

La Ruta del Pirata

La Ruta del Pirata

Sistema gráfico para la creación de instancias
lúdicas y de interpretación de roles

La Ruta del Pirata

Sistema gráfico para la creación de instancias
lúdicas y de interpretación de roles

Alumna: Francisca Verdugo Cuellar
Profesora guía: Patricia Gunther Buitano

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
Chile

Dedicado a mi hijo Gabriel, el mejor compa ero en estos a os de desvelos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 01

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Introducción.....	6
Problemática.....	7
Oportunidad.....	8
Objetivos.....	9
Contexto de desarrollo.....	10

CAPÍTULO 02

PERFIL DE USUARIO

La construcción de la fantasía en el relato.....	12
Elementos y temática.....	13
Perfil de usuario.....	14
Moodboard.....	15
Conclusión.....	17

CAPÍTULO 03

DESARROLLO DE LA INFANCIA EN CHILE

Cambio en los tiempos libres de los niños chilenos.....	19
Desarrollo de la infancia.....	20
La importancia del juego.....	21
Conclusión.....	22

CAPÍTULO 04

EL UNIVERSO DE LOS JUEGOS DE ROL

Definición y conceptos asociados al juego de rol.....	24
Participantes, componentes y objetivos.....	25
Elementos que contextualizan el juego de rol.....	26
Conceptos del juego.....	29
Variantes del juego de rol.....	30
Temáticas para el juego de rol.....	31
Beneficios para la educación.....	32
Aportes a determinadas aptitudes.....	33
El juego de rol en Chile.....	34
Narrativa de Karukinka.....	35
Conclusión.....	36

CAPÍTULO 05

PIRATAS EN LA BAHÍA DE VALPARAÍSO

Piratas en Valparaíso Contexto histórico de la visita.....	38
Cronología.....	39
La leyenda en torno a la venida de Drake.....	40
Conclusión.....	41

ÍNDICE DE FIGURAS.....	44
------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA.....	45
-------------------	----

CAPÍTULO 05

ESTUDIO DE SEGMENTOS OBJETIVOS

Determinación del segmento.....	69
Estudio del segmento C2.....	70
Estudio del segmento C3.....	71
Moodboard de segmentos objetivos	72

CAPÍTULO 06

DESARROLLO DE PROYECTO

Crear comunidad.....	75
El rol del diseño	76
Presentación del proyecto	77
Objetivos del proyecto	81
Mapa proyecto: Sistema Producto.....	82
FODA.....	83
Estrategias.....	85
Modelo Canvas.....	87
Cadena de valor.....	92

Escenarios.....	93
Iglesia La Matriz.....	94
Zona Cerro Cordillera.....	95
Laguna verde.....	96
Desarrollo formal escenario La Matriz.....	97

Personajes	100
Selección de personajes.....	101
Génesis formal	104
Desarrollo formal.....	105

Marca corporativa	109
Exploración formal	110
Tipografía	111
Desarrollo de marca	112
Propuesta de color.....	113

Sitio Web	115
Estudio de mercado: Mundo Gaturro.....	116
Análisis: Club Penguin.....	117
Análisis: Chile para niños	118
Exploración formal del sitio.....	120
Wireframe.....	121
Mockup	123

Edición.....	124
Formato edición.....	125

Estructura de costos.....	127
Tablas de costos.....	128

INDICE DE FIGURAS.....	131
-------------------------------	------------

INDICE DE TABLAS.....	133
------------------------------	------------

INDICE DE FIGURAS.....	134
-------------------------------	------------

Capítulo 01

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico es una disciplina que se caracteriza por el grado de flexibilidad en sus áreas de desarrollo, es por esto que el presente proyecto tiene como objetivo de intervención puntualmente la difusión cultural de la región de Valparaíso, por medio de el desarrollo de un juego con fines didácticos que de cuenta de acontecimientos de la región que datan de la época en que piratas ingleses y holandeses azotaban esta bahía.

Para ello se utilizará como herramienta comunicacional y participativa el juego de rol, donde los participantes intervienen activamente como personajes de la historia que se relatará y que además otorga la libertad de tomar decisiones y así cambiar el curso del relato, utilizando la ciudad de Valparaíso como escenario principal que da cuenta de los sucesos verídicos de la visita de estos personajes.

A partir del año 2014 se han desarrollado en nuestro país una serie de juegos de rol con fines pedagógicos y lúdicos, los que según el Ministerio de educación han demostrado tener una gran recepción y acogida, este tipo de iniciativa permite hacer participe de la historia a grandes y pequeños, ya que es una temática de interés transversal y la dinámica de su desarrollo logra incentivar a participantes de todas las edades.

En este documento se expone el proceso de investigación que enmarca todos los elementos que influirán en su creación, ya sea desde conocer la realidad de la infancia en la actualidad en nuestro país, para lograr comprender como hacer de este proyecto algo interesante hoy en día, así como los datos históricos que construirán el relato y fundamento del proyecto, conjugando el juego, el conocimiento de la historia y la exploración del territorio local.

INTRODUCCIÓN

Motivación

Este proyecto nace desde mi preocupación por el rol que tenemos como futuros diseñadores, en cuanto a la comunicación, ya que en estos años de estudio he recibido múltiples herramientas, las que me hacen ver el diseño como un vehículo, un puente comunicativo hacia la sociedad.

Es por ello que al adentrarme en las dinámicas con que nos relacionamos hoy en día pretendo con este estudio poder aportar a construir lazos de cercanía dentro de los entornos más próximos donde se desarrolla la vida cotidiana.

METODOLOGÍA

Metodología

Capítulo I

Introducción: En este capítulo se presenta el tema a trabajar en el presente proyecto.

Capítulo II

Desarrollo de la infancia en Chile: Para contextualizar se presentan en este capítulo antecedentes de la actualidad en nuestro país, como las preferencias en cuanto al uso del tiempo libre y la vida en comunidad, así como un análisis reflexivo al respecto del modo de relacionarnos como sociedad hoy en día.

Capítulo III

Historia pirata porteña: Recopilación de antecedentes históricos que conforman el contexto a trabajar en este proyecto, su relación con la ciudad y el territorio actual.

Capítulo IV

El universo de los juegos de Rol: Para comprender el funcionamiento de los elementos que contextualizan y dan vida al juego de rol, así como la temática y el desarrollo del género fantástico en general.

Capítulo V

Estudio de segmentos objetivos: En el se analiza al segmento de público objetivo, se estudian sus preferencias y estilo de vida, con la finalidad de generar una propuesta de trabajo coherente.

Capítulo VI

Desarrollo de Proyecto: En este capítulo se desarrolla un análisis de los antecedentes recopilados anteriormente y se formula una propuesta de sistema de trabajo relacionada con la historia pirata porteña y la creación de comunidad en la actualidad.

Capítulo 02

DESARROLLO DE LA INFANCIA EN CHILE

CONTEXTO DE DESARROLLO



Figura 1 Ritmo de vida ajetreado

Existen ocasiones en las que el ritmo de vida no nos permite dedicar el tiempo que nos gustaría a algunas cosas muy importantes en la vida, como nuestra familia, entre las horas de trabajo de los padres, las horas de colegio y de actividades extra programáticas de los hijos, sumando las actividades obligatorias al llegar a casa.

Qué hacer cuando los horarios no coinciden más que un pequeño rato al día, con suerte.

Es en este contexto, donde surge esta propuesta con la finalidad de reencontrarse y reconocer los lazos con nuestros cercanos, generando instancias de complicidad que pueden ir más allá del tiempo que tomaría sentarse a jugar un juego de mesa, sino más bien como un juego prolongado y paralelo a los horarios que nos encontramos fuera de casa, es decir, adoptar roles y prolongarlos en los quehaceres de cada integrante del juego dotándolo de atractivos elementos que reflejen la identidad de nuestra cultura local.

DESARROLLO DE LA INFANCIA

Niños y comunidades

Los niños desde pequeños son partícipes de la construcción de redes y comunidades digitales.

Estas redes son una de las estructuras sociales más potentes y condicionan nuestro modo de entender la realidad, desde que los niños comienzan a ir a la escuela se hacen más concientes del sentido de comunidad, aunque la primera comunidad en que participan es el propio núcleo familiar.

Pero es en la escuela donde con sus pares comienzan a reconocerse a sí mismos en otros, alrededor de los 7 a 11 años se marca un hito en su desarrollo y pensamiento, donde se desenvuelven de un modo cada vez más flexible, es así, como son capaces de relacionar ideas y conceptos nuevos y comienza la búsqueda de aprobación de sus pares y compañeros.

Paralelamente en las redes virtuales también se da este fenómeno cuando junto con la construcción de una identidad digital, creando un perfil, se busca la manera de identificarse con otros ya sea por gustos, modos de pensar o convicciones, dando paso a comunidades de interés.



Figura 2 Niños en redes sociales a edad temprana

Dentro de los aspectos negativos de este nuevo modo de socialización cabe mencionar la pérdida de contacto en la instancia más cercana, o sea en su núcleo familiar.

Es por eso que este proyecto apunta a reforzar los núcleos.

Dentro del desarrollo de la infancia existe una etapa posterior muy importante a analizar, que se da cuando se participa de los juegos en equipo, juegos que generaciones anteriores pudimos aprovechar y que veremos a continuación.

EL JUEGO

El juego tuvo sus orígenes en Grecia y se define como todo ejercicio recreativo sometido a reglas o un acuerdo común previamente acordado.

Esta es una de las actividades más agradables desarrolladas desde el nacimiento y que permite fortalecer habilidades cognitivas, emocionales y sociales desde las primeras instancias de vida y a lo largo de todo el desarrollo, incluso en la adultez.

El juego va evolucionando a lo largo de la vida variando ya sea por etapas de desarrollo personal, intereses, por sexo del individuo, entre otros factores.

Es considerada una actividad central en el proceso de construcción de cada ser humano.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EQUIPO

Desde muy pequeños pasábamos las tardes después de la escuela jugando con amigos del barrio, pero esta práctica parece cada vez más lejana.

En estos ratos de juego libre se podían aprender habilidades sociales que de otro modo son imposibles de enseñar, como por ejemplo: la comunicación, cooperación, aprender a solucionar problemas y tomar decisiones a favor de un grupo y no sólo de carácter individual.

Es en esta etapa de juegos donde los niños ganan la capacidad de ponerse en el lugar de otros y aprenden sobre cómo resolver conflictos en conjunto, es decir, aprenden cómo construir sociedad.

Lamentablemente en la actualidad el escenario de la calle se percibe como muy peligroso o no apto para niños debido a una visión que se fundamenta en un círculo vicioso, donde como no hay niños en las calles jugando, entonces los niños no deben salir, lo que da lugar al uso de sustitutos del juego libre, como son los videojuegos o el abuso de internet y redes sociales.



Figura 3 La troya



Figura 4 El caballito de bronce

ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

Niños de 4 a 7 años

Proceso de socialización

Para este análisis que se enfoca al desarrollo inicial de la socialización, se tomará en cuenta el grupo etario de entre los 4 a 12 años, ya que es en este grupo donde se marca un hito importante en el desarrollo de cada individuo y corresponde al comienzo de la vida escolar.

A partir de los 4 a 7 años, los niños y niñas comienzan a tomar conciencia de los sentimientos de otras personas y cómo sus acciones influyen en los demás. Ya son capaces de empatizar con los sentimientos de otros, pudiendo así realizar acciones para defender, ayudar y colaborar con las demás personas.

Asimismo, ya han aprendido a regular sus formas de expresión en algunos contextos y situaciones.

Comienzan en esta etapa a tener compañeros habituales de juego, son capaces de trabajar en equipo, distribuyéndose las tareas, cumpliendo aquellas de las que se han hecho cargo y respetando el trabajo de los demás. También comienzan a establecer relaciones de confianza con adultos, iniciando conversaciones y respondiendo a sus preguntas.

El lenguaje

Los niños de cuatro años se expresan con frases completas, lo que aprovechan para inventar historias, aprender canciones, jugar con las palabras y hacer muchas preguntas.

Por estas razones, es una etapa en la cual los niños y niñas quieren explorar, conocer y comprender todo aquello que llama su atención.

Desarrollo del pensamiento

En general, a esta edad los niños son capaces de concentrarse en una actividad específica por períodos más largos (entre 20 y 30 minutos), por lo tanto pueden planificar algunos trabajos o retomar una actividad interrumpida. Sienten “orgullo” por sus logros y comienzan a sentirse trabajadores.

ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

El desarrollo del lenguaje permite que el niño o niña exprese de mejor manera lo que está sintiendo, lo que se ve estimulado por la mayor cercanía con otras personas, especialmente las de su misma edad. Otro aspecto característico de esta edad es que la actitud de años anteriores del niño o niña centrada en sí mismo/a, va cediendo a una mayor conciencia de los otros.

La forma en que se relaciona con las demás personas y el trato que recibe de ellos, especialmente padres, hermanos y amigos, influirá de manera significativa en la definición que los niños y niñas hacen de sí mismos.

Es en esta etapa donde se consolidan los patrones de conducta y las normas sociales impuestas por sus figuras de autoridad.



Figura 5. Niños entre 4 a 7 años

ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

Niños de 8 a 12 años

En esta etapa los niños alcanzan un mayor desarrollo de sus capacidades motoras finas, lo que les permite realizar actividades que requieren de mayor precisión.

Desarrollo del pensamiento

En esta etapa, el progreso intelectual en aspectos tales como el manejo del lenguaje y la comprensión de ideas, es notorio.

Los niños a esta edad son capaces de memorizar gran cantidad de datos y de buscar explicaciones lógicas al mundo que los rodea. Sienten una gran curiosidad por saber acerca de sitios, situaciones o personas ajenas a ellos.

La escritura y la lectura son habilidades fundamentales para contribuir a aumentar sus conocimientos. En este sentido, responder asertivamente a sus preguntas fomentará su curiosidad y por ende, las ganas de aprender.

Relación con pares y adultos

Asistir al colegio no sólo aumenta los niveles de conocimiento de los niños, sino que además los ayuda a desarrollar importantes habilidades sociales y a aprender cómo relacionarse con personas distintas a su familia.

Los niños y niñas comienzan a formar parte de grupos de amigos de su edad, donde existe confianza y apoyo mutuo.

El niño se valora a sí mismo y es capaz de comunicar sus sentimientos en distintas situaciones. Comprende de mejor manera los sentimientos y emociones de otras personas, entendiendo que uno puede experimentar más de una emoción al mismo tiempo.

ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO



Figura 6. Niños entre 8 a 12 años

INFANCIA EN CHILE

Características Socio Demográficas

Para comprender y acercarnos al trabajo en este segmento de la población es importante visualizar la magnitud de este grupo etario, para ello se recogen los antecedentes oficiales de los ministerios y servicios públicos, principalmente utilizando los datos de la Encuesta Casen 2014, con la finalidad de conocer el porcentaje de menores de edad que componen la población actual a lo largo del país, sus gustos y las actividades que los convocan a crear comunidad; que es el tema que compete a este proyecto.

Tabla n°1 Antecedentes socio demográficos	Población total	Población 0-18 años
	16.962.515	4.423.910

Tabla n°1. Antecedentes Socio demográficos

Tabla n°2 Porcentaje de Población por grupo etario		
0 a 3 años	980.640	5,8 %
4 a 5 años	436.521	2,6 %
6 a 13 años	1.888.163	8,1 %
14 a 17 años	1.118.586	9,6 %
18 y más	12.538.605	73,9 %
Subtotal 0 a 17 años	4.423.910	26,1 %
Total	16.962.515	100 %

Tabla n°2. Porcentaje de población por grupo etario

Tabla n°3 Según distribución territorial	Porcentaje menores de edad sobre población total de la región
Tarapacá	31,0%
Antofagasta	28,9%
Atacama	28,4%
Coquimbo	27,5%
Valparaíso	23,9%
Libertador Bernardo Ohiggins	26,2%
Maule	26,3%
Bío Bío	25,6%
La Araucanía	27,3%
Los Lagos	27,0%
Aysén	29,5%
Magallanes y La Antártica Chilena	22,6%
Región Metropolitana	25,8%
Los Ríos	26,3%
Arica y Parinacota	29,2%
Total	26,1%

Tabla n°3. Según distribución territorial

● Participación social del grupo menor de 17 años

Tabla n°4 Participación social ligada a comunidades	
Tipo de organización	
Club Deportivo	19,7 %
Campaña por internet (sitio web, facebook, twitter)	14,3 %
Comunidad o grupo virtual	13,0 %
Grupo de Hobbie o juego	8,7 %
Barra de fútbol	7,2 %
Organización que defiende una causa o ideal	4,4 %
Movimiento guías y scouts	2,2%

Tabla n°4. Participación social ligada a comunidades

Se puede inducir del análisis de la presente información que existe una tendencia a la participación en actividades deportivas, campañas por redes sociales y en comunidades o grupos virtuales.

Por el contrario existe poco interés en formar parte de organizaciones ligadas a temas políticos o ideológicos.

