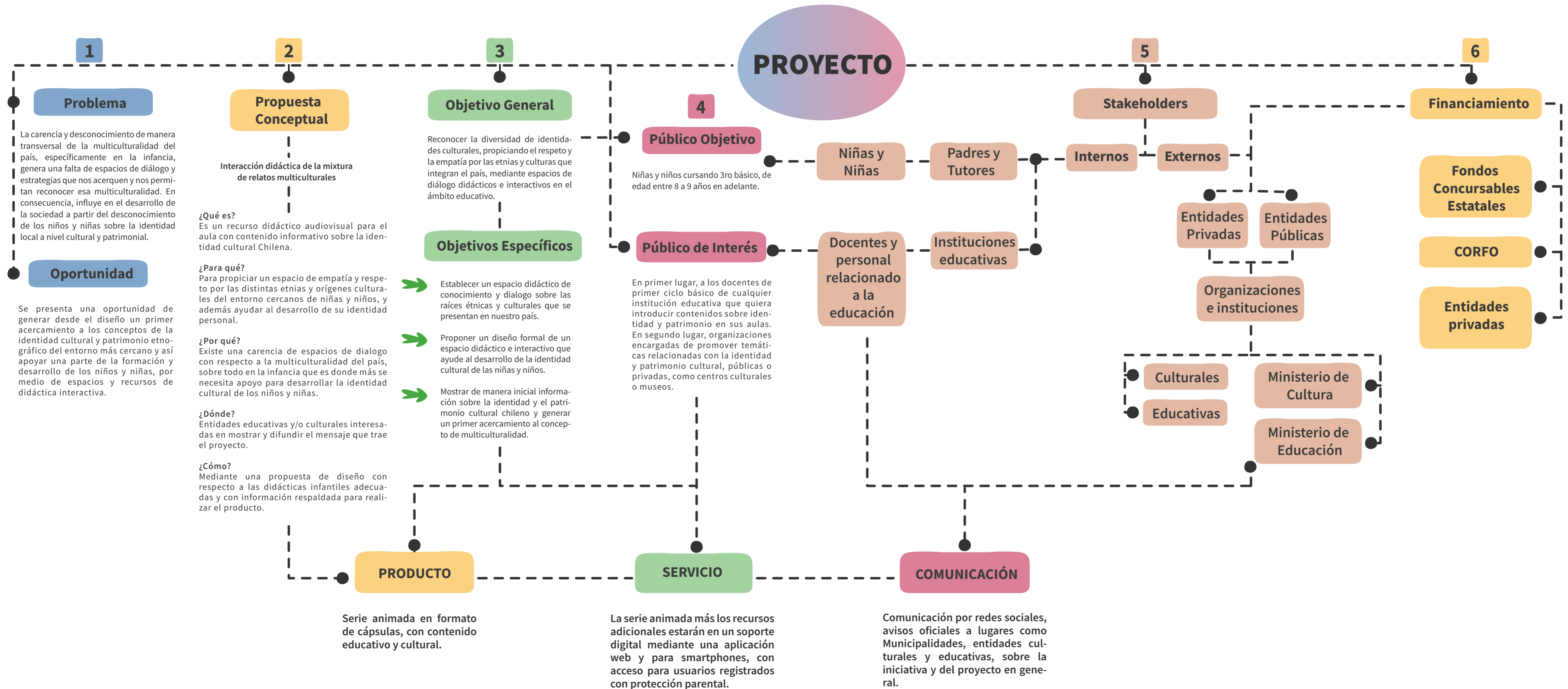
4 Accesos:

Al tener una situación económica estable, tienen acceso y conocimiento de tecnologías. También el contacto con profesionales e instituciones que puedan ser un aporte

4.3.3 STAKEHOLDERS



4.5 Mapa de Proyecto



STAKEHOLDERS EXTERNOS

Intituciones Públicas: Ministerio de las culturas, las artes y el patrimonio

Consejo Nacional de Cultura y las Artes

<http://www.culturachile.cl/>

Consejo Nacional de Cultura y las Artes

Portal de las culturas originarias de Chile

<http://www.serindigena.cl/>

Gobierno de Chile, Secretaria General de Gobierno

www.segob.cl/ -- Guía Informativa sobre concursos, proyectos y financiamiento

Instituciones y organizaciones de conservación de la cultura:

Centros Culturales o Casas de la cultura, como por ejemplo el Centro Cultural Estación Mapocho o Casa de la Cultura de Rancagua, el Parque Cultural de Valparaíso o La Corporación Cultural de las Condes.

Además, tenemos los museos dedicados no solo al patrimonio desde la visión de los monumentos y la historia, sino que también sobre la conservación y difusión de la cultural contemporanea

Fundaciones Privadas tales como:

Fundación Andes

[Http://www.fundandes.cl/](http://www.fundandes.cl/)

Fundación Futuro

[Http://www.fundacionfuturo.cl/](http://www.fundacionfuturo.cl/)

Financiamiento Público:

Financiamiento de fondos concursables del Estado

<https://fondos.gob.cl/>

CORFO - La Corporación de Fomento de la Producción

Instituciones Educativas

Desde colegios Privados, Subvencionados o Públicos.

Universidades y centros de estudios de las artes y culturas interesados en apoyar proyectos educativos y cutlturales.

FINANCIAMIENTO FONDOS CONCURSABLES DEL ESTADO

Fondart General - Creación Artística - Fondart Nacional

Modalidades

- Artes Visuales
- Fotografía
- Nuevos Medios
- Arquitectura
- Artesanía
- Diseño
- Interdisciplinaridad

Esta convocatoria tiene por objetivo entregar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y producción o solo producción (Artes Visuales, Fotografía, Nuevos Medios, Artesanía, Diseño e Interdisciplinaridad) o sólo creación (Arquitectura), presentados por creadores/as y artistas en las disciplinas que financia esta línea, para iniciativas que promuevan y contribuyan al desarrollo de la creación artística, con alcance y desarrollo cultural territorial.

Podrás considerar las acciones que involucran el proceso creativo de una obra, tales como investigación para la creación, experimentación, conceptualización teórica y práctica, diseño y preparación, como también todos los elementos que impliquen la materialización de una obra o serie de obras.

Monto máximo por proyecto: \$23.000.000.-

Línea de fortalecimiento de la empresa audiovisual

Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial de proyectos de empresas audiovisuales que busquen fortalecer su crecimiento comercial, competitividad y diversificación mediante el financiamiento de actividades que potencien la calidad de sus productos audiovisuales, la eficiencia en el uso de recursos y la integración a nuevos mercados. Asimismo, esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento para la adquisición de equipamiento de soporte para adaptarse a un entorno en permanente cambio promoviendo la adquisición de nuevas herramientas para ampliar y/o mejorar las capacidades de gestión y de recuperación frente a la crisis sanitaria global. Se podrá solicitar financiamiento para al menos una de las siguientes actividades: capacitaciones; asesoría especializada; adquisición e implementación de tecnología, hardware y software; asesoría legal; y/o certificaciones.

Esta línea comprende una modalidad única.

Monto máximo por proyecto: \$25.000.000

Línea de fortalecimiento de proyectos audiovisuales

Modalidad Fortalecimiento de proyectos de series

Entrega financiamiento total o parcial para el fortalecimiento de proyectos de series en etapa posterior a la realización del guion del capítulo 1, con el propósito de mejorar las condiciones de comercialización y promoción del proyecto para la búsqueda de financiamiento y/o coproductores nacionales e internacionales de series en cualquier género, ya sea ficción, no ficción, documental o animación, y en cualquier formato. Se podrá solicitar financiamiento para al menos una de las siguientes actividades: elaboración de plan de negocios; carpeta de arte; casting referencial; investigación documental o periodística; elaboración de carpeta de inversionista; imágenes de locaciones referenciales; traducciones; pago o precompra de derechos de autor; teaser o maqueta audiovisual; reescritura del primer capítulo; tratamiento narrativo de la temporada y/o mapa de tramas.

