

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



**LIBRO ILUSTRADO DIGITAL ANIMADO PARA FOMENTAR LA CULTURA DEL
PUEBLO AYMARA EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE ENSEÑANZA BÁSICA.**

**Informe de investigación para optar al Título de
Diseñador(a) Comunicacional Multimedia**

INTEGRANTES:

Hian Naara Morales Jofré

Camilo Andrés Pinto Lobos

Valeska Daniela Valenzuela Huerta

Romina Alejandra Zenis Ching

EVALUADOR GUÍA:

Cristian Sandoval Yáñez

EVALUADORA INFORMANTE:

Marina Vera Chamorro

**ARICA - CHILE
2022**

ÍNDICE

ÍNDICE.....	i
ÍNDICE DE FIGURAS	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii
CÁPITULO I: MARCO TEÓRICO	1
ANTECEDENTES TEÓRICOS	1
1.1 CULTURA AYMARA.....	1
1.1.1 El origen del pueblo Aymara y su chilenización.....	1
1.1.2 Las tradiciones de la cultura Aymara	2
1.2 LIBRO INFANTIL DIGITAL	3
1.2.1 Ventajas del aprendizaje con productos digitales	3
1.2.2 La dificultad de captar la atención en infantes sobre libros digitales	5
1.3 Estrategia de mostrar un libro infantil ilustrado digital	6
1.3.1 Ilustraciones digitales.....	7
1.3.2 Sitio web de difusión.....	8
1.3.3 Recursos Multimedia.....	9
ANTECEDENTES GRÁFICOS	9
1.4 Ejemplos de libros ilustrados Internacionales.....	10
1.5 Ejemplos de libros ilustrados Nacionales	10
1.6 Análisis de Estilo de diagramación.....	11
1.7 Estilo de gráficas.....	12
1.8 Paletas de color	14
CAPÍTULO II OBJETIVOS	15
2.1 Objetivos General.....	15
2.2 Objetivos Específicos.....	15
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE DESARROLLO.....	15
3.1 Definición del problema.....	16
3.2 Elementos del problema.....	17
3.3 Recopilación de datos	17

3.4	Análisis de datos	17
3.5	Creatividad	17
3.6	3.6 Diseño	18
3.7	Prototipo	18
3.8	Producción	18
CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL PRODUCTO		18
4.1	Definición del problema	18
4.2	Elementos del problema	20
4.3	Recopilación de datos	20
4.4	Análisis de datos	21
4.4.1	Datos teóricos	21
4.5	Creatividad	22
4.6	Diseño	22
4.6.1	Guion técnico	22
4.7	Prototipo	26
4.7.1	Elección de herramientas multimediales	26
4.7.2	Validación del producto	26
4.8	Producción	30
4.8.1	Tipografía	30
4.8.2	Ilustraciones del primer prototipo	32
4.8.3	Desarrollo del prototipo final	34
4.8.4	Recursos multimediales en el prototipo	38
4.8.5	Producto final	42
CONCLUSIÓN		43
REFERENCIAS		44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Captura de pantalla de un libro infantil.</i>	11
Figura 2: <i>Libro infantil de ilustraciones.</i>	11
Figura 3: <i>Ilustración infantil.</i>	11
Figura 4: <i>Ilustración infantil de ilustraciones.</i>	11
Figura 5: <i>Libro infantil de ilustraciones.</i>	10
Figura 6: <i>Libro de relatos ilustrados, Cuentos Aymara, Libro Infantil.</i>	10
Figura 7: <i>Captura de pantalla de un diccionario aymara.</i>	10
Figura 8: <i>Captura de pantalla de un cuento infantil.</i>	10
Figura 9: <i>Estructura de libro digital.</i>	12
Figura 10: <i>Cuento infantil.</i>	12
Figura 11: <i>Diagramación de un cuento infantil.</i>	12
Figura 12: <i>Ejemplo de ilustración en un cuento infantil.</i>	12
Figura 13: <i>Ilustración digital.</i>	13
Figura 14: <i>Vector de la página dreamstime.</i>	13
Figura 15: <i>Vector de la página freepik.</i>	13
Figura 16: <i>Vector de la página depositphotos.</i>	13
Figura 17: <i>Hombre y mujer con vestimenta Aymara.</i>	14
Figura 18: <i>Altiplano con llamas de la zona.</i>	14
Figura 19: <i>Gorro con diseño típico Aymara.</i>	14
Figura 20: <i>Poesía ilustrada.</i>	14
Figura 21: <i>Adaptación de las metodologías de Bruno Munarí y Darío Saeed.</i>	16
Figura 22: <i>Tipografías ocupadas Bad Comic y Kiddos.</i>	31
Figura 23: <i>Muestra del uso de las tipografías ocupadas.</i>	31
Figura 24: <i>Ilustración de portada, hombre Aymara con la bandera wiphala.</i>	32
Figura 25: <i>Páginas (índice/introducción) del primer prototipo.</i>	33
Figura 26: <i>Primer prototipo, Página que muestra un ritual del año nuevo.</i>	33
Figura 27: <i>Ilustración de paisaje semejanza del altiplano.</i>	34
Figura 28: <i>Ilustración de familia Aymara.</i>	35
Figura 29: <i>Ilustraciones de dos mujeres y un hombre Aymara.</i>	35
Figura 30: <i>Portadas de las categorías que se tomarán en el libro (Leyendas-Rituales-Gastronomía).</i>	36
Figura 31: <i>Joven Aymara y una llama.</i>	36
Figura 32: <i>Ilustraciones de las leyendas.</i>	37
Figura 33: <i>Ilustraciones de la Gastronomía.</i>	37
Figura 34: <i>Ilustración en Adobe InDesign</i>	38
Figura 35: <i>Programa In5</i>	39
Figura 36: <i>Inicio de Adobe Digital Editions.</i>	39
Figura 37: <i>Realización de animación en la leyenda</i>	40
Figura 38: <i>Elecciones de botones.</i>	40
Figura 39: <i>Botón de página.</i>	41
Figura 40: <i>Realización de los botones, voz en off y música de fondo.</i>	41

RESUMEN

La cultura Aymara en Chile es una de las pocas etnias indígenas que están subsistiendo, pero su cultura ha ido desapareciendo debido a la poca difusión y enseñanza de sus tradiciones y costumbres.

Hoy en día, con el desarrollo digital, los colegios tienen la gran oportunidad de hacer renacer las culturas entregando información digital e interactiva a las nuevas generaciones. Es debido a esto, que el presente proyecto se orienta en la creación de un producto multimedial con el objetivo de fomentar el interés por la cultura Aymara en los colegios de nuestra región. Como primer paso se realizó una investigación que deja en evidencia el poco conocimiento de las tradiciones aymaras y la falta de material digital que permita la difusión de su cultura. Luego se investiga sobre el estado del arte de la temática central y las diferentes opciones de productos Multimediales que puedan dar respuesta a la problemática detectada.

Finalmente se desarrolla un libro ilustrado digital animado para fomentar y conservar el patrimonio nacional de la cultura Aymara en Chile.

Palabras claves: *Cultura Aymara, Libro ilustrado Digital, Producto multimedia*

ABSTRACT

The Aymara culture in Chile is one of the few indigenous ethnic groups that are subsisting, but their culture has been disappearing due to little dissemination and teaching of their traditions and customs.

Today, with digital development, schools have a great opportunity to reborn cultures by delivering digital and interactive information to new generations. It is due to this, that the present project is oriented towards the creation of a multimedia product with the objective of promoting interest in the Aymara culture in the schools of our region. As a first step, an investigation was carried out that reveals the little knowledge of Aymara traditions and the lack of digital material that allows the dissemination of their culture. Then, the state of the art of the central theme and the different options of multimedia products that can respond to the detected problem are investigated.

Finally, an animated digital illustrated book is developed to promote and preserve the national heritage of the Aymara culture in Chile.

Keywords: *Aymara culture, Digital illustrated book, Multimedia product*

INTRODUCCIÓN

La cultura Aymara desde tiempos pasados ha tenido un fuerte arraigo en la ciudad de Arica, pero con el paso del tiempo sus tradiciones y costumbres se han ido perdiendo debido a la falta de difusión y enseñanza de estas. Si bien han existido incipientes proyectos orientados al relato como herramienta principal de difusión estos no han logrado permanecer en el tiempo.

El constante avance tecnológico ha permitido comunicar diferentes temáticas de una manera más didáctica e interactiva a todo tipo de público, lo cual ha significado un mayor protagonismo de los medios de comunicación que utilizan plataformas digitales para la entrega y recepción de información.

Uno de los medios digitales son los libros digitales, sin embargo, bajo un análisis se encuentra una constante división de los materiales audiovisuales relacionados con los libros ilustrados digitales animados, pues si bien existe un espacio determinado, no se extiende completamente el asunto, por ejemplo, aunque se es consciente de que existen estos libros no se generan un reforzamiento con estos tipos de libro para los niños y niñas.

El objetivo de la presente investigación busca fomentar y provocar el interés de los niños y niñas de 8 a 10 de edad para la cultura Aymara a través de la elaboración de un producto digital que muestre las costumbres y tradiciones más relevantes de su cultura.

