

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

UN JUEGO DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA ENSEÑAR ACERCA
DEL PATRIMONIO CULTURAL DE ARICA

**Memoria para optar al título
de Diseñador
Comunicacional Multimedia:**

Alumnos:

Nicolás Alejandro Apaza
Cabezas

Edwin David Gregorio Beltrán

Profesora Guía:

Marina Inés Vera Chamorro

DEDICATORIA

Queremos dedicar este trabajo a nuestras familias por el apoyo entregado hacia nosotros durante la realización de esta tesis e incluso dándonos consejos para llevar a cabo el desarrollo del proyecto. Además, quisiéramos dedicar este trabajo a nuestros profesores de la carrera Diseño Multimedia de la universidad de Tarapacá, quienes nos guiaron de la mejor manera durante todo este proceso. Así como a los maestros dentro de la carrera quienes nos formaron durante estos años. Fue gracias a ellos que lleguemos donde estamos.

AGRADECIMIENTOS

Queremos partir agradeciendo nuestra familia, ya que ellos fueron un pilar importante durante este proceso, fue gracias a ellos que en los momentos más duros pudimos seguir adelante, gracias a que siempre nos han apoyado y estado ahí cuando los necesitábamos.

Un agradecimiento también a aquellos profesionales de la educación, de Enseñanza Básica y Media del cual su aportación fue de suma importancia y se les da las gracias por haber tomado parte de sus tiempos para la ayuda que brindaron, sobre todo en los tiempos difíciles actuales dónde su trabajo los mantenía ocupados.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
INDICE DE FIGURAS	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1. Descripción del problema	2
1.2. Pregunta de investigación.....	5
1.3. Objetivos.....	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos	5
1.4. Justificación	5
1.4.1. Conclusión de la encuesta	13
1.5. Limitaciones.....	15
1.6. Proyecciones	15
2. MARCO TEÓRICO	16
2.1. Patrimonio Cultural	16
2.1.1. Antecedentes Gráficos	19
2.2. Juegos como herramienta de aprendizaje en la educación	20
2.2.1. El juego en la educación	21
2.3. Juegos de mesa.....	23
2.4. Clasificación de juegos de mesa.....	24

2.5.	El mercado de los juegos de mesa y el creador	26
3.	METODOLOGÍA	31
3.1.	Metodología Bruno Munari.....	31
3.2.	Problema	31
3.3.	Definición del problema	31
3.4.	Elementos del problema	32
3.5.	Recopilación de datos.....	32
3.6.	Análisis de Datos	32
3.7.	Creatividad.....	33
3.8.	Materiales y tecnología.....	33
3.9.	Experimentación	34
3.10.	Modelos	34
3.11.	Verificación	35
4.	IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PROBLEMA.....	37
4.1.	Definición del problema	37
4.2.	Elementos del problema	37
4.3.	Recopilación de datos.....	38
4.4.	Análisis de datos.....	39
4.4.1.	Análisis Teórico	39
4.5.	Clasificación de juegos de mesa.....	40
4.5.1.	Análisis Gráfico	40
4.6.	Creatividad.....	41
4.6.1.	Logo	41
4.6.2.	Elementos y Accesorios	42
4.6.3.	Guion técnico	43

4.6.4. Storyboard.....	50
4.6.5. Video.....	52
4.7. Materiales y técnicas	53
4.8. Experimentación	54
4.8.1. Bocetos del tablero.....	54
4.9. Modelos	55
4.10. Validación.....	56
CONCLUSIÓN.....	59
REFERENCIAS	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	19
Figura 2	19
Figura 3	19
Figura 4	19
Figura 5	19
Figura 6	19
Figura 7	19
Figura 8	19
Figura 9	19
Figura 10	20
Figura 11	20
Figura 12	20
Figura 13	20
Figura 14	20
Figura 15	20
Figura 16.....	28
Figura 17	28
Figura 18	28
Figura 19	29
Figura 20	29
Figura 21	29
Figura 22	29

Figura 23	29
Figura 24	29
Figura 25	29
Figura 26	29
Figura 27	29
Figura 28	29
Figura 29	29
Figura 30	30
Figura 31	30
Figura 32	30
Figura 33	30
Figura 34	30
Figura 35	30
Figura 36	30
Figura 37	30
Figura 38	36
Figura 39	41
Figura 40	42
Figura 41	54
Figura 42	55
Figura 43	55
Figura 44	55

RESUMEN

Este proyecto surge de la necesidad de contar con recursos educativos que permitan la difusión y el acercamiento de los jóvenes de la región de Arica y Parinacota al Patrimonio Cultural de la zona. Para corroborar la existencia de la problemática se cuenta con el apoyo de profesores expertos en el área, gracias a ello se realiza un diagnóstico de una muestra de jóvenes de la región. Los resultados arrojan una falta de interés en temas relacionados a eventos cronológicos, hablando de la misma región. Como solución se plantea la fabricación de un recurso educativo orientado a la entretención, como una estrategia para motivar el conocimiento del público objetivo.

El aprendizaje tiene como temática el Patrimonio Cultural de Arica y Parinacota, es por esto que se seleccionan conceptos históricos considerados importantes, además de las piezas históricas relevantes para la zona. Su implementación se lleva a cabo mediante principios y herramientas que ofrece el Diseño Multimedia, adquiriendo un carácter de entretención o más específicamente juego educativo de mesa.

Un producto del cual los jóvenes puedan interactuar, en el cual, durante su funcionamiento, logren desarrollar una visión positiva a la historia que los rodea como ciudadanos, que los mismos sean capaces de reconocer diferentes aspectos de una antigua época que vivieron los habitantes del norte del país.

Palabras claves:

Patrimonio Cultural, Métodos de Enseñanza, Juego de mesa, Medio de Entretenimiento, Metodología del diseño.

ABSTRACT

This project arises from the need to have educational resources that allow the dissemination and approach of young people from the Arica and Parinacota region to the Cultural Heritage of the area. To corroborate the existence of the problem, we have the support of expert teachers in the area, thanks to this a diagnosis of a sample of young people from the region is carried out. The results show a lack of interest in topics related to chronological events, speaking of the same region. As a solution, the manufacture of an educational resource oriented to entertainment is proposed, as a strategy to motivate the knowledge of the target audience.

The subject of the learning is the Cultural Heritage of Arica and Parinacota. This is why historical concepts considered important are selected, in addition to the historical pieces relevant to the area. Its implementation is carried out through principles and tools offered by Multimedia Design, acquiring a character of entertainment or more specifically an educational board game.

A product that young people can interact with. In which, during its operation, they manage to develop a positive vision of the history that surrounds them as citizens, that they are able to recognize different aspects of an ancient time that the inhabitants of the north of the country lived.

Keywords:

Cultural Heritage, Teaching Methods, Board Game, Entertainment medium, Methodology of the design.

INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo la metodología de enseñanza ha cambiado, en la actualidad se cuenta con recursos educativos a través del juego, pues se ha considerado como una de las prácticas pedagógicas, más eficaces para promover el aprendizaje cognitivo, corporal y social en niños y niñas.

El presente estudio nace por el interés de sumar nuevos recursos educativos enfocados al aprendizaje del Patrimonio Cultural de Arica y Parinacota. Esto debido a una investigación realizada en donde la gran mayoría de materiales educativos disponibles no aprovechan métodos efectivos enseñanza como lo son los juegos, por tanto, se pretende desarrollar un juego de mesa didáctico que permita la transmisión de un conocimiento tan importante como es el Patrimonio Cultural de Arica y Parinacota.

Este estudio está formado por cuatro capítulos, en el primero se definirá la problemática y la necesidad de desarrollar nuevos recursos educativos para promover el aprendizaje del Patrimonio Cultural en los jóvenes de la región de Arica y Parinacota; el segundo capítulo recoge antecedentes teóricos y prácticos sobre los juegos de mesa y aspectos relevantes, sobre el Patrimonio Cultural,

En el tercer capítulo la metodología elegida para este proyecto, en este caso la metodología de Bruno Munari, porque se adapta perfectamente al tipo de producto que se busca llegar con este proyecto. En el capítulo IV, se describe cómo se elaboró el producto, según la metodología de Diseño de Bruno Munari.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Se entiende por patrimonio cultural como un conjunto de determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales, que forman parte de una entidad y prácticas sociales. Estos se les atribuyen valores históricos de los cuales deben ser transmitidos, conservados y luego resignificados por las personas pertenecientes a una época para que sean cuidados y su valor sea pasado para futuras generaciones.

La región de Arica y Parinacota no ha estado exenta de diversos métodos para la inclusión de sus ciudadanos en los temas patrimoniales de la zona. De forma tradicionales como lo son en la entrega de material para la educación escolar, así como con diversas actividades planificadas con los distintos lugares que presenta la ciudad y alrededores, que combinan con el turismo y las propias familias que viven en la región. Sin embargo, hace falta alguna alternativa al material educativo existente, que sea amigable y accesible para las nuevas generaciones, de modo que puedan acceder de una nueva manera al conocimiento.

Vivimos en un mundo de múltiples cambios, uno de esos cambios se centra en mejorar la educación en los niños, pues ellos repercuten en la cultura, la sociedad en nuestras vidas y por sobre todo en las escuelas, que no deberían ser tan estructuradas, es mejor optar por una educación más libre, más innovadora, en donde los profesores creen nuevos métodos de enseñanza que llamen la atención de los estudiantes. De esa forma se conservará la educación inicial como parte de la sociedad, convirtiéndose a futuro en la sociedad del conocimiento (Macias & Torres, 2014).

La idea principal es crear un medio de entretenimiento para fomentar el interés sobre el patrimonio de la decimoquinta región, Arica y Parinacota, sobre todo en un público más joven que ya vemos necesario el uso de un

material interactivo para ayudar en el aprendizaje de los mismos. Para eso tenemos que tener en cuenta que tipo de producto se pueda llevar a cabo, pero que tenga ese incentivo de ser llamativo, además de ver la posibilidad de que sea fácil su desarrollo.

Para ello se tuvo que tener en cuenta sobre los intereses de los más jóvenes, siendo muchos de estos sobre que se podría llevar a cabo. Las ideas llevaron a cabo con la creación de un juego de mesa, esto debido más bien a los gustos personales de las infantiles de forma general, teniendo esto en cuenta, con la intención de plasmar en el producto los temas de patrimonio de la región, hay que razonar y separar los elementos necesarios a utilizar para el progreso del producto.

Los juegos de mesa como el ajedrez, el parqués, dominó, entre otros utilizan la experimentación e innovación educativa para facilitar el aprendizaje, en conjunto con actividades cercanas a la cotidianidad de los niños y niñas, a sus gustos, además de otras condiciones cercanas a su desarrollo natural (Macias & Torres, 2014).

En un principio se planteó la idea de que el problema se basa en la falta de insumos que aporten con entrega de conocimiento acerca del patrimonio cultural, sin embargo, se sabe que la municipalidad de la ciudad es capaz de crear variados programas con respecto a promover los temas y hechos históricos para los ciudadanos. Pensando ya en un público objetivo, se ha decidido tomar presencia en un ambiente más juvenil, esto debido, tal como se dijo anteriormente, el patrimonio como tal, es todo lo que represente el pasado de la zona, ya sea tangible o intangible, y es responsabilidad de nosotros preservarlo para que nuevas generaciones aprendan de sus raíces y sepan también como proteger la historia.

El material existe, sin embargo, después de llevar a cabo una investigación donde formaron parte de educadores de niveles académicos

respectivos en nuestro público objetivo, en una edad estimada de niños de 5 años a preadolescentes de 13 años, se puede apreciar que los mismos reconocen que por muy importante que sea y que es bastante la entrega del material sobre el tema, los más jóvenes se muestran indiferentes ante estos insumos dedicados muchas veces a la lectura o escritura.

Los docentes reconocen que pese a los trabajos que se les dan a los estudiantes más jóvenes, ven como no hay un rastro de aprendizaje por parte de ellos. Se barajó en las razones por las cuales esto sucede, la conclusión fue en la falta de interés que tienen la mayoría de los estudiantes por la historia y/o patrimonio de la región. Esto es comprensible debido a muchos factores como el cansancio que lleva, otras veces el tiempo no es suficiente, lo repetitivo que puede sonar el material utilizado, entre varias causas.

Según Trigo (2006) el humano nace creativo y juguetón pero la vida, las circunstancias, las normas de a poco van imponiendo una forma de actuar, bloqueando el espíritu lúdico propio del desarrollo humano. Una de las ventajas del uso del juego como herramienta educativa es la capacidad denominada como "*learning by doing*" o "aprender haciendo", dado que el juego enseña por sí mismo varios mecanismos y desarrolla competencias fundamentales en el proceso educativo en el que se encuentran. Algunos de estas competencias son la observación, el análisis, la intuición, y la toma de decisiones. (Gallardo, 2018).

Es por esto que las propuestas pedagógicas que usan juegos de mesa como instrumento didáctico con fines de educación inicial cumplen un rol importante en la exploración y estimulación en el desarrollo de las actividades propuestas. (Macias & Torres, 2014).

1.2. Pregunta de investigación

- ¿De qué manera se puede motivar a los estudiantes de nivel básico el estudio del patrimonio cultural intangible de la región de Arica y Parinacota?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Difundir el Patrimonio Cultural de Arica con un juego de mesa para motivar el aprendizaje de los estudiantes de nivel básico.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información acerca del Patrimonio Cultural de Arica.
- Utilizar dicha información para ser implementada en la fabricación del juego
- Desarrollar el juego de mesa acerca del patrimonio.
- Validar el contenido del juego de mesa con expertos en patrimonio.