Monto máximo por proyecto: \$10.000.000

Estos son los fondos a los que este proyecto podría y cumpliría los requisitos para poder concursar.

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondart-nacional/lineas-de-concurso/creacion-artistica-fondart-nacional-2023/>

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/linea-de-fortalecimiento-de-la-empresa-audiovisual-2022/>

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/linea-de-fortalecimiento-de-proyectos-audiovisuales-2022/>



4.4 Propuesta Conceptual

Interacción didáctica de la mixtura de relatos multiculturales

1

¿Qué es?

Es un recurso didáctico audiovisual para el aula con contenido informativo sobre la identidad cultural Chilena

4

¿Dónde?

Entidades educativas y/o culturales interesadas en mostrar y difundir el mensaje que trae el proyecto.

2

¿Para qué?

Para propiciar un espacio de empatía y respeto por las distintas etnias y orígenes culturales del entorno cercanos de niñas y niños, y además ayudar al desarrollo de su identidad personal.

Propuesta conceptual

5

¿Cómo?

Mediante una propuesta de diseño con respecto a las didácticas infantiles adecuadas y con información respaldada para realizar el producto.

3

¿Por qué?

Existe una carencia de espacios de dialogo con respecto a la multiculturalidad del país, sobre todo en la infancia que es donde más se necesita apoyo para desarrollar la identidad cultural de los niños y niñas.

5

ESTADO DEL ARTE



5.1 Referentes

- ➔ **Tikitiklip**
- ➔ **Peg + Cat**
- ➔ **Infonimados**

Tikitiklip



Tikitiklip es un microprograma infantil chileno creado por la productora audiovisual Ojitos Producciones, con diseño y dirección de Alejandra Egaña y Paz Puga, que combina música original de los compositores Miranda y Tobar y animación realizada con elementos típicos de la artesanía chilena y latinoamericana.

Tikitiklip con elenco artesanal es una serie de doce videoclips animados con diferentes elementos de la artesanía tradicional chilena, cada uno de aproximadamente tres minutos de duración.

<https://www.tikitiklip.cl/>
<https://www.tvn.cl/ntv/tikitiklip/>

Programa de televisión

Género Infantil, microprograma

Creado por Ojitos Producciones

Guion por Alejandra Egaña y Paz Puga / Pedro Peirano

Dirigido por Alejandra Egaña y Paz Puga

País de origen



Chile

Idioma(s) original(es) Español

Lanzamiento

Medio de difusión TVN

Fecha de lanzamiento 2005



Este referente es escogido por el desarrollo de animación de objetos reales (análogos) combinados con ilustración tradicional y digital. Además de la estética propia del país, destaca artesanías creadas por niños, niñas y artesanos chilenos.

Si bien el contenido educativo es mínimo, lo que plasma es cultura popular que también forma parte de nuestra identidad cultural.

Peg + Cat



Peg + Gato o Peg + Cat es una serie televisiva infantil estadounidense/canadiense basada en el libro infantil "The Chicken Problem" o (El Problema del Pollito), el cual fue publicado en 2012. La serie es creada por Billy Aronson y Jennifer Oxley y producida por The Fred Rogers Company por medio de Feline Features y 9 Story Entretenamient.

El show está dirigido a niños de 3 a 5+ años. El objetivo es para "inspirar niños en edad preescolar", su curiosidad natural sobre matemáticas y ayudarles desarrollar estrategias y habilidades nuevas para solucionar problemas creativamente en sus vidas diarias."2 La animación está presentada como si está dibujado en papel de cuaderno cuadrículado.

Peg + Gato

Serie de televisión

Género

Aventura
Matemáticas
Musical

Creado por

Jennifer Oxley
Billy Aronson

Dirigido por

Cory Bobiak y
otros

País de origen

Estados Unidos
Canadá

Idioma(s) original(es)

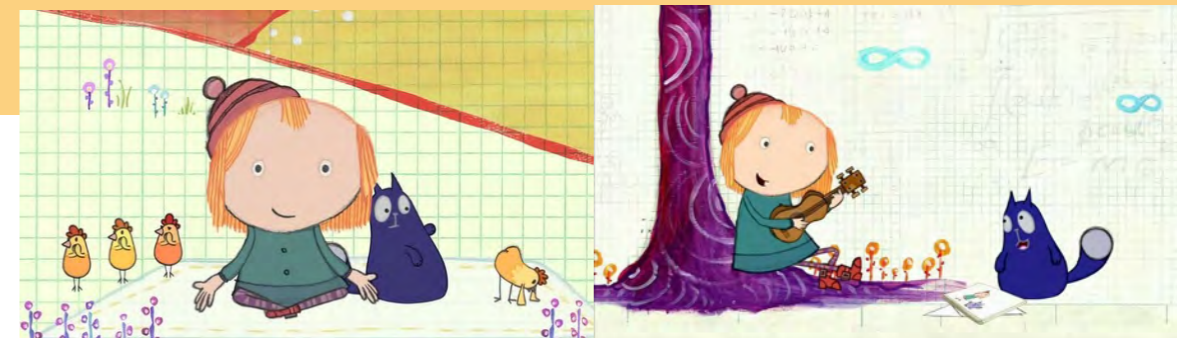
Inglés

N.º de temporadas

7

N.º de episodios

424+



Este referente nos muestra un personaje principal más su amigo para mostrar contenido didáctico de manera más cercana, si bien el público objetivo es para niños de 5 años, el método de guía en la entrega de contenidos se considera el más adecuado para los niños. Por otro lado, la animación es simple, como si fuera una caricatura dibujada por los mismos niños, los trazos son sencillos y relajados, los colores sólo acompañan. A diferencia del anterior referente, este programa muestra contenido matemático inicial de una manera lúdica y atractiva para los infantes.

Infonimados



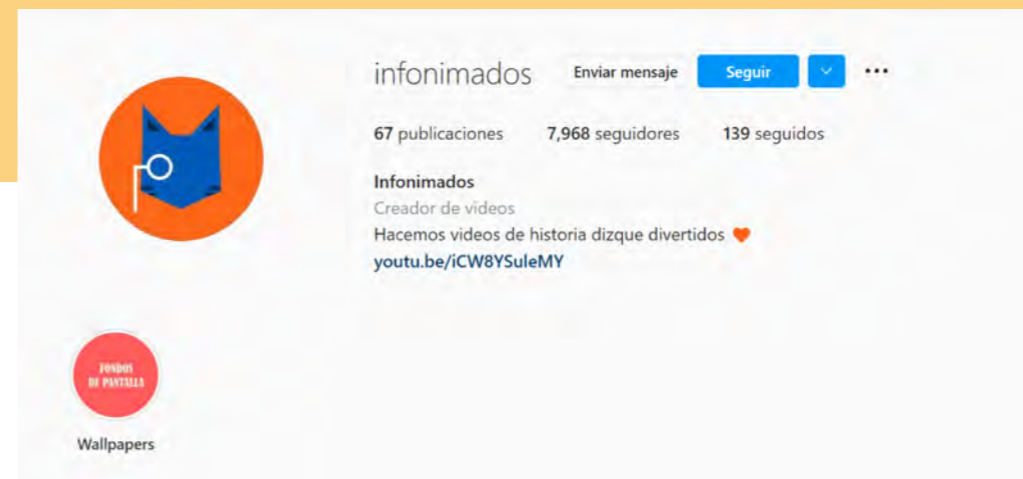
Descripción sacada de Youtube:

Hola, somos un pequeño estudio de animación en Panamá, también creemos en la educación de calidad gratuita y que la historia puede ser divertida si Infonimados te la cuenta.