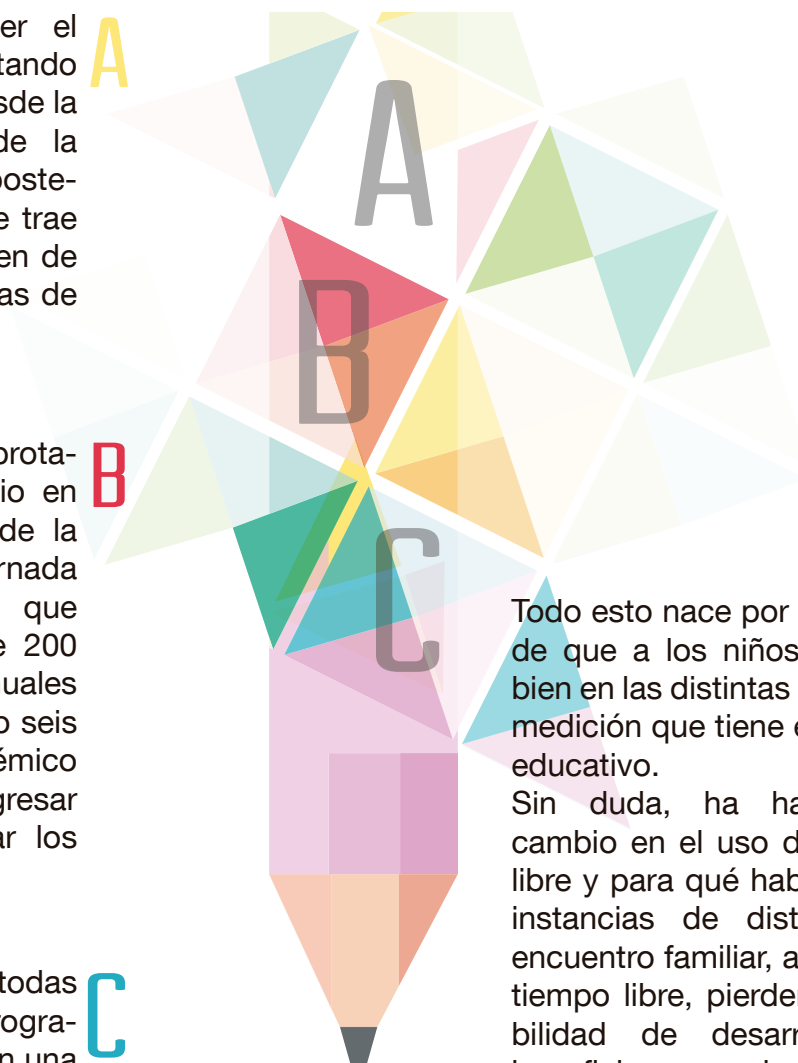
CAMBIO EN LOS TIEMPOS LIBRES DE LOS NIÑOS CHILENOS

¿Cómo es este cambio y a qué se debe?

Primero cabe reconocer el cambio que se está gestando en los niños chilenos desde la entrada en vigencia de la jornada completa y las posteriores repercusiones que trae consigo éste nuevo orden de prioridades en las familias de nuestro país.

Dos de los principales protagonistas de este cambio en Chile son el aumento de la competitividad y la Jornada Escolar Completa, que supuso un aumento de 200 horas cronológicas anuales de clases, algo así como seis semanas del año académico antiguo que deben ingresar en la parrilla sin alterar los tiempos de vacaciones

A eso hay que agregar todas las actividades extra programáticas que redundan en una mejor preparación de los niños y en la tranquilidad de los padres, que saben que sus hijos están en un lugar seguro. Y después de eso, cuando llegan a la casa, las tareas.



Todo esto nace por la presión de que a los niños les vaya bien en las distintas etapas de medición que tiene el sistema educativo.

Sin duda, ha habido un cambio en el uso del tiempo libre y para qué hablar de las instancias de distención y encuentro familiar, al quitarles tiempo libre, pierden la posibilidad de desarrollar los beneficios que da el juego, como el desarrollo de la capacidad intelectual, es decir, lo que a futuro podría posibilitar el éxito académico.

Además, dejar de jugar disminuye su creatividad, algo que por definición no puede ser enseñado como instrucción.

USO DEL TIEMPO LIBRE EN LA ETAPA ESCOLAR

El tiempo libre de la población escolar

En primer lugar cabe destacar que al referirnos al concepto de tiempo libre se entiende por todo momento que queda después de las actividades escolares y familiares en el cual la persona se puede dedicar a actividades libres, espontáneas y voluntarias.

El tiempo libre en la primera etapa de la niñez es ajeno al niño, ya que al encontrarse en una etapa primaria de su desarrollo, su vida y rutina gira en torno a los cuidados que requiere de los adultos y a medida que avanza en su desarrollo es capaz de generar cierta autonomía que le permite disponer de su tiempo libre a voluntad de sus intereses personales, dicha independencia comienza a cobrar mayor importancia conforme avance en la etapa escolar.

Si bien primero es difícil poder diferenciar el trabajo y las actividades obligatorias del juego propiamente tal, ya que están ligadas en las actividades escolares de la primera etapa, esta diferencia se va evidenciando con el pasar del tiempo a medida que el niño se vuelve consciente de sí mismo.

OCUPACIÓN ACTIVA DEL TIEMPO LIBRE

Ocio y enriquecimiento personal

El concepto de ocio se asocia comúnmente y de manera errónea, con el tiempo libre en que no se hace nada

Pero en este proyecto se enfocará al tiempo libre que se utiliza de forma creativa, es decir, desarrollando capacidades, favoreciendo el equilibrio personal y enriqueciendo nuestra propia experiencia, llenando de contenido nuestra vida, abordándolo desde una perspectiva de enriquecimiento personal, por tanto, el ocio vendría a ser el tiempo libre que utilicemos para hacer lo que nos gusta y para el crecimiento personal.

Ya sea la participación en actividades extraescolares durante la adolescencia que ha demostrado ser positiva para el rendimiento en múltiples aspectos del desarrollo, así como en cuanto a la formación de la personalidad.

Existen estudios que destacan la importancia y necesidad de una ocupación activa del tiempo libre, ante el alto y creciente número de niños y jóvenes con sobrepeso u obesidad, así como por otra parte también se informa de los beneficios de la ocupación de este espacio para el desarrollo de una serie de habilidades en arte, música, deportes y otras áreas que contribuyen significativamente a una buena calidad de vida de los niños y niñas.

EL OCIO Y TIEMPO LIBRE DIGITAL

En los últimos años estamos siendo testigos de avances tecnológicos sin precedentes en el marco de lo que podríamos denominar la Revolución Digital.

Dando paso a nuevas generaciones que por su vínculo con estos avances se han convertido en verdaderos precursores de su utilización de forma muy intuitiva, es decir, niños y adolescentes, que pasan muchas horas enganchados a las pantallas ya sean de televisión, del monitor de videojuegos, de Internet, de móvil o de música con auriculares.

Internet está relocalizando las formas conocidas de ocio, situándolas dentro del ámbito del hogar, pues todas ellas se hacen accesibles sin moverse de casa.



Figura 7. Niños conectados 1



Figura 8. Niños conectados 2

EL OCIO Y LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Internet es un espacio emergente en el que se transforman cada una de las tecnologías del ocio actuales: la radio, la prensa digital multiplica la oferta informativa, incluyendo contenidos multimedia que nunca podrían formar parte de una edición en papel, se reducen los costes de producción y se trabaja con mayor flexibilidad al poder incluir las últimas noticias a tiempo real. Este acceso a los contenidos de ocio a través de Internet tiene unas posibilidades casi infinitas de expansión.

El ocio digital aparece como un juego muy atractivo e irresistible, que atrae a los niños/as y adolescentes de un modo intenso pues les acerca al grupo de pares, les lleva a paraísos de infinitas posibilidades y de gran interactividad, pero que también les puede apartar de la realidad de cada día.

Esta actividad implica una conducta de riesgo, produciéndose un cierto déficit de juego real a favor del juego virtual.

CONCLUSIÓN

Tal como menciona el escritor Alfredo Abad en su reciente publicación * *Familias digitales: Internet se ha hecho cultura* . Ha ido modificando nuestra manera de realizar ciertas actividades, antes manuales y ahora tecnológicas, antes análogas y ahora digitales.

Al hacerse cultura conviene asimilarlo y entenderlo para utilizarlo de la mejor manera posible, estar abiertos a nuevas tecnologías de un modo constructivo.

Ya que nos ha tocado presenciar las primeras generaciones digitales y somos responsables de lo que resulte de ellas, así como también mediante la disciplina del diseño podemos intervenir en la integración estas tecnologías a la vida cotidiana.

En este punto de sustitución de la entretenición tradicional es interesante poder proponer mixturas , rescatando elementos que vale la pena preservar como es el valor del juego y sus beneficios, pero siendo capaces de fusionar elementos de ayer y de la actualidad, aprovechando lo que beneficie y disminuyendo lo que individualiza cada vez más.

Explotar las posibilidades de internet con eficacia exige conocer el medio, sobre todo, si queremos hacer bien las cosas. Lo que exige aprendizaje, para ello es necesario estar al tanto del uso de estas tecnologías.

Ya que estamos inmersos como sociedad en esta era digital y exponemos a nuestros hijos desde el nacimiento, los publicamos en la red, exponemos cada vivencia en la web, les enseñamos a relacionarse con este medio en cada etapa de su desarrollo es importante también ser partícipes de intervenir en la construcción de este medio y de ese modo mejorarlo mediante el conocimiento, para poder proponer desde los elementos positivos que queremos integrar, no sólo si somos padres o hermanos sino también como partícipes de una sociedad que se escribe cada día.

*Alfredo Abad. (2015). *Familias digitales*. Madrid: Palabra

Capítulo 03

HISTORIA PIRATA PORTEÑA

CONTEXTO HISTÓRICO DE LA VISITA

Contexto histórico

Hacia fines del siglo XVI, los escasos pobladores con que contaba Valparaíso vivían sin mayores sobresaltos.

El Perú abastecía sin mayores problemas su consumo interno en cuanto a bienes y alimentos, Y Chile en general, satisfacía también sus propias necesidades.

En cuanto a la relación con la corona española el pueblo chileno crecía y se desarrollaba de manera aislada, debido a las revueltas en los países limítrofes y la lejanía con los reyes, estas costas eran muy pocas veces visitadas, ya que se creía era un proyecto de locos y aventureros.

La llegada de Drake

En la mañana del 4 de Diciembre de 1578 estaba en el surjidero de Valparaíso un buque a cargo del piloto de Mar del Sur Don Hernando Gallegos Lamero completando su carga para hacerse a la mar rumbo al Callao, cuando los tripulantes avistaron proveniente del Norte una vela desconocida. Se alegraron, sin embargo, al pensar que se trataba de un barco amigo se dispusieron a darle la bienvenida. El otro buque ingreso a la bahía y desde él echaron un bote al agua con soldados y gente de mar. Los de la nave de Gallegos Lamero les saludaron y lanzaron una escala; pero al subir los recién llegados, dieron en inglés el grito de “Abajo todos” contra los desprevenidos tripulantes. ¡Se trataba del pirata Drake!

EVOLUCIÓN POBLACIONAL

Contexto histórico

El desarrollo histórico señala que la ciudad fue primero una aldea y tal como la mayoría de los puertos de América hispana no se fundó ni trazó oficialmente, sino que se desarrolló de manera espontánea en torno al comercio marítimo.

La primera manifestación urbana se concreta en 1536 en la estrecha área del puerto, llamada Caleta el Quintil.

Tres son las funciones que destacan en la dinámica inicial de la ciudad: las instalaciones de la actividad portuaria, las fortificaciones que la transforman posteriormente en plaza militar y las fundaciones religiosas.

Es a partir del año 1559 cuando se inicia la construcción de una capilla en el lugar donde se encuentra actualmente la iglesia La Matriz, en su entorno inmediato surgen las primeras casas y bodegas.

Sobre el cerro Cordillera se alza el Castillo San José, fortificación construida por los españoles como protección de la Bahía y de la población, como también los que se levantan posteriormente en los cerros Artillería, Concepción y Barón.

INICIO DE LA ECONOMÍA PORTUARIA

Auge comercial

A comienzos del siglo XIX, Valparaíso alcanzó un mayor protagonismo y notoriedad pública al transformarse en la ciudad más dinámica del país, su población aumentó casi tres veces en 60 años.

El puerto pasó a ser el principal centro económico del país y un importante enclave dentro de las rutas que comunicaban Europa con la costa del Océano Pacífico.

En 1840, el camino entre Valparaíso y Santiago era la vía más importante de Chile.

En 1842 se concentra en la ciudad la función administrativa a nivel regional, al crearse la Provincia de Valparaíso.

Hacia la segunda mitad del siglo XIX, se convierte en un gran punto de entrada de la inmigración, atrayendo población de diversos orígenes, tales como: ingleses, alemanes, franceses, italianos, yugoslavos, norteamericanos, que se establecieron en Valparaíso, aportando una nueva particularidad al crecimiento de la ciudad, pues eran comerciantes y profesionales liberales.

LA TRAVESÍA DE DRAKE

La travesía de Drake

En el año 1577 se vislumbró en los cielos y por un período de dos meses el cometa más asombroso conocido hasta ese entonces, observado con supersticioso terror y que marcó la partida desde el puerto de Plymouth de la expedición corsaria de Francis Drake.

Con la ayuda de negociantes Drake logró conseguir una flotilla de 5 barcos; El Pelican, la Elisabeth, el Swan, el Marigold y el Saint Christopher.

Con la finalidad de llevar a cabo el audaz proyecto de penetrar al Pacífico a través de la ruta abierta por Magallanes y así atacar al comercio español.

Durante el viaje y al llegar al oriente del estrecho de Magallanes una tempestad dispersó tres naves de la flota , arrastrándolas al sur, hacia el cabo de hornos.

Durante nueve meses navegó Drake por el Atlántico capturando barcos españoles o portugueses, en este tiempo las violentas tempestades hicieron desaparecer las otras dos naves.

EL IMAGINARIO DE LOS NAVEGANTES

La Finis Terrae

Frecuentemente la osadía de navegar hacia estas tierras desconocidas, se relacionaba a visiones de connotación apocalíptica como se nombraba, por ejemplo *“El viaje hasta el fondo de lo desconocido, hacia el punto donde la tierra se acaba”*, por ello las expediciones de los corsarios ingleses principalmente eran vistas por sus autoridades como un acto de valentía sin par.

El mar; territorio cargado de mitos simbolizaba todo lo que el hombre teme, lo desconocido, el rumbo a la suerte del destino.

En cuanto a los habitantes de estas tierras desconocidas, es decir, los nativos de América eran el símbolo del pecado y la barbarie, frecuentemente eran representados en grabados y pinturas como seres descabezados y desnudos que rendían culto ofreciendo presentes a los conquistadores, de este modo se buscaba legitimar los actos de los europeos.

CRONOLOGÍA DE LA VENIDA

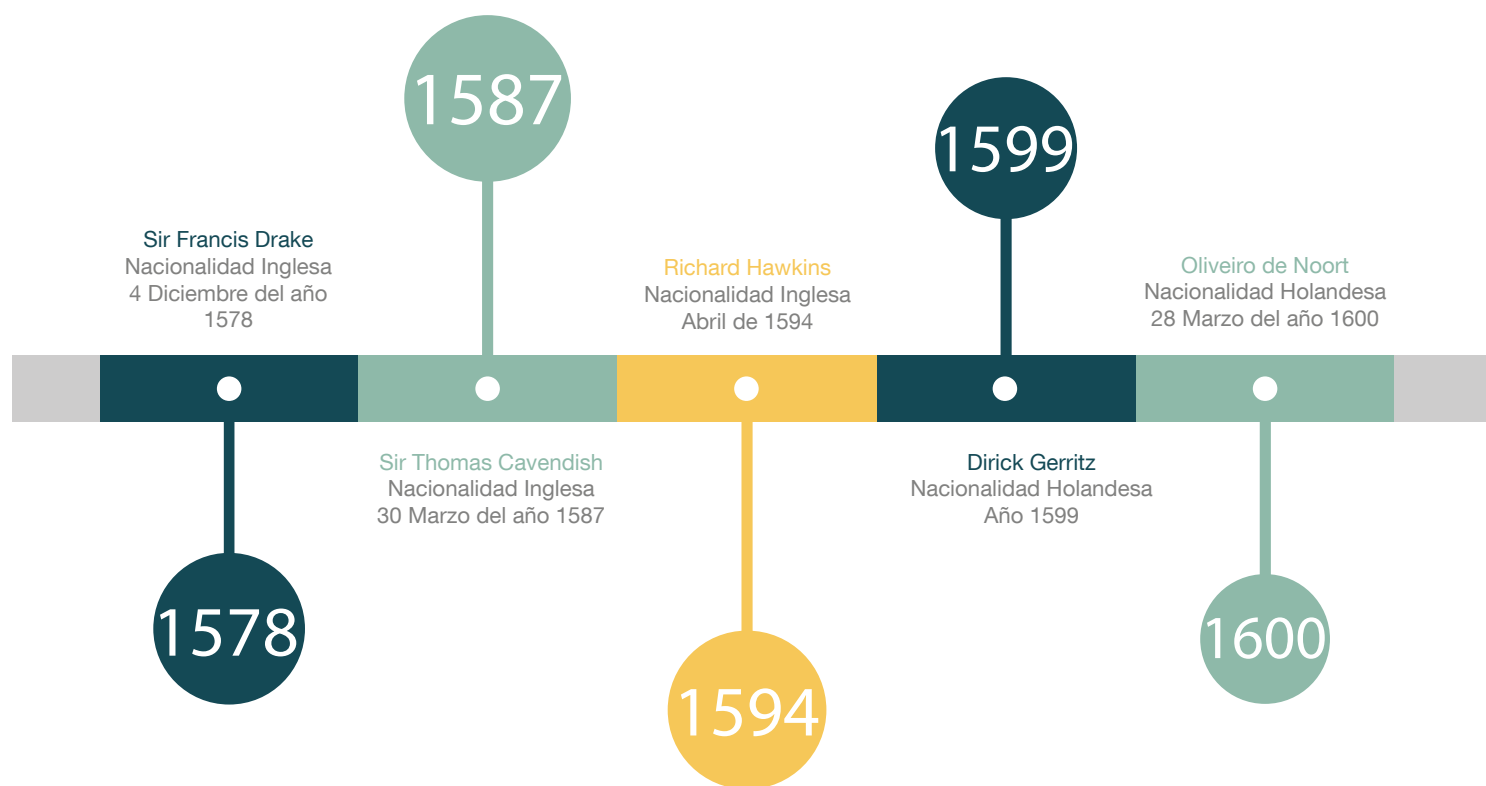


Figura 9. Cronología de piratas que visitaron Valparaíso

LEYENDA EN TORNO A LA VENIDA DE DRAKE

La leyenda

Durante tres días, el corsario y los suyos, permanecieron en Valparaíso desvalijando una ciudad solitaria cuyos habitantes sólo habían atinado a refugiarse en los cerros o internarse en los campos abandonándolo todo.