1.4. Justificación

De cara a las dificultades que se tiene al momento de enseñar un contenido que no tiene muchas alternativas a parte de las tradicionales, resulta de especial interés el explorar métodos de enseñanza que se adaptan de mejor forma a la actualidad como la conocemos hoy en día, un claro ejemplo son los juegos. Un método que poco a poco ha ido ganando terreno en el tema de la educación, y no es una coincidencia, gracias a su efectividad y viabilidad ha ido ganando una mayor popularidad. Debido a esto surge la oportunidad de crear un juego de mesa que enseñe el Patrimonio Cultural, un tema que puede no ser muy llamativo si no se le da la suficiente relevancia que merece.

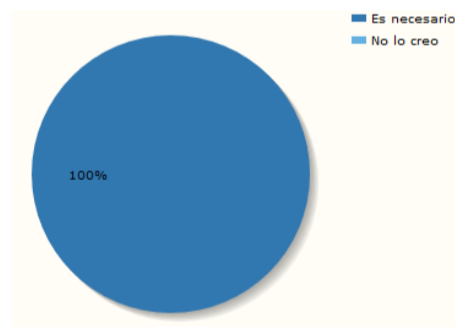
Para el proyecto es realizada una encuesta hacia algunos profesores, que refleja la principal falencia a la hora de enseñar estos temas, a través de esta encuesta podemos concluir que los profesores están de acuerdo que los materiales tradicionales hoy en día no son suficientes para enseñar temas

como el patrimonio y que los materiales de enseñanza alternativos generan más interés. (García, 2016) afirma: estamos en un mundo en constante evolución que genera problemas continuos que requieren una solución urgente. Los avances de la ciencia, de la tecnología y en general los diversos ámbitos que realizan los humanos exigen una respuesta constante. también lo corrobora (Monge, 2017) cuando dice que todos estos cambios han cambiado inevitablemente la forma en que los públicos consumen y se aproximan a la cultura.

Las sesiones educativas que llevado a cabo por profesionales en sus clases han asegurado que sus estudiantes aprenden de mejor manera por medio del juego, considerado como un elemento potenciador para el desarrollo del aprendizaje, no obstante, se debe asegurar lo que piensan los profesores y estudiantes ante estos diferentes métodos en el contexto escolar (Melo, 2020). El siguiente cuestionario fue entregado y contestado por 6 educadores dentro de materias relacionadas a temas históricos o patrimoniales.

Según usted ¿Es necesario que los niños aprendan a preservar el patrimonio de la región Arica y Parinacota?

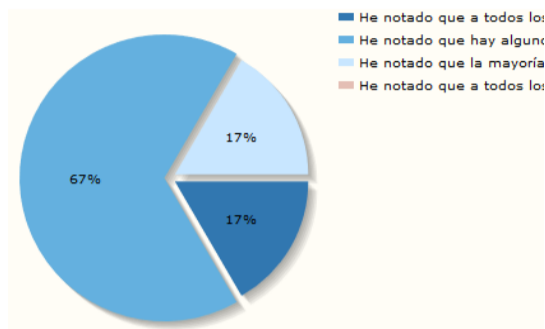
- Es necesario
- No lo creo



Esta pregunta es bastante obvia debido a sus características, ya que el 100% de los encuestados saben que es necesario proteger y hacer consciencia sobre el patrimonio cultural en general, sobre todo si se trata de la propia identidad de una región en la que educadores están de acuerdo de que los más jóvenes debieran estar conscientes de la importancia, tanto material como psicológica, del patrimonio.

Durante su trabajo como profesor(a) ¿ha notado que sus estudiantes dejan de lado los temas históricos o ya de plano o ya de plano, no les interesa el patrimonio sobre todo en nuestra región?

- He notado que a todos los niños NO les interesa la historia



- He notado que hay algunos niños que NO les interesa la historia
- He notado que la mayoría de los niños les interesa la historia
- He notado que a todos los niños les interesa la historia

En base a su labor profesional como profesores, les hicimos esta pregunta dentro del entorno donde se desarrollan, en las salas de clases, sea el colegio que sea. Los profesores, por mucho que confían en sus alumnos y eso es obvio, han sido testigos de cómo los mismos niños y preadolescentes, una parte y no en su totalidad, no les llama suficiente la atención los temas históricos o patrimoniales. Esto se deja notar al ver como el 67% del grupo de los maestros han elegido la primera opción y un 17% la segunda, siendo estas respuestas las que reflejan la falta de interés de los jóvenes hacia estos temas.

De manera personal ¿ha notado que sus estudiantes dejan de lado los temas históricos o ya de plano o ya de plano, no les interesa el patrimonio sobre todo en nuestra región?

- He notado que a todos los niños NO les interesa la historia



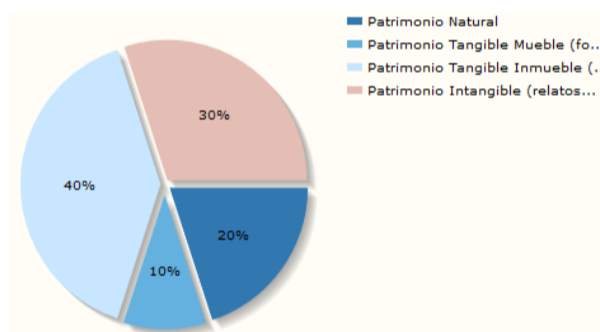
- He notado que hay algunos niños que NO les interesa la historia
- He notado que la mayoría de los niños les interesa la historia

- He notado que a todos los niños les interesa la historia

Llevado con lo anterior, en este caso quisimos referirnos más al pensamiento de los maestros sobre los jóvenes en la región en general, lo interesante es que los mismos encuestados contestaron con los mismos resultados que el anterior. Lo que nos deja claro es el bajo interés que tienen los niños sobre estos temas a través de la vista de los maestros como testigos, ya que al ser ellos los que construyen la educación de los niños, debieran ser los que más se preocupan por el aprendizaje de los jóvenes. Se tiene una parte del problema planteado como lo es el interés.

¿Cuál de estos tipos de patrimonio regional es el que más se le suele dar en la enseñanza a los estudiantes de nivel básico? Puede escoger 2 respuestas.

- Patrimonio Natural
- Patrimonio Tangible Mueble (fotografías, documentos, artesanías, etc.)
- Patrimonio Tangible Inmueble (Lugares, edificaciones, sitios arqueológicos, etc.)
- Patrimonio Intangible (relatos, leyendas, ritos, literatura, etc.)

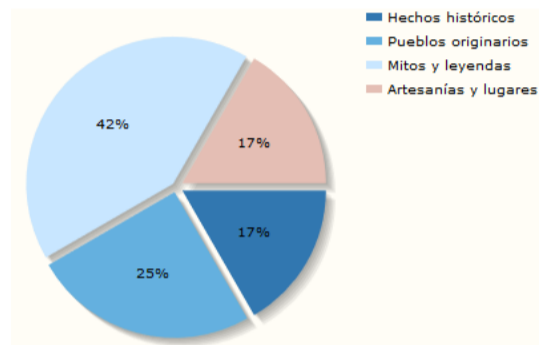


Esta pregunta fue realizada debido a la necesidad de clasificación, queriendo ser más específicos con los tipos de patrimonio del cual se les enseña a los niños de enseñanza básica. Cabe resaltar que hemos pedido que cada maestro escogiera dos opciones, ya que como es obvio, no podemos dimitir con un tipo de patrimonio que se enseñe en clases. 40% de las respuestas apuntaron por patrimonio tangible inmueble y un 30% de las respuestas en patrimonio intangible. Los resultados son importantes ya que

serán necesarios para el tema o los temas que serán incluidos en la fabricación del producto.

Según usted ¿Cuál de estos temas históricos causa más interés en los jóvenes? Puede escoger 2 respuestas

- Hechos históricos
- Pueblos originarios
- Mitos y leyendas
- Artesanías y lugares

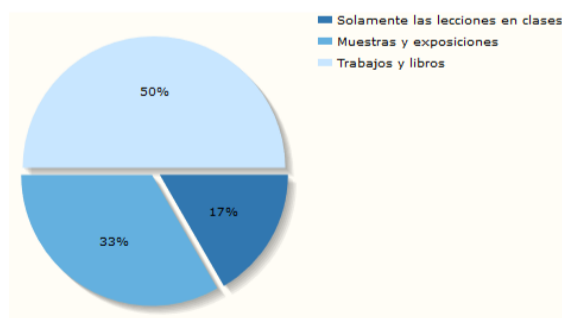


Si bien, todas las opciones fueron elegidas, lo que más llama la atención en su mayoría fueron los Mitos y Leyendas con un 42%, seguido de pueblos originarios con un 25%. Esto es interesante y parece que es lo mismo para los niños. Se dejó en claro que existe un bajo interés por parte de los jóvenes, no fue en su totalidad. Se quería hacer esta pregunta ya que no se puede negar que los niños también les gustan ciertos temas. A través de los profesores queríamos saber exactamente qué temas podrían utilizarse, estos junto con lo anterior, será de gran importancia para lo que se trataría el producto.

¿Qué formas tiene un alumno para aprender más acerca del patrimonio?

¿Cuáles les ofrecen los colegios?

- Solamente las lecciones en clases
- Muestras y exposiciones
- Trabajos y libros

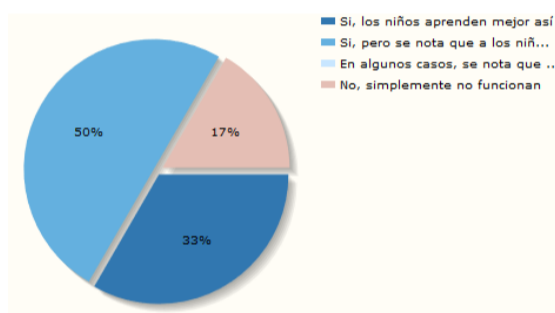


Teníamos el pensamiento de que los maestros ofrecerían diversos métodos para la enseñanza de los jóvenes, pero para eso debemos partir por

el principio. Al realizar la pregunta sobre estas formas, queríamos saber a través de la opinión de los profesores sobre dichas maneras. En un comienzo teníamos la idea de que las clases regulares serían únicas formas de enseñanza, por otra parte, aunque un solo profesor (17%) se basase solo en ello, el 50% respondió que los libros y trabajos a realizar eran más utilizados.

¿Estos métodos tradicionales de enseñanza (Libros, exposiciones, trabajos de investigación, etc.) aún son efectivos? ¿Son bien recibidos?

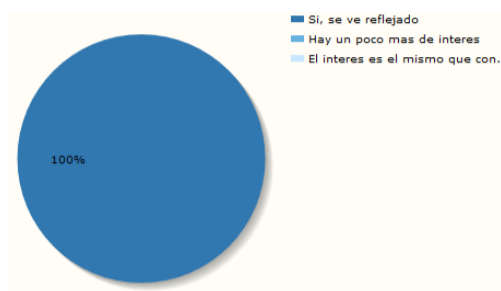
- Si, los niños aprenden mejor así
- Sí, pero se nota que a los niños les aburre
- En algunos casos, se nota que a los niños les cuesta
- No, simplemente no funcionan



Llevado con las preguntas anteriores, podríamos decir que este es en parte uno de los factores por el cual se considera la falta de interés por parte de los jóvenes. Sabiendo que son los libros y tareas entregadas a los estudiantes los que instruyan en su aprendizaje, los propios maestros consideran que, si bien es el material común para enseñar, el 50% manifestó que es también el menos favorito para que se forme un incentivo hacia el patrimonio cultural. No es que sea malo, simplemente les aburre. Curiosamente, el 33% señaló que es un mejor método así, pero solo un maestro (17%) señaló que simplemente no funcionan estos métodos.

Según lo que ha visto en clases, cuando se usa algún material alternativo al tradicional ¿Los estudiantes reflejan más interés/entusiasmo para aprender?

- Si, se ve reflejado
- Hay un poco más de interés
- El interés es el mismo que con el material tradicional



Teniendo en cuenta que los métodos convencionales como libros, exposiciones, tareas e incluso sesiones en clases, son lo que las escuelas ofrecen, pero se ve reflejado su falta de interés en los mismos, quisimos saber sobre que pasaba en las veces en que se presentaban diferentes actividades (referentes a juegos u otras disciplinas recreacionales). Los profesores en su 100% han respondido que se ve un mejor recibimiento hacia estos métodos, el interés incrementa, por lo tanto, la forma de que la niña o el niño aprenda de mejor manera se hace presente.

¿Cree usted que los niños y preadolescentes tienen mayor conocimiento de la identidad, patrimonio y antepasados de la región Arica y Parinacota?

- Claro, en su mayoría
- Sabrían entre uno y varios temas importantes
- Como uno o dos temas, pero en su mayoría no



El 83% de los encuestados respondieron que los estudiantes sabrían o tendrían mero conocimiento sobre algunos temas importantes, pero el 17% cree que en su mayoría no. En esta pregunta quisimos saber si los maestros encuestados eran conscientes del nivel académico de los estudiantes sobre el tema del patrimonio de la región. Hay que tener en cuenta que al ser

estudiantes de enseñanza básica no se les puede exigir demasiado, aun con esto, los maestros confían en los jóvenes.

Si un producto de entretenimiento, alejado de los métodos convencionales, intentara reflejar aspectos educativos ¿Usted confiaría en aquel producto?