CÁPITULO I: MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES TEÓRICOS

1.1 CULTURA AYMARA

1.1.1 El origen del pueblo Aymara y su chilenización

Los Aymaras son un pueblo que está enmarcado en una cultura milenaria estando asentados principalmente en el Perú y Bolivia, aunque también tenían mucha presencia en el norte de Argentina y Chile, pero por la llegada de los invasores europeos en 1532 encabezados por Francisco Pizarro durante el reinado del Inka Atahualpa, comienza el decaimiento de la cultura Aymara, que habitaban el territorio que hoy en día es Chile, poco a poco se fueron retirando de las zonas costeras para concentrarse en las regiones precordilleranas y altiplánicas, debido a la población española, que ocupó las zonas bajas de la región. (Memorias chilenas, 2021).

Tras la guerra del Pacífico, la población Aymara residente en los valles y el altiplano de la región fue objeto de una intensa campaña de "chilenización". La educación pública y el servicio militar obligatorio se convirtieron en las principales herramientas de "chilenización" de la población Aymara, a través de las cuales se intentó inculcar el sentimiento nacional y borrar deliberadamente todo rasgo cultural autónomo. Se fundaron decenas de escuelas a lo largo del altiplano y los valles, se establecieron puestos fronterizos para controlar el tráfico hacia Bolivia y se fomentó la llegada de misioneros que "civilizarán" a la población Aymara.

Las políticas de chilenización de la población Aymara se mantuvieron durante gran parte del siglo XX y se acentuaron durante el gobierno de Augusto Pinochet (1973-1990). La llegada de los gobiernos democráticos trajo consigo una mayor apertura a los pueblos indígenas del país y la implementación de políticas públicas que los incorporen como actores de su propio destino (Memoria chilena, 2021).

1.1.2 Las tradiciones de la cultura Aymara

El Aymara concibe su mundo como un espacio en calma con la naturaleza, por ello; transmiten de boca en boca sus historias, haciendo de la tradición oral el vehículo de enseñanza con que las generaciones dan a conocer el mundo a sus descendientes. En las leyendas, la vida silvestre y los paisajes que coexisten con los pueblos ocupan un papel preponderante y se entremezclan con la vida común, dando fundamento a los conceptos, tales como rituales y gastronomía (Trekkingchile, 2018).

Lo primero que se llega a concebir de la cultura Aymara es su respeto frente a la tierra (Pachamama o madre tierra) que cultivan y protegen, no solo por sus ritos y tradiciones, sino por los cultivos naturales e inalterables, así logran mantener una gastronomía de excelencia cada año y proteger esos ritos frente a una sociedad curiosa.

En el año 2022 los ritos de la cultura Aymara han cambiado casi considerablemente por defecto de la misma sociedad evolutiva, aun así, el año Andino ha sido unas de las pocas tradiciones que se han conservado en el profundo mundo de los rituales y sacrificios, estas acogieron ceremonias acompañadas de fiestas y bailes, estas actividades son llevadas a cabo por un yatiri (sacerdote) que consulta a sus dioses (Mamani, 2017).

Pereira, 2017, dice que “los cuentos y las leyendas se mantienen en la cultura tradicional en los últimos años, utilizando la voz y la gestualidad para dar énfasis a ciertos aspectos y lograr así expresar la idea acabada que se quiere transmitir.” Se destaca que los temas tratados en los mitos, cuentos y leyendas de las comunidades Aymara, son con el fin de dejar alguna enseñanza, promover alguna virtud o evitar algún vicio.

El mismo autor menciona que son relatos que explican el medio geográfico, cerros, lagunas, antiguas construcciones, historias de hombres que pierden la cordura al enamorarse de la hija del diablo, relatos de mujeres que, engañadas por las apariencias, caen en las manos de animales convertidos en humanos. Las historias se repiten de pueblo en pueblo con pequeñas variaciones, manteniendo la universalidad de los temas tratados.

1.2 LIBRO INFANTIL DIGITAL

1.2.1 Ventajas del aprendizaje con productos digitales

La aparición y uso de internet en el ámbito educativo ha supuesto un innegable impacto tanto en el presente como en el futuro de la educación, según la periodista Sandra Llorente (2020), esta medida aporta al infante autonomía, logrando así explorar sus capacidades y su creatividad.

Las actividades presenciales tienen ventajas que son sumamente valorables, como por ejemplo la interacción social. Sin embargo, tenemos que adaptarnos a la situación de la pandemia de COVID-19 (Coronavirus) confinamiento tanto educativo y personal; no obstante, las instituciones han sabido impartir la educación eficazmente, permitiendo que el estudiante siga desarrollándose debido a la facilidad e inmediatez con que nos proporcionan gran cantidad de instrumentos, internet favorece el trabajo cooperativo, una mayor adaptación del proceso de enseñanza a la persona y un aprendizaje más independiente (Ponce. L, 2021).

Por lo que, “los problemas de aprendizaje digital en los niños son mayores según las cifras”, comenta Pedro Maldonado (párr. 6, 2021), director del Departamento de Neurociencias de la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile, no es aceptado afirmar que los test que indican el IQ de un estudiante sea veraz para medir su inteligencia, por tanto, ha sido controversial medirlo en el campo digital, aun tomando en cuenta la adaptabilidad de cada preschool.

Los estudiantes de primer nivel no suelen tener rápidamente una interacción factible con sus pares, muy diferente al interactuar con los aparatos tecnológicos, sin embargo; con la crisis que ha cambiado la educación, los estudiantes de todos los niveles no han tenido descanso frente a la pantalla, y suele pensar que “Uno debe darle a la pantalla el tiempo y dedicación precisa, porque así demuestra que la tecnología es una herramienta, que cumple un objetivo y que no se utiliza para llenar espacios vacíos”, dice la especialista (Cifuentes, párr.1, 2021).

Las tendencias del uso de lo digital en el mundo educativo se forma parte del centro de la primera infancia de los niños, esto se observa en diferentes países y se señala como una evidencia sólida científica probada por la UNESCO, Dossier Cerlalc en 2019 que en la sociedad civil se trabaja por la educación, el bienestar de los más pequeños sobre el rol de las nuevas tecnologías en la educación y desarrollo de la primera infancia.

Los libros digitales pueden ser más efectivos que los libros impresos para mejorar el vocabulario de los niños, un estudio publicado en la revista científica *Developmental Psychology* (2018) concluye que los niños recuerdan mejor los libros electrónicos animados interactivos que las versiones tradicionales de lectura. Esta investigación sugiere que los libros electrónicos podrían contribuir al mejor aprendizaje de la lectura y, más en concreto, a la comprensión de la misma.

En este año los niños han podido aprovechar la educación y la tecnología, teniendo una amplia portabilidad, un extenso vocabulario, determinadas herramientas que los apoyaran a la segunda fase de su educación y contenidos. Todo esto se debe a que están “en una época donde las nuevas generaciones son nativas, digitales, incorporar la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula” (Robotix, párr.1, 2020).

De esta forma, el mundo virtual ofrece una gran cantidad de recursos y herramientas que enriquecen dicho proceso, volviéndolo activo. Con esta herramienta, los educadores pueden dirigir a los estudiantes a desarrollar destrezas como la investigación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación o el manejo de la información; por eso son tan necesarias para desenvolverse en la sociedad actual (Mineduc, 2020).

1.2.2 La dificultad de captar la atención en infantes sobre libros digitales

Los niños de 1 a 8 años tienen menos probabilidades de entender los libros ilustrados cuando leen la versión digital, en comparación con la impresa. Sin embargo, cuando los libros de imágenes digitales contienen las mejoras adecuadas que refuerzan el contenido de la historia, superan a sus homólogos impresos, según publican en (Review of Educational Research, 1931), una revista revisada por pares de la Asociación Americana de Investigación Educativa.

Las autoras Natalia Kucirkova, de la Universidad de Stavanger (Noruega) y The Open University en Reino Unido, y May Irene Furenes y Adriana G. Bus, de la Universidad de Stavanger, analizaron los resultados de 39 estudios que incluyeron un total de 1.812 niños entre las edades de 1 y 8 años. (ABC familia, 2021).

La investigación no pretende establecer qué tipo de libro es mejor o peor, sino entender cómo los libros electrónicos pueden ayudar a mejorar la comprensión lectora. De hecho, en estos tiempos se ofrecen diversas alternativas para captar la atención de los niños y alentando su comprensión lectora, más su interés por la lectura, y de las opciones con mejores resultados han sido los e-books interactivos, libros tradicionales y libros en pizarra. No obstante, el libro electrónico (e-book) acompaña la lectura de los niños con música y afirmaciones positivas cada vez que lee bien una palabra. La investigación concretó que el uso del e-book interactivo aumentó significativamente la atención y el recuerdo de los niños.

El e-book es un archivo de formato digital especialmente programado para ser leído e interpretado por dispositivos electrónicos. Pero en la actualidad, puede leerse en prácticamente todos los dispositivos que existen: ordenadores, Smartphones, tabletas, etc. Simplemente, se compra en tiendas online, se descarga y se lee en cualquier lugar y momento (Tregolam, 2017).