Fue entonces, cuando no satisfecho con el botín, robó en la Iglesia La Matriz un cáliz de oro, un crucifijo de plata y unas vinajeras fue el resultado del pillaje y cuando comprobó que los víveres y el botín eran suficientes, zarpó rumbo al norte.

Se cuenta que, Drake, al pasar frente a Laguna Verde, decidió ocultar parte de sus tesoros en una cueva natural formada en el muro rocoso de la costa cuya entrada siempre estaba defendida por grandes olas, esta es la gruta conocida con el nombre de “La cueva del pirata” y el valioso tesoro que encierra tiene la virtud de cambiar de lugar pues ahora se encuentra en manos de brujos.

El entierro pudo ser fácilmente descubierto por cualquiera que hubiese osado buscarlo hasta un año después del deceso del corsario. Pero nadie se aventuró en la empresa.



Figura 10 Sir Francis Drake

Se cree que el alma de Drake, y las de sus camaradas de aventuras, no hallarán la paz hasta que el tesoro sea encontrado.

Muchos pescadores y marinos, que frecuentemente navegan frente a la “cueva del pirata”, dicen haber divisado, por las noches, pequeñas luces azules que corren con desesperación a ocultarse el interior de la gruta como indicando el lugar exacto del fabuloso entierro.

VALPARAÍSO, DE ALDEA A PLAZA FUERTE

Visitas de piratas, causa de progreso

Valparaíso pasó de ser una simple aldea a alcanzar renombre como punto importante en el reino de Chile, debido a las visitas de los piratas, por los cual se debió modificar y fortalecer las defensas constructivas de la ciudad, de tal modo de poder impedir los constantes saqueos de los que frecuentemente había sido víctima este puerto.

Es por este motivo que este pequeño poblado que sólo constaba en una primera instancia con unas pocas casas de paja y unas bodegas donde se almacenaban los bienes de comercio, se transformó en una plaza fuerte de las más importantes en el Pacífico Sur.

La designación de Valparaíso como Plaza de Guerra, provocó un aumento considerable en el número de su población, así como también se le otorgó un ejército de trescientos hombres, surgiendo así la gobernación militar en Valparaíso.

CONCLUSIÓN

¿Por qué rescatar esta temática?

¿Cuál es su relevancia y cómo ayuda en la construcción del juego de rol?

La historia de Francis Drake desde el mismo día en que llegó a Valparaíso quedó marcado de forma especial en todas las cartas geográficas y de navegación del mundo, así como lo que aconteció en Valparaíso se dió a conocer en los distintos continentes.

La acción del pirata destacó rasgos heroicos en la población, donde algunos “héroes locales” destacaron por la defensa del puerto.

Este elemento de antagonismo servirá en el desarrollo de la trama del juego en sus etapas posteriores.

Dentro de estos elementos destacados por la rivalidad de los bandos, cabe destacar hechos como la rápida respuesta de Rodrigo de Quiroga, quién inmediatamente al día siguiente de la llegada de Drake, se dirigió al puerto con un pelotón y alistó un barco para ir en su persecución.

Hechos como éste serán primordiales a la hora de dar forma al presente proyecto, ya que la veracidad de los hechos permitirá contrastar elementos de fantasía, generando una trama de interés para los participantes.

El desarrollo de bandos antagónicos posibilita la creación de alianzas y estrategias de juego, así como la toma de decisiones grupales y el desarrollo de roles con gran protagonismo.

Capítulo 04

EL UNIVERSO DE LOS JUEGOS DE ROL

PROBLEMÁTICA

En la actualidad en Chile y desde la puesta en vigencia de la jornada escolar completa en el año 2007, donde las horas dedicadas al estudio se han ampliado dejando tan sólo unas pocas horas libres al día los niños han dejado de participar en instancias de juegos y distensión.

Incluso muchos de ellos desconocen la existencia de tiempos libres ya que se ven inmersos en rutinas muy absorbentes, aún así el 85 % de la población infantil reconoce utilizar y destinar bastante tiempo en redes sociales y con sus aparatos móviles, los que llegan para suplir esta carencia de interacción.

Es en este terreno donde se genera la instancia de proponer este proyecto como alternativa a tiempos familiares compartidos, pero compartidos como instancia participativa y de diálogo que tanta falta nos hace como sociedad.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

En el plano nacional desde el año 2014 con apoyo del FOSIS se han desarrollado como programa piloto en torno a la educación financiera dinámicas de este tipo.

El fosis como entidad de servicio público, cuya finalidad es financiar proyectos que aporten al desarrollo social, tuvo la iniciativa de implementar un juego de rol en escuelas de bajos recursos.

Como una manera de educar de forma entretenida, lo que surgió como un programa piloto, pero que por declaraciones del propio director de esta entidad, mencionó estar dispuesto a implementar e incorporar este tipo de juegos al programa de educación de manera permanente, debido a los buenos resultados que se pudo apreciar en la etapa de desarrollo piloto, es decir, proyectos de este tipo tienen cabida y utilidad en la actualidad, ya que son procesos interesantes y que complementan los modos tradicionales de educación y lo más importante es que son dinámicas que incluyen un grado de interacción mayor.

En cuanto al ámbito que principalmente nos compete, el Diseño gráfico este es un gran desafío en el que se deben sintetizar elementos culturales, históricos, sociales y a la vez de desarrollo emocional y con ellos generar una propuesta atractiva y funcional que me daría mucha satisfacción poder implementar.

DEFINICIÓN Y CONCEPTOS ASOCIADOS AL JUEGO DE ROL

Definición según la Rae: ** El juego de rol es aquel en que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico.*

Un juego de rol es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.

Y que tiene sus orígenes a finales de los años 60 en Estados Unidos donde surgió como un nuevo concepto de juego, utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación.

En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura.

A esta nueva modalidad de juego se la llamó juego de rol, de la palabra francesa rôle, que significa ‘papel’ en el sentido del personaje que interpreta un actor.

No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores, por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma de juego.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos.

El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos, y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas, mágicas, milagrosas, entre otras.

*Rae. (2014). Definición de juego. 15 agosto 2015, de Rae Sitio web: <http://lema.rae.es/drae/?val=juegos+de+rol>

PARTICIPANTES COMPONENTES Y OBJETIVOS

Participantes, componentes y objetivos

El director de juego

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como jugador, sino que se le distingue de los jugadores mediante el término director de juego.

El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores.

Por lo general se entiende que el director de juego interpreta todo aquello que no es competencia de los personajes jugadores o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, dioses, sucesos físicos, sucesos mágicos, entre otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo, mundo o escenario, lo que da continuidad y realismo al juego.

ELEMENTOS QUE CONTEXTUALIZAN EL JUEGO DE ROL



Figura 11 Dados de rol

Elementos contextuales

Si bien estos juegos pueden desarrollarse con la simple comunicación entre director de juego y jugadores, una partida puede hacer uso de diversos elementos que otorgan veracidad al mundo representado en la dinámica, tales como:

Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos, así como dados, que aportan la parte de azar, que puede hacer variar el rumbo de acontecimientos y que es un factor sorpresivo, inmanejable por los participantes.

Textos donde consultar normas de la aventuras prefabricada o datos de interés.

Fichas de personajes

En las que se determinan características, habilidades y otros datos referentes al personaje interpretado y que también aporta detalles constructivos tales como vestimenta, armas, idiomas que maneja y cualquier clase de objetos en su poder.



Figura 12 Fichas de personajes de rol

También existen otros elementos como la Pantalla del director de juego, que tiene como función principal ocultar antecedentes que son del dominio único del director de juego, ya que éstos no deben ser develados al resto de los participantes, de manera que se mantenga el interés generando un suspenso por los cambios en el escenario que pueden devenir.

Normalmente esta pantalla consiste en un díptico, tríptico, pero que en realidad puede variar a cualquier tipo de soporte y de la que haremos uso en el desarrollo de este proyecto, posiblemente desarrollándola de manera virtual, al igual que la creación de los personajes.

Es un elemento importante también el desarrollo de mapas o algún tipo de elemento que sitúe el curso de la narración de modo físico espacial, es decir que de lugar a las acciones de manera representativa.

En algunos casos se puede utilizar tablero, pero no es un elemento imprescindible, de hecho el rol se caracteriza por la propiedad de tener reglas de simulación para situaciones puramente imaginarias no representadas sobre un tablero, aún así es una opción que jugadores y director de juego pueden elegir si lo desean, todo depende de la forma en que desean resolver sus acciones.



Figura 13 Pantalla del director



Figura 14 Tablero de juego



Figura 15 Pieza de juego de rol

Para contextualizar y representar a los personajes de la historia se pueden utilizar piezas o figuras que simbolizan la posición de cada personaje jugador, no jugador y otras criaturas u objetos.

Al igual que el uso de elementos accesorios y de decoración, desde maquetas a disfraces para ambientar mejor el juego, ya que como es una instancia representativa algunos jugadores incluso se caracterizan de su personaje.

Estos jugadores tienen como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo acumular riquezas, resolver enigmas o simplemente mantener vivos a sus personajes, o bien conseguir el mayor grado de realismo.

CONCEPTOS DEL JUEGO

Colaborar, no competir

En casi todos los juegos conocidos hasta la aparición de los juegos de rol el objetivo final se basaba en la victoria de un jugador respecto a los demás, o como mucho, la de un grupo de jugadores respecto a otros.

En los juegos de rol se sustituye el concepto de competición por el de colaboración, y ésta es una diferencia esencial entre los juegos de rol y el resto de juegos.

En una partida de rol los jugadores no sólo deben interpretar a su personaje, sino que además deben cumplir una misión, en la mayoría de los juegos de rol no puede haber ganadores o perdedores sino grupos o equipos.

Para cumplir la misión satisfactoriamente todos los jugadores deben unir sus fuerzas y colaborar para sacar adelante el objetivo común.

VARIANTES DEL JUEGO DE ROL

Hay varias formas de jugar a rol, la más común y tradicional es la variante llamada rol de mesa.

Que se caracteriza por su cercanía a los juegos de mesa tradicionales.

Otra variante es el rol en vivo, en la que los participantes actúan en el mundo real, ya sea disfrazándose e interpretando a sus personajes en un lugar apropiado, en algunos casos se utilizan propiedades retiradas del bullicio de la ciudad ya sea el bosque, una propiedad privada por ejemplo, para llevar a cabo estas representaciones.

Y en otros casos el juego se lleva a cabo paralelo a los quehaceres de la vida cotidiana o sea actuando mediante códigos previamente establecidos.



Figura 16 Juego de rol en vivo desarrollado en España

Existen derivaciones del rol en vivo como es el caso del rol en vivo con disfraz, donde la organización puede llegar a ser muy compleja y elaborada, ya que requiere tiempo para preparar vestuario y elementos acorde a la temática.

Por otra parte en la variante de rol en vivo cotidiano la organización requiere el control de menos elementos y el tiempo de juego es mucho más dilatado. En esta última variante se establecen dos fechas, una de inicio y otra de fin, y al finalizar ese plazo se cuentan los muertos o los gestos realizados y el director o directores de juego deciden qué equipos o qué jugadores han obtenido los mejores resultados.

TEMÁTICAS PARA EL JUEGO DE ROL

Temáticas para el juego de rol

Históricos

Como su nombre indica, están basados en hechos reales, pero al ser la naturaleza de un juego de rol la de que los jugadores interactúen en la historia, estos juegos dan la posibilidad de intervenir en el desarrollo de dichos hechos, con la posibilidad de cambiar los acontecimientos que todos conocemos, o simplemente se utiliza el contexto histórico para ambientar lo que será la aventura en sí. Es requisito que los hechos sucedan en nuestro planeta en un tiempo pasado. Esta categoría es muy interesante para fines educativos.

Algunos juegos de esta categoría son: ¡Piratas!, Far West, Comandos de guerra, Juego de rol del capitán Alatríste, etc.

Se entiende que en un juego histórico hay que limitarse a los hechos, a lo meramente factible y comprobable, y a la coherencia espacio-temporal. Por ello hay que tener cuidado con las aportaciones libres y fantásticas de los autores para no caer en lo irreal, que podría echar por tierra el objetivo puramente histórico.

Esta temática al estar basada en la realidad, exige por parte de quien crea la aventura una amplia cultura general.

Los manuales que acompañan al juego suelen intentar dar la información mínima imprescindible para cubrir este punto, además de servir como material didáctico.

También existen históricos con parte fantástica, son los que, estando situados en un tiempo pasado o presente, y en nuestro mundo conocido, añaden detalles de fantasía.

Esta temática es la que mejor se adecúa a los propósitos de este proyecto, ya que rescataríamos elementos históricos que es uno de los objetivos y a la vez la libertad de la fantasía vincula al usuario objetivo y capta su interés.

BENEFICIOS DEL JUEGO DE ROL

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento.

El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar.

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario.

Los juegos de rol también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO DE APTITUDES PERSONALES

Basándonos en la definición que hace la Rae del término **aptitud*

aptitud.

(Del lat. *aptitūdo*).

1. f. *Capacidad para operar competente-mente en una determinada actividad.*

A continuación señalaré algunos factores que destacan los aspectos positivos del juego aplicados al desarrollo de la personalidad en cualquier etapa, estos aspectos son fundamentales en la etapa de puesta en marcha de un proyecto de este tipo, ya que estos efectos refuerzan los objetivos que se espera conseguir.

- Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de otro y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio.
- A la socialización, el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos.
- A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.
- A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad.
- A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

* Rae. (2014). Definición del término *aptitud*. 6 de julio 2015, de Rae
Sitio web: <http://lema.rae.es/drae/?val=aptitud>

LA CONSTRUCCIÓN DE LA FANTASÍA EN EL RELATO

¿Qué es la literatura fantástica?
¿Cómo se manifiesta lo fantástico en un relato?

Desde estas interrogantes analizaremos la construcción de este tipo de narrativa, ya que es interesante para los propósitos de éste proyecto, y es el ámbito en el que se basaría el juego de rol, si bien el sustento principal será histórico se complementa con este tipo de relato, porque es atractivo por las posibilidades que otorga en la realización del guión del juego.

Para avanzar en la comprensión de cómo se origina la literatura fantástica tomaré en cuenta la visión de los teóricos franceses Louis Vax y Roger Callois quienes analizan aspectos de este mismo ámbito.

Ambos concuerdan en que este concepto implica una transgresión del mundo real, tal cómo lo conocemos y es ésta la que origina el escenario fantástico que nos dan a entender como lectores.

La literatura fantástica según ambos no se puede definir puramente como género literario.

Estos expertos han tratado de explicar los elementos que construyen lo fantástico en un relato. Callois por su parte afirma que lo fantástico manifiesta un escándalo, una rajadura, una irrupción insólita, casi insostenible en el mundo real.

Esta aparición abrupta es más impactante al contrastar en un universo que denota coherencia, por su parte Vax señala que es muy difícil delimitar lo fantástico en cuanto a temática pero define ciertos arquetipos temáticos, más recurrentes, donde destaca por sobre todo el cómo se utilizan estos arquetipos.

Cuando como espectadores o lectores nos presentan un relato fantástico, el cual es imposible de explicar por las leyes de coherencia de nuestro mundo, nos enfrentamos al pensamiento lógico o racional y como primera respuesta ponemos en duda dicho acontecimiento, es esta vacilación la que reafirma la fantasía.