- Sería un buen método
- Solo si el resultado es favorable
- No podría

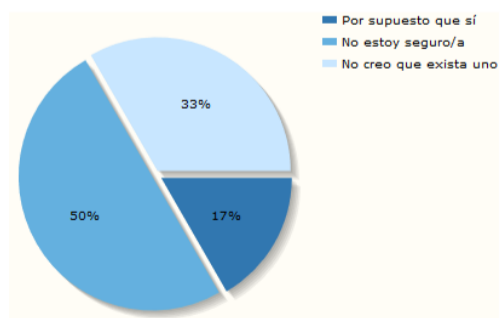


El 67% de los maestros estuvieron de acuerdo y solo dos (33%) opinaron sobre si el producto sería aceptable si los resultados son los correctos, de cualquier forma, existe una visión positiva. Entrando de lleno con hacia el tema principal, que es la creación de un producto, queríamos saber acerca de dicho producto pensado. Si bien se dejó en claro en las preguntas anteriores sobre como las actividades ajenas a los métodos de enseñanza comunes daban un mejor resultado acerca del interés de los jóvenes a temas patrimoniales, estos en su mayoría suelen ser eventos al aire libre, así que, pensando en un producto que se pueda utilizar en un ambiente cerrado, principalmente de entrenamiento, pero con un sentido educativo.

¿Ha sido o cree que exista algún tipo de juego de mesa que tome elementos históricos sobre la región

Arica y Parinacota?

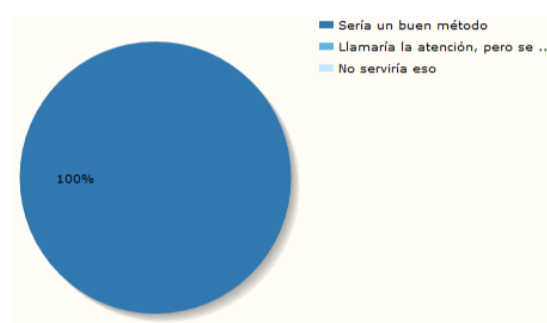
- Por supuesto que sí
- No estoy seguro/a
- No creo que exista uno



En esta pregunta queríamos recalcar la existencia de algún juego de mesa de temática moderno con temáticas que hable sobre elementos históricos de la región Arica y Parinacota, no hemos pedido el nombre en caso de que algún maestro piense que exista dicho juego, sin embargo, el 50% de los encuestados respondieron no estar seguros, además de que son el 30% en no tener conocimiento de que exista alguno. Esto es importante para saber de otros productos similares en el mercado, por lo menos en este sector.

Un juego de mesa que tenga un valor educativo ¿Cree usted que ayudaría a los jóvenes en su aprendizaje?

- Sería un buen método
- Llamaría la atención, pero se tendría que ver
- No serviría eso



Como se puede apreciar, el 100% de los encuestados han respondido de forma positiva ante esta oportunidad. Quisimos ser más directos acerca del producto con que se trataba de un juego de mesa. Si de verdad este tipo de producto funcionaria como un método de enseñanza, en el caso que existiera si sería aprobado por los profesores.

1.4.1. Conclusión de la encuesta

A través de esta encuesta podemos concluir que los profesores están de acuerdo que los materiales tradicionales hoy en día no son suficientes para crear un incentivo al enseñar temas como el patrimonio y que los materiales de enseñanza alternativos generan más interés. García (2016) afirma: estamos en un mundo en constante evolución que genera problemas continuos que requieren una solución urgente. Los avances de la ciencia, de la tecnología y en general los diversos ámbitos que realizan los humanos

exigen una respuesta constante. también lo corrobora (Monge, 2017) cuando dice que todos estos cambios han cambiado inevitablemente la forma en que los públicos consumen y se aproximan a la cultura.

En la actualidad se genera un nuevo tipo de consumidor, uno que domina las nuevas tecnologías, uno quien busca acceso al ocio y la cultura a través de vivir nuevas experiencias, la participación y la interacción. Se refiere a un público ya acostumbrado a una gran cantidad de herramientas tecnológicas, en otras palabras, un público difícil de impresionar al que se le deben ofrecer productos culturales atractivos y adaptados a las necesidades actuales.

Es por eso que se en la creación del juego de mesa se establecen unos objetivos a alcanzar, entre los que se destacan: la facilitación en la comprensión, valorización y participación activa del público. Entonces se logrará acercar una parte del patrimonio hacia el público objetivo, convirtiendo el juego en un producto de interés que con el tiempo responderá a la demanda de cultura por la sociedad.

Por otra parte, la encuesta reflejó que la gran mayoría de profesores confía y cree que la implementación de material de carácter lúdico en la enseñanza puede generar cambios positivos. Estas respuestas como resultado de sus experiencias en la educación, abren las puertas a la creación del juego de mesa, el cual responde según palabras de García (2016) a una sociedad que en la que el ocio forma parte esencial de la misma. El interés por jugar supone un incentivo para el aprendizaje, posicionándolo como acto voluntario, dejando la posibilidad de que el estudio pueda teñirse por lo lúdico. En determinadas ocasiones el estudio puede tornarse aburrido, sin embargo, los videojuegos y la gamificación son capaces de transformar esta acción en una aplicación más atractiva, al aprovecharse de la predisposición del humano

para participar en actividades competitivas y lúdicas. Estas características pueden aportar interesantes resultados de aprendizaje (García, 2016).

1.5. Limitaciones

Los buenos juegos con propósito son difíciles de hacer. Es muy difícil crear algo que ofrezca una visión accesible sobre un tema en concreto, a la vez que suponga un reto y, sobre todo, que sea divertido. Por eso, hay que contar con especialistas que sepan hacer juegos.

Estimulación variable. Una cosa en la que los juegos son buenos es dejar que los jugadores avancen a su propio ritmo. En un entorno de aprendizaje (sea el que sea) es natural que todas las personas avancen a un ritmo común.

La principal limitante en esta investigación ocurre al momento de realizar el producto y aplicarlo a una muestra de individuos, pues debido a las dificultades presentadas este año 2020 respecto a la pandemia de coronavirus, el proyecto tuvo varias modificaciones en la cual está la decisión de que solo se desarrollará como producto final un prototipo del producto.

1.6. Proyecciones

Con este producto lúdico se planea promover una propuesta educativa, principalmente con la finalidad de crear un proyecto de transmisión de temas acerca del patrimonio cultural dirigido para un público infantil y preadolescente de la ciudad de Arica.

La creación de nuevos formatos que tengan que ver o sean una derivación del producto como videojuegos, proyectos audiovisuales, etc. Con esto se puede dar comienzo con una franquicia basada en el mismo título, pero con diferentes temáticas relatando parte del patrimonio que no se tome en consideración de

la propia XV región de Chile, incluidas las otras regiones e incluso otros lugares del país.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Patrimonio Cultural

Según el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural de Chile (s.f) el Patrimonio Cultural es un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes. Siendo los bienes tangibles aquellos que se pueden tocar, como edificios, esculturas, artesanía, cuadros, entre otros, por otro lado, los bienes intangibles, son aquellos que no se pueden tocar, así como bailes, el idioma, las celebraciones, etc.

El Patrimonio Cultural se caracteriza por estar conformado a partir de un proceso sociocultural. En este proceso son las personas las que se encargan de atribuir valores, funciones, significados a los objetos y bienes resguardados. Esto implica que el valor de dichos bienes y manifestaciones culturales no está sujeto directamente a su pasado, si no a los ciudadanos que conocen y transforman esa realidad, permitiendo el surgimiento de nuevas interpretaciones y usos patrimoniales (Servicio Nacional del Patrimonio Cultural de Chile, s.f.).

El valor entregado por parte de la sociedad expresa una distinción entre grupos sociales y culturales, pero al mismo tiempo representa pequeñas muestras de resistencia a los embates de la uniformización. El patrimonio es algo similar a una representación social para la perduración y la transmisión de la memoria colectiva, está conformado por aquellos bienes que representan a cada sociedad (Arévalo, 2009).

Una de las finalidades básicas del patrimonio es la de ayudar a la mejor comprensión de las sociedades del pasado y también las del presente, de esa

manera los elementos patrimoniales son convertidos en testigos y fuentes de información para análisis. Siendo un punto de partida para el conocimiento del pasado, por consecuencia el presente y el origen de los posibles posicionamientos futuros. También se puede agregar que el conocimiento del legado patrimonial estimula un pensamiento de carácter crítico con respecto a las actuales creencias e identidades, además de las relaciones con otras culturas. Lo anterior, en algunos casos, expone la existencia de valores compartidos entre sociedades, favoreciendo de esta forma a reforzar la identidad cultural de las personas (Cuenca López, Gimenez, & Martín Caceres, 2011).

El patrimonio también posee una separación instrumental entre lo material y lo inmaterial, aunque esta es una división que se establece a menudo, existe una cierta dificultad para diferenciarlos. El Patrimonio Cultural Material se refiere a todo un conjunto de formas de vida, creencias, valores, emociones y significados que proporcionan la sensación de identidad y pertenencia. Por otra parte, el Patrimonio Inmaterial suele ser algo vivo, en constante transformación ya que se transmite por vía oral de generación en generación. De tal manera, el Patrimonio Cultural Inmaterial no puede ser sustraído por completo del Patrimonio Material (Condominas, 2004).

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2003) lo que se entiende por Patrimonio Cultural Inmaterial son los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto a los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son propios. Además, son reconocidos por las comunidades y grupos en función a su entorno, como interactúan con la naturaleza y la historia. En función a eso se les atribuye un sentimiento de identidad, continuidad y contribuyen de esta forma a promover el respeto a la diversidad cultural y creatividad humana.

Ahora bien, en las últimas décadas el término Patrimonio Cultural ha sufrido cambios en cuanto a su concepción, ya que no siempre ha tenido el mismo significado. Según la UNESCO (s.f) el concepto de Patrimonio Cultural pasó de referirse alguna vez exclusivamente a los restos monumentales de las culturas a nuevas categorías como lo intangible y etnográfico, teniendo actualmente una perspectiva más abierta que también incluye expresiones de la cultura presente, y no solo del pasado.

Existen diversas organizaciones que buscan promover, proteger, enseñar y estudiar el Patrimonio Cultural, entre ellas la UNESCO, que apoyada por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), desarrolla junto a diversas corporaciones y universidades proyectos con fines educativos por todo el mundo. Un ejemplo de actividad para la defensoría del Patrimonio Cultural, está en el proyecto Forum UNESCO – Universidad y Patrimonio (FUUP) desarrollado por el Centro de Patrimonio Mundial de la UNESCO y la Universidad Politécnica de Valencia ubicada en España (véase anexo A), que en conjunto con otras instituciones brindan protección, seguridad y promueven la mejoría del Patrimonio Cultural y natural.

Otro ejemplo de una entidad que promueve el Patrimonio Cultural es la organización The Oak of Finland, una red de cooperación que expone e incentiva la enseñanza del Patrimonio Cultural de dicho país (véase anexo B). Señalado por Fontal (2016) el objetivo de dicha organización es concientizar la población de Finlandia acerca de su propio Patrimonio Cultural, (1) reforzar la enseñanza de los estudiantes sobre los temas del Patrimonio Cultural del país; (2) que las instituciones tengan un apoyo por parte de expertos en la materia sobre Patrimonio Cultural material y el ambiente cultural; (3) que la información en historia que ofrecen los museos puedan ser usados tanto por profesores como alumnos para su aprendizaje; (4) confeccionar nuevo material que ayude en el estudio sobre el Patrimonio Cultural.

Ahora bien, existen diversas otras organizaciones con semejante finalidad, en este contexto se suma este proyecto, que se centrará en, incentivar la enseñanza del Patrimonio Cultural. Para tal, una de las posibles estrategias es el uso de juegos, pero antes de entrar directamente en el tema, se tiene que conocer diferentes aspectos que servirán para entender la creación de juego de mesa para después describir el propósito del producto.

2.1.1. Antecedentes Gráficos

La siguiente es una recolección de elementos gráficos que serán de utilidad para la investigación acerca del patrimonio cultural de la región Arica y Parinacota.

Patrimonio tangible		
		
<i>Figura 1: Morro y muelle de Arica (1910)</i>	<i>Figura 2: Catedral y plaza de Arica (1889)</i>	<i>Figura 3: Edificio de la Estación Ferrocarril de Arica a La Paz</i>
		
<i>Figura 4: Calle 21 de mayo (1942)</i>	<i>Figura 5: Locomotora Esslingen/Saronno del FCALP</i>	<i>Figura 6: Inauguración oficial del ferrocarril Arica – La Paz</i>

Patrimonio Intangible		
		
<i>Figura 7: "Lumbanga" rescata la herencia de los afroarriqueños.</i>	<i>Figura 8: Fotografía de John Danzer</i>	<i>Figura 9: Fotografía tomada en el Valle de Azapa. Julio de 1958</i>

		
<p><i>Figura 10: Conductores, palanqueros y cambiadores del área de transportes del ferrocarril Arica-La Paz</i></p>	<p><i>Figura 11: El carro imperial, trasladaba a los trabajadores de los talleres de la Maestranza. Año 1945</i></p>	<p><i>Figura 12: Pareja de afrodescendientes. Fotografía tomada mientras cuidan el ganado en el valle de Azapa.</i></p>

Momias Chinchorro		
		
<p><i>Figura 13: Momia chinchorro de un hombre.</i></p>	<p><i>Figura 14: Momia Chinchorro de una mujer</i></p>	<p><i>Figura 15: Exposición de la momia chinchorro</i></p>

2.2. Juegos como herramienta de aprendizaje en la educación

La construcción del conocimiento se ha vuelto un tema cada vez más relevante en la actualidad, esto debido a que es una parte fundamental en la formación de una persona. A través la educación se intenta de que el ser humano consiga el saber conocer, saber hacer y el saber convivir; en otras palabras, lograr el conocimiento óptimo que le sirva en todos los ámbitos en los que necesite desenvolverse y contribuir a la sociedad de forma crítica y creativa. Los avances de la ciencia, tecnología y de todas las diversas realizaciones en todos los ámbitos humanos exigen una respuesta a las necesidades constantes a las que el ser humano precise satisfacer (Moreno, 2017). Cada vez se hace más necesario un tipo de aprendizaje innovador, anticipatorio porque los problemas son impredecibles, surgen sin previo aviso y aun previéndolos no se pueden resolver sin las soluciones adecuadas. (García, 2016)

Es por esto que El replanteamiento de la educación en función a los requerimientos de la sociedad actual, conocida como la sociedad del conocimiento, ha motivado la reestructuración de la educación que se tenía antiguamente, pasando de una educación con énfasis en lo cognitivo hacia una educación integral, en la que se ve involucrado el conocer, hacer, ser y el convivir; con el objetivo de conseguir que los estudiantes desarrollen un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo. Todo esto para que logren el bienestar de sí mismos como el de los demás. (Moreno, 2017)

Esto también lo afirma Trilla (2002) cuando explica que en la sociedad actual se ha logrado un cambio en la educación que ha transformado de fondo y forma: el docente ya no conlleva todo el centro de atención de la clase y del proceso de enseñanza-aprendizaje, la forma de cómo se organiza el espacio del aula es multifuncional y puede variar, en este espacio los estudiantes se mueven y realizan otras actividades aparte de solo escuchar, realizan experimentos y manipulan objetos que hay que aprender. El aula se vuelve un laboratorio y un taller, las actividades se hacen en grupos y las interacciones entre los estudiantes son propiciadas, en las aulas hay diversos recursos que sirven como fuente de conocimiento y de medios para acceder a él.