Los libros electrónicos han llegado para quedarse, y es que se empiezan a visualizar las ventajas que aportan frente a la lectura tradicional. Poco a poco, sus costes están bajando, por lo que podrían convertirse en una herramienta útil en bibliotecas públicas y escuelas. Además, por supuesto que debemos mencionar a Erik Thiessen, profesor de psicología en la Carnegie Mellon University, reconoce en una entrevista para MIT Technology Review que “si bien nuestro libro electrónico es útil, probablemente sea menos útil que interactuar con un humano” (Llorante. S, párr.6, 2020)

Todo con el objetivo de que los libros para niños cuenten las historias de la mejor manera posible. Para ello, el texto y los dibujos tienen que apoyarse. Habitualmente se crean con un estilo similar al que emplean para dibujar los niños, aunque no al de los muy pequeños. Además, su colorido suele ser alegre y vivo. Eso sí, si se tratan temas tristes, los colores serán más apagados y fríos (Pérez, 2021).

En general, las historias infantiles suelen ser bastante breves, ya que pretenden mantener la atención de los lectores, ser divertidas y didácticas a la vez, por lo que nuestro libro no tendrá mucho texto y en consecuencia tampoco tendrá muchas ilustraciones, por lo que será importante ilustrar los momentos clave de la historia.

1.3 Estrategia de mostrar un libro infantil ilustrado digital

1.3.1 Ilustraciones digitales

Las ilustraciones son un conjunto de imágenes, láminas o fotos que constituyen a un apoyo visual a los textos, ya que muestran de manera representativa lo que se expone en palabras, dando como resultado un material más atractivo y didáctico. Además, cumplen con la función de reducir la sobrecarga de texto, permitiendo que se pueda procesar la información de forma sencilla y directa, mejorando su comprensión lectora.

El concepto de los libros ilustrados digitales animados es tener la responsabilidad de llegar al público con características específicas, para ello se deben realizar estudios con funciones amplias, encontrar la estrategia visual adecuada y volver suyo el material para transmitir esos relatos, en este caso, el dibujo; que es una herramienta útil de storytelling (Martínez. L, 2022).

Se explica que las ilustraciones deben ser apropiadas para los niños y niñas, entendiendo que influye muchas formas como la cultura, edad y sociedad con sus diferencias, zonas y estas están en constante evolución, así que las ilustraciones son las que llevan características de forma que llame la atención del menor ocupando las especificaciones ya mencionadas.

Una vez comprendido qué se quiere transmitir, elegimos nuestra paleta de colores y diseñamos a los personajes hasta conseguir el boceto final, sin desestimar el entendimiento hacia la historia del cuento a ilustrar, aplicando los pasos a seguir para su realización, tales como documentación y personajes, Storyboard e Ilustración por escenas (ADMIN CMYK, 2021).

La ilustración infantil tiene como función explicar con sencillez los conceptos de todo tipo, hasta los de gran complejidad para los pequeños. Además, en función de su temática, ayuda a que los niños comprendan mejor la sociedad y el mundo en

el que viven, así mismo desarrollan la imaginación y se logra buscar otro medio de aficionarlos a la lectura cuando son mayores (Pérez, 2021).

El libro ilustrado digital animado tendrá un uso que los colores puedan cambiar los estados de ánimo o conducta de los niños, por lo que se implementa una paleta de color que conduzca la aceptación de mejor manera de la cultura Aymara. Ya que la ciencia está de acuerdo en que los colores ejercen un poder sobre el estado de ánimo de las personas. Logrando insertar esas mejoras en las ilustraciones que serán dirigidas a niños, apoyando a la concentración y estimulación a la memoria de los niños.

“Usar el color adecuado, así como la correcta combinación y colocación, puede afectar en gran medida las emociones, la atención y el comportamiento de las personas cuando se está aprendiendo”, comenta el Dr. Robert Gerard, quien ha reconocido esto y ha sido pionero en esta investigación (Sh!ft, párr.4,2022).

Este libro ilustrado digital animado sobre el pueblo Aymara mostrará en detalle la forma en cómo son sus tradiciones, según en rituales, leyendas y gastronomía, con sus variantes materiales de apoyo versátil. A nivel educativo, permitirá a los niños de 8 a 10 años el poder ampliar los conocimientos de la cultura aymara, ya que podrán conocer mejor y comprender más las costumbres.

1.3.2 Sitio web de difusión

Para lograr el propósito de reposicionar una educación pública de calidad en el área digital en el país, se requiere contar con docentes que, más allá de los necesarios conocimientos pedagógicos y didácticos, estén también capacitados en lo digital (Cabello, Ochoa y Felmer, 2020).

Logrando de cierta forma la unificación de páginas webs y portafolios en el campo educativo para niños de primer nivel, implementándose los e-book. Dando a conocer las referentes técnicas y conceptos multimedial a la realización del libro

ilustrado digital animado; según lo mencionado, la difusión puede compararse a una carrera de fondo, es una labor silenciosa cuyos resultados se aprecian mejor a largo plazo, no son inmediatos.

Además, que se buscarán medios de difusión al público objetivo, subiendo este proyecto por redes sociales y utilizar clip studio share como otros medios de comunicación y ventas de artículos (Yuko, 2021).

Se incluyó al proyecto la educación y la cultura, frente al desinterés del saber y leer de los niños y niñas, que se vio en dificultades en estos años, por lo que el Ministerio de Educación implementó la Biblioteca Digital Escolar a contar del 2018 a la fecha. (Mineduc, 2018), con lo anteriormente mencionado el proyecto se inspiró en los libros ilustrados para así llamar la atención de los niños sabiendo el antecedente de su falta de querer leer, por eso se deja como referente la Biblioteca con el fin de tomar como ejemplo sus libros, ya que ellos están mucho más en conocimiento de la educación de los menores.

1.3.3 Recursos Multimedia

El hecho de añadir recursos multimediales para los niños en un soporte digital da como música de fondo, voz de off y animaciones, esto hace más atractivo y fácil de obtener el producto que se quiere llevar a cabo, al entregarse al infante de esta forma ayuda a un mejor entendimiento de lo que están aprendiendo, en una revista llamada (Review of Educacional Research, 1931). Confirman que las imágenes y en sí elementos multimediales refuerzan el contenido de las historias, estas visualmente son adecuadas para los niños y niñas en su aprendizaje (Martínez. L, 2022) lo que respalda al libro ilustrado digital animado.

ANTECEDENTES GRÁFICOS

Lo que se busca en este ítem es recoger ejemplos para rescatar elementos gráficos, como tipografías, ilustraciones, diagramación, diseño, color y contenido

que capte la atención del público infantil, tomando como ejemplo estas referencias para el producto final.

1.4 Ejemplos de libros ilustrados Internacionales

Es importante analizar los libros que ganaron de forma internacional y de los cuales se sacaron ideas para el producto del libro ilustrado digital animado, enfocado todo el tema sobre la cultura Aymara y observando en estos libros sus ilustraciones.

1.5 Ejemplos de libros ilustrados Nacionales

También se consideró importante los libros nacionales para el estudio de las tendencias gráficas que se pueden utilizar, mediante a las técnicas de ilustraciones simples y de tonalidades pasteles, lo cual varían en algunas ediciones.

Figura 5:

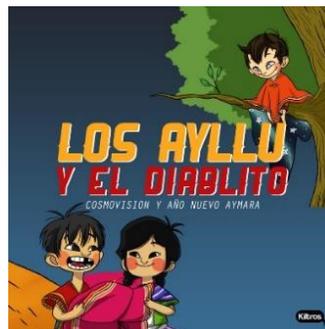
Libro infantil de ilustraciones.



Nota: Giménez. B y Valdivia. P / Ballesteros .C / Ferrada .M y Pérez .M (2018). ¡Crack! / 2. ¡Puf! / 3. ¡Piu! Linternas y bosque. <https://linternasybosques.com/2020/01/04/las-linternas-los-mejores-libros-ilustrados-que-lei-en-2019/>

Figura 6:

Libro de relatos ilustrados, Cuentos Aymara, Libro Infantil.



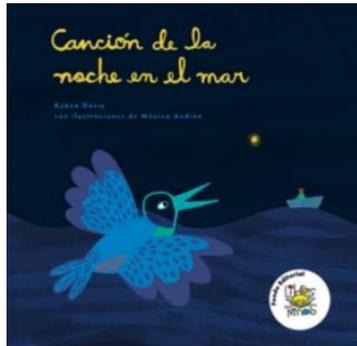
Nota: Rodríguez. M y Oñate. P (2021) ideame [ilustración]. <https://www.idea.me/proyectos/14766/cuentos-aymara-libro-infantil>

Figura 7:

Captura de pantalla de un diccionario aymara.

Figura 8:

Captura de pantalla de un cuento infantil.