- Instagram: Infonimados
- Facebook: Infonimados
- Twitter: Infonimados
- Tik Tok: Infonimados

<https://www.youtube.com/c/Infonimados/featured>

A diferencia de los dos referentes anteriores, este sólo existe de manera digital en las plataformas indicadas por ellos mismos. Este colectivo, crea desde cero el diseño, el guión, las ilustraciones, la animación, etc. Utilizando el estilo Motion Graphics y animación digital entregando contenido de historia y cultural general. Se escoge básicamente, porque a la edad que está enfocada esté proyecto, se puede introducir contenido didáctico, mezclando una guía con animación digital, más motion graphics, para dar dinamismo. Las capsulas son relativamente cortas dependiendo del contenido.



5.2 MoodBoard



character exploration



El guanaco que huyó al bosque

Hay un guanaco que huyó al bosque...
Hoy en día los guanacos son muy comunes en los Andes.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.
El guanaco es un animal que vive en las montañas.

- TEXTURAS**
- SUPERPOSICIÓN**
- ESTILO COLLAGE**
- RESCATE DE TÉCNICAS**
- ARTE POPULAR CHILENO**
- COLORES DE LA NATURALEZA**

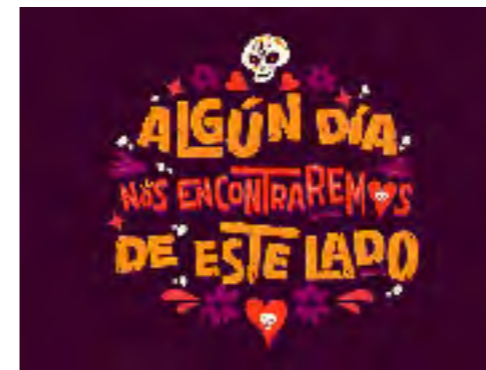
6



PROPUESTA FORMAL

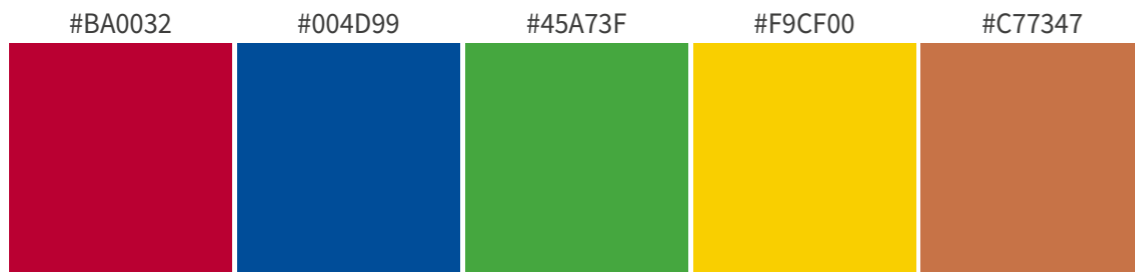
6.1 Propuesta de Marca e Imagen

INSPIRACIÓN



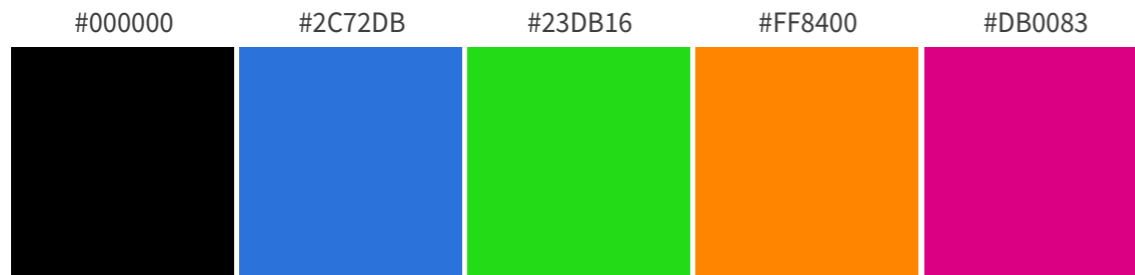
PALETA DE COLORES

Paleta de colores



La justificación de los colores es a partir de los colores básicos utilizados para el público infantil y también por ser colores que se repiten en muchas ilustraciones y composiciones de diseño gráfico latinoamericano, y como el proyecto trata sobre la identidad cultural de nuestra región, los colores representan eso justamente.

Paleta de colores secundaria



Esta paleta como su nombre lo especifica, es para elementos de segunda categoría, pero no menos importantes, al ser pensado para llamar la atención de los niños y niñas, los colores brillantes serán para detalles los cuales deben resaltar.

TIPOGRAFÍA

Tipografía principal

HEGANTE BLACK

-Adobefonts

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z**

**a b c d e f g h y j k l m n ñ o p q r s t u v
w x y z**

Tipografía secundaria

CAFETERIA bold

-adobefonts

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h y j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z**

PRUEBA DE COLOR

**Somos
migrantes**

**Somos
migrantes**

**Somos
migrantes**

**Somos
migrantes**

**Somos
migrantes**

**Somos
migrantes**

PROPUESTA FINAL

**Somos
Migrantes**

PRESENTACIÓN “OPENING” ANIMADA



6.3 Storyboard y guión

Storyboard preliminar

NOTA Storyboard Preliminar

EDITOR / PERIODISTA **DISEÑADOR**

Introducción

1) Transiciones Animadas.
Imágenes estilo cómic que luego se fusionan en...

2) Somos migrantes
Aparición de la moneda: Título de la serie.

3) Parallax de imágenes reales con vectores.
Aparece el primer personaje en forma de icono de ubicación. Donde le Bienvenido.

DESARROLLO

4) Título en Parallax
Fondo con muestra de fotos en mosaico con transiciones (Fotos o vectores).
Presentación de los 4 o 5 ejes principales con sus títulos e imágenes representativas de 4/5

5) Fondo en movimiento.
Plenitud de los subtemas a tratar (reunión de las manifestaciones culturales)

6) (Animado) Fusión al mundo
Personajes - Imágenes (Personajes de los cap)

NOTA

EDITOR / PERIODISTA **DISEÑADOR**

Cierre

Somos migrantes
Fusión de las imágenes de la escena anterior que terminen en la Plaza Titulo.

Contenidos dentro de la serie

Las áreas que debemos abordar son primero nuestros orígenes genéticos y territoriales, nuestra génesis como chilenos y luego las manifestaciones de la cultura que se vuelven parte de la identidad cultural personal de las personas que habitan cierto territorio. Por lo que los dos grandes tópicos serán:

1. Étnico, genético e histórico (orígenes de nuestro físico) migraciones y mestizaje, estos son los ejes principales de la serie:
 - a) Pueblos originarios
 - b) Mestizaje
 - c) Pueblos migratorios
 - d) Migración actual

2. Manifestaciones culturales o folclore chileno:

- a) Lenguaje
- b) Creencias
- c) Música
- d) Bailes
- e) Gastronomía
- f) Costumbres típicas chilenas
- g) Celebraciones
- h) Dichos y refranes

Estas manifestaciones son subtemas dentro de los 4 ejes principales mencionados anteriormente.