2.2.1. El juego en la educación

Si nos referimos a métodos efectivos para educar que se adapten a las necesidades del estudiante actual, resuena el concepto de juegos como herramienta educativa, ya que, en la sociedad actual el ocio ha ido en ascenso llegándose a convertir en un rasgo muy importante de ella. La opción de desplegar libremente el tiempo deseado, sin restricciones hace que se convierta en un ámbito que ha de considerarse desde vertiente de la educación (García, 2016).

Incluso se hace necesario destacar y otorgarle un valor especial al ocio, al juego y en general al entrenamiento, para que de alguna manera se pueda aprovechar el interés por jugar y usarlo como cebo, tanto para el aprendizaje como inclusive el propio trabajo. La motivación y el incentivo que conlleva el entretenimiento considerándose como un acto voluntario y deseado no debe de subestimarse. Lo anterior, hace referencia a una necesidad de repensar cómo hacer que el estudio y el propio trabajo puedan llegar a tener los rasgos que tanto caracterizan a lo lúdico (García, 2016).

En consecuencia de lo expuesto hace años se inició un proceso de revalorización del juego y todo lo referente a lo lúdico, donde se busca utilizar en distintos contextos para animar e incitar a las personas a realizar tareas que en situaciones normales pueden significar un esfuerzo, incluso resultar para algunos tediosas o aburridas (García Rodríguez & Gómez Díaz, 2017).

El juego cuenta con una metodología natural que en muchos casos puede usarse como herramienta de aprendizaje, así como también para la adquisición de habilidades y competencias. El jugar es una actividad que produce placer, sorprendente e incluso imprevisible. La participación activa, la forma de cómo se premia por conseguir los objetivos y superar los retos que se plantean, provoca que aumente la motivación. Siendo un método más fácil de alcanzar metas en las que en otros contextos pueden resultar complicadas (García Rodríguez & Gómez Díaz, 2017).

Según Gallardo (2018) el juego debe estar presente en la vida de un niño pues favorece el desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral. Sin él, a los niños se les dificultaría establecer relaciones, y desarrollar capacidades, habilidades, destrezas y competencias básicas. Por lo tanto, el juego es una parte fundamental en el desarrollo integral de los niños.

El hecho de que se pueda emplear la creatividad sin límites supone un factor muy importante en el ámbito educativo. El aprendizaje por medio de los

juegos (aprender jugando) supone un aliciente en cuanto a propuestas de aprendizaje como, el reforzar la comprensión lectora, el aprendizaje creativo, por descubrimiento, el aumento de la atención y el interés entre otros. En otras palabras, según (García, 2016) lo que nos agrada se hace con mayor entusiasmo y el juego no es desagradable. Dentro esta creciente forma de enseñar se encuentran los juegos de mesa que se describen a seguir.

2.3. Juegos de mesa

Se pueden definir un juego de mesa “como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia” (Daviau, 2011). Dicho de otra manera, un juego de mesa significa un compendio de reglas y mecánicas determinadas, que basado en sus reglas pueden llegar a depender de la suerte, estrategia, o de ambos. Diseñados dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, dados, gráficos, fichas, etc.) estos conforman un tema en especial o varios que proveen de un esquema mental más amplio para los jugadores participantes.

Otros autores como Victoria-Uribe, Ultrilla-Cobos y Santamaría-Ortega (2017) indican que los componentes necesarios para la conformación de un juego de mesa son las metáforas (refiriéndose al tema del juego) y las mecánicas (los pasos y reglas a seguir del juego). Siendo el primer concepto el que atraerá al jugador a darle sentido al a existencia del juego, y el segundo, el que define y dirige las interacciones entre los jugadores para lograr completar el objetivo del juego. Igualmente, la metáfora se refiere al concepto del diseño del juego que lograría captar la atención de la vista del usuario, mientras que las mecánicas hablan de los mecanismos que harán que el diseño del juego cumpla su función (Victoria-Uribe, Ultrilla-Cobos, & Santamaría-Ortega, 2017).

Matt Forbeck (2011) hace la analogía de que un juego sin mecánicas sería prácticamente lo mismo que un juguete o una historia, y un juego sin metáfora sería lo equivalente a un problema matemático o un rompecabezas lógico. Es por ello, que los juegos tienen diferentes niveles de reglas y metáforas, algunas más preponderadas que otras, esto dependiendo de la intención del creador.

Ahora bien, considerando el nivel de reglas, el uso de las metáforas, las diferentes mecánicas y los objetivos, los juegos pueden ser clasificados dependiendo de cómo los jugadores interactúan con el juego. A seguir se describe dicha clasificación.

2.4. Clasificación de juegos de mesa

Se pueden clasificar los juegos de mesa en tres grandes categorías, son ellas: los juegos competitivos, cooperativos y colaborativos. Los que desarrollan las estrategias de los participantes son aquellos denominados como juegos competitivos, esos donde los movimientos, maniobras e inteligencia de los jugadores, puedan afectar la jugada de los demás participantes (Victoria-Urbe, et al. 2017). Se toma por ejemplo los juegos de mesa como el Monopoly y el Risk, ambos de la marca Hasbro, siendo el primero un juego basado en la compra e intercambio de bienes raíces, mientras el segundo, pertenece a la categoría de juegos de guerra, donde el objetivo es conquistar regiones y/o países. En ambos casos, la idea es conseguir la mayor cantidad de zonas, al mismo tiempo que tratan de derrotar las partidas de los contrincantes.

Por otro lado, se conocen como “juegos cooperativos” aquellos juegos que tienen como finalidad que dos o más jugadores, con unos mismos objetivos, tengan que trabajar en alianzas. Claro que no siempre es así, ya que muchas veces no se trata de que jueguen y creen estrategias en unidad para ganar, ya que puede ser que se introduzcan simples medios de negociación

para poder beneficiar a uno o a todos los jugadores. El punto es que se ayuden, pero desde una perspectiva donde sea ventajoso para cada uno.

Finalmente, a diferente de los anteriores, los “juegos colaborativos” son donde todos los jugadores deberán organizarse y pensar como equipo, son partidas en contra del propio juego u otro equipo de jugadores. El propósito de este tipo de juegos es que, si un jugador no gana, todos perderán igualmente, por lo que es necesario que piensen en sus maniobras en conjunto.

Aun así, es importante considerar las distintas plataformas de juego, estas pueden ser el tradicional lápiz y papel, la mesa o el tablero estándar, los juegos de set específico y los juegos electrónicos. El juego de lápiz y papel son aquellos juegos tradicionales de toda la vida, esos donde el lápiz es quien crea el juego y el papel el medio, son ejemplos, el bachillerato, el tres en raya (tic tac toe) o el ahorcado. Los juegos de mesa o de tableros estándar, se caracterizan por desarrollarse sobre un tablero básico y fichas particulares, son ejemplos, el ajedrez, serpientes y escaleras, el juego de la Oca, el parchís, etc. Ya los juegos con set específicos de materiales a diferencia del anterior, estos juegos son diseñados, producidos y distribuidos por el creador del producto o una empresa en sí, contando con componentes exclusivos para un determinado juego. Cabe señalar, que gran cantidad de estos juegos fueron lanzados en fechas del siglo XIX, fueron muy populares y desde entonces nuevos juegos son manufacturados en proporción con ayuda de nuevas técnicas industriales.

Finalmente, los juegos electrónicos o videojuegos son aquellos donde el o los jugadores se relacionan frente a un artefacto electrónico, como los pinballs o tragaperras (juegos de salón), etc. En esta misma clasificación entran también algunos juguetes y, por supuesto, los videojuegos de consola o portátil. En cualquier caso, ya sea tradicional (lápiz y papel), tablero estándar,

o digital, los juegos son una actividad de entretenimiento popular, que con el pasar de los días van ganando mayor relevancia en la sociedad.

2.5. El mercado de los juegos de mesa y el creador

En la actualidad el mercado de los juegos de mesa se encuentra dividido desde un punto más antiguo y otro más apegado a la era actual, los juegos de tipo de Mass Market, de los cuales son más considerados como productos de entretenimiento, siendo más juguetes que con el paso del tiempo no sufren alguna innovación y están bajo los derechos de una marca o agencia multinacional, estos tipos de juegos también se caracterizan por haber sido fabricados durante los tiempos del siglo XX y han durado como marcas reconocidas. Por otra parte, existen los juegos modernos (Hobbygames), además de que se caracterizan por ser creados dentro de un tiempo más apegado a la modernidad, estos juegos, a diferencia del anterior, son más bien reconocidos como productos editoriales, casi similares o con el mismo trato a los libros o historietas. El creador también forma parte y hace una diferencia en estos tipos de mercado.

En el Mass Market, el creador es más la entidad dueña del producto, una marca y empresa desarrolladora junto con el equipo encargado en la creación y fabricación del juego. Mientras en los juegos modernos, sus creadores están más relacionados con una persona identificada como el inventor del producto, el que tuvo la idea o un trabajo independiente. Este tipo de creador tiene la autoría completa del producto, todo el derecho de lanzar al mercado su juego de mesa y la dirección por donde quiera tomar su producto, en que medios va a promocionarlos, distribución, cantidades, etc.

Por lo mismo, el juego moderno toma otro significado más allá que solamente un medio de entretenimiento, tomando aspectos más literarios, el creador del juego se convierte o es considerado como un escritor o un director

de proyectos audiovisuales (Catalán, 2008). Con todo esto, el creador del juego obtendrá el mismo reconocimiento que los autores de libros y por consecuente, se verá incrementado su fama en los medios o la credibilidad de sus formación y conocimiento. Cabe mencionar que, en los tiempos actuales, los nombres de aquellos inventores que fabricaron su juego de mesa, consiguen ser más contemplados que las mismas empresas o editoriales. La persona entonces se torna un creador independiente capaz de llegar a sus metas y plasmarlas por diferentes medios.

Hoy en día, los medios para que un creador de un juego de mesa lance su obra al mercado y se haga conocida es mucho más posible dado los avances tecnológicos que ayudan a los creadores, en lograr su objetivo los mismos se dedican con un objetivo claro y un mensaje que se quiera entregar con el material, luego se decide por donde y que ha que publico se quiere hacer llegar dicho mensaje para después comenzar con el proceso de desarrollo y lanzamiento del producto. Muchas veces creando versiones de prueba y presentarlo a sus conocidos para que den sus opiniones al respecto. El paso para contactar con una editorial que quiera formar parte como distribuidor del juego tampoco suele considerarse como algo tan complicado como lo era antes, de nuevo, gracias a los medios de comunicación modernos que se ocupan en el presente.

Que el juego de mesa sea un éxito dependerá de la forma y los detalles que presente dicho juego, tanto la jugabilidad como de la presentación del juego (Catalán, 2008). Pero además de ello, y teniendo relación con lo mencionado anteriormente, los juegos de mesa al ser comparados con los libros, el fuerte de ambos elementos es su contenido, lo que quiere o se planea expresar para que el consumidor entienda y aprenda el mensaje que el creador quiera expresar.

Llegando a punto, considerando la necesidad de impulsar el Patrimonio Cultural, y la oportunidad de utilizar los medios de entretenimiento como herramientas educativas, se establece la oportunidad de utilizar un juego de mesa.

Para que el juego de mesa cumpla con su objetivo de educar se debe determinar con precisión la temática central del juego. Aunque esta puede ser variada este trabajo se limita al contexto regional, en particular al estudio del Patrimonio Cultural de la ciudad Arica. Ubicada en el norte de Chile, la ciudad de Arica se caracteriza por el desierto, aun cuando cuenta con zonas de valles con producciones agrícolas y una zona urbana con su conexión al mar. Poseedora de un patrimonio arqueológico incalculable único en el mundo, la cultura Chinchorro. Además de la predominante cultura de los pueblos originarios, asociada a diversos hechos históricos y diferentes objetos materiales confeccionados por el hombre, en conjunto forman parte de la memoria de la ciudad.

Llegando a ese punto y tomando en cuenta la importancia del Patrimonio Cultural de la ciudad de Arica, así como los beneficios que conlleva promoverlo a través de un medio amigable y entretenido como son los juegos de mesa.