Una vez que dejamos de tener esa duda, lo fantástico se pierde.

ELEMENTOS Y TEMÁTICA

Elementos que conforman lo fantástico

- Imposibilidad de interpretar el texto, da origen a la lectura poética.
- La transfiguración de la realidad.
- La voz narrativa, ésta al ser en primera persona refuerza la identificación del lector con el personaje, aunque existen relatos fantásticos en tercera persona.

La temática fantástica

La temática de este género es ilimitada, los motivos pueden variar según modas, avances científicos, o cualquier tipo de acontecimiento es decir, que la temática está sujeta y condicionada por el contexto histórico y sociocultural, por lo tanto es este contexto variable que le otorga una libertad en cuanto a la construcción del guión.

EL JUEGO DE ROL EN CHILE

Juegos de rol en Chile

*Antecedentes noticiosos

Valparaíso, noviembre de 2014.- El FOSIS dio el vamos a un programa piloto de Educación Financiera para niños y niñas, en la ocasión se firmó un acta de compromiso y también se entregaron seis juegos de rol denominados "Karukinka" (que en lengua selknam significa "nuestra tierra") el cual además de enseñarles a trabajar en equipo y a conocer el significado del ahorro, los motivará para participar en un torneo regional.

Por su parte, el director de dicha entidad destacó: "Como FOSIS estamos muy contentos de que la Educación Financiera hoy día tenga un programa especial piloto, que vaya orientado a los niños y niñas para trabajar el tema del endeudamiento y educarlos financieramente para el ahorro futuro. Hoy día estamos generando este piloto esperando que el próximo año tengamos este programa como programa estable en la oferta programática de FOSIS, que va directamente relacionado a los niños que son vulnerables y que participarán en un campeonato, esto nos permite educar entretenidamente, generar una plataforma de educación financiera para niños y también generar un programa estable en FOSIS".

En tanto, el director de la Escuela Ministro Zenteno, Rodrigo Ojeda, dijo estar viviendo un proceso interesante con los niños que participan de este programa de educación financiera: "Es una instancia de aprender más allá de los aprendizajes tradicionales, que sustenta lo lúdico. Las clases a través de las coordinadoras han sido motivantes, se ha intervenido el aula colaborativa, han capacitado a casi todas nuestras profesoras y lo más destacado es resaltar el ánimo y el espíritu de nuestros alumnos que quieren colaborar día a día y también a nuestras profesoras que han estado desde el primer minuto muy participativas y muy colaborativas en esta actividad...".

Sin duda que los que han ganado con este apoyo han sido los alumnos del 7° y 8° que han participado de los talleres y que saben que al finalizar el año, recibirán 500 mil pesos para financiar alguna actividad de curso.

**Diario La Segunda. (2014). FOSIS realizó final nacional del juego Karukinka de educación financiera para escolares. 20 de Julio 2015, de La Segunda. Sitio web: <http://opinion.lasegunda.com/sociedadanonima/fosis-realizo-final-nacional-del-juego-karukinka-de-educacion-financiera-para-escolares/>*

KARUKINKA



Figura 17 Niños jugando karukinka

Narrativa de Karukinka

Karukinka consta de un tablero, fichas y cartas, donde la meta es pasar el verano buscando semillas, para ahorrar y comprar equipos que permitan pasar el invierno, alejar a los depredadores y recuperar el ciclo natural de las estaciones.

Su relato se basa principalmente en sucesos inesperados que ocurren en el bosque, donde la fase fría se adelanta con mayor crudeza y aparecen personajes misteriosos que son los espectros invernales quienes han vuelto a congelar el bosque.

Así los jugadores y jugadoras adoptan el rol de una ardilla en el bosque y deben ir sorteando situaciones, reciben recursos para sus personajes, como botas, libros, pociones, alas mecánicas y pergaminos, entre otros.

Como ardillas su propósito es que deben recolectar semillas, gastarlas, invertirlas y usarlas para sobrevivir a la fase fría y ahuyentar a los espectros del bosque.

PERFIL DE USUARIO

¿Cómo son?

¿Qué anhelan y qué cosas disfrutan?

Familias de soñadores

He llamado a estos usuarios familias de soñadores, a las familias que tienen un interés por la fantasía y los juegos, cuyos integrantes son adultos jóvenes en su mayoría que desde pequeños han cultivado un gusto por la lectura, los videojuegos y el cine, de los cuales disfrutan los escenarios fantásticos que ahí pueden encontrar, tanto como los que ellos mismos pueden proyectar en su imaginación, con gran facilidad para interpretar roles y disfrutar del juego sin importar la edad de quienes participen.

Ellos trabajan, pero anhelan no vivir completamente apegados a la realidad y a la rutina, utilizan la fantasía como su escape y la disfrutan como punto de encuentro con los suyos, les agrada el juego, el relato y la interpretación, tienen la capacidad de salir de su zona de comodidad sin miedo a la vergüenza, les encanta proponer estrategias y aportar a la construcción del relato, ya que en su mente albergan un gran bagaje de escenarios, personajes, sucesos extraordinarios que sólo pueden ocurrir en el mundo fantástico, pero que

Es importante determinar el rango etario de los niños que participarán de este juego ya que requiere haber desarrollado habilidades relacionadas a la elaboración de estrategias, es decir, a partir de los 9 años, donde el pensamiento crítico les permite establecer alianzas, crear equipos en el juego para alcanzar objetivos en común y así trabajar el concepto distintivo del juego que consiste en la colaboración y no en la competencia.

MOODBOARD DE USUARIO DEL JUEGO DE ROL



Figura 18 Moodboard Usuario de juego de rol, elaboración

CONCLUSIÓN 1

¿Cómo se vincula todo esto al presente proyecto?

¿Pueden los acontecimientos históricos aportar a la argumentación de un relato fantástico?

Teniendo en cuenta que las temáticas que participan en la construcción de narrativas fantásticas son ilimitadas, ya que cambian según el contexto histórico y sociocultural de un determinado lugar, es decir, que lo fantástico se refuerza y tiene cabida gracias al contraste de realidad y ficción.

Esto avala la fusión de la temática propuesta en el caso de este proyecto, ya que el contexto físico, la bahía de Valparaíso, sumado a los acontecimientos ayudan a reforzar la idea del relato.

Además agregando la evidencia presente en la ciudad, ya sea esta cañones o vestigios del paso de piratas por este sector y de la defensa que debió implementar el pueblo de la zona los que permiten avalar y contextualizar la fusión de la historia con los elementos fantásticos, generando la interés y por sobre todo el contraste que caracteriza a este tipo de relato.

CONCLUSIÓN

Cabe destacar de este tipo de dinámica el desarrollo interpretativo que implica el asumir un determinado rol o papel.

La cooperación entre jugadores para perseguir un fin objetivo en común a diferencia de otros tipos de juegos, la idea de colaborar y no de competir contra el otro, la posibilidad de generar alianzas estratégicas contribuye a la creación de lazos y enseña a poner en uso una serie de habilidades sociales que tanto se han perdido con el uso de nuevas tecnologías que reemplazan y sustituyen el juego libre.

Además de el hecho de poder intervenir directamente en la construcción del relato que da vida al juego.

En cuanto al uso de elementos se puede proponer un sinfín de combinaciones que giran en torno a las decisiones que se tomen en cada etapa del juego y que aportan al contexto y a la atmósfera del mundo representado, desde la utilización de accesorios, decoración, tablero, fichas de personajes, mapas, entre otros elementos.

Elementos que aportan mayor realismo y son el sustento de la interpretación.

Acerca de la temática para el juego de rol esta puede variar tanto como sea imaginable, ya que es de gran importancia en la construcción del tipo de escenario que se abordará y es la que originará el mundo representado en dicha dinámica.

Este proyecto se orientará con una temática histórico-fantástica, ya que se aportarán antecedentes reales de Valparaíso, pero con una cuota de fantasía conservando antecedentes de tiempo y espacio asimilando aspectos de realidad, pero con la libertad de ser partícipe de sucesos fantásticos, así también al interpretar un rol tener la posibilidad de tener características mágicas y surrealistas.

Capítulo 05

ESTUDIO DE SEGMENTOS OBJETIVOS

ESTUDIO DEL SEGMENTO OBJETIVO

Determinación del segmento a estudiar

Para caracterizar al segmento objetivo se realizará un análisis desde aspectos como sus valores asociados, gustos e intereses, así como antecedentes socioeconómicos que hablan del imaginario colectivo.

Este se basará en los grupos socioeconómicos pertenecientes al estrato C2 y C3 de la población principalmente, ya que como veremos a continuación estos segmentos podrían tener acceso al proyecto mediante el uso de la tecnología y además cumplen con mantener en sus barrios una dinámica bastante activa, lo que se relaciona directamente con la finalidad de este proyecto que es reforzar comunidades y lazos sociales.

ESTUDIO DE SEGMENTOS OBJETIVOS

Estudio del segmento grupo socioeconómico C2

Clasificación Socioeconómica

Para ello se establecen como parámetros principales, el nivel educacional del jefe de hogar y la tenencia de bienes y vivienda, en base a estos datos es posible determinar el nivel cultural y los ingresos aproximados del núcleo familiar.

Porcentaje de la Población

Para este estudio ampliaremos el grupo etario entre los 9 a 17 años lo que corresponde al 17% de la población total del país y alrededor del 20% a nivel regional

Descripción general

Nivel medio de la población, 15% de la población chilena, con ingreso familiar mensual promedio de 1 millón. Puede cubrir sus necesidades de alimentación, vestuario, vivienda y educación.

Barrios

Sectores tradicionales de la ciudad, en caso de ser construcción nueva, normalmente son conjuntos de muchas viviendas, se ubican a distancia del centro, hay preocupación por el aseo y ornato de calles y veredas; en el caso de pagar arriendo éste es superior a UF 12.

Exterior de la vivienda

Conjuntos habitacionales, villas, blocks de departamentos. Fachadas de buena presentación, jardín pequeño, entrada de auto. Vivienda de regular tamaño, 100 mts² aproximadamente, en general pareadas.

Profesión o actividad

Algunos profesionales jóvenes, contadores, ejecutivos de nivel medio, técnicos, pequeños industriales, comerciantes de nivel medio, vendedores.

Telefonía e internet

El 92% de los hogares posee dichos servicios

Estudio del segmento grupo socioeconómico C3

Clasificación Socioeconómica

Descripción general

Nivel medio bajo de la población, 21% de la población chilena, con ingreso familiar mensual promedio de 600 mil pesos. Cubren sus necesidades de alimentación y vestuario, la vivienda es buscada con esfuerzo y la educación es generalmente en establecimientos subvencionados por el Estado.

Barrios

Sectores más bien populares y relativamente modestos, mezclados en algunos casos con C2 en otros con D, generalmente se agrupan en poblaciones de alta densidad, también corresponden a sectores antiguos de la ciudad, en el caso de pagar arriendo éste es superior a UF5. Se nota importante actividad social en las calles.

Exterior de la vivienda

En barrios modestos corresponden a los hogares de mayor progreso, en barrios en que también existen familias C2 corresponden a las de menor ingreso, casa de material sólido o semisólido.

Profesión o actividad

Empleados públicos y privados sin rango o categoría, profesores, obreros especializados, comerciantes menores.

Educación secundaria completa y muy pocos con nivel de estudios superior.

Distribución de la vivienda

Pocas habitaciones, generalmente dos dormitorios, un baño pequeño, pisos de flexit o madera.

Telefonía e internet

El 73% de los hogares posee dichos servicios

MOODBOARD DE SEGMENTOS OBJETIVOS



Fig19, Moodboard estudio de segmentos objetivos
Elaboración propia

Capítulo 06

DESARROLLO DE PROYECTO

CREAR COMUNIDAD

¿Qué entendemos por comunidad?

Se define como el proceso de poner en común, de compartir, hace referencia a la comunión de los primeros cristianos.

Desde hace miles de años las personas hemos desarrollado innumerables y diversas maneras de convivir, ya sea según el entorno y obedeciendo a cada contexto cultural que nos rodee, esta capacidad de crear realidades que obedecen a determinadas reglas, costumbres y que determinan nuestras posibilidades forma parte de nuestra propia cultura y determina todo lo que nos rodea va moldeando nuestro estilo de vida y el de las generaciones venideras.

Todo nuestro actuar, ya sea en grandes o pequeños gestos surge de lo aprendido en convivencia, en comunidad a lo largo de los años y marca nuestro comportamiento colectivo, las estructuras sociales, las formas de gobierno y los grandes paradigmas que rigen nuestra organización social.

Desde las acciones más básicas y naturales como la forma de comer, vestir, de amar o de jugar, son reflejo de una pertenencia a cada una de las diversas comunidades.

Es a través del proceso comunicativo que es posible crear comunidad y en el toman parte las áreas de desarrollo individual, tales como: el desarrollo mental, afectivo y físico de todos nosotros.

EL ROL DEL DISEÑO

El Diseño como gestor de comunidades

El formar parte de una comunidad implica el desarrollo comunicativo de pensar, sentir y hacer en común.

Los miembros de una comunidad se reconocen en ella, y generan un sentido de pertenencia e interacción, mediante la cual configuran una manera particular de habitar y crear su propia realidad.

Es así como en diversos entornos, ya sea en el trabajo, en el aprendizaje o en nuestra diversión participamos de comunidades, influyendo y siendo influidos simultáneamente, en un flujo formativo constante.

Desde la perspectiva del diseño tenemos una mirada activa sobre la comunicación y el papel que desempeñamos desde esta área como puente o vínculo de estos procesos comunicativos nos permite tener una mirada particular que nos sitúa como profesionales desde un ángulo consciente del poder comunicativo como gestor de comunidad.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

La Ruta del Pirata

La Ruta del Pirata es un proyecto que busca entregar una opción de juego compartido mediante la interpretación del rol de tablero y vivencial, en respuesta a las escasas instancias lúdicas que se presentan en la actualidad.

Para contextualizar este proyecto se tomarán elementos propios de la época acontecida a fines del siglo XVI y comienzos del siglo XVII en Valparaíso.

Con la finalidad de aportar a la difusión cultural de la zona y también generar una opción de entretenimiento e interacción que permita dar a conocer este género de juego, así como construir comunidad.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Problemática

- Falta de instancias de diálogo y comunicación dentro de las comunidades más jóvenes.
- Carencia de tiempos compartidos que refuercen los vínculos sociales y emotivos, debido al individualismo del ajetreado ritmo de vida cotidiana.
- Pocas actividades de interés conjunta para desarrollar, donde generar instancias de acercamiento.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Problemática

Los juegos han significado desde hace miles de años la instancia de socialización por excelencia, que permite vincularnos con el medio y con quienes nos rodean, de tal manera de crear lazos y otorgarnos herramientas comunicativas que utilizamos a lo largo de todo nuestro desarrollo como seres humanos.

Esta práctica casi natural se ha ido perdiendo dentro de las comunidades más jóvenes, ya sea por el escaso tiempo libre y también debido a que el medio se ha volcado hacia el individualismo, de hecho podemos constatar que el modo de juego se ha vuelto impersonal por el abuso de la tecnología que sustituye el juego participativo, pero que si es bien enfocada podría ser de gran utilidad para establecer redes y así facilitar la comunicación.

La propuesta de este proyecto se enfoca principalmente a crear comunidad, establecer redes colaborativas mediante el juego y fortalecer las relaciones interpersonales dentro de las comunidades en etapa escolar en adelante.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Oportunidad

En cuanto al desarrollo de este proyecto, cabe destacar que existe un desconocimiento general de este tipo de dinámicas, así como muy pocas propuestas en el mercado con algún rasgo de identidad nacional, por lo que desarrollar este proyecto enfocado a la zona de Valparaíso, permitirá poner en la palestra el territorio desde un punto de vista distinto al patrimonial que ya ha sido sobreexplotado, rememorar el relato desconocido para la mayoría de la población actual y aportar al carente escenario local de desarrollo del género de rol.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar el juego como instancia participativa de aprendizaje y de vínculo social.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar un juego de rol que aporte a la difusión cultural de la región de Valparaíso
- Reinterpretar la historia de Valparaíso acontecida en el siglo XVI vivenciando los hechos de manera participativa.
- Desarrollar un modelo de trabajo aplicable a diversas zonas y a su propia identidad

MAPA PROYECTO

Juego + Edición

Juego de tablero que incluye fichas de personajes, antecedentes históricos en una edición ilustrada, donde se detalla el contexto de juego, para ser desarrollado en talleres comunales o educativos, así como también en un entorno más cercano, ya sea con amigos o familia.

Escenarios locales

Reconocimiento del territorio a través de la historia para este aspecto propongo desarrollar puntos emblemáticos del puerto de Valparaíso y que contribuyen a crear la atmósfera donde tomará lugar el juego, los cuales serán representados en el juego mediante tablero y podrán ser visitados en la ruta como guías para reconocer el territorio actual así como la historia que allí tomó lugar.