Storyboard Introducción

Secuencia de transición: Introducción

NOTA Storyboard INTRODUCCIÓN / OPENING en CORTO - 15 Segundos

EDITOR / PERIODISTA

DISEÑADOR

Primera transición de Fotos

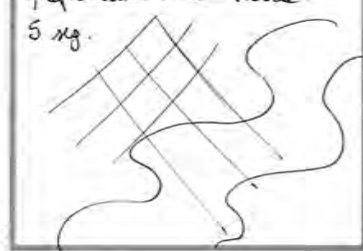
Fotos de Adultos
Lo para dar entender de
"Dónde Venimos"
→ Transiciones bónicas de
fusión 8 Fotos 1 seg c/u
Cápsula de 8 segundos


Seg 9 → Fotos de niños de
de distintas etnias.
Fusión ~~Geometría~~ Pixels
(~~Animado~~)



Seg 10 App.
Fondo verde.
Transición
Roja
Transición
Animada.

Duración de la transición
y aparición de la Poesía.
5 seg.

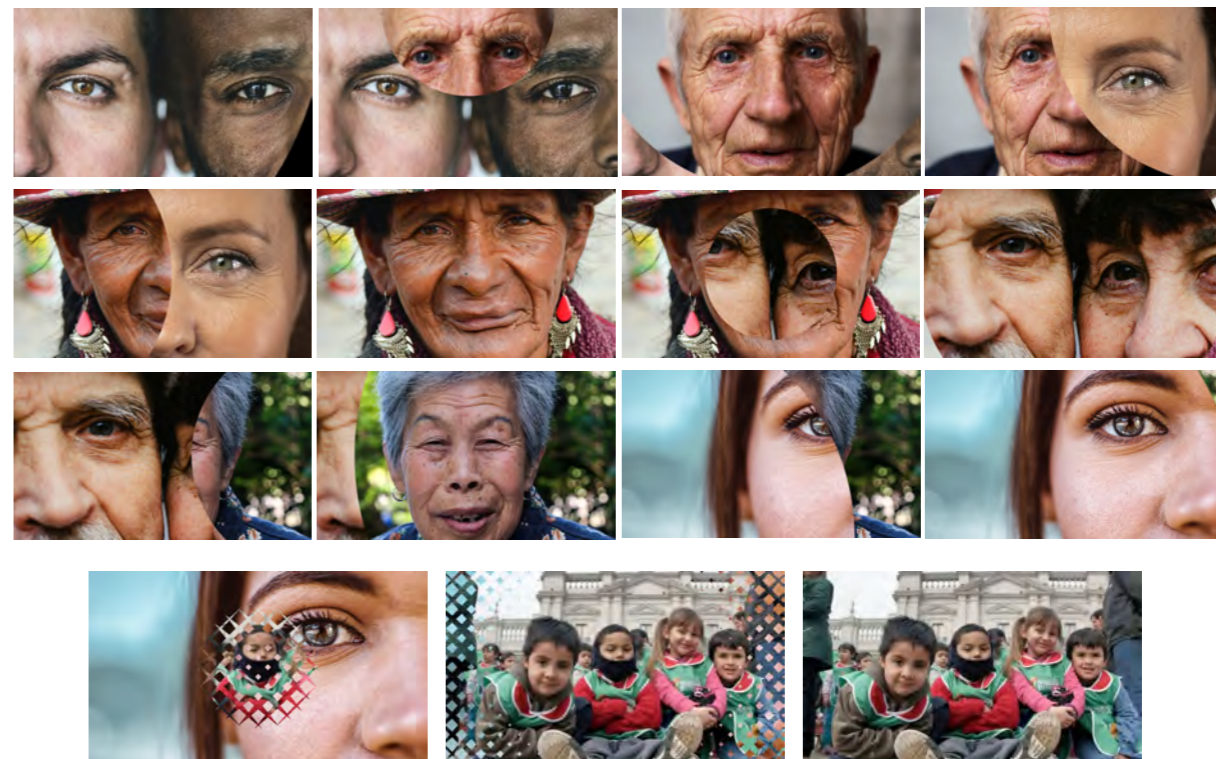


EFECTO
ENTRAMADO  modo fusión
Impresión de letras de
moneda de la poesía
↓
S o m o s
↑ ↓
m i g r a n t e s
Algunas letras resaltadas.

Aparece de a poco el fondo
trama "urbana" letrada.
Segundo 12. Título formado.

Aparece icono de ubicación
Somos
migrantes

Como desti parte de Topo aderece
le imagen Area en dire
movimiento oblicuo hasta el
segundo 15.



Storyboard Desarrollo

NOTA Storyboard ~~DE~~ DESARROLLO

EDITOR / PERIODISTA

DISEÑADOR Klau

1) *Sin lip-sing*

 Personaje "Ubi"
 Dyando una conline como Transición
 Logo sigue de fondo mientras se abre el personaje
 ↳ continúa color sólido

2) *Sin lip-sing*

 Presentación del personaje e Introducción
 SUBTÍTULOS
 Fondo Parallax
 ↳ Funní gommens

3) *Sin lip-sing*

 Caja para las ilustraciones
 CHILE ES UN PAIS...
 Caja para texto
 continúa introducción

4) *Fondo Parallax*

 Pueblos originarios

5) *Fondo Parallax*

 Explicación de migraciones (flejos)
 El personaje continúa de cuando el guión

6) *Fondo Parallax*

 Ubi explicando los diferencios en nuestros aparatos
 hacer una presentación

NOTA

EDITOR / PERIODISTA

DISEÑADOR

7) *Fondo Parallax*

 Ubi: nombre de aspecto según quién (pueblos, Españoles)
 Caja de Texto (Región)

8) *Fondo Parallax*

 -Azeri
 -Colombia
 -Venezuela
 Caja de Texto

9) *Fondo Parallax*

 Caja de Texto

10) *Paralelo de arena exterior*

 Comite

11) *Paralelo de arena exterior*

 Por somos Holando

12) *Religión*

 Efecto puzzle sobre qñs el qñ 2

Aún sobre vide mientas hay transiciones de las ciudades de países Amibe a Stgo.

Nombre los apotes mientas comiñe el aspecto de ubi y m mueve según puni y los imcpenes que aparacen.

Continúa otros de Ubi mientas habla.

Storyboard Cierre

NOTA Storyboard Clima y Cierre.

EDITOR / PERIODISTA

DISEÑADOR Klu.

Fondo Parallax

The storyboard consists of six panels arranged in a 2x3 grid. The top row includes a title card, a parallax background, and a character introduction. The bottom row includes photo sequences and a final title card.

1. **1 Cierre de texto.**
Función: aquí guion.

2. **mundo parallax**

3. **Ubi yendo a buscar el tipo para bajar la cortina.**

4. **Secuencia de Fotos de niños**
Baja la cortina

5. **Secuencia de Fotos de niños**

6. **Ending con Logo**
Somos Migrantes

7. **llomado de un tipo a ver el contenido de los copulos.**

Parte del guión preliminar

Guion.

- Hola! Soy Ubi y soy tu guía en este viaje por nuestra identidad como país.
- Alguna vez te has preguntado ¿De donde venimos?
- ¿De qui lugar vienen nuestros abuelos y los abuelos de nuestros abuelos?
- Chile es un país que se ha ido formando a lo largo de sus años por distintos etnias y culturas.
- Algunos que ya están aquí (pueblos originarios) - y otros que cruzaron el oceano para buscar una nueva vida en Chile. Ya sea por Guerra, Trabajo, Economía o incluso amor. (Ubi en sus distintos paises).