		
<p><i>Figura 19: Hegemonía sombras al poder, Maureen Berho</i></p>	<p><i>Figura 20: Toskasi, Jorge Varela Ramos. Muestra la biodiversidad de las costas de Chile.</i></p>	<p><i>Figura 21: La dama y el tigre, Simón Weinstein Sotomayor</i></p>
		
<p><i>Figura 22: CARETA, un juego de cartas de sumas, restas y artimañas; fácil de jugar, pero que pocos llegan a dominar por completo</i></p>		<p><i>Figura 23: Zombies en la moneda. Juego de cartas basado en un comic del mismo nombre.</i></p>

<h3 style="text-align: center;">Juegos de mesa internacionales</h3>		
		
<p><i>Figura 24: Juego de mesa Clue</i></p>	<p><i>Figura 25: La herencia de la tía Ágata.</i></p>	<p><i>Figura 26: Atmosfear o Nightmare</i></p>
		
<p><i>Figura 27: Catan</i></p>	<p><i>Figura 28: ¡Aventureros al tren!</i></p>	<p><i>Figura 29: Betrayal at house on the hill</i></p>

		
<p><i>Figura 30: Carcassonne</i></p>	<p><i>Figura 31: Dead of Winter</i></p>	<p><i>Figura 32: Mansion of the madness</i></p>
		
<p><i>Figura 33: Robinson Crusoe: Aventuras en la isla maldita</i></p>	<p><i>Figura 34: "Modern Art" del sólido diseñador alemán Reiner Knizi..</i></p>	<p><i>Figura 35: Patrimonio Cultural Subacuático (Unesco-internacional)</i></p>
		
<p><i>Figura 36: Dinbilidanbala, herramienta educativa en forma de juego de mesa destinada a integrar el patrimonio cultural material e inmaterial de Navarra.</i></p>	<p><i>Figura 37: "Mondrian, the dice game", de autores españoles. Encarna en el famoso artista neerlandés Piet Mondrian.</i></p>	

3. METODOLOGÍA

3.1. Metodología Bruno Munari

La metodología que se aplica para la creación del producto es la planteada por Bruno Munari, quien fue un diseñador industrial/gráfico quien ideó un método proyectual basado en la resolución de problemas. Esta metodología evita el inventar algo que ya ha sido creado en cada proyecto y plantea sistematizar la resolución de problemas.

3.2. Problema

Para comenzar este proceso metodológico primero se debe identificar el problema. “El problema de diseño surge de una necesidad”, afirma Archer (1979). En otras palabras, en nuestro entorno las personas sienten la necesidad de tener diversos elementos que favorezcan su comodidad, la mayoría de ellos enfocados a mejorar la calidad de vida.

Estos problemas pueden ser identificados por el diseñador y propuestos por la industria, o bien puede ser la industria la que proponga al diseñador una solución a un determinado problema.

3.3. Definición del problema

Para cualquier problema lo primero que se debe hacer es definir el bien el problema en su conjunto, esto será útil para definir cuáles serán los límites en los que se deberá mover el diseñador. Así mismo se evitará el desperdicio de tiempo en búsquedas de información inadecuada.

Munari (1983) afirma que es fundamental tener definido el problema de diseño, los requisitos que significan. Una vez sabido esto, se debe evaluar el problema de forma individual e investigar si posee problemas subsiguientes.

Solamente se pueden llegar a posibles soluciones una vez definido el problema.

3.4. Elementos del problema

Cada problema puede ser descompuesto en subproblemas. Lo favorable de esta acción es que facilita la proyección, ya que se tienden a descubrir problemas particulares ocultos en los subproblemas.

Los problemas hoy en día se han convertido en algo muy complejo, por ello es necesario que el proyectista posea toda serie de información acerca de cada problema particular, pues permitirá proyectar con mayor seguridad (Munari, 1983)

3.5. Recopilación de datos

Llegados a esta etapa se realiza una recogida de todos los datos necesarios para estudiar los elementos del problema de forma cautelosa. En palabras de Munari (1983) resulta evidente que, antes de pensar en algún tipo de solución es mejor documentarse, ya que es posible que alguien se haya adelantado. Perdería el significado buscar una solución a un producto que ya existe en el mercado.

En este proceso se encontrarán ejemplos similares a lo deseado, sin embargo, se tendrán que descartar los que se repitan y los que no son competitivos, de esta forma se adquirirá una buena recopilación de datos.

3.6. Análisis de Datos

Todos los datos recogidos deberán ser analizados para observar de qué forma se han resuelto algunos subproblemas. Suele pasar que algunos aspectos se resuelven técnicamente bien, pero adoptan valores estéticos

falsos para ser que el producto sea aceptado por el mercado. Es importante separar y eliminar los valores estéticos y considerar únicamente los valores técnicos (Munari, 1983)

Además, este análisis permite establecer ciertas recomendaciones acerca de lo que en realidad es necesario para desarrollar el proyecto, y de esta forma encaminar los materiales, tecnologías y otros costos necesarios.

3.7. Creatividad

La creatividad ocupa el lugar de una idea intuitiva que se podría haber pensado de forma romántica para la resolución del problema. De manera que se sustituye el pensamiento inconsciente reemplazándose por soluciones realizables.

En esta etapa se proponen soluciones siempre manteniéndose en los límites de los problemas, esto ya que se consideran los conocimientos previos adquiridos en el análisis de datos (Munari, 1983).

3.8. Materiales y tecnología

El siguiente punto consiste a una llevar a cabo una búsqueda de todo dato relacionado a los materiales y tecnologías que, en este caso como diseñadores tenemos a disposición a la hora de realizar el proyecto.

Según Munari (1983) es ahora cuando se realiza una experimentación de los materiales, ya que muchas veces permite descubrir nuevas posibilidades en cuanto al uso de materiales y tecnologías. También resulta útil realizar esta operación porque permite pensar en soluciones que se encuentren dentro del margen de los materiales que se dispongan.

3.9. Experimentación

Esta etapa consiste en la posibilidad que tiene el diseñador en poder experimentar con diferentes herramientas, diversos materiales que se encuentran a su disposición e incluso la utilización de medios tecnológicos como para creaciones digitales. El diseñador posee la libertad usar su imaginación y plasmar sus ideas sobre materiales físicos para el comienzo de su creación, etapas tempranas de un producto en las cuales puede aprobar o descartar opciones de fabricación, rescatando formas de composición o probando otras que parezcan mejores.

Los recursos que el diseñador puede utilizar son los ya analizados en etapas anteriores, aunque no es necesario que se abstenga únicamente a los mismos. Pueden encontrarse varias opciones diferentes que puedan ser de mayor utilidad para el trabajo del diseñador, como la implementación de programas computacionales para diseños de bocetaje y acabados previos, una visión temprana de cómo se vería el producto final.

3.10. Modelos

Referente a los resultados de la experimentación, los modelos surgen del trabajo realizado con los recursos que el diseñador ha escogido e implementado en la composición del proyecto. Consiste en la creación del contenido basado en la recolección de datos obtenidos y la sintonización de los subproblemas, dan con la confección de un prototipo o boceto a modo de respuesta a la pregunta.

Los modelos incluyen además ciertos detalles para que una audiencia logre captar de mejor manera su propósito y tenga ideas más precisas del producto, como las dimensiones reales que el producto pueda tener, que elementos externos pueda tomar, donde y cuando se pueda utilizar el material, entre otras formas de dar una identidad al proyecto.

3.11. Verificación

Luego que el diseñador este convencido del o los modelos resultantes en las etapas anteriores, el siguiente objetivo es la verificación. Una exposición del modelo a usuarios o receptores expertos, personas con potencial que se encuentren involucrados en el tema relacionado con el proyecto. La idea principal de esta acción consiste en la revisión del prototipo expuesto y los voluntarios den sus opiniones al respecto sobre la calidad, diseño o funcionamiento del producto.

Todos los comentarios, tanto fallas, críticas constructivas y puntos validos que se puedan llegar a hacer acerca del modelo, servirá como información útil para llevar a cabo todas las mejoras que se pueden realizar al modelo en caso de posibles errores, para entregar un prototipo más ideal al producto final.

METODOLOGÍA BRUNO MUNARI

El problema en el diseño surge de una necesidad. El problema tiene los elementos para la solución. Con este método el o los diseñadores plantean una forma de resolver dicho problema, todo esto evitando así que el diseñador se limite a la hora de realizar un proyecto y plantea sistematizar los pasos para la realización del proyecto.

dm

UNIVERSIDAD DE TABARACA

EDT

Nicolás Alejandro Apaza Cabezas
Edwin David Gregorio Beltrán



Fuentes: Bruno Munari, Como nacen los objetos (1983)
Fundamentos de diseño Anthony Meson: Metodología de Bruno Munari (2012)
César Martín (2004) Método de resolución de problemas de Bruno Munari, Desarrolloweb.com

Figura 38: Elaboración propia. Infografía sobre Metodología Bruno Munari.

4. IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PROBLEMA

4.1. Definición del problema

La región de Arica y Parinacota no ha estado exenta de diversos métodos para la inclusión de sus ciudadanos en los temas patrimoniales de la zona. De forma tradicionales como lo son en la entrega de material para la educación escolar, así como con diversas actividades planificadas con los distintos lugares que presenta la ciudad y alrededores, que combinan con el turismo y las propias familias que viven en la región. Sin embargo, hace falta alguna alternativa al material educativo existente, que sea amigable y accesible para las nuevas generaciones, de modo que puedan acceder de una nueva manera al conocimiento. Por lo cual surge la pregunta de investigación del proyecto:

¿De qué manera se puede motivar a los estudiantes de nivel básico el estudio del patrimonio cultural intangible de la región de Arica y Parinacota?

4.2. Elementos del problema

Según la metodología de Bruno Munari, en esta etapa se da lugar a la descomposición del problema principal en sub problemas. Estos nuevos problemas se irán solucionando mediante se desarrolle el producto multimedial.

A partir del problema, los principales subproblemas identificados son:

- Definir el tipo de patrimonio que será la temática del juego, algún hecho histórico o elementos.
- Se tiene pensado que el nombre haga referencia al juego, pero que tenga algo en común con la región (utilizar un idioma para el nombre).
- Decidir si será un juego de tablero, cartas, puzle, etc.

- Teniendo en cuenta varios ejemplos sobre la forma en como está construido los logotipos de otros juegos, muchas veces siendo de tipografías decorativas. Mientras que una tipografía más simple, sans-serif por decir alguna para la parte escrita como las reglas, instrucciones, etc.
- Se podría utilizar una paleta de colores típicos de la zona como colores cálidos, por temática del norte, o incluso colores implementados en festividades (colores brillantes) habituales en el área.
- Definir la edad estimada para los jugadores y el número de estos que podrán probarlo.

4.3. Recopilación de datos

En el marco teórico se han recopilado información esencial en cuanto a patrimonio cultural, juegos en la educación, juegos de mesa, siendo los temas más relevantes para la realización del proyecto.

Además, en la sección de antecedentes gráficos se ha observado acerca de diversos juegos de mesa creados en nuestro país (que promuevan algún tipo de información histórica o no), además de otros proyectos alejados de los juegos de mesa que, si traten de tomar los temas de patrimonio en otras regiones, todo esto para tomarlos de referencia y empezar con el desarrollo de nuestro proyecto.

Ya que, no es misterio para los historiadores de la zona, que el ferrocarril, naciendo como una propuesta apoyada dentro del tratado de 1904 de Bolivia y Chile. Explicada en el trabajo de Teodoro Salluco (2016) rescatando antecedentes tanto en la historia del ferrocarril, tanto del estudio de la geografía y la construcción del transporte ferroviario. Los problemas que hubo durante su planificación como los propios detractores del tratado de

ambos países, y como el proyecto adquiriría motivos tanto políticos y económicamente favorables para ambas naciones.

De la misma forma en crear un elemento tangible para el juego, también se pensó en un elemento intangible, un personaje que pueda comunicarse con los jugadores y que sería el punto de partida para mecanismo del producto.

Se tuvo la idea de inventar un personaje centrado dentro del territorio ariqueño, pero tomando en cuenta las piezas de pueblos originarios. Una momia, perteneciente a la cultura chinchorro, antiguos pescadores que habitaban las costas de la región. Para este apartado, se tiene en cuenta los métodos de momificación, los tipos de momias y los materiales implementadas para el embalsamamiento de los cadáveres realizados por los aborígenes de Arica (Allison et al., 1984).

4.4. Análisis de datos

4.4.1. Análisis Teórico

Patrimonio: Se entiende por patrimonio cultural como un conjunto de determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales, que forman parte de una entidad y prácticas sociales. Estos se les atribuyen valores históricos de los cuales deben ser transmitidos, conservados y luego resignificados por las personas pertenecientes a una época para que sean cuidados y su valor sea pasado para futuras generaciones.

El juego como método de enseñanza: el juego es una actividad que está constituida de tal forma que produce placer y motivación, por lo que en muchos casos es considerada como una herramienta de aprendizaje. Siendo un método más sencillo para que los involucrados alcancen sus metas, que en otro contexto pueden resultar más complicadas.

Juego de Mesa: se entiende por juego de mesa un compendio de reglas y mecánicas determinadas, que basado en sus reglas pueden llegar a depender de la suerte, estrategia, o de ambos. Diseñados dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, dados, gráficos, fichas, etc.)

4.5. Clasificación de juegos de mesa

Juegos de tablero: Se caracteriza porque se desarrolla sobre un tablero, comúnmente junto a fichas, ejemplos conocidos son el ajedrez, serpientes y escaleras.

Juegos con cartas: Es un juego de mesa tradicional que consiste en un conjunto de tarjetas, los más tradicionales y conocidos son la baraja francesa o la española. Actualmente existen una variedad enorme de juegos de mesa que emplean las cartas.