- Iglesia La Matriz
- Laguna verde
- Castillo San José
- Territorio de la costa antigua

Reanimación histórica

Evento que revive los hechos ocurridos, donde piratas de renombre desembarcaron y saquearon el puerto, lo que dio origen a variadas leyendas y relatos populares que aún permanecen.

Asociación Escuela de Teatro UV
Para dar vida al relato se crearán alianzas con agrupaciones de teatro de la región

Creación de comunidad a través del juego

Comunidad virtual

Difusión en redes sociales
Organización de torneos
Publicidad, banners
Evaluación de la experiencia
Organización de asistencia a la ruta
Interacción de usuarios

Propuesta Conceptual
Experiencia integral vinculante y evocativa

FODA

Fortalezas (F)

Es un sistema que se basa en la reinterpretación de la historia local para la creación de instancias lúdicas dentro de las comunidades más jóvenes con la finalidad de crear un espacio de interacción y trabajo colaborativo para formar lazos entre los participantes así como con el territorio mismo.

Visibilidad

Se presenta en base a un guión histórico-fantástico que se vuelve tangible en las etapas posteriores, ya sea por medio de la creación de una comunidad virtual, así como en la ciudad misma, mediante la revitalización de los puntos claves en la ciudad, es decir, por medio de la ruta de manera vivencial

Versatilidad

Es un proyecto que consta de varias etapas de participación, así como de múltiples medios de llegada del cual se puede participar, física o virtualmente interactuar e invitar a otros desde cualquiera de sus fases de desarrollo

Interacción

Es una dinámica que requiere establecer diálogo y estrategias conjuntas, crear comunidad, lo que a su vez permite desarrollar el sentido de pertenencia del usuario y el medio como vínculo.

Oportunidades (O)

Crear comunidad

El juego como medio para crear un canal comunicativo dentro de la sociedad actual y dentro de cualquier núcleo, del tipo escolar, familiar o de distensión, así como con el entorno, existe buena disponibilidad de la comunidad educativa de participar en este tipo de dinámicas renovadas , ya que favorecen la convivencia y otorgan nuevos espacios de interacción, además de llamar la atención por la modalidad novedosa de comprender el contexto que conforma el entendimiento del territorio y su historia.

Debilidades (D)

Lograr que la temática con trasfondo histórico se vuelva interesante para el usuario es un desafío importante , ya que por el hecho de ser encasillado como “educativo” puede que no logre cautivar al público objetivo.

Es un proyecyo ambicioso en su desarrollo e implica establecer múltiples redes de apoyo para llevarlo a cabo.

Amenazas (A)

Existe una amplia variedad de sitios virtuales a los que tienen acceso los menores, lo que será la principal competencia, por otro lado en cuanto a las posibilidades de uso del tiempo libre, ya sean actividades al aire libre y de esparcimiento, también son una amenaza y es en esta área donde resalta el carácter de esta idea de poder generar el juego paralelo a los tiempos libres, juego que se prolonga durante el día y no requiere tanto espacio de dedicación por parte del usuario

ESTRATEGIAS

Estrategia FO

En base a la creación de una comunidad a través del juego desarrollar eventos, torneos, llevar a cabo la ruta de manera visible para reafirmar el sentido de pertenencia y el entendimiento del contexto narrado mediante la dinámica, acercando este segmento de público objetivo entre sí y a la vez a la comunidad de la región.

Utilizar redes sociales para lograr posicionar el proyecto como una alternativa a utilizar como hobby en los tiempos libres.

Estrategia DO

Aprovechar como entrada la vía educativa, mediante el vínculo con escuelas de la región como talleres o espacios dentro del tiempo escolar donde se pueda implementar el juego y reforzarlo en el imaginario colectivo con campañas de difusión en la comunidad externa.

ESTRATEGIAS

Estrategia FA

Generar a través de este proyecto una propuesta con identidad local, inexistente dentro del escenario actual. Aprovechar que es un público que maneja y se sabe mover en el medio digital, está pendiente de las nuevas ofertas y tendencias.

Estrategia DA

Planificar y elaborar un trabajo interdisciplinario con la colaboración de expertos en la materia para poder elaborar material gráfico potente que logre cautivar al público objetivo, así como también una difusión acorde a los códigos que se manejan actualmente en redes sociales para desarrollar una buena actualización de la plataforma, con contenido interesante, que llame la atención e identifique al target

MODELO CANVAS

Socios Claves

Para comprender los actores involucrados en el desarrollo de este proyecto se debe tener en cuenta en primer lugar el propósito comunicativo que se pretende en su finalidad y en base a ello es muy importante establecer redes colaborativas para su creación y posterior desarrollo, ya sea con la comunidad educativa de la región ante la cual se presentará el proyecto para poder insertar dentro de los tiempos de talleres como alternativa a desarrollar para incentivar la comunicación, participación y favorecer ciertas habilidades sociales en los niños.

En cuanto al desarrollo de la Ruta que respalda el guión de juego y que tiene como propósito hacer visible la historia y revitalizar los escenarios locales, es indispensable crear alianzas con algún colectivo de teatro, para llevar a cabo la reanimación histórica en lugares claves de la ciudad de Valparaíso, para ello se tomará como actor involucrado a la Escuela de teatro UV.

En tercer lugar el entorno familiar, ya que es clave reforzar y acompañar la dinámica desde la casa, ya sea participando activamente en la ruta o de la comunidad virtual directamente, así como en su difusión en redes sociales e interacción con otros usuarios lo que permitirá mantener los canales activos y generar un buen feedback de la experiencia.

Actividades Claves

Para poder darle vida a este juego es clave contar con material verídico, antecedentes históricos de buena fuente, para ello se realizarán entrevistas con entendidos en la materia, historiadores que puedan verificar los antecedentes previamente recabados, así como aportar con nuevo material en cuanto a sucesos y también relatos de tipo anecdótico que ayuden a enriquecer el guión del presente proyecto.

Para verificar el criterio de los lugares escogidos como hitos claves dentro del proyecto es primordial visitar los puntos seleccionados, ya que con el paso del tiempo han cambiado su función, así como su infraestructura por lo que hay que constatar si efectivamente queda algún vestigio histórico representativo que se pueda utilizar para la programación de la ruta, así como su disponibilidad al público.

En base a la recopilación y selección de la información se pasará a la etapa de diseño y ejecución de cada punto del proyecto, así como también es muy importante poder transmitir la propuesta de valor que caracteriza este trabajo para lo cual se desarrollarán talleres acorde a la temática.

Propuesta de Valor

Ocio en comunidad/ Ocupación activa del tiempo libre/ Creación de comunidad

La Ruta del Pirata como proyecto pretende dar a conocer la historia pirata porteña mediante una propuesta formativa integral y vinculante en sus diversas etapas de desarrollo para re-significar tanto la historia como el conocimiento del territorio local.

En base al desconocimiento del tema histórico se ha trabajado para hacerlo llegar al público objetivo en este caso y así hacer participe a la comunidad de manera activa culturizando en un sentido lúdico y de distensión.

Relaciones con clientes

Se busca mantener una relación activa con los clientes, ya que la comunicación es la base para mantener los canales operativos y el interés vivo en este proyecto, por ello es primordial establecer una relación personal a través de constantes convocatorias, ya sea por torneos, asistencia a la ruta, talleres en colegios y variadas iniciativas de este tipo con tal de fortalecer lazos comunicativos y reforzar el sentido de comunidad dentro del grupo.

Segmentos de clientes

Existen dos grupos claros de potenciales clientes de este proyecto, el primero denominado perfil de usuario, que está conformado principalmente por niños en edad escolar a partir de los 9 años, ya que se tomará este entorno como punto de partida para la difusión y puesta en marcha del proyecto.

Y en una segunda instancia está el perfil de potencial consumidor que abarca a las redes establecidas por difusión y por alcance que tenga la masificación del juego como tal, donde pueden intervenir las redes creadas por el primer usuario y su entorno; dentro de este grupo tienen cabida adolescentes y adultos con cierta afición al género fantástico y las dinámicas de rol, también con gusto por la lectura, el cine y/o videojuegos.

Canales

Como ya he mencionado anteriormente en este estudio, existe un gran porcentaje de jóvenes que utilizan redes sociales a diario y se dedica un alto número de horas de tiempo libre para compartir experiencias mediante este medio, ya sea facebook en el caso de los más jóvenes y en menor medida twitter e instagram.

Es por ello que se utilizará facebook como principal plataforma de difusión social para atraer usuarios, lo que permitirá establecer un canal comunicativo en base a los mismos códigos que identifican a este perfil de público, lo que genera una ventaja para el posicionamiento de este proyecto.

Costos

Los costos al desarrollar el proyecto son principalmente orientados al diseño, producción y gestión del material gráfico que dará sustento a las etapas de desarrollo, tales como diseño de personajes, animación, gestión web y difusión.

Ya que es un proyecto más bien con fines culturales, los actores involucrados nos proporcionarán el material necesario de manera gratuita como actividad proactiva y de mutuo beneficio, con el fin de dar publicidad a las instituciones asociadas

Fuentes de ingreso

Al tratarse de un proyecto que presta un servicio más bien cultural hacia la comunidad no generará ingresos por venta, sino a través de la difusión en redes sociales por anunciantes, es decir, empresas interesadas en este segmento objetivo que puedan tener algún interés en el patrocinio de proyectos de este tipo.

Este proyecto depende en gran porcentaje del financiamiento otorgado por los Fondos Cultura Concursables que otorga el gobierno por medio del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

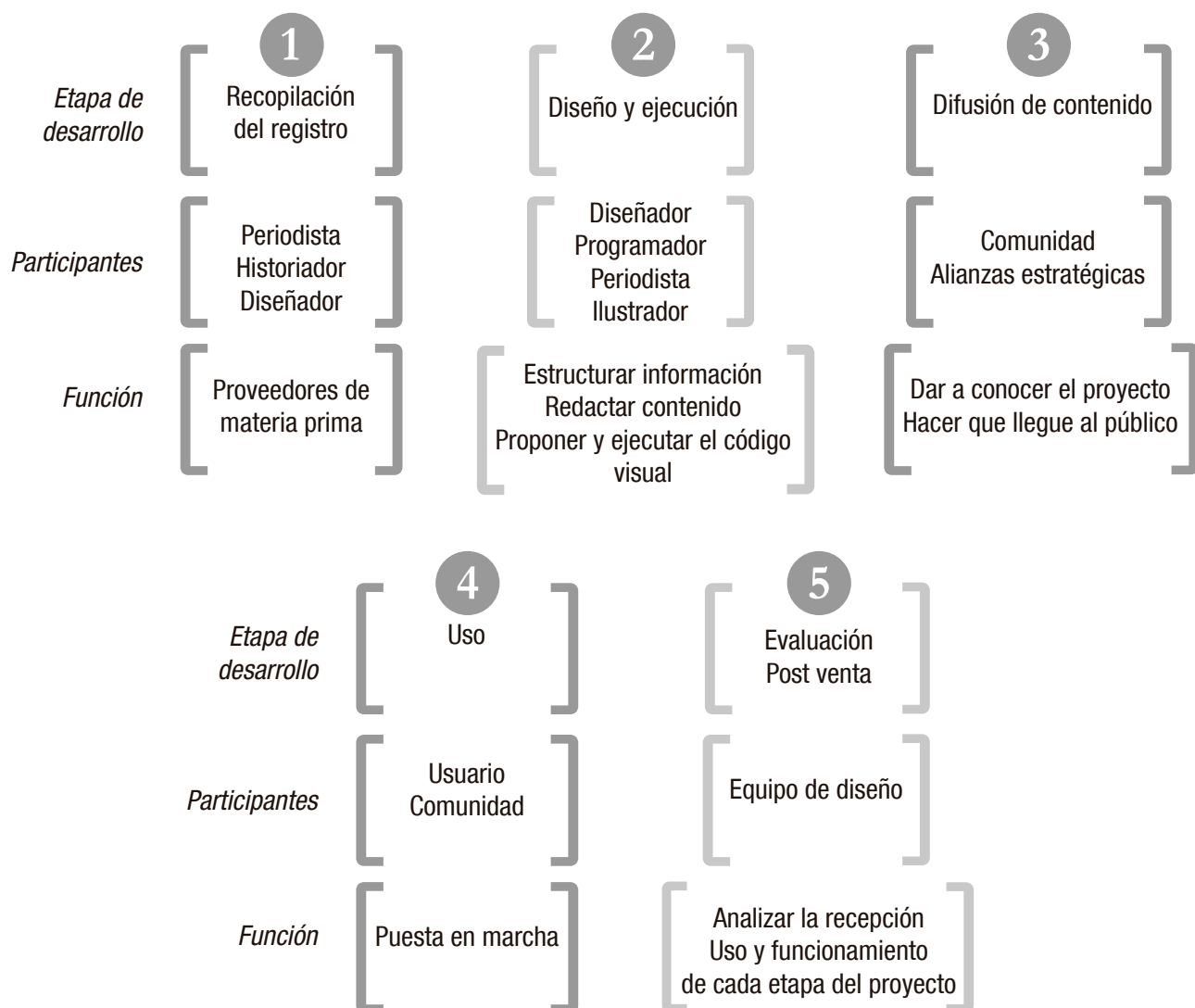
-Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, FONDART, Ámbito Nacional de Financiamiento, Línea de Fomento del Diseño, esta Línea de concurso tiene por objeto entregar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y producción de productos -bienes o servicios- de significación cultural que aporten innovación en el campo del Diseño.

MODELO CANVAS

Socios clave Alianza estratégica con la comunidad educativa Alianza estratégica con actores del área cultural de la zona Proveedor tecnológico para el desarrollo Web	Actividades clave Establecer redes colaborativas Diseño y ejecución Producción Gestión web Relación con clientes	Propuesta de valor Ocio en comunidad Ocupación activa del tiempo libre Creación de comunidad Descubrimiento de la historia olvidada de Valparaíso	Relación con el cliente Relación personal Communities Red social y desarrollo web	Segmentos de Clientes Comunidades educativas y culturales de la zona Niños en edad escolar y su entorno
	Recursos clave Recursos humanos Web interactiva		Canales Web Redes sociales Comunidad escolar	
	Costos Diseño Producción y gestión		Ingresos Anunciantes Web Fondart	

Tabla n°5 Canvas, elaboración propia

CADENA DE VALOR



Desarrollo de Escenarios

ESCENARIOS

Criterio de Selección de los hitos significativos

El criterio de selección de los lugares que darán forma a los escenarios de juego han sido escogidos por su aporte a la dinámica que dió origen a Valparaíso como ciudad y estos fueron inicialmente las fundaciones religiosas, las fortificaciones, las instalaciones de la actividad portuaria y algunos hitos de geografía natural.

Fundaciones religiosas: La Matriz

Es innegable la importancia que tuvo esta parroquia para el desarrollo social de Valparaíso en su primera etapa como asentamiento, ya que en torno a ella se establecieron los primeros pobladores de la zona.

Geográficamente el barrio de La Matriz fue el puerto de Valparaíso, debido a que el mar llegaba hasta la actual calle Serrano, conocida antiguamente como la Planchada, la cual se encontraba a una cuadra de la Iglesia.



Fig. 20, Ilustración histórica de La Matriz



Fig. 21, Antiguo barrio de La Matriz



Fig. 22, Actual entorno de La Matriz

Zona Cerro cordillera

Declarada Zona Típica en el año 2001. Se ubica en el centro de la ciudad, limitando con la calle Serrano. En él se encuentra los vestigios de la Fortaleza Castillo San José, donde habitaron los gobernadores coloniales denominándose en ese entonces “Casa del Gobernador”. Actualmente cumple la función de Museo Histórico, Museo Lord Cochrane, entregando una imponente panorámica de la bahía.

A partir de 1692 fue un eje importante de la vida de Valparaíso. Este cerro es considerado Génesis de la Ciudad.



Fig. 23, Museo Lord Cochrane



Fig. 24, Vista de los antiguos cimientos

Antiguo Castillo San José

Este se construyó para la defensa del puerto y de sus bodegas, en las que se resguardaban todos los bienes de comercio que sustentaban la economía portuaria con el Perú y que frecuentemente eran blanco del ataque pirata.

En dicha fortificación ubicada en el cerro cordillera se desplegaba gran parte de la artillería de la que disponía Valparaíso y que se ubicaba estratégicamente desde el cerro hasta la actual calle Serrano, estos dotaban al Puerto de renombre y prestigio reforzando su título de Plaza militar.



Fig. 25, Plano Castillo San José

Laguna verde

Laguna Verde es una bahía ubicada al sur de Valparaíso.

EL nombre proviene por la existencia de un gran humedal en medio de la planicie costera, el cual contrastaba con la aridez reinante en los alrededores, y visto desde las alturas el agua del humedal se veía verdosa por el reflejo de la vegetación. Se observaba entonces en el medio de la planicie una gran laguna verde.

Actualmente existe una gran biodiversidad en el sector, el cual mantiene sus características naturales casi intactas.



Fig. 26, Laguna Verde

La leyenda en torno al sector LA CUEVA DEL PIRATA

Cuenta la leyenda que el afamado pirata Francis Drake, se dedicó a desvalijar durante tres días el puerto de Valparaíso sin encontrar resistencia alguna.