Es por esto que nuestra epoca es como chilenos es tan diversa, porque yo que somos el resultado de una mezcla entre nuestros pueblos originarios, los españoles quienes nos conquistaron y todos los otros migrantes que han unido el país.

Reventemente tenemos las migraciones de

- vauquile
- colombia
- Itali.

Todo esto se ha ido creando en la cultura chilena que se ha ido transformando y moldeando en cada nuevo pueblo que ha entrado en nuestra historia. Como el mapuche, Mestizo, Borde, valguines,

TVN **CANAL DE CHILE**

EFECTO PARALLAX



Foto original.

Tomo la foto original y la divido en planos, dependiendo de cómo esté compuesta la foto es la cantidad de planos que resulten. En este caso tenemos un objeto principal (los flamencos), y 3 planos y identificables, 1. El mar con parte de la playa, 2. los cerros con las montañas, y 3. el cielo.

Todo realizado en Photoshop.

Objeto principal



Tercer plano

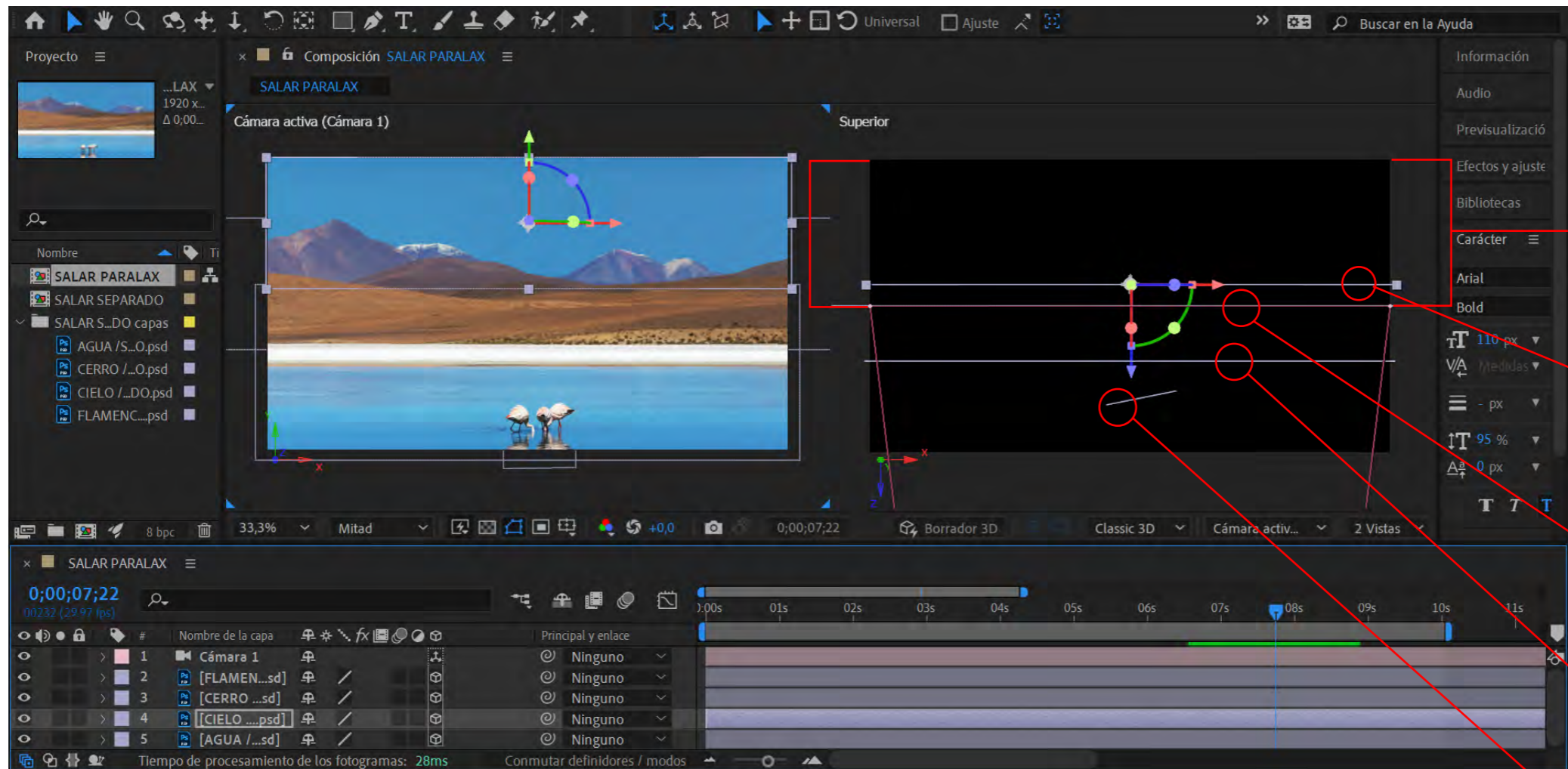


Segundo plano



Primer plano





Plano Z, negativo.

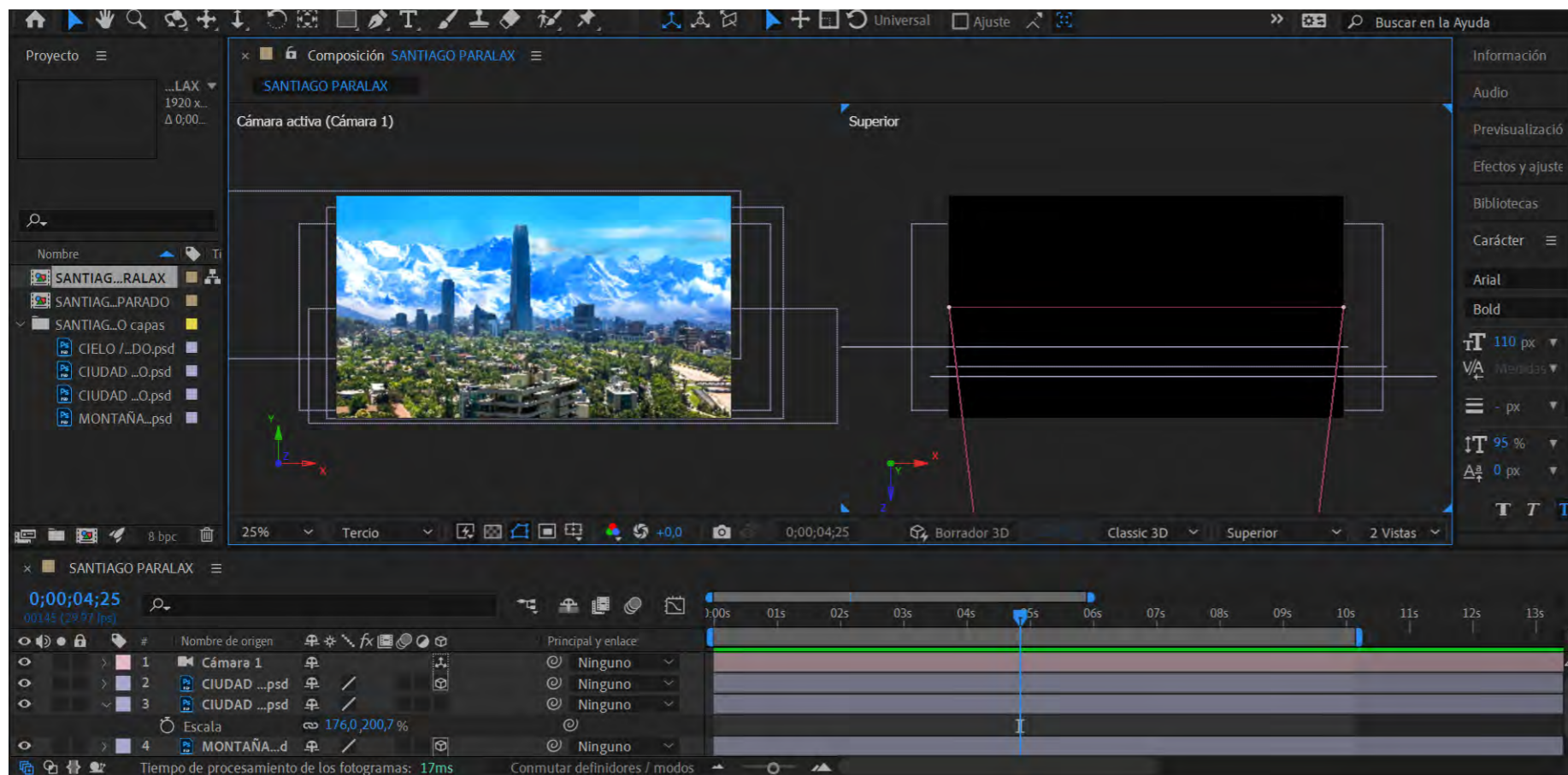
Cielo, tercer plano (fondo)