Juegos de rol: Son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde, en general, se pone en situaciones específicas que les permitan superar pruebas hasta llegar a cierta meta.

4.5.1. Análisis Gráfico

El material gráfico recopilado nos da a entender que realmente existe un escaso material en cuanto a patrimonio cultural de Arica, también los juegos que más se repitieron fueron los de tablero y cartas, o que mezclan ambos.

Los juegos que involucran patrimonio mayormente implementaban una paleta de colores cálida, sobre todo cuando son relacionados a una época antigua, también se caracterizan por utilizar recursos gráficos que representan cierta antigüedad, como pergaminos, ornamentos y marcos decorativos.

4.6. Creatividad

Como inspiración para este proyecto, tanto la temática como el formato del mismo, está basado en el juego de mesa Atmosfear (también conocido como Nightmare), lanzado en el año 1991 y creada por una compañía productora de juegos interactivos llamada “A Couple ‘A Cowboys”, fundada por los diseñadores Philip Tanner y Brett Clements (Paulsen, 1996).

4.6.1. Logo

Antes que nada, se debe comenzar con la creación del logo que servirá como marca del producto. El nombre “Ajayus” proviene del idioma aymara del cual significa “espíritus”, si bien, suena extraño el hecho de utilizar una palabra de un pueblo originario implementando elementos de otro, se toma en consideración que Arica ha sido el conjunto de muchas imágenes. El juego rinde honor a que la zona fue y es pisado por gente de diferentes sectores.



Figura 39: Elaboración propia. Logotipo “AJAYUS” versión negativa.

Tipo: Logotipo

Tipografía: Papyrus, con un contorno más marcado para que se vea más borde.

C=0% M=0% Y=0% K=2%

R=249 G=249 B=249

HEXADECIMAL: #f9f9f9

PANTONE 663 C

AJAYUS

Figura 40: Elaboración propia. Logotipo "AJAYUS".

4.6.2. Elementos y Accesorios

Se deben considerar diferentes factores antes de comenzar a planificar alguna historia, como en donde o qué lugar será representado en el producto, en el cual tras barajar diferentes opciones en las cuales se llevan a cabo los acontecimientos del juego, se toma como inspiración los interiores del ferrocarril Arica – La Paz, ambientada en la época del siglo XX. Sin embargo, se integran elementos que comparten los temas sobre el patrimonio de la ciudad como el escenario principal.

Una vez pensados los elementos principales, toca los objetos que servirán como accesorios del juego, es aquí donde la recolección de datos toma un papel más significativo. Los personajes, quienes serán representados por los jugadores, sus características e historias están reflejadas en recuerdos que los jugadores deberán recolectar. Para la construcción de dichos personajes se desarrollan durante o después de ciertos acontecimientos ocurridos en la ciudad de Arica.

- Un soldado quien dio su vida en el asalto y toma del morro.
- Una sirvienta afrodescendiente quien trabajó en los valles.
- Un padre minero quien vivió el proceso de chilenización.
- Una mujer de origen aymara en busca de su hijo.
- Un periodista quien siguió la creación del ferrocarril Arica – La Paz.
- Una enfermera quien viajo de Santiago a Arica

Como menciona Luis Urzúa (1964) una investigación sobre el descubrimiento del territorio, convirtiéndose en uno de los puntos de mira para varias ramas, un progreso gracias al crecimiento de una población instalada en la zona y finalizando en el asalto y toma del Morro. Tras el considerado “el día más famoso en la historia de Arica” (Urzúa, 1964), la ciudad pasa por varios procesos de cambios, la construcción de la identidad del ariqueño-chileno durante los comienzos del siglo XX (Rosas & Diaz, 2007). Estos escritos sirven para definir el pensamiento y las características de los personajes planeados.

Otro de los elementos que forma parte de los accesorios es la implementación de una moneda. Durante el transcurso de las partidas del juego, la moneda sirve como un objeto que definirá los conflictos de los jugadores que quieran enfrentarse a sus contrincantes, los jugadores tienen la oportunidad de batirse en un duelo donde perjudicaría la partida de un contrincante o dificultándose uno mismo.

Utilizando el clásico método de lanzar la moneda y salga cara o sello, se definirá las disputas. Para este objeto, tanto en la forma como en el diseño, esta principalmente guiado por el trabajo de Luis Alvares y Juan Lercari (2001) basado en los hallazgos presentados en monedas encontradas en molinos en el valle de Lluta. Las mismas poseen una manufactura de peculiar forma de amuleto según opinión general de los numismáticos resulta de “recortes hechos a monedas de plata, por joyeros y/o curas que le daban la forma de corazón (para venerar al Sagrado Corazón). No obstante, debido a que era más cómodo la forma común si el punto es lanzarla, sin embargo, se respeta el diseño que estas tenían en aquella época.

4.6.3. Guion técnico

Para esta etapa se comienzan a realizar los guiones y el storyboard, esto para tener en claro cómo será la base y el rumbo que tomará el juego.

Ajayus (Espiritus)

2020 – Nicolás Apaza y Edwin Gregorio

El espíritu de una momia antigua ha tomado control del ferrocarril, dejando atrapados a los pasajeros. Su misión es escapar con vida del ferrocarril.		
Durante un viaje por el ferrocarril Arica – La Paz, los pasajeros son testigos de cómo el ambiente se vuelve pesado, más temprano que tarde, se les aparece ante ellos una entidad con una apariencia macabra, recordando a una momia. Esta se presenta y les dice que el ferrocarril ha sido maldecido. Los personajes están un embrujo del cual han perdido sus recuerdos.		
Cada personaje estará basado en la época del siglo XIX de la ciudad de Arica	El ambiente se desarrollará en los vagones del ferrocarril Arica – La Paz. inaugurado en 1913.	Deberán recuperar sus recuerdos y escapar del ferrocarril antes de que se acabe el tiempo.

Sec.	Pl.	Características del plano	Indicación Técnica (Plano, Movimiento)	Imagen	Sonido
1	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia se presenta frente a los jugadores	Momia: <i>(habla en forma lenta y con una voz grave)</i> entonces... ¿de verdad quieren desafiarme? ¿eh? Simples mortales, yo dirijo este juego, y ustedes... van a seguir mis normas. (realiza una pausa) Momia: cuando yo hable, se quedarán quietos y me escucharán... Veo que todos escogieron un número y color, si los llegase a llamar, deben contestarme "Kamisaki", si no lo hacen, serán castigados... Ahora quiero castigar a alguno de ustedes... ¡TU! El del número más bajo ¡contéstame!... Tiempo. Si no me has respondido "Kamisaki" a tiempo, estas castigado, mueve tu ficha al agujero negro, pero si lo has hecho bien, es que has aprendido mi primera lección, no lo olviden, porque los llamare y los pondré a prueba. Momia: comencemos el juego
1	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 40 al 37:57.	
2	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¡Alto! ¿a quién le toca ahora? ¡Contéstame!... tiempo, si no me has respondido

				los jugadores.	“Kamisaki”, deberás sacar un 6 para volver a jugar.
2	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 37:43 al 26:30.	
2	3	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece por un corto tiempo.	(sonido de notificación) Momia: te libero del agujero negro.
2	4	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 36:28 al 35:00.	
3	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	(sonido de notificación) Momia: ¡Alto! Vamos a jugar al primer reto juntos. Cada uno tirara un dado... ¡que están esperando! ¡háganlo ya! No me hagan perder el tiempo porque les queda muy poco... Momia: tiempo, si no han podido tirar el dado, es culpa de los demás, no es culpa mía. Momia: ¿a quién tuvo el número más alto? ¡contéstame! Si has respondido a tiempo, obtienes una llave... y el que tuvo el número más bajo, pasara al agujero negro
3	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 34:10 al 33:07.	
3	3			Voz en off. Texto aparece en pantalla.	Momia: Si pueden escucharme, observen la pantalla, cada uno tirara el dado y serán recompensados o castigados dependiendo de lo que salga.
3	4	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 32:10 al 31:02.	
4	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a	(sonido de notificación) Momia: ¿A quién le toca ahora? Dime tu nombre... ahora tira el dado y dime el número... existen

				los jugadores.	26 letras en el alfabeto y has tirado una de las seis primeras ¿Qué letra sería? Si esta letra está en tu nombre, saca una carta de la baraja tiempo.
4	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 30:35 al 29:50	
5	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: libero a todos los que están el agujero negro para que juguemos todos. Tiraran el dado por turnos y el que saque el número mayor, será el elegido. Recuérdelo, porque llamare al elegido y si no me responde, lo pagara muy caro.
5	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 29:28 al 28:36.	
6	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¡Alto! ¿A quién le toca ahora? Dime algo que yo no sepa de este tren... si lo has hecho bien, puedes sacar una llave
6	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 28:20 al 27:28	
7	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece por un corto tiempo.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¿a quién le toca ahora? Deberás sacar un cinco para volver a jugar
7	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 27:20 al 26:11	
8	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: llamo ahora al elegido ¿Quién es? Entonces eres tu... serás el encargado de la fase final. Atrás de tu tarjeta están escritas 6 preguntas, tira el dado en secreto, el número que salga, será la pregunta que

					debes hacerle a todos, si por casualidad tu eres el que está a punto de ganar, el jugador que tenga el siguiente turno, deberá hacerte una pregunta al azar.
8	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 25:40 al 24:40	
9	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¡Alto! ¿a quién le toca ahora? Dime algo que no sepa de mí mismo... si no lo haces, estas castigado al agujero negro
9	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 24:20 a 22:20	
10	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¿a quién le toca ahora? ¡Contéstame! Si has respondido a tiempo, tú y tus compañeros podrán pasear libremente por la locomotora... por dos minuto.
10	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 22:00 a 20:00	
11	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: Los que pudieron entrar en la locomotora, no los castigaré... por ahora, quiero jugar con el número más alto. Tira la moneda, cara y recibirás una llave, sello, pierdes una llave.
11	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 19:40 al 18:45	
12	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: Al que le toque ahora, quiero que digas algo que me guste... si no sabes que decir, mejor quédate callado y espera... pierdes un turno.
12	2	Noche/		Cuenta atrás desde el	



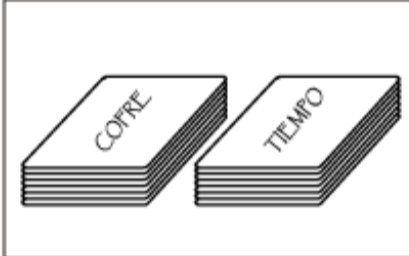



		Exterior/ cielo de noche		minuto 18:30 a 17:30	
12	3	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: te libero del agujero negro.
12	4	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 17:25 a 16:20	
13	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¿de quién es el turno? ¡Contéstame! Dime ¿en qué año se inauguró este ferrocarril? Debes saber la respuesta, si no, alguno de tus compañeros podría ayudarte... de lo contrario, perderás una llave.
13	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 15:55 a 14:35	
14	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece frente a los jugadores.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: les queda poco tiempo, cada uno va a tirar el dado, sumen sus números, si el resultado es mayor que quince, todos tendrán una llave de su color.
14	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 14:20 a 12:50.	
15	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece por un corto tiempo.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: les daré una oportunidad, aquel quien sepa qué tipo de momia soy, obtendrá dos llaves.
15	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 12:35 a 11:20	
15	3	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece en pantalla.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: te libero del agujero negro.

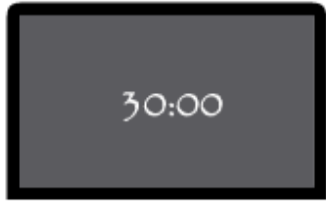



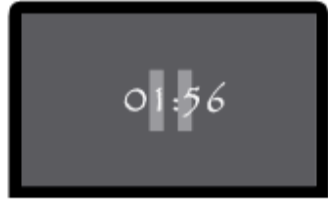


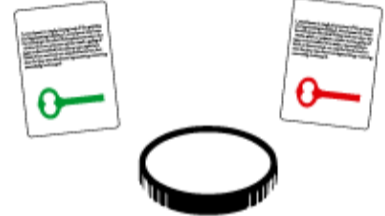



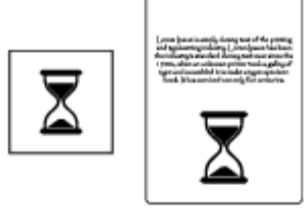
15	4	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 11:15 a 9:30	
16	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece en pantalla.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¿A quién le toca? Dime algo que no sepa de tu personaje, si no respondes, perderás la mitad de tus llaves.
16	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 9:10 a 6:50	
16	3			Voz en off. Texto aparece en pantalla.	Momia: Si pueden escucharme, observen la pantalla, cada uno tirara el dado y serán recompensados o castigados dependiendo de lo que salga.
16	4	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 5:50 a 3:25	
17	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece en pantalla.	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: ¡¡está terminando el recorrido niños!! Escuchen las vías del tren.
17	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 3:05 al 1:35	
18	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece por un corto tiempo	<i>(sonido de notificación)</i> Momia: esta es su última oportunidad, que cada uno tire un dado, el que lograr sacar su mismo número que su personaje, recibirá todas sus llaves restantes.
18	2	Noche/ Exterior/ cielo de noche		Cuenta atrás desde el minuto 1:15 al 0	Recorrido de las vías. Sonido de la bocina del ferrocarril
19	1	Noche/ Interior/ Cuarto oscuro/ Luz artificial.	Primer plano/ Angulo Normal	La momia aparece en pantalla.	Momia: se ha acabado prisioneros, ninguno ha podido escapar del ferrocarril y yo he ganado. Este juego ha

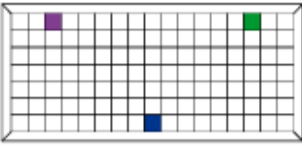
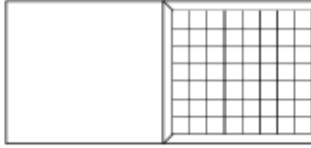


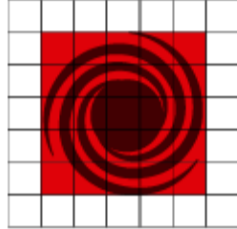
					terminado, pero comienza ¡tú pesadilla! (Melodía y risa malvada de fondo)
--	--	--	--	--	--

4.6.4. Storyboard


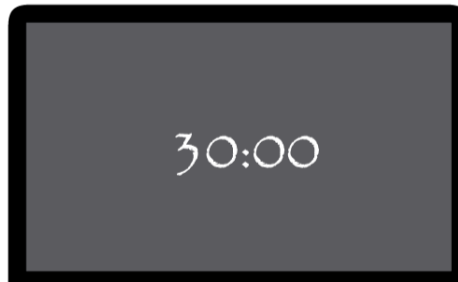
Lo siguiente es una muestra de la preproducción de como se presenta, tanto el diseño del conjunto de los tableros, la preparación, una guía para jugar así como la forma de vencer a la momia y ganar el juego.