Se dice que, Drake, al pasar frente a Laguna Verde decidió ocultar parte de sus tesoros en un cueva natural formada en el muro rocoso de la costa cuya entrada siempre estaba defendida por grandes olas.

Esta es la gruta conocida con el nombre de cueva del pirata que resguarda su valioso tesoro.



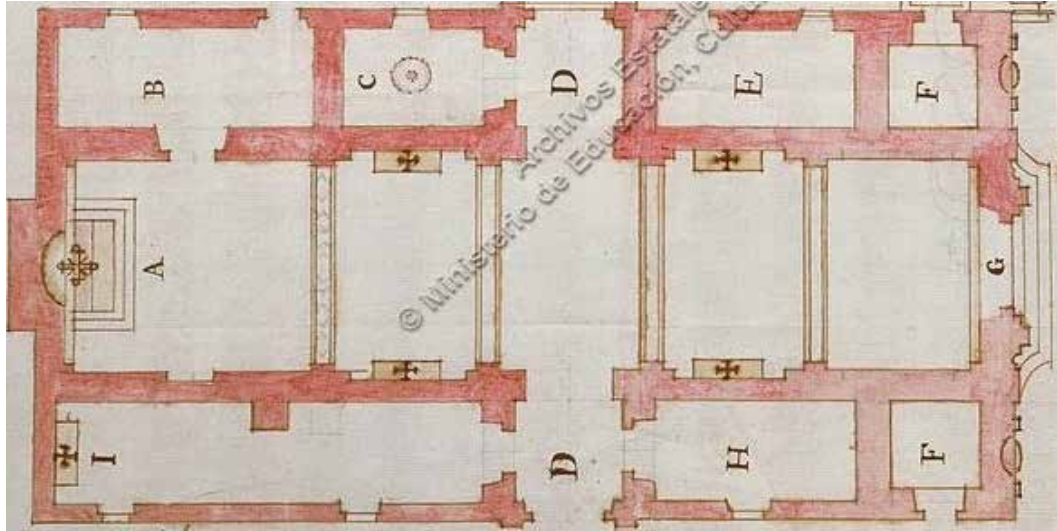
Fig. 27, Vista de la bahía

Se cree que el alma de Drake, y las de sus camaradas no hallarán la paz hasta el que el tesoro sea encontrado.

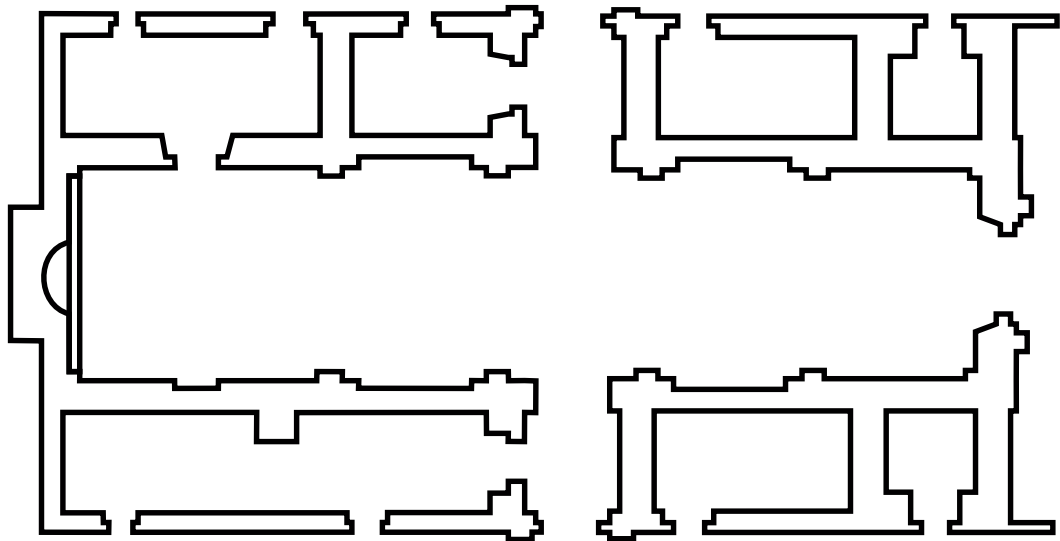
Muchos pescadores y marinos, que frecuentemente navegan frente a la cueva han divisado, por las noches, pequeñas luces azulencas que corren con desesperación a ocultarse al interior de la gruta como indicando el lugar exacto del fabuloso entierro.

DESARROLLO FORMAL ESCENARIOS

Escenario La matriz

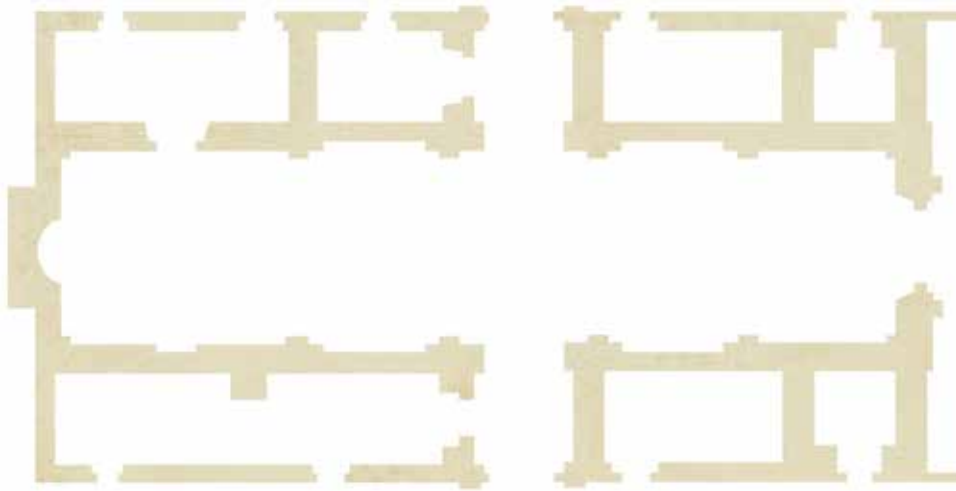


Dibujo del año 1700 que muestra la Iglesia La Matriz en planta

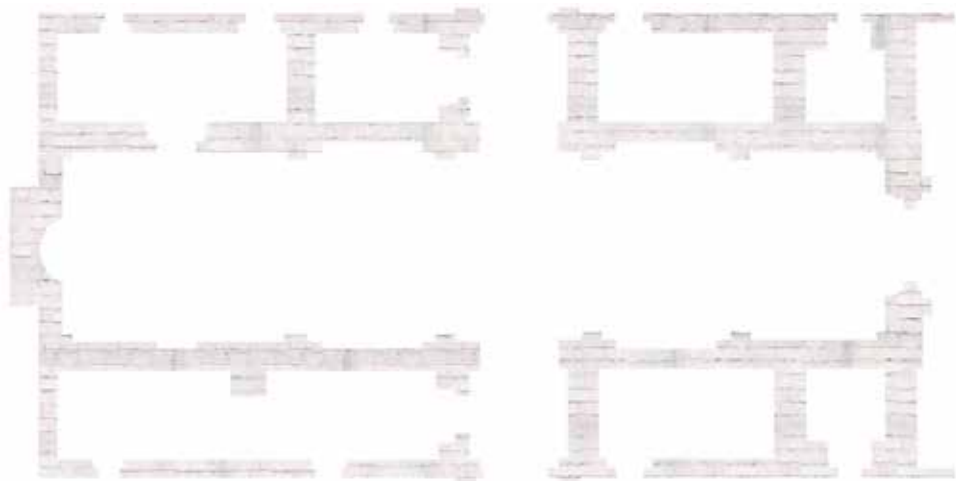


Trazado a partir del dibujo antiguo de la Iglesia

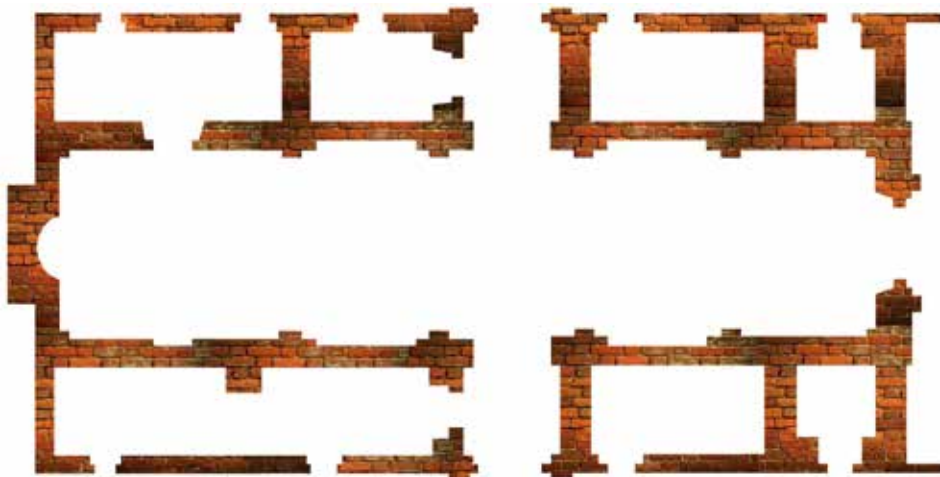
Escenario La matriz



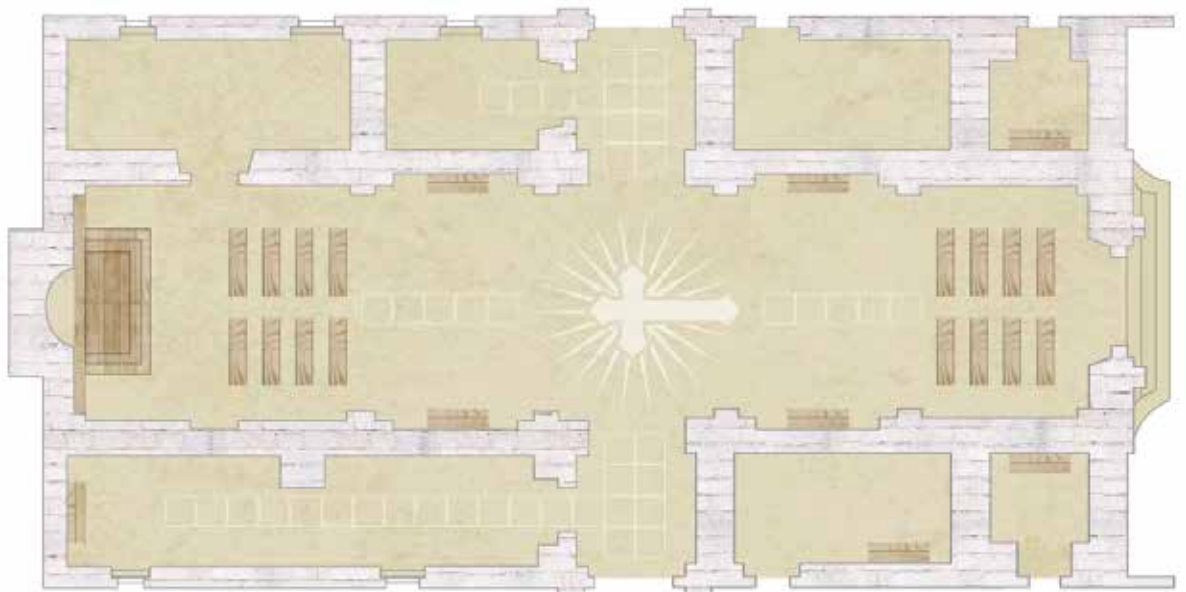
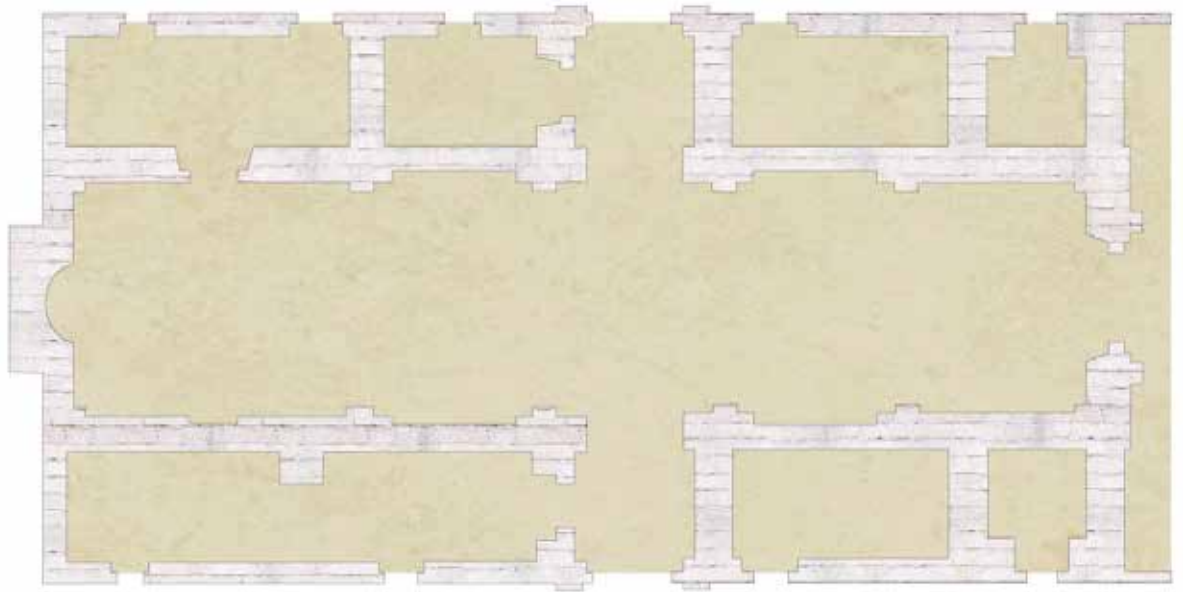
Textura en muros granito color gris



Textura en muros ladrillo blanco



Textura en muros ladrillo color



Opción de prueba utilizada para la construcción del tablero
A la que se le agregan detalles de mobiliario y elementos simbólicos

Desarrollo de Personajes

PERSONAJES

Francis Drake - El diplomático *Diciembre de 1578*

En el puerto asaltó la nave de un comerciante con oro traído desde Valdivia. Durante tres días, el corsario y los suyos, permanecieron en Valparaíso desvalijando la villa completamente abandonada, cuyos habitantes sólo habían atinado a refugiarse en los cerros o internarse en los campos abandonándolo todo. Robó las botijas de vino que se encontraban en las bodegas del puerto. Saqueó la Iglesia La Matriz, haciendo parte de su botín un cáliz de oro, un crucifijo de plata y unas vinajeras. Abastecido de víveres, zarpó rumbo al norte, llevando consigo la nave asaltada y a uno de sus tripulantes.



Richard Hawkins - El mago oscuro *Abril de 1594*

Tras cruzar el Estrecho de Magallanes arriba a Valparaíso el pirata inglés Richard Hawkins saqueando el puerto, apropiándose del contenido de las bodegas y tres barcos, uno de ellos cargado de oro. Decide pedir un rescate por las pertenencias de los navios, al no recibir respuesta en varios días. Quema los tres barcos y se embarca hacia el norte. Semanas después las noticias de la destrucción dejada por el pirata Hawkins son conocidas en el Perú. El 2 de julio frente a las costas de Atacames en el reino de Quito (actual Ecuador), la flota de Hawkins es aniquilada completamente. Luego fue hecho prisionero y enviado a España para ser enjuiciado.



Thomas Cavendish - El navegante *Marzo de 1587*

Cuando el corsario Thomas Cavendish pasó por Valparaíso, el puerto estaba cubierto por neblina por lo cual siguió hasta Quintero, en donde intentó desembarcar. Esta acción resultó ser fatal. En ese lugar fue sorprendido y derrotado por los hombres de Alonso de Sotomayor, en el combate murieron mas de veinte piratas, siete fueron capturados y ahorcados inmediatamente, el resto logró huir mal heridos hacia sus naves. Cavendish escapó rumbo al norte en dirección al Perú.



Oliver Van Noort- El sanguinario Marzo de 1600

Al llegar a Valparaíso atacó el puerto con crueldad y ensañamiento en venganza por lo que antes se le había hecho a su compatriota Gerrits, quemando tres naves y capturando un barco con sebo. Degolló a treinta marinos españoles que apresó, guardando solo un navegante, llamado Juan Sandoval, para que lo guiara al Perú, a quien arrojó al mar cuando ya no le era útil.



Alonso de Sotomayor- El Gobernador

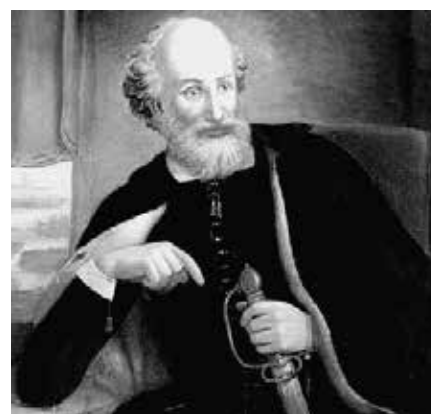
Sotomayor era uno de los oficiales más importantes de ejército español, con una carrera que había comenzado a los 15 años de edad. Veinte años después, ya como capitán de los ejércitos españoles en Flandes, era un profesional tan reconocido, que se ganó el respeto del Duque de Alba y de Juan de Austria.