<p>Figura 1: Captura de pantalla</p>  <p>Nota: M...o de la lengua aymara (2015), https://peib.mineduc.cl/wp-content/uploads/2015/04/peib-aymara-2015.pdf</p> <p>Nota: Tapia Inmaculada. (2022). Editorial Gunis. Ruper busca el arco irris. (España, Almería)</p> <p>https://editorialgunis.com/Ruper-busca-el-arco-iris.htm</p>	<p>Figura 2: Libro infantil</p>  <p>Nota: E... y Palomino, J. (2019) Ediciones Tecolote. Linternas y bosque. https://linternasybosques.com/2020/01/04/las-linternas-los-mejores-libros-ilustrados-que-lei-en-2019/</p>
<p>Figura 3: Ilustración infantil.</p>  <p>Nota: Álvarez. I. (2019), flying eye books https://nobrow.net/creator/lorena-alvarez-gomez/</p>	<p>Figura 4: Ilustración infantil de ilustraciones.</p>  <p>Nota: Darío. R y Andino. M, (2017), Fondo Editorial Libros para niños. https://linternasybosques.com/2018/01/05/los-mejores-libros-ilustrados-que-lei-en-2017/</p>

1.6 Análisis de Estilo de diagramación

Se seleccionó estos ejemplos por su diagramación implementada creativamente en las ediciones de los libros mencionados, ya que se ve organizado con sus espacios de contenidos, visuales y algunos elementos de ilustración.

Figura 9:

Estructura de libro digital.



Nota: Yuko. J (2021). Cómo ilustrar un libro infantil. <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/160592>

Figura 10:

Cuento infantil.



Nota: CRCA (2014) soy José Mamani: relato de un niño aymara. <https://es.slideshare.net/MakisCouve/cultura-aimara-cuento>

Figura 11:

Diagramación de un cuento infantil.



Nota: MINEDUC (2005) cuentos infantiles, mi voz, nuestra historia. <https://ajayularevista.files.wordpress.com/2012/10/cuentos-infantil.pdf>

Figura 12:

Ejemplo de ilustración en un cuento infantil.



Nota: Subsecretaría de la Niñez, Chile crece contigo. <https://www.crececontigo.gob.cl/actividades-para-compartir/cuentos/>

1.7 Estilo de gráficas

Estos estilos se eligieron por su llamativa composición al presentar elementos visuales innovadores, lo que conlleva a la inspiración de la creación del

libro ilustrado digital animado en la cultura Aymara, y logrando que despierte el interés de quien lo observa.

Figura 13:

Ilustración digital.



Nota: Bunster. J, (2016), Pinterest, Mujer indígena.

<https://www.pinterest.cl/pin/547328160947939655/>

Figura 14:

Vector de la página dreamstime.



Nota: Mapa ilustrativo de Bolivia (s/f).

<https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-mapa-ilustrativo-de-bolivia-image88365621>

Figura 15:

Vector de la página freepik.



Nota: Paisaje de la ciudad de México (s/f).

https://www.freepik.es/vector-premium/paisaje-ciudad-mexicana_4419241.htm?fbclid=IwAR0CHtccCLwDh7ngWhCZOJy4et2Eqh3aEFJrMW09gF-c2jsY95Hf-4ky2Jk

Figura 16:

Vector de la página depositphotos.



Nota: Escena de fábula.

<https://sp.depositphotos.com/vector-images/f%C3%A1bula.html>

1.8 Paletas de color

La implementación de los colores en el producto incluye tonalidades tierra, buscando la interpretación simple de los personajes de la tradición Aymara, paisajes y elementos de la cultura, con estos colores se espera familiarizar al público infantil con el libro Ilustrado digital animado.

Figura 17:

Hombre y mujer con vestimenta Aymara.



Nota: Folke chileno/ Los trajes típicos de Chile.
<https://folcklorechileno.com/treajes-tipicos/>

Figura 18:

Altiplano con llamas de la zona.

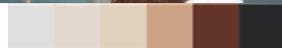


Nota: La cultura y el pueblo Aymara en el norte de Chile.

<https://andesnativa.com/es/travel/norte-y-desierto-atacama/fla-experiencia-aymara/>

Figura 19:

Gorro con diseño típico Aymara.



Nota: Tejido de alpaca, (2014).
<https://tejiendoalpaca.wordpress.com/2014/11/25/gorros-aymaras/>

Figura 20:

Poesía ilustrada.



Nota: Mijangos. A, Fonseca. A, (2019) Jomshuk. Niño y dios maíz/ Linternas y bosque.

<https://linternasybosques.com/libros/>

Considerando que, si bien existe información de costumbres y tradiciones de la cultura Aymara, esta no es difundida de manera efectiva en los colegios debido a que no se aplican buenas estrategias orientadas a captar el interés del estudiante.

En base a esta problemática surge la pregunta que orientara el desarrollo del proyecto ¿Cómo rescatar las costumbres y tradiciones del pueblo Aymara situado en Chile, para fomentar su aprendizaje e interculturalidad en estudiantes de enseñanza básica?. Para responder a la interrogante se plantean los siguientes objetivos.

CAPÍTULO II OBJETIVOS

2.1 Objetivos General

Elaborar un libro ilustrado digital que rescate las costumbres y tradiciones del pueblo Aymara en Chile, para el fomento del patrimonio cultural inmaterial entre niños de 8 a 10 años de edad.

2.2 Objetivos Específicos

- Investigar aspectos gráficos y teóricos relacionados con el tema de la cultura Aymara.
- Elaborar ilustraciones de elementos gráficos representativos de la cultura Aymara.
- Digitalizar textos de rituales, gastronomía y leyendas Aymara.
- Incorporar elementos multimediales al libro digital.
- Validar el libro digital animado ante expertos o público objetivo.

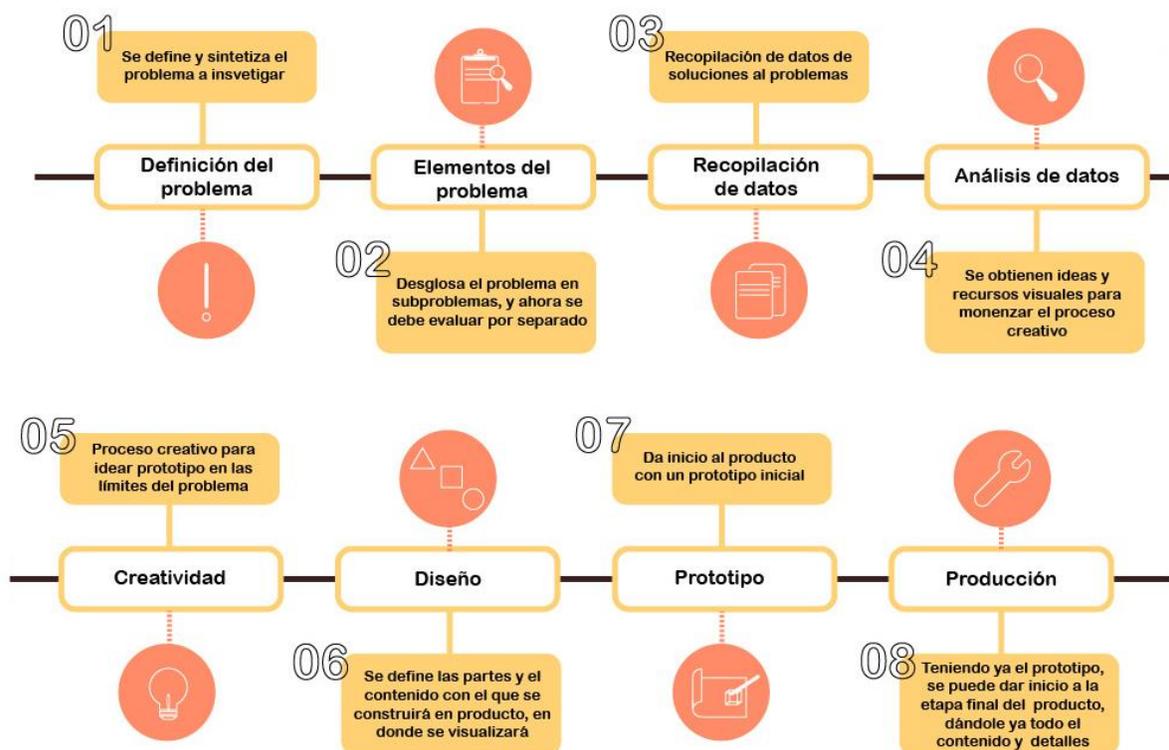
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE DESARROLLO

Para el desarrollo del producto se hizo una adaptación de dos metodologías que nos definen las tareas esenciales para lograr nuestro objetivo. En una primera

instancia se consideraron cinco pasos de la metodología de Bruno Munarí, (1983), para luego utilizar tres pasos de la metodología de Daria Saeed (2004). Cabe señalar que, durante los primeros pasos de la metodología de Bruno Munarí (1983), se generó un concepto para la solución del problema, después con los pasos de la metodología de Darío Saeed (2004), se crearon los recursos Multimediales necesarios desde un enfoque técnico y estético para el desarrollo del producto educativo. A continuación, se elabora una gráfica con la adaptación de las metodologías de trabajo (figura 21).

Figura 21:

Adaptación de las metodologías de Bruno Munarí y Darío Saeed.



3.1 Definición del problema

Munarí (1983) señala que el primer paso para resolver un problema proyectual es definirlo, así también identificar cada una de las partes y elementos

que harán del proyecto algo único y original. Para ello, pone de ejemplo la construcción de una lámpara y la manera en la que podría ser construida a base de los distintos materiales y herramientas que hay disponibles en el mercado.

3.2 Elementos del problema

Según Munarí (1983), este paso desglosa el problema en subproblemas, y ahora se debe evaluar por separado, es decir; identificar los problemas simples de los más complejos, con el fin de generar un orden y solucionarlos todos.