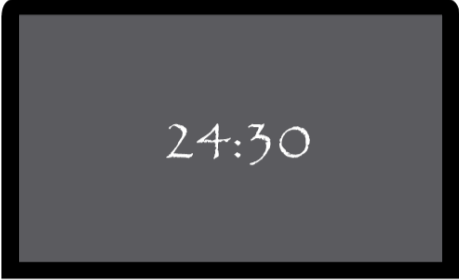

<p>1)</p>  <p>Colocar el tablero delante de la televisión o laptop, de forma que todos los jugadores puedan ver la pantalla.</p>	<p>2)</p>  <p>Elige una ficha y la carta correspondiente del personaje para jugar. Que cada uno coloque su ficha en su casilla del color correspondiente.</p>	<p>3)</p>  <p>Baraja y colocar las cartas "Cofre" y "Tiempo" al lado del tablero.</p>
<p>4)</p>  <p>Las cartas de los personajes están divididas por un color y un número, de esta forma se definirá el orden, siendo el número menor el primero quien tiré los dados.</p>	<p>5)</p>  <p>Teniendo tu ficha en la casilla correspondiente, ya están preparados para jugar. El número de jugadores pueden ser de 4 a 6.</p>	<p>6)</p>  <p>Utiliza el mando a distancia o pulsar en reproducir el video. Esto llamara a la entidad para que de comienzo a la partida. Una vez que inicie la cuenta atras, no deben pulsar PAUSA.</p>
<p>7)</p>	<p>8)</p>	<p>9)</p>

		
<p>El objetivo del juego sera escapar del ferrocarril antes de que el reloj llegue a cero.</p>	<p>Para eso, se deberan juntar un total de 5 tarjetas de la baraja de "Cofre", estas tienen una pequeña descripción de tu personaje y una llave.</p>	<p>Teniendo las llaves suficientes, muevete lo más rapido que puedas a la casilla de tu color.</p>
<p>10)</p>	<p>11)</p>	<p>12)</p>
		
<p>El "Elegido" hara la pregunta de ¿Quién es? entre otras. Si no sabes la respuesta, tendras que seguir buscando en los cofres.</p>	<p>Si sabes tu respuesta, corre y pausa el video, de esta forma habras escapado del ferrocarril y ganado.</p>	<p>Pero si la cuenta atras llegase a cero, entonces ganara la entidad y todos pierden.</p>
<p>13)</p>	<p>14)</p>	<p>15)</p>
		
<p>Caer en la casilla "Duelo" significara que podrás vatirte a duelo con alguno de tus contrincantes, puedes elegir cualquiera. La idea de este modo es que puedas recuperar o perder una llave.</p>	<p>Para definir al ganador, ambos deberan escoger "Cara" o "Sello" de la moneda, tirarla y el resultado que salga será el ganador del duelo y tendrá una llave del otro jugador.</p>	<p>Tener llaves de diferentes colores atrasaría el proseso de tus contrincantes, o ellos te atrasaran a tí. Planea bien tus movimientos.</p>
<p>16)</p>	<p>17)</p>	<p>18)</p>
		
<p>Si caes en la casilla "cofre", puedes tomar la tarjeta de dicha baraja y recoger la llave. Ya sea tu color y el color de otro, es al azar.</p>	<p>Cada descripción es un recuerdo, si es de tu color significa que es un recuerdo de tu personaje. Sera de gran ayuda para finalizar el juego. Los reuerdos son las llaves.</p>	<p>Caer en la casilla "reloj", podrás sacar una tarjeta de la baraja "Tiempo", en ella encuentras datos interesantes de la entidad que podras usarlos a tu favor.</p>
<p>19)</p>	<p>20)</p>	<p>21)</p>

		
<p>Los jugadores tendran completa libertad a la hora de moverse por los tableros, sin embargo, solo podrán desplazarse de atras, adelante y a los dos lados, esta prohibido hacerlo en diagonal.</p>	<p>La zona de la locomotora esta llena de secretos para beneficiarte, pero si la entidad aparece cuando estes allí. Serás enviado al agujero negro.</p>	<p>Tira ambos dados para moverte por el tablero. Si sacas par puedes tirar otra vez.</p>
22)	23)	
		
<p>Cuando la entidad aparezca en pantalla, deberan parar, escuchar a la entidad y hacer exactamente lo que diga. Si no lo haces, te castigara.</p>	<p>Si desobedeces a la entidad, serás enviado al agujero negro y estarás temporalmente fuera de juego. Para salir de allí, deberas esperar tu turno y tirar un solo dado, el resultado debe ser mayor que 2.</p>	

4.6.5. Video

<p>1)</p> 	<p>2)</p> 
<p>La finalidad es que el video vaya reproduciéndose al mismo tiempo que el juego de mesa, para esto, un personaje creado para el producto se presentara ante los jugadores como la persona a quien deben vencer para ganar. La momia creara una interacción con los jugadores mientras recorren el tablero.</p>	<p>Una vez terminada la presentación, da inicio al juego, un cronometro que da cuenta atrás indicara el tiempo que los jugadores deberán completar el juego.</p>

<p>3)</p> 	<p>4)</p> 
<p>En varias ocasiones al azar, la momia aparecerá en pantalla interrumpiendo la partida de los jugadores o el turno al que le toque. Obligando a los jugadores a cumplir sus desafíos, beneficiando o perjudicando el progreso a los jugadores.</p>	<p>El tiempo volverá en aparecer en pantalla, así las partes entre la momia y el cronometro ira intercalando con el paso del video, siendo las partes de la momia hace su aparición de forma aleatoria.</p>
<p>7)</p> 	<p>6)</p> 
<p>Al no haber un ganador, en el momento en que el cronometro llegue a cero, indicara que el tiempo se ha acabado, por lo que los jugadores deberán parar todo.</p>	<p>La momia se declarará como el ganador y finaliza el juego por completo.</p>

4.7. Materiales y técnicas

Para realizar el proyecto se requieren distintos materiales que facilitaran la construcción del tablero del juego y la realización del video, entre ellos se encuentran los aparatos tecnológicos; el computador, en donde se realizarán los gráficos del juego y se editara el video, una cámara réflex para la grabación del video que acompañará al tablero y por último una tableta grafica que ayudara en la aplicación de efectos al tablero. Además, se ven más factibles la utilización diferentes softwares de diseño de la familia de Adobe.

El programa para crear los iconos y los elementos gráficos en general del tablero con el cual se pueda emplear es Adobe Illustrator ya que el programa permite trabajar con gráficos vectoriales, modificar y redimensionar los diseños creados sin perder calidad. Ahora bien, para darle un acabado final al tablero se aplicarán unos efectos de sombras e iluminaciones en el software Adobe Photoshop, este programa es usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos y es conocido por trabajar las imágenes en mapas de bits. En cuanto al material audiovisual se implementa el programa Adobe Premiere para las ediciones de la grabación que acompañara a los jugadores durante el uso del juego de mesa y además de jugar con el ambiente con el uso del audio.

4.8. Experimentación

Una vez teniendo los elementos principales en la mano, se da inicio con la etapa de diseño y bocetaje, para ello será de gran utilidad los programas mencionados con anterioridad, en el que aquellos softwares especializados en el dibujo y la ilustración se convertirán en piezas claves para el bosquejo del tablero ambientado en un tren. A continuación, se incluyen las diferentes alternativas que se tomaron en cuenta para el proceso

4.8.1. Bocetos del tablero

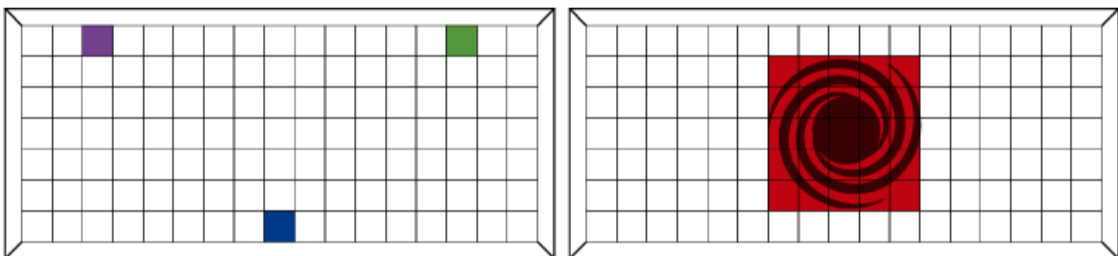


Figura 41: "boceto del juego de mesa primera parte"

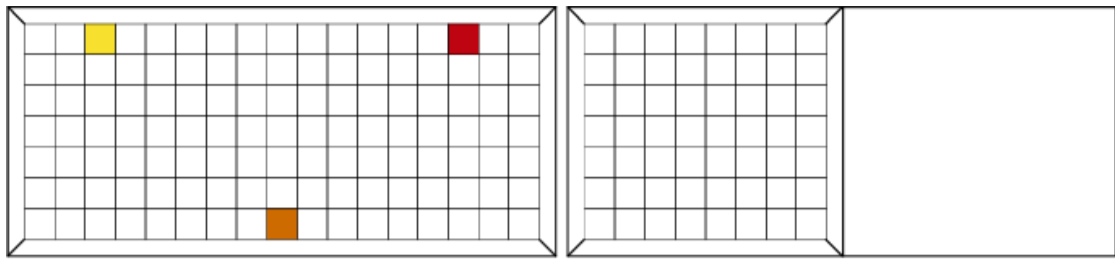


Figura 42: “boceto del juego de mesa segunda parte”

4.9. Modelos

Por medio de las experimentaciones anteriores se lleva a cabo la construcción de un modelo demostrativo en formato digital, con el cual se permiten resolver la mayoría de los subproblemas expuestos anteriormente en la fase de “elementos del problema”. Además, este modelo permite que, en cierta forma, ya se posea una proyección visual del producto que se busca desarrollar, por consiguiente, se asegura un margen de errores más reducido.

El modelo que fue llevado a cabo en esta etapa del modelo metodológico está sujeto a posibles modificaciones, sobre todo considerando futuros cambios en el diseño, en los materiales o en el contenido del proyecto.

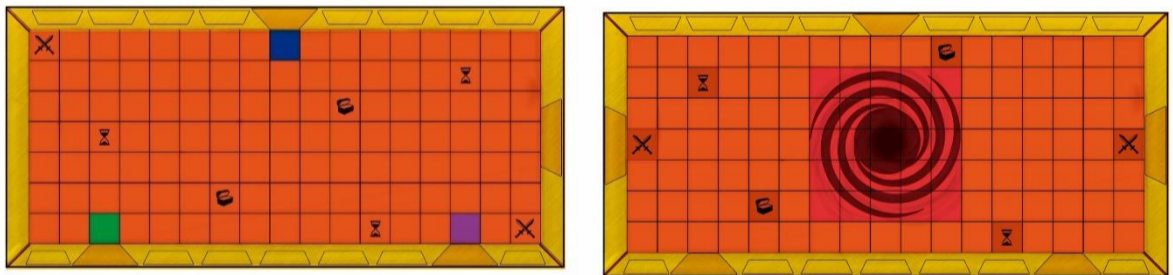


Figura 43: “Primera parte del juego de mesa”

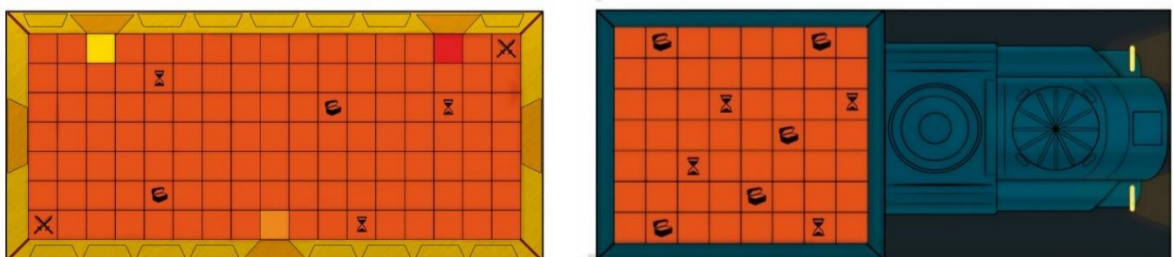


Figura 44: “Segunda parte del juego de mesa”

Enlace del material audiovisual del juego

<https://www.youtube.com/watch?v=Mot7nfhTo84&t=1s>

<https://drive.google.com/file/d/1xq-VkNMqKSWnbs55OCysB8P8iTao3sIT/view?usp=sharing>

4.10. Validación

Para presentar una validación del prototipo, el mismo fue presentado y consultado por un profesional en los temas patrimoniales e históricos, Jorge Gabriel Vargas Muñoz, docente de enseñanza básica de la escuela Gabriela Mistral y reconocimiento artístico y cultural a nivel regional, entregado por el Mineduc.