El mismo Rey Felipe II, en vista de los graves acontecimientos que se produjeron en Chile, decidió prescindir de sus servicios en Europa y nombrarlo Gobernador del Reino



Rodrigo de Quiroga

Nombrado Gobernador, ahora en prioridad, en el período 1575-1580. A fines de 1578, Quiroga recibió la noticia de que en Valparaíso se había presentado un barco inglés cuya tripulación había saqueado la ciudad. Se trataba del Golden Hind y de su capitán Francis Drake. Desde Valparaíso, Drake se dirigió a La Serena, cuyos habitantes ya habían sido puestos sobre aviso. El ya veterano conquistador Francisco de Aguirre dirigió las operaciones militares que impidieron el desembarco, y Drake continuó su viaje hacia el norte



El Leviatán

Es un ser monstruoso perteneciente a la mitología hebrea, mezcla entre una serpiente de mar y una ballena, conocido desde la antigüedad. En la Biblia se leen descripciones del leviatán en distintos pasajes y representa a un enorme monstruo marino creado por Dios y que simboliza el mal. Se ha llegado a pensar que también puede tratarse de una especie de cocodrilo gigante, en otras descripciones tiene el cuerpo con escamas muy juntas, a modo de escudo protector, dientes afilados y forma de reptil, de hecho, bastante parecido a un dragón sin alas en su aspecto externo. Sus escamas son de color verde esmeralda o turquesa.

Es capaz de expulsar un ácido vaporizado por la boca, pudiendo provocar así quemaduras corrosivas en sus víctimas. Sus ojos están siempre iluminados, como incandescentes.

Se trata de un ser muy fiero y fuerte, temido por quienes navegan en las aguas marinas.



GÉNESIS DE PERSONAJES

- Diseño de personajes

La técnica ilustrativa está basada en antiguas ilustraciones de mapas corsarios y retratos del siglo XVIII



- Sketch

DESARROLLO FORMAL

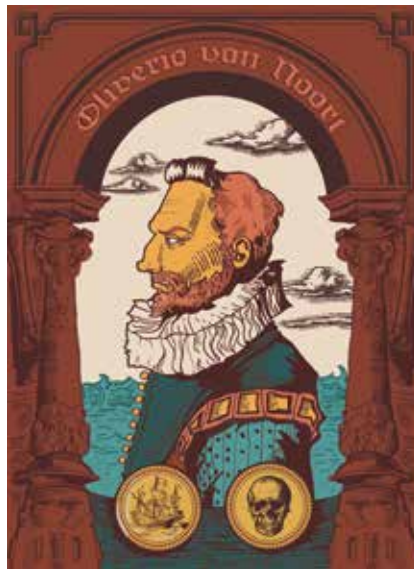


● Digitalización

DESARROLLO FORMAL



Aplicación de color

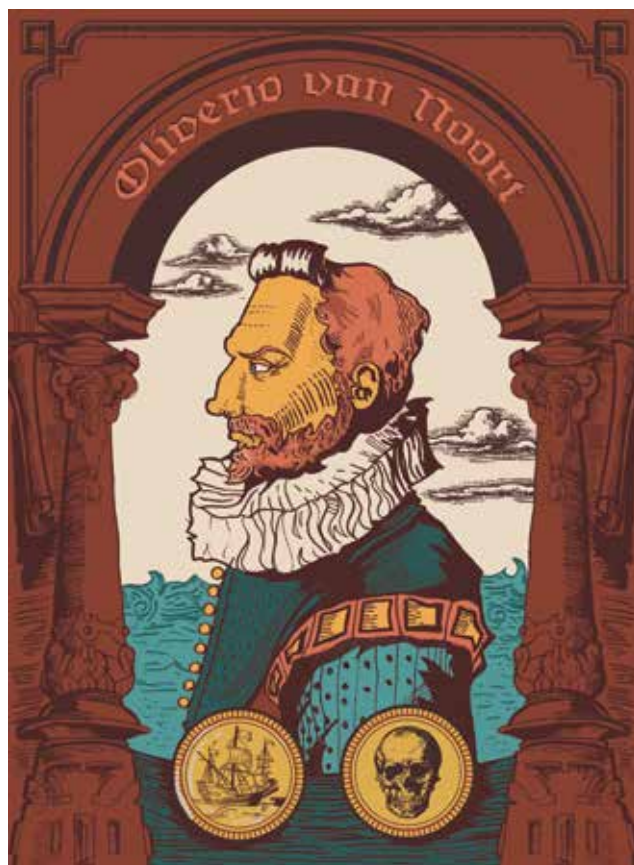


● Detalles



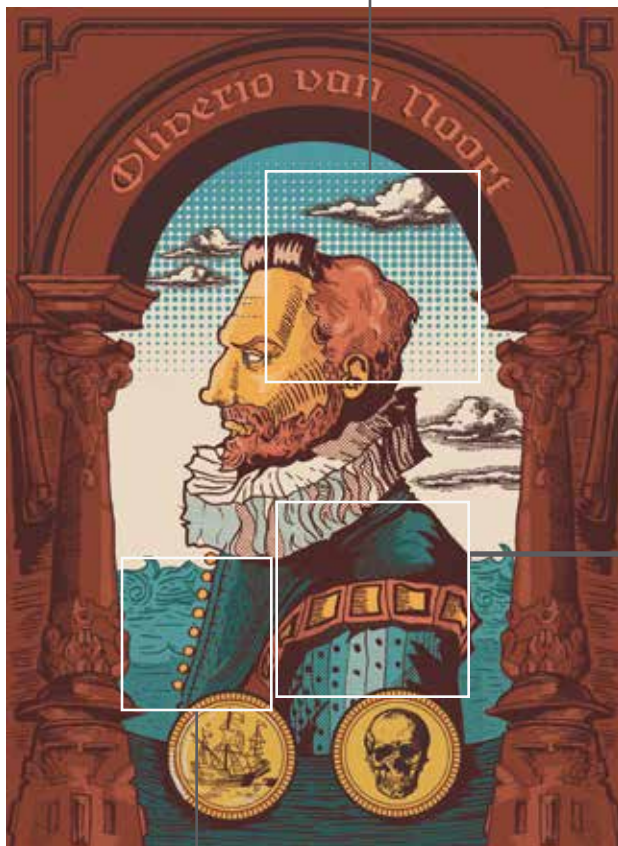
● Luces y sombras

DESARROLLO FORMAL



- Trabajo de detalle y texturas en primer plano de encuadre

DESARROLLO FORMAL



- Detalle capa de texturas y aplicación de luz y sombra

Desarrollo de Identidad

EXPLORACIÓN FORMAL

LA RUTA DEL PIRATA

LA RUTA DEL PIRATA

LA RUTA DEL PIRATA

LA
RUTA
DEL
PIRATA



LA
RUTA
DEL
PIRATA



TIPOGRAFÍA CORPORATIVA

Caribbean Regular Alta
Tamaño 29 pt

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ; ? " ; . .

Caribbean Regular Baja
Tamaño 29 pt

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

DESARROLLO DE MARCA

Propuesta 1



Propuesta 2

C 0%
M 0%
Y 0%
K 100%



C 0%
M 0%
Y 0%
K 90%



C 0%
M 0%
Y 0%
K 80%



Propuesta de color
Alternativa 1



Alternativa color 1

● C	15%	○ C	0%
M	100%	M	0%
Y	90%	Y	0%
K	10%	K	5%



Alternativa color 2

● C	0%	● C	55%
M	35%	M	60%
Y	85%	Y	65%
K	0%	K	40%



Alternativa color 3

● C	100%	● C	0%
M	100%	M	35%
Y	25%	Y	85%
K	25%	K	0%



Propuesta de color
Alternativa 2

Alternativa color 1

● C	15%	○ C	0%
M	100%	M	0%
Y	90%	Y	0%
K	10%	K	5%

Alternativa color 2

● C	0%	● C	55%
M	35%	M	60%
Y	85%	Y	65%
K	0%	K	40%

Alternativa color 3

● C	100%	● C	0%
M	100%	M	35%
Y	25%	Y	85%
K	25%	K	0%



Desarrollo de Plataforma

ESTUDIO DE MERCADO

Oferta actual

Existen algunas plataformas de comunidades digitales orientadas a la creación de personajes, a través de un perfil virtual con el cual los usuarios pueden participar de verdaderas comunidades a nivel latinoamericano, por ello analizaré a continuación el caso de dos ejemplos representativos en el desarrollo de esta área.

Mundo gaturro

Plataforma argentina creada en el año 2010, a partir de las historietas del mismo nombre.

Interfaz de simple uso, presenta un home coherente pensado en el público infantil y la síntesis informativa para acceder al perfil virtual en primer plano.

Legibilidad basada en la utilización de un lenguaje icónico.

Tiempos de carga, fluida.

Vínculos; presenta vinculación a otras páginas asociadas como el blog de la comunidad y asesoría para padres.

Pago: Ofrece un perfil VIP, pagado por sistema de membresía, que otorga mejoras a los usuarios en la comunidad virtual.



Fig. 28
Home Mundo Gaturro



Fig. 29
Pasaporte online Mundo Gaturro



Club Penguin

Plataforma creada en el año 2005 bajo la búsqueda de un mundo virtual infantil sin publicidad, en que los niños pudieran divertirse e interactuar. El mismo año se presentó en miniclip, sitio de juegos online de mayor cantidad de visitas a la fecha, posteriormente en el 2007 se incorporó a The Walt Disney Company, lo que derivó en la masificación del sitio a través de videojuegos para consolas, cartas coleccionables, indumentaria y aplicaciones para android, entre otros.

Interfaz de simple uso, presenta un home coherente pensado en el público infantil y la síntesis informativa para acceder al perfil virtual en primer plano.

Comunicación: permite el uso de un chat en tiempo real entre los integrantes de la comunidad, que posee filtro variable y manejado por los padres

Legibilidad basada en la utilización de un lenguaje icónico.

Tiempos de carga, fluida.

Vínculos: Su uso se caracteriza por la seguridad y la directa relación con los padres, mediante el vínculo a correos personales por cualquier acción irregular o que requiera la autorización de un mayor de edad.

Pago: Ofrece una membresía anual para otorgar el ingreso a actividades dentro de la comunidad que son exclusivas para quienes la poseen, así como la caracterización del avatar con elementos especiales.



Fig. 31
Home Club Penguin



Fig. 32
Creación de avatar

ESTUDIO DE MERCADO

Oferta actual

Por otra parte existen plataformas de tipo blog, orientadas a público infantil que son un espacio de interacción donde se exponen temas contingentes y de interés de los más pequeños, como es el caso de “Chile para niños”, donde la convocatoria es a compartir y exponer material propio con la comunidad , así como dar cuenta del contexto socio cultural del país con una mirada infantil.

Chile para niños

Interfaz de simple uso, muy llamativo visualmente la pagina de inicio se estructura por un conjunto de slides animados por los que van rotando una serie de temas que se desarrollan posteriormente en las diferentes categorías del menú.

Legibilidad basada en una propuesta mixta entre lenguaje icónico y escritura.

Tiempos de carga, fluida.

Vínculos: No presenta vinculación a otras páginas asociadas.

Pago: Plataforma gratuita, sin limitaciones en el acceso a la totalidad del contenido



Fig. 33
Home Chile para niños



Fig. 34
Detalle de organización temática



Fig. 35
Categorías de Chile para niños

Organización de contenido: El contenido se organiza por edad y tema.

Al seleccionar un tema en particular se abre una publicación completa al respecto que da a conocer desde la definición de una materia, personajes vinculados, datos históricos y juegos al respecto.

Interactividad: Ofrece la opción de subir contenido personal para aportar a la galería, biblioteca y así formar parte de la comunidad. También expone sobre la realización de talleres editoriales, literarios, artesanales, tecnológicos, entre otros.



Fig. 36
Galería de talleres

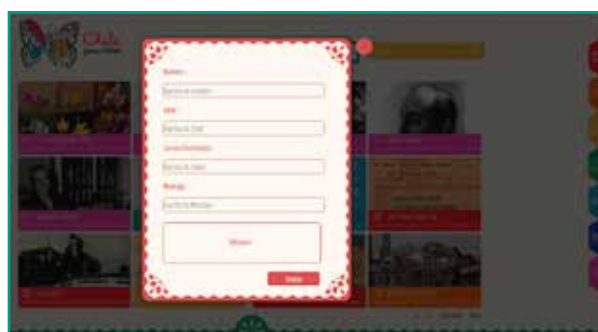


Fig. 37
Recuadro para insertar material gráfico



Fig. 38
Categorías y contenidos

EXPLORACIÓN FORMAL DEL SITIO

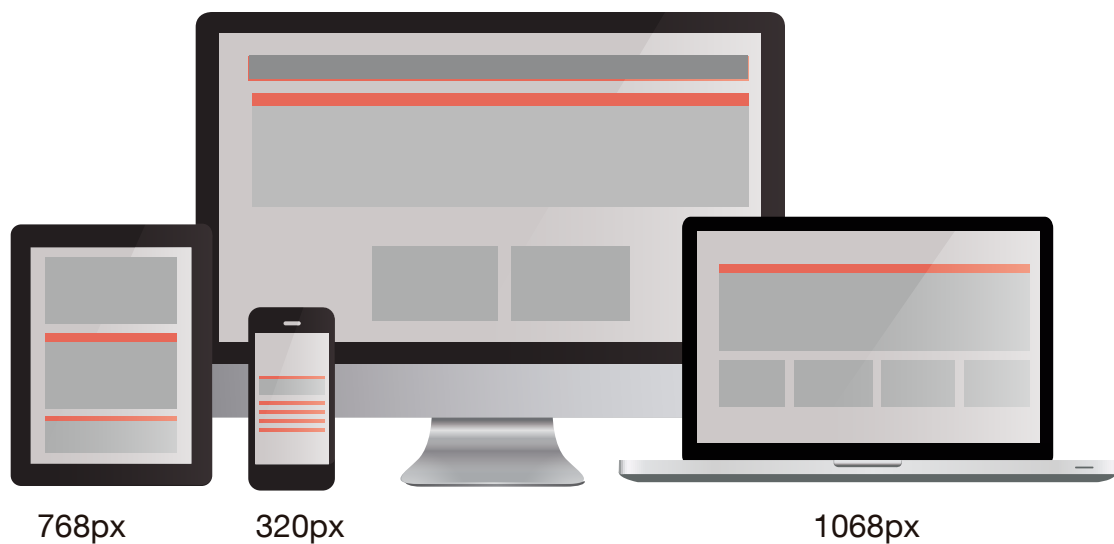
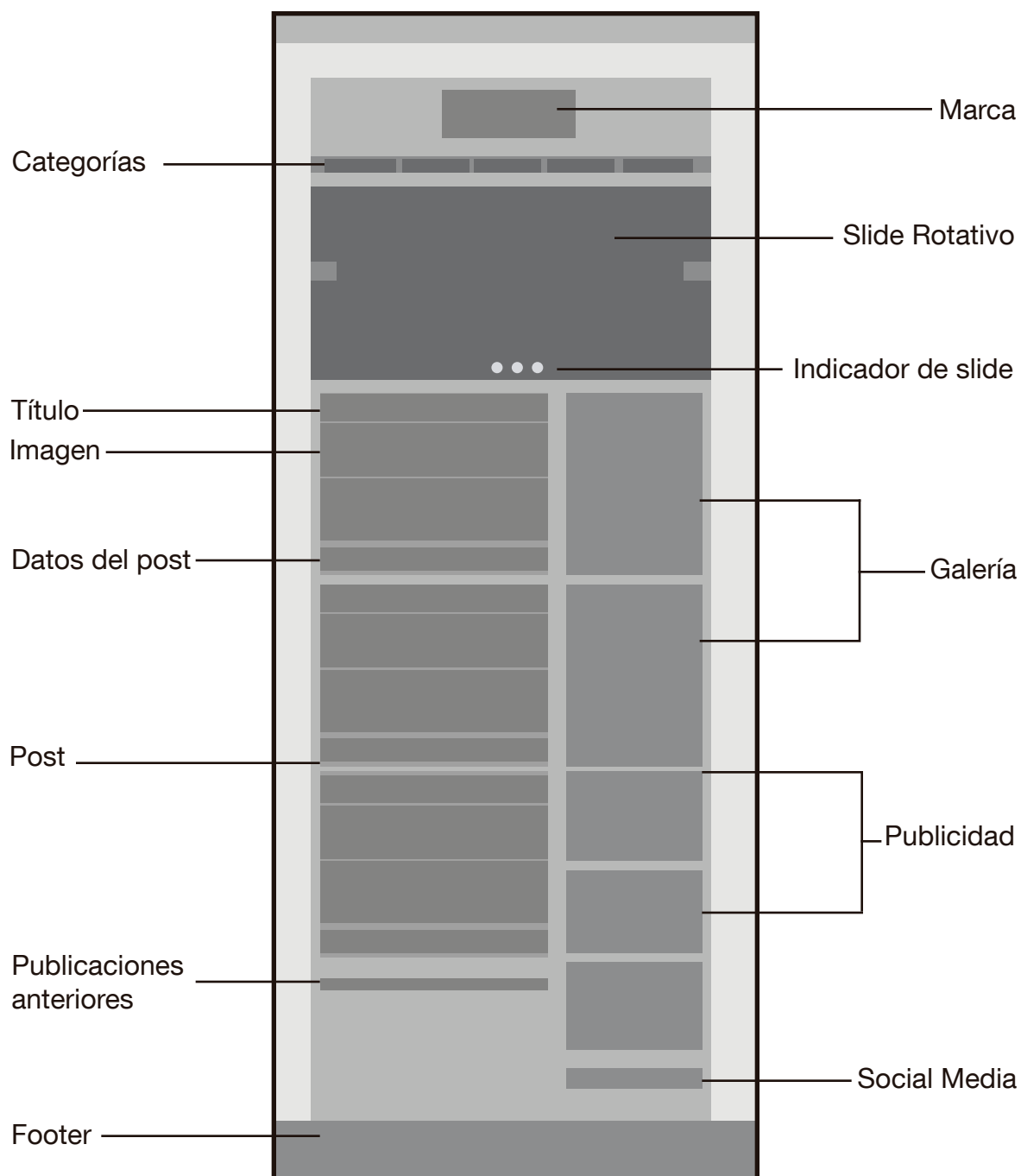


Fig. 39
Aplicación del sitio a diversos soportes gráficos

Sitio responsivo

Una página web responsiva se caracteriza por adecuar su contenido a distintos formatos de manera proporcional, es decir, que sin importar la resolución el sitio se ajustará de tal forma que muestre el contenido bien organizado, respondiendo a cada dispositivo desde el cual es accedido.