3.3 Recopilación de datos

Esta es la etapa de investigación, en la cual se debe realizar una recopilación de datos para el proyecto, recolectando información de primarias y secundarias fuentes, para comprender el problema desde distintos ámbitos y perspectivas, a través de la recolección de antecedentes teóricos y gráficos que aporten insumos para la comprensión del problema a resolver. Tanto las fuentes escritas, como imágenes y material audiovisual nos puedan apoyar a la elaboración del proyecto multimedia.

3.4 Análisis de datos

Una vez recogidos todos los datos, es necesario analizarlos para llegar a una orientación y se pueda definir si estos son útiles o no, para qué pueden utilizarse, su funcionalidad, y realizar proyecciones a corto, mediano y largo plazo, según los datos recopilados.

3.5 Creatividad

La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico-romántica de resolver un problema. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método de Munarí. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, materiales

o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.

3.6 Diseño

Saeed (2004) comienza a definir las partes y el contenido con el que se construirá el proyecto multimedia, cuáles se van a utilizar como guion técnico, Story Board, guion técnico interactivo para dar el mensaje.

3.7 Prototipo

Según el método de Saeed, el objetivo de esta etapa es investigar algunas tecnologías para el desarrollo, saber si forman parte de la demostración y garantizar al cliente que todo se desarrolla dentro de lo planeado, como también se realizan las primeras pruebas del producto, las cuales deben ser representativas y de calidad.

3.8 Producción

Esta etapa es la más extensa del proyecto, ya que se producen todas las imágenes, animaciones, videos del producto multimedia, teniendo ya prototipos y recopilado de todo lo que se quiere ocupar en él. Se definen los criterios de la producción y sus diversos elementos multimedia, de acuerdo al del guion técnico. Con esto se puede dar ya inicio a la etapa final del producto.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL PRODUCTO

4.1 Definición del problema

Estamos en tiempos donde gradualmente los estudiantes infantiles no se interesan en conocer sobre las culturas originarias. La cultura Aymara, que corresponde al segundo pueblo indígena de mayor participación en Chile, está arraigada en la región de Arica y Parinacota a través de comunidades que son los que mantienen vivas sus costumbres.

La relación histórica moderna de los pueblos originarios del norte del país con el Estado Chileno, se enfoca particularmente por su relación con otros grupos indígenas, los cuales aplican a segmentos de personas peruanas y bolivianas de la región andina, expresando con ello, la adjetivación de “indio”, que originalmente es la carencia de civilización y progreso de los integrantes de esas nacionalidades. Por lo que se ha buscado con la promulgación de la Ley N° 19.253 en 1993, es la identificación de la etnia Aymara y otras (Gundermann, H, 2017).

Se realizan eventos culturales donde la ciudadanía puede participar y presenciar las tradiciones de la cultura Aymara, los cuales, están consolidados entre la población de la región pero no son recurrentes durante el año. Se destacan: “El Año Nuevo Aymara” y “Carnaval Andino por la Fuerza del Sol”. No obstante, estos eventos están orientados al turismo y no centralizados en la difusión de las costumbres y tradiciones como medio educativo para un público escolar.

Organismos interculturales y las agencias multiculturales, con el aporte del gobierno de Chile, ejecutaron iniciativas que se basan en integrar y reconocer las identidades culturales, por esto se propuso incorporar a los pueblos originarios al proyecto modernizador. La Trabajadora Social de la Universidad Tecnológica Metropolitana, Gabriela Gutiérrez, declara que “La educación intercultural resurge en la última década del siglo XX como un discurso post- indigenista y como un medio para redefinir las relaciones entre los Estados-nación poscoloniales”.

En relación con lo mencionado, nace la necesidad de generar alternativas de difusión permanentes, con el uso de tecnologías actuales y orientadas a una población escolar que permitan incentivar a los niños a conocer sobre las culturas originarias. Estas iniciativas son necesarias para contribuir a la relación entre el Estado de Chile y los pueblos originarios del norte del país, instituyó niveles que impulsan agendas de cambio social y desarrollo en clases (Gundermann Kroll .H, 2017).

4.2 Elementos del problema

Para resolver la problemática, primero debemos enfocarnos en el cómo difundir sobre el pueblo Aymara, para ello hemos propuesto utilizar tecnología en base a un elemento multimedial, el elemento multimedial que se utilizará será el de diseñar de forma digital un catálogo ilustrado que una vez que sea realizado, cuyo enfoque será a una audiencia joven en un rango de 8 a 10 años, debido a que los estímulos visuales en los jóvenes son más eficientes para el aprendizaje. Con lo expuesto anteriormente, se nos generan otras preguntas:

Los subproblemas se dan, ya que el objetivo principal de esta tesis es realizar un libro ilustrado digital para niños de enseñanza básica del primer nivel.

- ¿Qué tipos de elementos de la tradición aymara serán graficados?
- ¿Qué tipos de herramientas multimediales se utilizarán para la elaboración de un libro ilustrado digital?
- ¿Qué tipo de tipografía se utilizarán?
- ¿Cuáles son las principales características o aspectos de la cultura aymara que deben reforzarse en el grupo objetivo?
- ¿Qué paleta de colores está acorde con la temática?
- ¿Cuál será el estilo gráfico del libro ilustrado digital visual?

4.3 Recopilación de datos

Los primordiales temas abordados se dan a conocer como antecedentes teóricos y gráficos:

Una recopilación de autores respalda nuestra tesis, de forma que se pueda defender y realizar el producto, con diseños innovadores y una paleta de colores atractivos al público, esto con el fin de destacar con nuestro Libro Ilustrado Digital.

Con los antecedentes gráficos se buscó la forma de hacer el proyecto, buscando elementos ya existentes, donde se podría llegar a realizar y seleccionar los temas más interesantes de la cultura aymara. (leyendas – rituales - gastronomía) son 3 subtemas de cada una.

4.4 Análisis de datos

Para definir y realizar un buen producto multimedia se determinó ciertas metodologías de Bruno Munari y Darío Saeed, de las cuales se dividen en ocho pasos: el análisis teórico y el gráfico. Por el otro lado, se obtuvo la información del prototipo de la solución del enfoque para fomentar y validar la cultura Aymara.

4.4.1 Datos teóricos

Aymara: Es una etnia muy antigua aún existente, propaga de Bolivia a Chile dado a la invasión de los españoles.

Cultura: Se define Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridas gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

Libro ilustrado infantil: Los libros ilustrados para niños son aquellos que contienen imágenes con texto que apoyen el relato, y donde se expresen las ilustraciones, expresen el elemento más importante del texto.

Libro digital: Son libros que contienen características de formato especiales, tienen el aspecto de una pantalla que imita al libro, se ocupa en cualquier dispositivo electrónico.

Tradiciones: La presencia de un legado que se transmite de generación en generación. Lo que se transmite en un permanente acto de diversas y renovadas formas históricas.

Medios multimediales: Los recursos multimedia ofrecen un sinnúmero de posibilidades, puesto que utilizan a los audiovisuales como parte de su gama de

herramientas, en conjunto de los gráficos, imágenes, audios, etc. Con el fin de crear elementos interactivos en los cuales el usuario tenga la libertad de escoger los caminos para absorber la información.

Institutos educacionales: Se define como el lugar de convivencia social que se encarga de transmitir formal e informalmente reglas, normas, hábitos, habilidades cognitivas, tales como la lectura y la escritura, así como destrezas verbales y mentales, discursos, prácticas e imágenes de la naturaleza y la sociedad.

Patrimonio: Conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, de una generación a las siguientes.

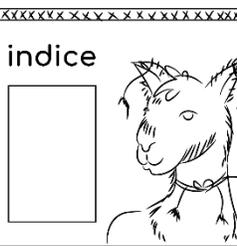
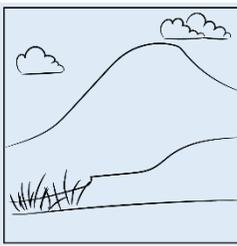
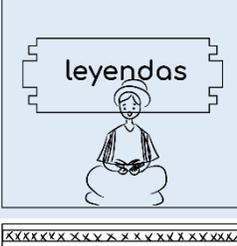
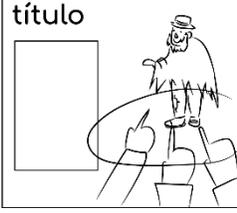
4.5 Creatividad

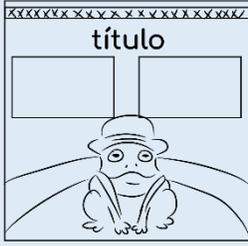
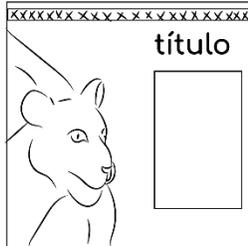
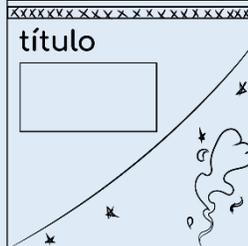
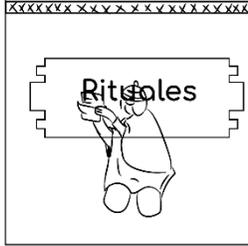
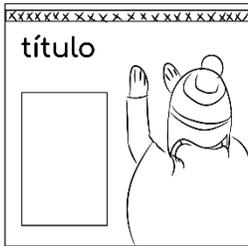
En la recogida de datos que se requieren para el desarrollo del producto, se llega a la conclusión del uso de elementos gráficos, coloridos y vistosos para así captar la atención de los niños y niñas, crear una sensación amigable con el uso del producto multimedia. La creación de un libro ilustrado digital animado es la opción más adecuada para presentar la cultura Aymara de una manera que muestre animaciones breves, voz en off y música de fondo, ya que facilita el ser más accesible al público objetivo, conforme a ello, se presentan las diferentes etapas de diseño, prototipo y producción de este libro ilustrado digital.