Se le presento el prototipo del juego de mesa, se le explico cómo es la temática del juego, tanto los elementos físicos como el video de acompañamiento, su historia y el personaje en pantalla, las instrucciones a seguir y la manera en como los jugadores deberían completar el juego para conseguir la victoria. Una vez terminado la explicación del juego y tras confirmar el entendimiento del mismo por parte del docente, se realizó una serie de preguntas para analizar y corroborar la dirección y la importancia del juego de mesa.

¿Alguna vez ha escuchado de un juego de mesa relacionado con la ciudad de Arica o que provenga de la misma?

-La verdad que no, no he escuchado, ni tampoco he tenido la oportunidad de ver o participar, lo que parece que es algo novedoso con respecto al tema de Arica

¿Los colores del tablero son los adecuados para un público joven?

-El color anaranjado me parece adecuado porque se ve claro, el otro color que parece azul en el lado derecho no me parece tan apropiado porque se ve un poco oscuro. Para mí todo tipo de juego debe tener bastante claridad e iluminación.

¿Considera que utilizar una temática de terror en un producto como este sería conveniente que fuera dirigido hacia un público joven?

-Me parece que, si porque el tema del "Halloween" es un tema más bien transversal que le gusta a los niños, a los jóvenes, a los adultos. Sabemos que nuestro país es algo entretenido, y si bien no aporta en algo a la cultura, pero si es como un adicional para interesar a los jóvenes al juego mismo, es válido.

¿Cree usted que el material tiene posibilidad, en cierta medida, de transmitir una parte del patrimonio cultural de Arica?

-Yo creo que sí, o sea todos los elementos o todos los juegos, o las formas de transmitir cultura y de interesar a la gente, a los jóvenes, porque al final ese es el objetivo, interesar a las personas a que conozcan el patrimonio, a que conozcan y se involucren más en la cultura nuestra, creo que toda formula es válida, toda formula está vigente, solo hay que desarrollarla bien y lo más importante es la motivación, eso es prioritario en cualquier tipo de actividad. La motivación, la persistencia y sobre todo la pertinencia.

¿El contenido del juego de mesa es el suficiente para ser considerado como propio de Arica?

-Eh... el contenido si es muy importante porque fue parte muy activa tanto en la social, en lo laboral, en lo comercial y obviamente que todo lo que involucre la cultura del ferrocarril. Fue algo muy importante para nuestra ciudad, de hecho, fue uno de los pocos ferrocarriles de carácter internacional que tuvo Chile con el que estuvo allá en el centro del país entre los Andes y Mendoza, pero el que tuvo más vigencia y contribuyo también a un aporte a la par entre dos países como son Chile y Bolivia, el compromiso de nuestro país después de la guerra con mantener este ferrocarril. Por lo tanto, es algo muy importante dentro de la historia, la cultura y el patrimonio de la ciudad.

-Ahora, el hecho de utilizar una momia chinchorro, siempre y cuando no haya alguna falta de respeto, sino como de una manera entretenida de llegar, insisto, a los niños y a los jóvenes, porque cuesta llegar con temas históricos, con temas patrimoniales a esta parte de la población, a la población infantil y juvenil. Ya los mayores son por iniciativa propia, pero me parece muy buena la idea de este tipo de juegos para tratar temas tan importantes como este, por ejemplo.

Una vez mostrado y explicado el material ¿Usted considera estar de acuerdo con la dirección en la que está yendo el juego de mesa?

Absolutamente de acuerdo, porque insisto, toda forma de llegar a interesar e involucrar a los niños y a los jóvenes y a la gente en general en temas relacionados nuestra cultura, en este caso del ferrocarril o de las momias chinchorro, etc. Me parece muy importante, es una contribución muy importante y eso hace de que nuestra gente, la gente de Arica y, por qué no decirlo, la gente nacional que, este juego me imagino que va a llegar a muchas partes, si lo vemos como un producto comercial. Se interesen por algo que sería nuestro, por algo patrimonial que nos enorgullece como ariqueños y como región.

Por medio de la evaluación realizada se concluye que, los materiales de educación no tradicionales sobre Arica no existen o al menos no son muy conocidos, reafirmando así, las investigaciones realizadas previamente. Es así como, bajo ese contexto el proyecto podría tener un buen recibimiento. Además, se reconoce que la temática elegida favorecería el interés en los más jóvenes y que es un recurso válido para transmitir una parte de nuestra cultura. Por último, el docente considera al proyecto como una contribución muy importante, ya que, de ser implementado de forma correcta es un medio que logra involucrar a niños y jóvenes sobre temas de suma importancia como nuestro patrimonio cultural.

CONCLUSIÓN

Durante el proceso de investigación en búsqueda de nuevos métodos para hacer llevar la valoración de diferentes conceptos del patrimonio cultural de la XV región de Chile a un consumidor ajeno y desinteresado del concepto como lo son los estudiantes de enseñanza básica, se dio la oportunidad de confeccionar una obra de carácter lúdico, con el que la juventud de la ciudad puedan familiarizarse con la información que se quiere entregar acerca de los antepasados e historias que pisaron el mismo suelo tiempo atrás.

Adentrarse por este medio de entretenimiento, un juego de mesa que su fin sea en dar una experiencia, que a medida que los jugadores, con esto se refiere a los estudiantes, vayan progresando en las partidas, pero que al mismo tiempo se cautiven con la historia planificada con llevada a cabo gracias a la información investigada acerca de la herencia de la ciudad de Arica.

A lo largo de la realización del producto, se mantuvo el anhelo de llevar a cabo el juego de mesa con elementos que sean fáciles de reconocer para el ciudadano ariqueño, elementos típicos basados en pueblos originarios e incluso parte de la tecnología de épocas distintas, siendo estos dos conceptos bases claves para el escenario principal. A medida que el desarrollo avanzaba, se dieron diferentes inconvenientes en la elaboración del mismo, siendo la contingencia sanitaria un punto principal, no obstante, dentro del trabajo se encuentra la selección de objetos patrimoniales que servirían en la construcción de los elementos del juego, conservando ciertos aspectos que pareciesen más relevantes sobre las herencias culturales de la región y descartando algunos elementos adicionales. Lo llamativo y que se rescata, fue el de analizar una nueva visión de la historia ante lo ya conocido, como lo es el patrimonio cultural tangible.

Al recopilar la información que se necesitaba para la confección del material, se pudieron encontrar una visión más profunda acerca de los miles de historias que esconde la ciudad de Arica, demostrando que la misma es rica en patrimonio más para ser una localidad pequeña a comparación de ciudades de mejor crecimiento dentro del territorio chileno. Con esto se podría considerar nuevos tópicos en el que se busque una mayor visibilidad de la ciudad con respecto a las ciudades más predominantes del país. Y que, junto con el apoyo de las personas involucradas en el proyecto, también fueron capaces de percibir un sentimiento de crear un producto que pueda cruzar el umbral, no quedarse en una simple idea y que se transforme en un juego que entre al mercado y que llegue a variadas partes, llevando así una parte de la historia de Arica. Si bien esta la posibilidad, se estaría hablando de palabras mayores.

En un comienzo, la idea original era la demostración del producto ante personas que forman parte del público objetivo establecido anteriormente, sin embargo, debido a las medidas de contingencias causadas por la pandemia a nivel global, se tuvo que abstener ante el plan de exhibición del juego de mesa y recolectar las opiniones y resultados ante las reacciones de los estudiantes jóvenes en establecimientos escolares. Esta idea quedara entre los propósitos pendientes para una mejor revisión. No obstante, nunca se abandonó el objetivo de querer presentar el producto en búsqueda de un veredicto, principalmente de una voz profesional, se volvió a consultar con un maestro relacionado con las materias empleadas en el proyecto.

El profesional, quien, al ser un maestro de historia en escuela básica con años de experiencia, dio sus fundamentos y críticas hacia el prototipo del producto que se le fue presentado. Él mismo menciona que el juego cumple con la función de ser un producto de entretenimiento, pero que al mismo tiempo cumple el rol de ser una herramienta distinta para la educación, sobre todo si está pensado para un público juvenil.

Para finalizar, se vuelve a recalcar la aprobación bajo la mirada de un profesional en el tema, tanto en educación sobre el público específico relacionado a las materias históricas. En caso de poder continuar más allá de lo que se tiene pensado, relativo al producto, quizás se dé comienzo a la producción de una franquicia que logre relatar más historias que tomen como conceptos el patrimonio cultural de Arica.

REFERENCIAS

- Allison, M., Focacci, G., Arriaza, B., Standen, V., Rivera, M., & Lowenstein, J. (noviembre de 1984). Chinchorro, momias de preparación complicada: Métodos de momificación. *Chungara*, *XIII*, 157-172.
doi:https://www.researchgate.net/profile/Mario-Rivera-12/publication/284391139_Chinchorro_momias_de_preparacion_complicada_Metodos_de_momificacion/links/5ba3e72292851ca9ed18c03c/Chinchorro-momias-de-preparacion-complicada-Metodos-de-momificacion.pdf
- Archer, B. (1979). Design as a discipline. *Design Studies*, 17-20.
- Arévalo, J. M. (2009). *In Fronteras, patrimonio y etnicidad en iberoamérica*.
- Beltrán Pellicer, P. (19 de Noviembre de 2017). *Educación Matemática en la Infancia*. Obtenido de <https://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/25>
- Catalán, A. (2008). *El diseñador de juegos de mesa: una aproximación*. Barcelona: Catalan Journal of Communication & Cultural Studies.
- Condominas, G. (2004). *Museum Interntional*.
- Cuenca López, J. M., Gimenez, J. E., & Martín Caceres, M. J. (2011). *Patrimonio Cultural de España*. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/9437>
- Daviau, R. (2011). *Design Intuitively*. Kirkland, Estados Unidos: The Kobold Guide to Board game design, Open Design.
- Fontal Merillas, O. (2016). *Estudios Pedagógicos*. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000200024

- Forbeck, M. (2011). Metaphor vs. Mechanics. *The Kobold Guide to Board Game Design*.
- Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, (págs. 5-6). Sevilla.
doi:<http://dialogoandino.cl/wp-content/uploads/2016/07/DA-20-21-2001-08.pdf>
- García Rodríguez, A., & Gómez Díaz, R. (2017). *Anuario ThinkEpPI*. Obtenido de <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- García, L. (2016). *El juego y otros principios pedagógicos. Su pervivencia en la educación a distancia y virtual*. Madrid, España: RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/16175>
- Macias, L., & Torres, M. (2014). *Los Juegos de Mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación infantil*. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Melo, M. (2020). *Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria*. Ciudad de Mexico, Mexico: Universidad Iberoamericana.
doi:<https://www.redalyc.org/jatsRepo/270/27060320011/html/index.html>
- Miranda, L. Á., & Lercadi, J. B. (2001). Antecedentes históricos sobre monedas de plata circuladas en el corregimiento de Arica. Arica: Universidad de Tarapacá. doi:<http://dialogoandino.cl/wp-content/uploads/2016/07/DA-20-21-2001-08.pdf>

- Monge, J. (2017). *Herramientas de difusión del patrimonio cultural en España* (Tesis de pregrado). Universidad Oberta de Catalunya, Madrid, España.
- Moreno, C. (2017). *La construcción del conocimiento: un nuevo enfoque de la educación actual*. Cuenca: Sophia, Colección de Filosofía de la Educación.
- Munari, B. (1983). *Cómo nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Ormrod. (2005). *Aprendizaje Humano*. Obtenido de http://www.visam.edu.mx/archivos/_LIBRO%20Aprendizaje%20humano_Ormrod%204rta-ed_2004_PEARSON.pdf
- Paulsen, S. (1996). Cowboys and Atmosfear. *Bloodsongs*, 16.
- Rosas, A., & Diaz, A. (2007). La construcción de la identidas ariqueño-chilena durante las primeras décadas del siglo XX. *Diálogo Andino - Revista de Historia, Geografía y Cultura Andina*(29), 19-28.
doi:<https://www.redalyc.org/pdf/3713/371336239003.pdf>
- Salluco, T. (2016). La constrcción del ferrocarril Arica-La Paz (1904 - 1913). *Fuentes, Revista de la Biblioteca y Archivo Histórico de la Asamblea Legislativa Plurinacional*, 10-16.
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural de Chile*. (s.f.). Obtenido de <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/portal/Contenido/Institucional/5355:Que-entendemos-por-patrimonio-cultural>
- Stocker, K. (1964). *Principios de didáctica moderna*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f.).
- Trigo, E. (2006). Juego y creatividad: el redescubrimiento de lo lúdico. *revista sentidos da cultura*.

Trilla, J. (2002). *La aborrecida escuela: junto a una pedagogía de la felicidad y otras cosas*. . Barcelona: Laertes.

UNESCO. (s.f.). Obtenido de http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=2185&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Paris.

Urzúa, L. (1964). *Arica, puerta nueva: historia y folklore* (Tercera ed.). Santiago, Chile: Editorial Andres Bello.

doi:https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=bbINvAsgmgcC&oi=fnd&pg=PA7&dq=21+de+mayo+de+arica&ots=8L233QaCw_&sig=DdeaKe3TlyWzy3rv5Ui2IQKATew&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Victoria-Urbe, R., Ultrilla-Cobos, S. A., & Santamaría-Ortega, A. (2017). *Revista Legado de Arquitectora y Diseño*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/html/index.html>