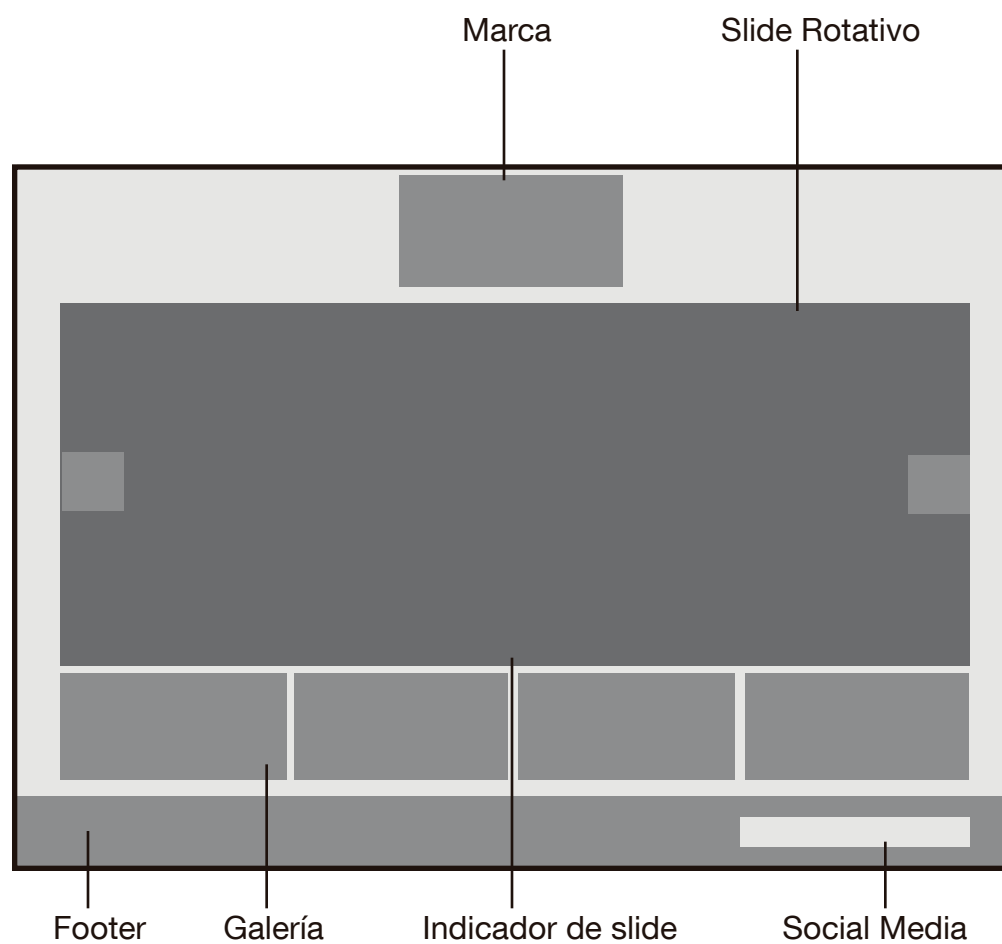
WIREFRAME



Propuesta 1
Organización gráfica de la plataforma web

WIREFRAME

Propuesta 2 Organización gráfica de la plataforma web



- Se desarrollará la segunda propuesta de organización, ya que presenta una estructura de lectura simple y en ella se pueden sintetizar los puntos más importantes con el objeto de obtener la atención del público infantil.

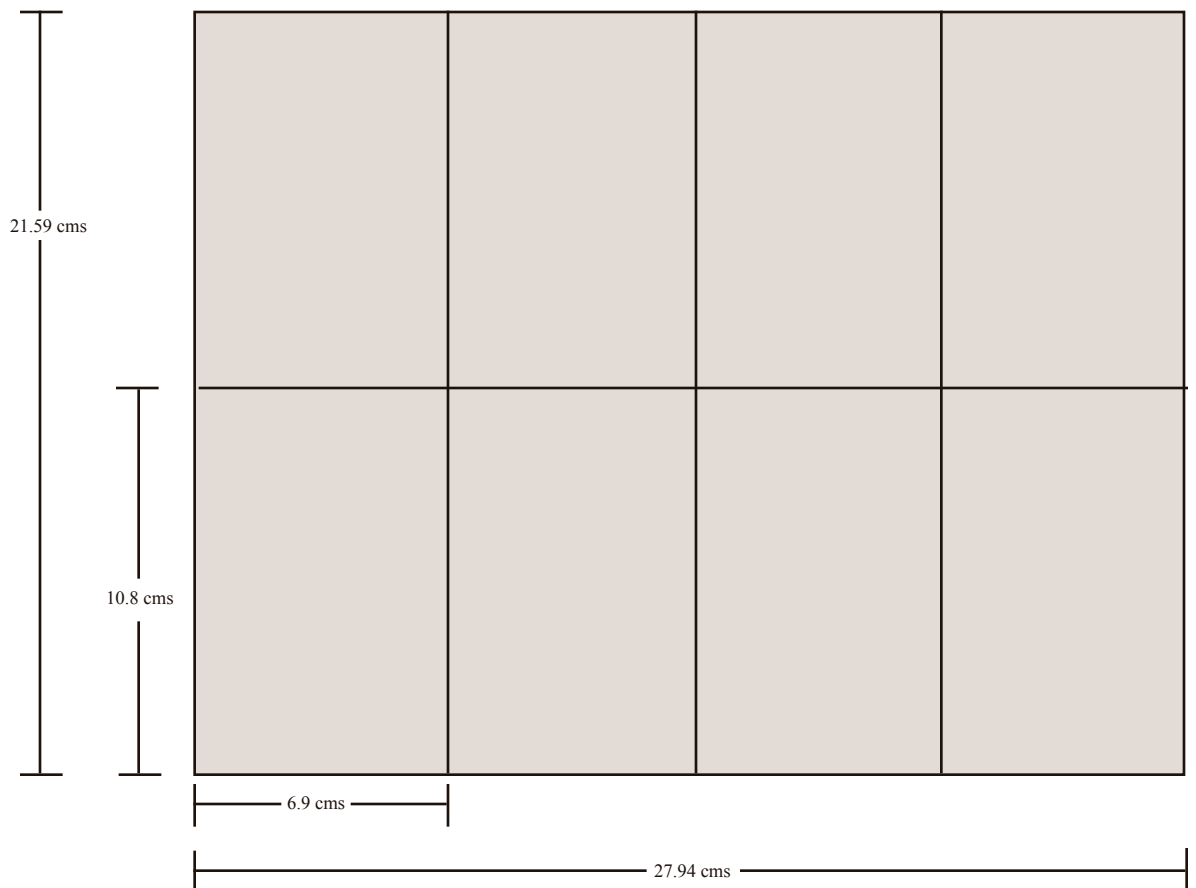
MOCKUP

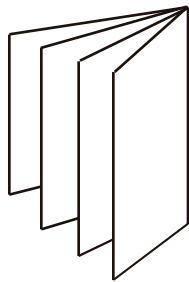


Edición

FORMATO EDICIÓN

- Para el desarrollo de la edición que complementa el juego se trabajará en un formato carta plegado en ocho caras (librillo) , ya que este formato es manejable y permite una buena utilización del material y no requiere nungún proceso de unión, se estructura en base al plegado y se utiliza la hoja completa.





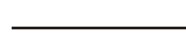
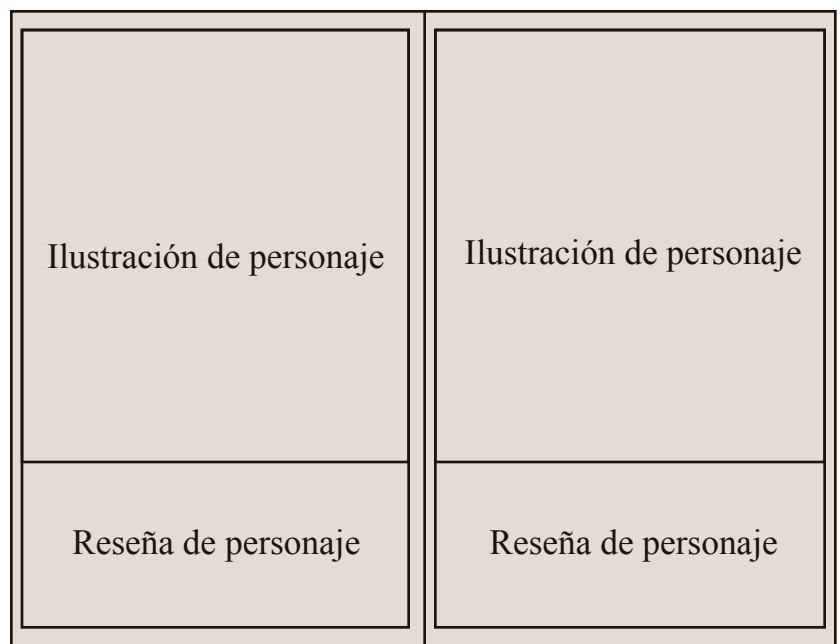
Se diseñarán 3 librillos, cada uno con su respectivo tema

-Librillo 1: Juego, reglas, indicaciones.

-Librillo 2: Personajes y Reseña

-Librillo 3 : Datos históricos e hitos de Valparaíso

● Librillo 2, Detalle de organización esquemática



● Caras enfrentadas

ESTRUCTURA DE COSTOS

Financiamiento

Este proyecto depende en gran porcentaje del financiamiento otorgado por los Fondos Cultura Concursables que otorga el gobierno por medio del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

- Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, FON-DART, Ámbito Nacional de Financiamiento, Línea de Fomento del Diseño, esta Línea de concurso tiene por objeto entregar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y producción de productos -bienes o servicios- de significación cultural que aporten innovación en el campo del Diseño.
Monto máximo: \$20.000.000
Cofinanciamiento: no se exige
Duración máxima: 12 meses

Costos de Producción

Para este análisis se considerarán factores principalmente de recursos humanos, encargados de gestionar el material gráfico, visual y de contenido que dará origen al desarrollo web, así como a la producción del material que se entregará en las escuelas y comunidades.

● Costos Fijos

<i>Concepto</i>	<i>n°</i>	<i>Duración</i>	<i>Valor</i>	<i>Labor</i>	<i>Total</i>
Diseñador	1	6 meses	300.000	Dirección de proyecto	1.800.000
Periodista	1	2 meses	300.000	Redacción contenidos	600.000
Historiador	1	2 meses	300.000	Recopilación antecedentes	600.000
Ilustrador	1	-	15.000	30 ilustraciones	450.000
Programador	1	6 meses	300.000	Actualización de red Generar contenido	1.800.000
Estudiante en práctica	2	430 hrs.	45.000	Armado edición Packaging	270.000
Arriendo	-	6 meses	400.000	-	2.400.000
Gastos básicos	-	6 meses	60.000	Internet, luz, agua	360.000
Total					7.980.000

● Costos Variables

<i>Item</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Valor unitario</i>	<i>Total</i>
Impresión troquelada Edición papel couche 100 grs	1000	500	500.000
Elementos del juego Escenarios, fichas personajes	1000	4.600	4.600.000
Packaging Impresión + Armado	1000	5.200	5.200.000
Total			10.300.000

● Costos del Proyecto

<i>Item</i>	<i>Total</i>
Costos fijos	7.980.000
Costos Variables	10.300.000
<i>Total Proyecto</i>	18.280.000

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1, pág. 18 Ritmo de vida ajetreado
<http://www.prismasa.org/frenar-ritmo-vida-1/>

Figura 2, pág. 19 Niños en redes sociales a edad temprana
<http://www.elglobonews.com/wp-content/uploads/2015/08/ni%C3%B1osr.jpg>

Figura 3, pág. 21 La troya
<http://sangasparino1970.blogspot.cl/p/juegos-de-antano.html>

Figura 4, pág. 21 El caballito de bronce
<http://sangasparino1970.blogspot.cl/p/juegos-de-antano.html>

Figura 5, pág. 23 Niños entre 4 a 7 años

Figura 6, pág. 25 Niños entre 8 a 12 años

Figura 7, pág. 32 Niños conectados 1

Figura 8, pág. 32 Niños conectados 2

Figura 9 pág. 42 Cronología de piratas que visitaron Valparaíso
Elaboración propia

Figura 10 pág. 43 Sir Francis Drake
<http://www.history.com/topics/exploration/francis-drake>

Figura 11, pág. 51 Datos de rol

Figura 12, pág. 51 Fichas de personajes de rol
<https://deborahfmunoz.files.wordpress.com/2012/05/dibujo2.jpg>

Figura 13. pág. 52 Pantalla de director
http://cdn.obsidianportal.com/assets/12089/DM_screen__large_.jpg

Figura 14 pág. 52 Tablero de juego
http://www.cargad.com/wp-content/uploads/2009/09/DD_juego.JPG

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 15 pág.53 Pieza de juego de rol
http://ghilbrae.com/wp-content/uploads/2013/11/DSC_2073.jpg

Figura 16 pág. 55 Juego de rol en vivo desarrollado en España
<http://impactoscriticos.blogspot.cl/2011/10/rol-en-vivo-vs-soft-combat.html>

Figura 17, pág. 62 Niños jugando karukinka
<http://opinion.lasegunda.com/sociedadanonima/wp-content/uploads/escolar-de-concepci%C3%B3n4.jpg>

Figura 18, pág. 64 Moodboard usuario juego de rol,elaboración propia.

Figura 19, pág. 72 Moodboard estudio de segmento objetivo,elaboración propia.

Figura 20, pág. 94 Ilustración histórica de La Matriz

Figura 21, pág. 94 Antiguo barrio de La Matriz.

Figura 22, pág. 94 Actual entorno de La Matriz.

Figura 23, pág. 95 Museo Lord Cochrane.

Figura 24, pág. 95 Vista de los antiguos cimientos.

Figura 25, pág. 95 Plano Castillo San José

Figura 28, pág. 116 Home Mundo Gaturro.
www.mundogaturro.com

Figura 29, pág. 116 Pasaporte online Mundo Gaturro.
www.mundogaturro.com/shop

Figura 30, pág. 116 Creación de perfil online.

Figura 31, pág. 117 Home Club Penguin.
play.clubpenguin.com/es/

Figura 32, pág. 117 Creación de avatar.
<https://secured.clubpenguin.com/es/penguin/create>.

BIBLIOGRAFÍA

Sánchez, A., Bosque, J. and Jiménez, C. (2009). Valparaíso: su geografía, su historia y su identidad como Patrimonio de la Humanidad. 1st ed.

Salinas, J. (2003). Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital. EDUTEC'03, artículo presentado en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos realizado en la Universidad Central de Venezuela del 24 al 27 de noviembre del 2003.

Tolosa, Mauricio. (2009). Comunicar es crear comunidad. Santiago de Chile: Fundación de la comunicología

Roque, Roberto. (Diciembre 2008). Ocio y tiempo libre. Revista Digital Activate, 1, 45.

Adolfo Simpson Trostel. (1986). Crónicas de Valparaíso antiguo. Edición en homenaje a los 450 años de Valparaíso. . Valparaíso: Municipalidad de Valparaíso.

Contreras, María Teresa. (2013). Una ausencia aparente. Africanos y afroestizos en Valparaíso tardo colonial, 1770-1819. Revista de Historia Social y de las Mentalidades, Volumen 17, N° 2, 35