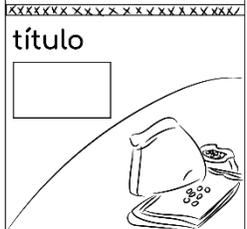
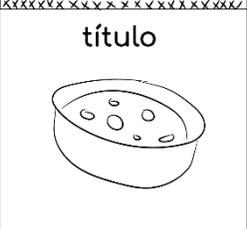
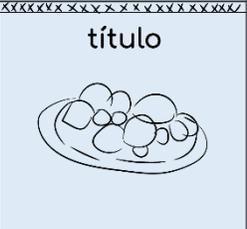
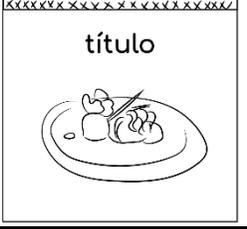
4.6 Diseño

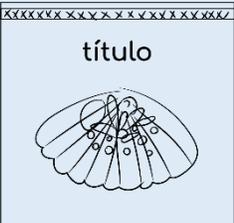
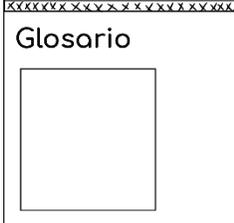
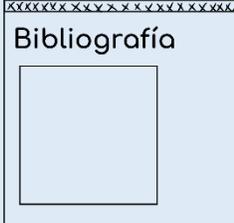
En esta etapa se mostrará el guion técnico con el Storyboard, puesto que anteriormente ya se recopiló la información necesaria para mostrar cada elemento de la cultura Aymara que se pretende enfocar con cada etapa seleccionada que son rituales, gastronomías y leyendas, esto con la finalidad que el infante le transmita diversión y sea llamativo para ellos. Estos serán elementos clave que permitirán el diseño final del libro ilustrado digital animado.

4.6.1 Guion técnico

N° de página	Storyboard	Descripción	Animación, Música de fondo y voz off
Portada		Se presenta una portada con un paisaje altiplánico con una familia tradicional en el centro con el título “cultura aymara” con rectángulos tras el título.	La familia aparecería desde abajo hacia su posición en el centro y todos los personajes se movería de izquierda a derecha en su posición Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
1		Se presenta un índice al lado izquierdo y con una llama al costado derecho, junto a una cinta tradicional de la cultura Aymara.	La llama entra desde la izquierda moviendo los listones de su oreja y abre la boca unos segundos para cerrarla y moverse. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
2		Paisaje de cerros del altiplano que se encuentra en la portada, que también opera como la contraportada del libro.	No se presenta animación. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
3		Se observa en la parte superior una cinta con tejido, un texto de introducción corta a la derecha de la página, y un joven presentándolo en el lado izquierdo.	El personaje movería su mano hacia el texto invitando a leer el contenido. Mientras una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
4		Se observa en la parte superior una cinta con tejido, un texto central que dice “leyendas” junto a un cuadro detrás del título y una ilustración de una joven sentada.	No se presenta animación. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
5		Se presenta el título y el texto de la leyenda en la parte izquierda. Y la ilustración de un viejo y de varias manos apuntando a la derecha.	Viejo: el viejo gira día (haciendo un leve voltear a la imagen manos: lo señalaría acercándose y alejándose del viejo una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.

6		<p>Se presenta con un título en la parte superior de la página, con el texto dividido en 2 partes puestos de izquierda a derecha del texto, y la ilustración de un sapo en la parte inferior.</p>	<p>El sapo movería sus ojos de izquierda derecha buscando algo y después mira al lecto para levantar el sombrero en forma de saludo una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
7		<p>El título de la leyenda junto al texto se muestra en el costado derecho, y la ilustración de un leopardo en la parte izquierda de la página.</p>	<p>El puma parecería muy rápido desde su costado para abrir la boca en un gruñido y luego solo movería la cabeza una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
8		<p>El título junto al texto se presenta en la parte superior izquierda de la página, y la ilustración en la parte inferior derecha</p>	<p>Hacer que el humo suba y se deshaga llegando a las letras y repartir el ciclo una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
9		<p>Se observa en la parte superior una cinta con tejido, un texto central que dice "rituales" junto a un cuadro detrás del título y una ilustración de un anciano realizando un ritual frente al título.</p>	<p>No se presenta animación. Se escucha música tradicional aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
10		<p>Se presenta la configuración de la siguiente manera, en la parte izquierda la ilustración de la Pachamama, y para la parte derecha, el título y el texto.</p>	<p>Leve movimiento en el pelo de la mujer simulando el viento con unas hojas que aparecen dan desde la izquierda una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto</p>
11		<p>El título junto al texto se presenta en la parte izquierda de la página, y un joven en medio de una oración en la parte derecha como ilustración.</p>	<p>Mover las manos del hombre Aymara hacia el cielo como pidiendo algo una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>

12		Se presenta la configuración de la siguiente manera, en la parte izquierda la ilustración de la llama del índice y para la parte derecha, el título y el texto.	Repetir proceso de personaje 2 una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
13		El título junto al texto se presenta en la parte superior izquierda de la página, y la ilustración de varios objetos del ritual en la parte inferior derecha.	No se presenta animación. una voz off relata el texto. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
14		Se observa en la parte superior una cinta con tejido, un texto central que dice "leyendas" junto a un cuadro detrás del título y una ilustración de una joven con un plato de comida.	No se presenta animación. Se escucha música tradicional aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
15		Se presenta una cinta con tejido tradicional, el título del plato, y en la parte central la ilustración del plato. Los ingredientes y la preparación estarán en los lados izquierdo y derecho respectivamente.	Una voz off, contará la importancia que tendrá este plato, mientras aparecen los ingredientes. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
16		Se presenta una cinta con tejido tradicional, el título del plato, y en la parte central la ilustración del plato. Los ingredientes y la preparación estarán en los lados izquierdo y derecho respectivamente.	Una voz off, contará la importancia que tendrá este plato, mientras aparecen los ingredientes. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.
17		Se presenta una cinta con tejido tradicional, el título del plato, y en la parte central la ilustración del plato. Los ingredientes y la preparación estarán en los lados izquierdo y derecho respectivamente.	Una voz off, contará la importancia que tendrá este plato, mientras aparecen los ingredientes. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.

18	 <p>título</p>	<p>Se presenta una cinta con tejido tradicional, el título del plato, y en la parte central la ilustración del plato. Los ingredientes y la preparación estarán en los lados izquierdo y derecho respectivamente.</p>	<p>Una voz off, contará la importancia que tendrá este plato, mientras aparecen los ingredientes. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
19	 <p>Glosario</p>	<p>Se presenta una cinta con tejido tradicional, junto a la palabra "glosario" y una lista de palabras, todas hacia la parte izquierda de la página.</p>	<p>No se presenta animación. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>
20	 <p>Bibliografía</p>	<p>Se presenta una cinta con tejido tradicional, junto a la palabra "bibliografía" y una lista de los sitios donde se recogió la información, todas hacia la parte izquierda de la página.</p>	<p>No se presenta animación. Se escucha música tradicional Aymara de fondo, pero no con el volumen muy alto.</p>

4.7 Prototipo

Para la creación del producto audiovisual, se hará empleo de los siguientes implementos:

4.7.1 Elección de herramientas multimediales

Se utilizaron los computadores y tabletas digitales, con los Software Adobe Illustrator para la creación de personajes, fondos y elementos gráficos, Adobe After Effects, animación vectorial de elementos gráficos, Adobe InDesign para crear posición de estructuras y mostrar PDF interactivo y Microsoft Office Word para las correcciones de los textos.

4.7.2 Validación del producto

En esta etapa el producto multimedial fue evaluado por tres expertos desde distintos puntos de vista, lo cual nos permite validar el producto desde el ámbito

educativo, multimedial y cultural. Las opiniones de los expertos se describen a continuación:

(Juan Hidalgo, experto en diseño multimedia, nos dice lo siguiente)

El producto es interesante por varias razones. En primer lugar, se enmarca en el contexto regional de Arica y Parinacota, lo que lo hace relevante para esta zona geográfica. Además, ofrece un formato interactivo que se aleja de lo tradicional y que puede ser el comienzo de una iniciativa que permita conocer la cultura Aymara digitalmente. Esto es importante porque las tecnologías deben complementar la cultura para poder apoyar su desarrollo, su difusión y su preservación. Además, es positivo ver formatos como el presentado, ya que esto puede enriquecer la cosmovisión andina.