Cerro, montañas, segundo plano.
Este es el plano que más se puede mover.

Agua y playa primer plano.

Flamencos, objeto principal


En el caso de esta composición, los movimientos realizados, fueron cambio de **posición** en el eje Z (hacia adelante y hacia atrás) y en el eje X (de izquierda a derecha y viceversa). Hubo variación de **escala** en 2 de los 3 planos para darle efecto zoom durante el movimiento. Y en cuanto al objeto principal, se le realizó **rotación** en el eje Z.




En otros casos, el paisaje no tiene objeto principal por lo que solo se divide en los planos identificables. Las animaciones de todos los fondos con efecto parallax fueron animados en loop, esto quiere decir que inician con ciertos parámetros, y finalizan con los mismos para dar ese efecto bucle (sin fin).

DESARROLLO DE UN PERSONAJE

Emi y Inmi : ¹ ^M
Emi e Inmi

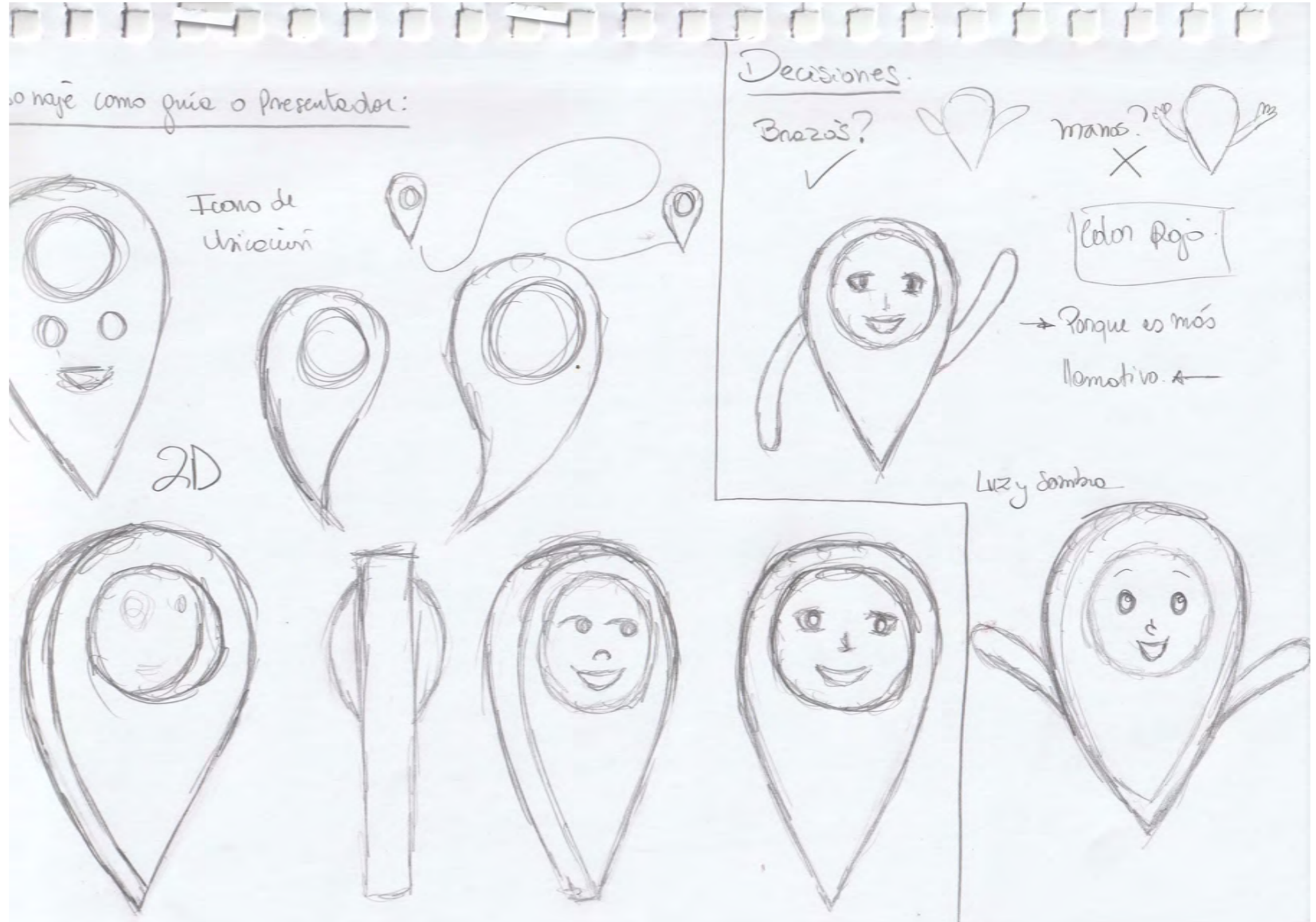


Trouser
Circular movement
Smile - Nipon
Dashed lines
Interpretation
Trousers
Horizonte
Funkies
Dashed lines
Interpretation
Somos Piquantes
Dashed lines



Personaje como guía o presentador:

Icono de Ubicación



Decisiones:

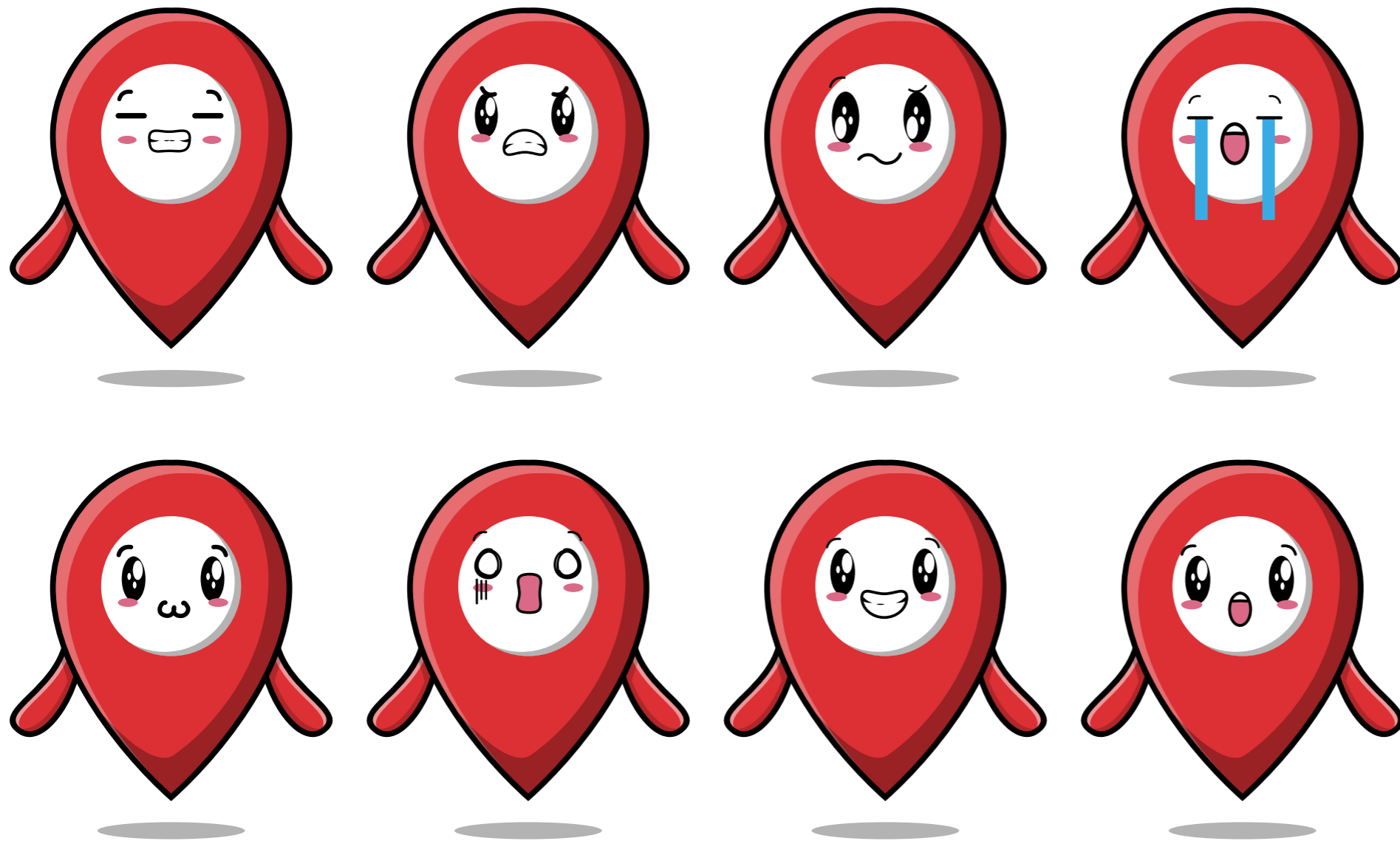
Brazos? ✓

Manos? ✗

Color Rojo

→ Porque es más llamativo.

Luz y sombra



La creación de un personaje guía fue resultado de las observaciones que hice tanto dentro del colegio, como en museos interactivos y en el programa donde trabajo actualmente, donde existe un personaje ficticio quien hace de guía sobre las temáticas a tratar. El desarrollo formal nació a partir de una imagen vista sobre migración y como esta conceptualizada de moverse de un lugar a otro. En un inicio eran dos personajes pero se toma la decisión de solo dejar 1, ya que es el docente finalmente quien transmite la información.

Estas ilustraciones no son de autoría propia, por lo que las pongo de ejemplo a modo de prototipo de como debe verse el personaje guía de los videos, quien es el que interactuara con la audiencia.

Los derechos de uso por este personaje, fueron comprados.

Autor:

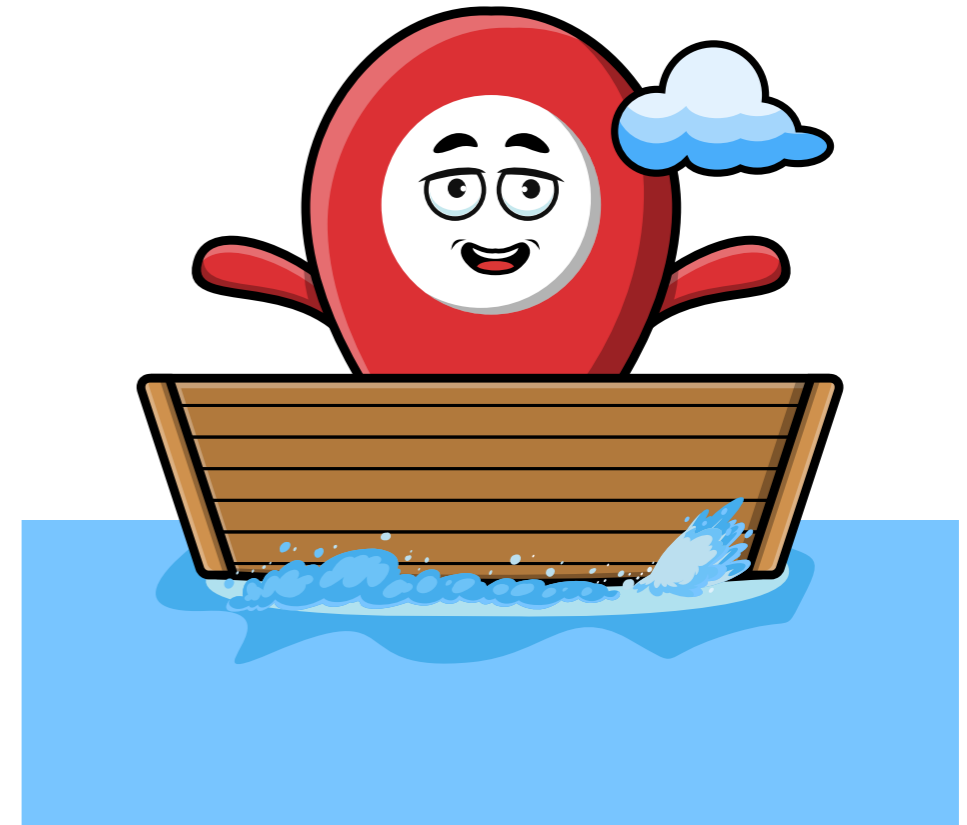
<https://www.freepik.es/autor/lycreativeid>

¿POR QUÉ UN ICONO DE UBICACIÓN?



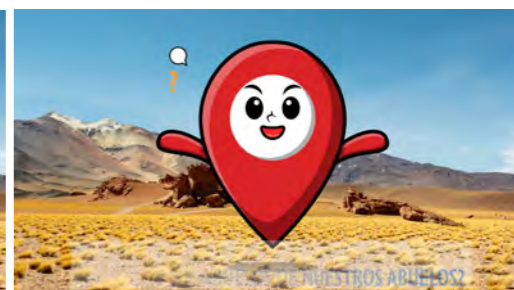
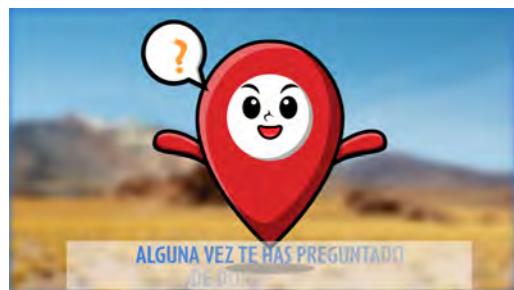
La decisión de utilizar un icono o pin de locación o ubicación, es porque:

1. Las generaciones mas modernas están familiarizadas con este icono creado para hacer referencia a un lugar o destino.
2. Al ser el concepto principal del Proyecto, el que “somos migrantes”, el icono hace alusión al traslado de un lugar a otro.
3. No debe ser mas importante, ni debe quitar protagonismo a la información o a quien esté mediando la información en el aula, por lo que un objeto sencillo como un icono es suficiente.