Es importante que la tesis mejore para continuar creciendo. Una de las formas en las que esto podría hacerse es mediante el uso de animaciones más complejas que contextualicen cada uno de los apartados y creen inmersión en el lector. De esta manera, se podría mejorar la experiencia del usuario y hacer que la tesis sea más atractiva y fácil de seguir. Además, el diseño editorial es otro aspecto que podría mejorar. Se podrían utilizar distintos tipos de tipografía, tamaños, grosores y jerarquías para crear un estilo visual más atractivo y adecuado para el público objetivo. Las ilustraciones también podrían mejorarse mediante el uso de texturas y trazos no sólidos. Hay que continuar desarrollando la experiencia del usuario para entender que funciona mejor con el segmento estudiado.

El público objetivo de la tesis son niños de ocho a diez años de edad, por lo que es necesario tener en cuenta esto a la hora de diseñar y planificar los contenidos. En primer lugar, es importante reducir la cantidad de texto, ya que para este segmento de edad puede ser demasiado extenso lo presentado. Además, es necesario simplificar el lenguaje para que sea más fácil de entender para los niños. Esto puede hacerse utilizando términos más sencillos y evitando el uso de palabras o frases demasiado complejas. De esta manera, se podría garantizar que la tesis sea accesible y comprensible para el público objetivo. Es importante tener en cuenta

que los niños tienen un nivel de comprensión y atención distintos a los adultos, por lo que es necesario adaptar los contenidos del producto de tesis a sus necesidades.

Es necesario optimizar el documento digital de la tesis para su uso a través de la web y para que sea compatible con visores de documentos Epub como "Calibre", que es uno de los más utilizados en formato off line. Es fundamental disminuir el tamaño del documento para garantizar que pueda ser utilizado y transmitido a través de la web sin problemas de carga o rendimiento.

Es importante trabajar en aspectos que van más allá del diseño de la tesis, como la experiencia del usuario y la planificación de los contenidos teniendo en cuenta las necesidades de los niños. En síntesis, es fundamental garantizar que la creación sea fácil de usar y comprensible para el público objetivo, lo que pasa por trabajar en aspectos como la tipografía, las ilustraciones y el tipo de lenguaje utilizado. Además, es importante planificar los contenidos de la tesis de manera coherente y lógica, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas del segmento objetivo.

(Cesia Morales, Docente del lenguaje y Comunicaciones, nos dice lo siguiente)

El aprendizaje del aimara en los colegios es imprescindible para formar un capital cultural e inclusivo, considerando los paradigmas conductuales y educativos que la actualidad exige, por este motivo la plataforma interactiva de un libro digital ilustrado interactivo se centra en cimentar un encuentro con los fundamentos de la cosmovisión aimara, presentando las leyendas, rituales, gastronomía, etc., más significativos que dan vida a esta cultura.

Es una herramienta vivaz y colorida, presentando los iconos centrales de la cultura aludida, además de que potencia la lectura de aquellos educando que pueden tener dificultades aún en la adquisición de vocabulario en este ciclo escolar. También reconcilia y permite reconocer en los niños los diversos hábitos y usos domésticos de su propia realidad; instrumento que va alineado con la propuesta

educativa actual DUA (diseño universal para el aprendizaje), esperándose así un aprendizaje edumétrico, en que el niño pueda reconocer desde su propia forma de vida lo que está aprendiendo de manera conceptual en las aulas de clases.

Es una aplicación muy recomendable para la ilustración de todo lo descrito con anterioridad, que pueden aprovechar docentes del ciclo primario en lengua y lengua indígena de todo el país.

(Carmen Gloria Clavijo, escritora aymara y profesora de educación básica nos dice)

Las leyendas; están son apropiadas al mundo andino, la mayoría conocida en las comunidad de altiplano. Por lo tanto cumplen con el principio de pertinencia.

Los rituales, corresponde al mundo andino, sin embargo creo que falta el significado más profundo para las comunidad ¿Por qué es importante celebrar el día de Pachama? ¿Cuál es el concepto de pacha en las comunidades? ¿Puedo aplicar estos rituales si vivo en la ciudad y no en una comunidad? Considerando, que es un texto que llegará a los niños. Puede que estos ya no vivan en sus pueblos y estén en un proceso de desarraigo cultural.

Gastronomía: Los platos corresponden al mundo andino. Agriaría alguna receta fácil y económica para hacer con los niños. Insistiendo en el punto 2, considerando que es un libro pensado y diseñado para niño. La mayoría de las recetas, están pensadas para un adulto.

Con respecto al diseño, cumple con lo solicitado en el mundo andino. Es un texto informativo. Falta el toque infantil, considerando que son niños entre 8 (2º año básico y 5º año básico) También la información, está enfocada en personas del altiplano ¿cómo un niño podría prepara una pawa en occidente, para que no pierda su identidad? Son cosas que, aun así siguen siendo factibles viendo que con la voz off se solucionan.

4.8 Producción

A medida que avanza el proyecto, nacen nuevas inquietudes como la resolución de los elementos que componen el libro ilustrado digital animado, ante eso se reevalúa nuevas propuestas a la composición visual de las páginas, uso de colores y otros factores que cambian, usando nuevas formas de estilos para que las ilustraciones en los libros infantiles digitales tengan un diseño más pulcro, llamativo y pintoresco para ellos con los recursos multimediales.

4.8.1 Tipografía

Empezando con la tipografía, ya que es un elemento crucial a la hora de diseñar un libro, son capaces de adaptarse a un público específico. Dentro de las tipografías existe una categoría llamada “Infant Character” que tratan de caracteres San Serif que son ideales para un público infantil, debido a que se asemejan a la forma en la que se les enseña a escribir. Por lo tanto, luego de investigar cuáles tipografías eran las más adecuadas para un público objetivo.

Se escogen dos tipografías Kiddos diseñada por LetterStuff Typefoundry (Figura 22) para los títulos y la tipografía Bad Comic diseñados por GGBotNet para los textos, ambas son tipografías Sans Serif (Palo seco) que mantienen legibilidad, además de tener una apariencia redondeada, demostrando una informalidad al texto lo que permite ser una opción amigable para los niños.

Figura 22:
Tipografías ocupadas Bad Comic y Kiddos.

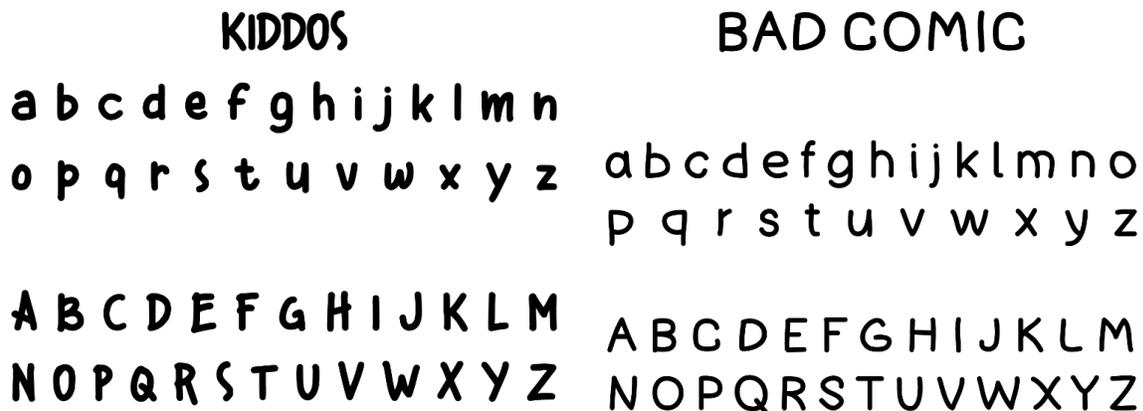
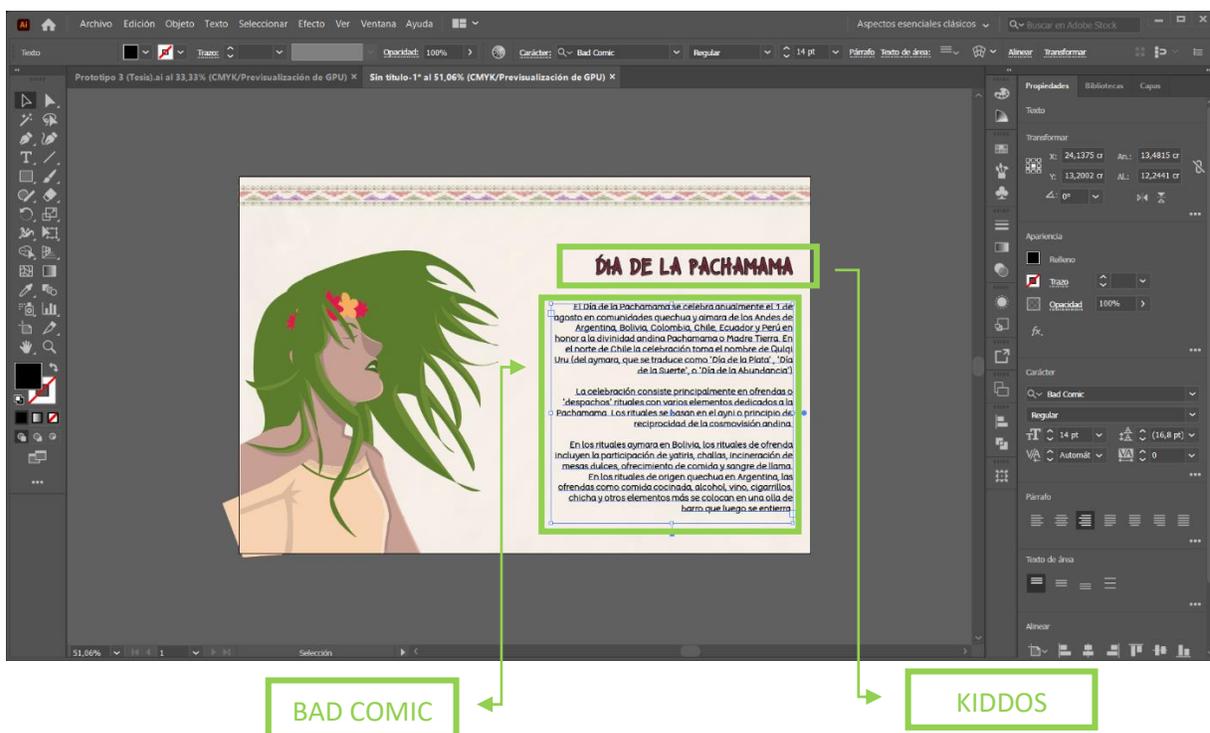


Figura 23:
Muestra del uso de las tipografías ocupadas.