6.4 RESULTADOS





CONCLUSIÓN

Quiero comenzar la conclusión de este proyecto con una reflexión sobre la etapa inicial, la etapa de investigación y observación. Personalmente inicié este proyecto con mucho entusiasmo teniendo la convicción de que el proyecto es totalmente realizable incluso con un bajo presupuesto, sin embargo, al adentrarme más en el mundo de la educación fue un proceso donde solo me encontré con puertas cerradas, es decir, cada vez que pedía ser escuchada por alguna institución para poder realizar mi observación como una de las etapas del proyecto, se me cerraban las puertas. Finalmente terminé realizando el proceso de observación y forma, en el Colegio Alcázar de las Condes, porque fueron los únicos que abrieron el espacio de dialogo para poder desarrollar mi proyecto, pero como lo dije en las conclusiones del apartado 3, el colegio en sí no se hallaron problemáticas sobre micro racismos dentro del aula, para mi sorpresa, al contrario me encontré con un sistema y un ambiente el cual puede servir de ejemplo para replicar en otros establecimientos.

Gracias a Denisse, psicopedagoga con la que trabajo actualmente en el programa infantil de NTV Tripulantes a Jugar, fue quien me hizo repensar y subir la moral con respecto al proyecto y su fin último que es propiciar la empatía y el respeto entre los niños y niñas dentro de sus entornos cercanos, independiente de su lugar de origen o su situación socioeconómica, ya que en el fondo todos tenemos un núcleo en común, la mezcla y mixtura de muchas culturas que circunstancialmente convergieron en este territorio, que a pesar de las diferencias hay una esencia que nos une, y que debemos respetar y eso poder transferírselo a las niñas y niños.

Algo aprendido durante los últimos meses en el desarrollo del proyecto, la creación de un personaje, lo que se rescata es la actitud de quien emite el mensaje, el cómo se muestra a los niños, ellos lo reciben de forma distinta, mostrando más entusiasmo, motivación para aprender temáticas que quizá no les haga sentido en un principio, pero con las herramientas adecuadas y una exposición coherente para la edad a la cual está dirigido el proyecto, es posible apoyarlos en su desarrollo identitario.

Para finalizar, concluyo con que estos espacios de dialogo sobre nuestros diversos orígenes son necesarios para entendernos a nosotros mismos y a quienes nos rodean y así generar una red de respeto entre quienes compartimos el mismo territorio.



BIBLIOGRAFÍA

Brenes, M. d., & Rivero, V. M. (2018). La incorporación y uso de las TIC en Educación Infantil. Pixel-Bit: Revista de medios y educación, 81-96.

Campos, H. 2018. Estudio de la identidad cultural mediante una construcción epistémica del concepto identidad cultural regional Cinta moebio 62: 199-212 doi: 10.4067/S0717-554X2018000200199.

Diz López, M^a. J. & Fernández Rial, R. (2015). Análisis y elaboración de materiales didácticos coeducativos para la educación infantil. RELAdEI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 4 (1), 105-124.

Elías Zambrano, R., Sánchez-Gey Valenzuela, N., y Román-San-Miguel, A. (2021). La evolución del aprendizaje a través de los medios: publicidad, comunicación audiovisual y periodismo como base de la educomunicación. En N. Sánchez-Gey Valenzuela, M.L. Cárdenas-Rica (Ed.), La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas (pp. 1664-1675). Fragua.

European Journal of Educational Research. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. European Journal of Educational Research, 1245 - 1255.

Fortoul, F. 2003. Identidad y desarrollo. Revista Austral de Ciencias Sociales 7: 5-16. <http://mingaonline.uach.cl/pdf/racs/n7/art02.pdf>

Gobierno Regional de los Ríos. (2010). Estrategia de desarrollo regional . Osorno: GORE de los Ríos.

Hernández, L. M.-C. (5 de 5 de 2021). Psicología y Mente. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.com/social/sincretismo-cultural>

Janner, G. y Colom, A. (1995). El modelo cultural en la construcción de la antropología de la educación. En Noguera, J. (1995). Cuestiones de antropología de la educación. Barcelona: CEAC

Lorena Arce, J. A. (Mayo de 2022). IWGIA. Obtenido de IWGIA: <https://iwgia.org/es/chile/4784-mi-2022-chile.html>

María Julia Diz López, R. F. (2015). Criterios para el análisis y elaboración de materiales didácticos coeducativos para la educación infantil. RELAdEI: revista latinoamericana de educación infantil, 105-124

Ministerio de Educación. (s.f.). Ministerio de Educación . Obtenido de Ministerio de Educación : <https://escolar.mineduc.cl/basica/>

Montagu, A. F. (2001). CULTURA DIGITAL, COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD. SIGraDi biobio, 28-30.

Morales Diego, R. I. (2020). ¿Existen las "razas humanas"? Obtenido de Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación: www.conapred.org.mx

Navarro, J; Fernández, M^a.T^a; Soto, F.J. y Tortosa F. (Coords.) (2012) Respuestas flexibles en contextos educativos diversos. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.

Rodríguez, D. M. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en Educación Infantil. Revista de Investigación e Innovación Educativa, 48-57.

Soffia, C. M. (2009). Los estudios sobre migración internacional en Chile: apuntes y comentarios para una agenda de investigación actualizada. Papeles de POBLACIÓN No. 61, 129-167.

Talks, T. (08 de agosto de 2020). Youtube . Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=9IBz9YPuYhU>

Terry Gregorio, J.R. (2011): Cultura, identidad cultural, patrimonio y desarrollo comunitario rural: una nueva mirada en el contexto del siglo XXI latinoamericano, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, www.eumed.net/rev/cccss/12/

UNESCO. (s.f.). UNESCO. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>

Yurén, M. (2000). Formación, etnicidad, y relación pedagógica en Formación y puesta a distancia. Su dimensión ética. Paidós. México. Pp. 27-41.

REFERENCIA IMÁGENES

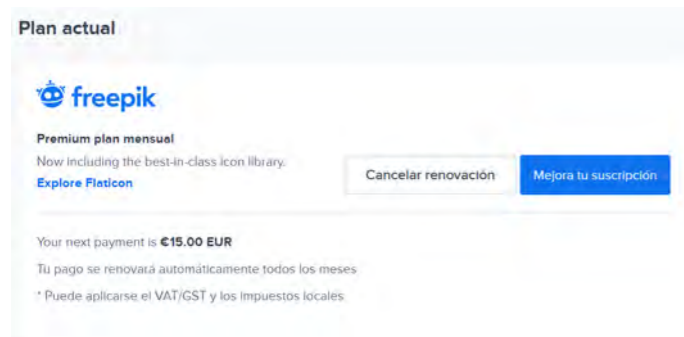
Imágenes utilizadas en el apartado 3.1.1. Recuperado de <https://alcazardelascondes.cl/>

Imágenes utilizadas en el apartado 3.2 Recuperado de Denisse Rosas, Psicopedagoga

Imágenes utilizadas en el apartado 2.1.3 Recuperado de

<https://www.latercera.com/paula/la-nueva-camada-ilustradores-chilenos/>

Imágenes utilizadas en gran parte de los apartados, recuperados de Freepik licencia premium



SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

SOMOS MIGRANTES

Somos

Migrantes