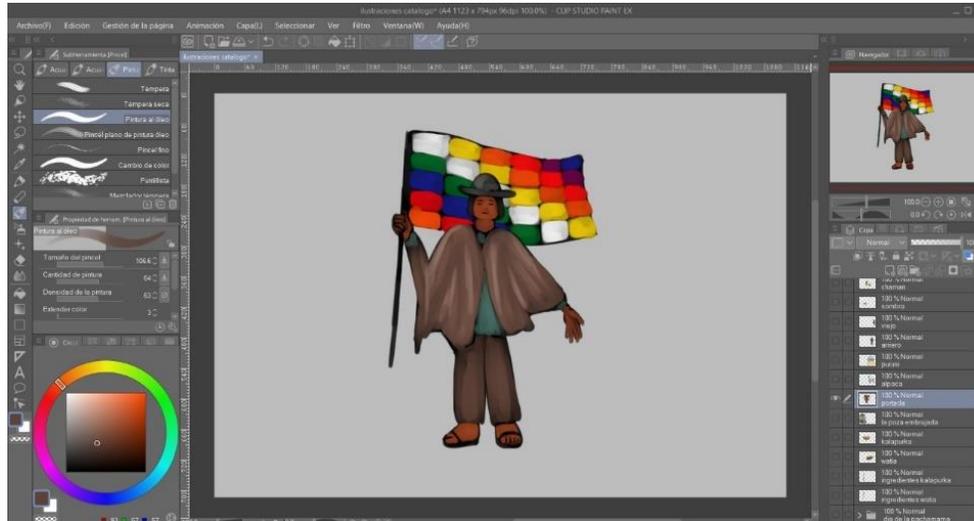


En el libro ilustrado digital animado, en la página 2, el título utilizada la tipografía Kiddos y en la página 6 se ve en los párrafos la tipografía Bad comic justificado hacia la izquierda.

4.8.2 Ilustraciones del primer prototipo

Figura 24:

Ilustración de portada, hombre Aymara con la bandera wiphala.



En un inicio se empezó el prototipo como un catálogo, pero esa idea dejó de tomar forma, por que el producto no estaba dirigido al público objetivo, por eso se optó por un libro ilustrado digital animado, con esto se ha realizado el primer modelo, este se desarrolló en InDesign con las ilustraciones hechas en Clip Studio con un estilo de acuarela. Para definir la forma más atractiva, intentando que llamara la atención de los infantes.

Figura 25:
Páginas (índice/introducción) del primer prototipo.



Se realizó con fondo de textura de papel viejo, con bordes de tejidos de la cultura Aymara, esto para qué sé de la sensación de lo antiguo de la cultura, con personajes de la cultura Aymara, como un hombre con una llama y una familia.

Figura 26:
Primer prototipo, Página que muestra un ritual del año nuevo.



Estas páginas se dividen en dos, una muestra a un hombre de la cultura Aymara queriendo tocar el sol, con un solo párrafo, en la otra página se muestra el yatiri (sacerdote) iniciando el ritual, con número de página correspondiente.

Todo el resto del primer modelo del producto anterior está llevado de la misma manera, se observó que esta forma no llamaría la atención de los niños. En consecuencia, se decidió utilizar otro programa y estilo al ilustrar, dado que las animaciones de la actualidad se muestran en vectores, nos enfocamos más en este tipo de ilustración, para que los infantes se sientan más cercanos al libro, considerando su relación directa con los paisajes y vestimentas de la cultura Aymara.

4.8.3 Desarrollo del prototipo final

Figura 27:

Ilustración de paisaje semejanza del altiplano.



A continuación se define la elección de ilustración en vector, se desarrolla el prototipo eligiendo al final para la ilustración el programa Adobe Illustrator, iniciando con la portada con su paleta de color para realizar primero la zona del altiplano, hecho con el pincel punto redondo 5pt.

Figura 28:
Ilustración de familia Aymara.



Al tener el tipo de ilustración ya definida se generó la familia, está diferente del primer prototipo que era solo un hombre, ya que se hace más cercano con esto, se da a inicio las demás ilustraciones correspondiente.

Figura 29:
Ilustraciones de dos mujeres y un hombre Aymara.



Estos son las portadas correspondientes para cada tema, se crearon de la misma manera que la anterior ilustración de la zona del altiplano, las ilustraciones

correspondes a las categorías de leyendas, rituales y gastronomía, con estos se tiene en cuenta que la tipografía de los títulos son Kiddos.

Figura 30:

Portadas de las categorías que se tomaran en el libro (Leyendas-Rituales-Gastronomía).



Figura 31:

Joven Aymara y una llama.



Las ilustraciones que se representan en el índice y en la introducción son de un ambiente más cercano con los menores, se realizaron de la misma manera, pero la llama se dificultó más por el efecto de los pelos del animal y sus pompones, dándoles un resultado más realista a la vista.

Figura 32:
Ilustraciones de las leyendas.



Figura 33:
Ilustraciones de los Rituales.



Figura 34:
Ilustraciones de la Gastronomía.

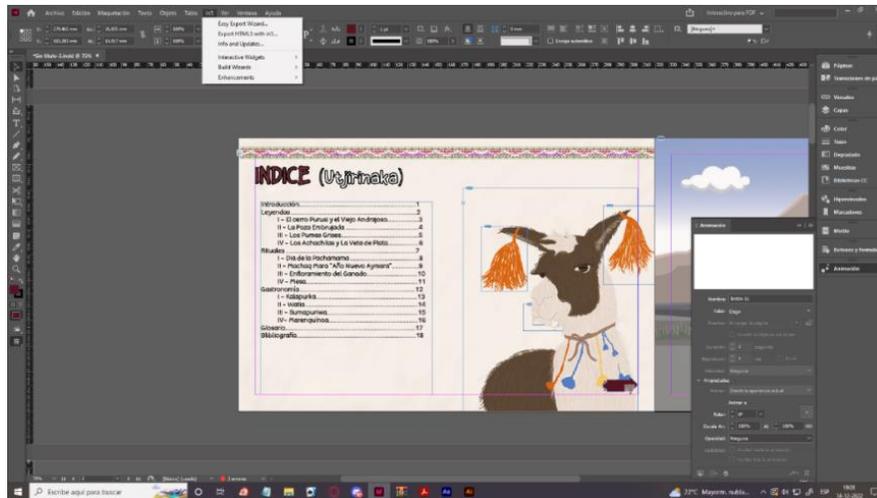


Dando término a las ilustraciones que se realizaron para el producto y/o prototipo, se empieza a generar los recursos multimediales que estarán dentro del libro.

4.8.4 Recursos multimediales en el prototipo

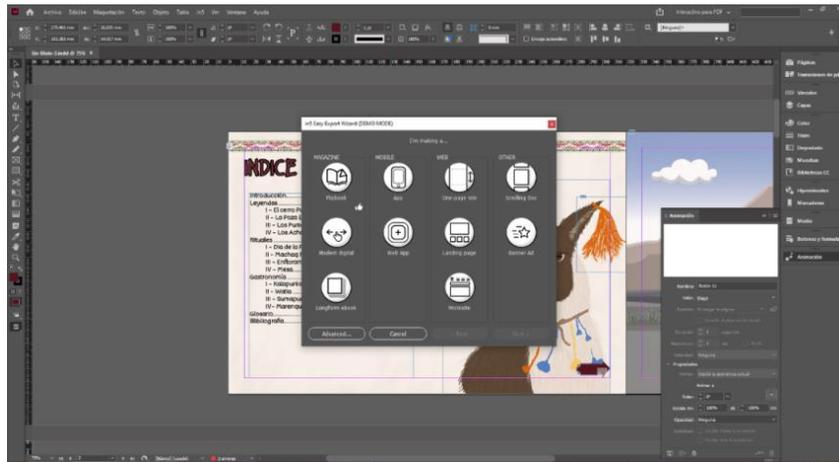
Figura 35:

Ilustración en Adobe InDesign



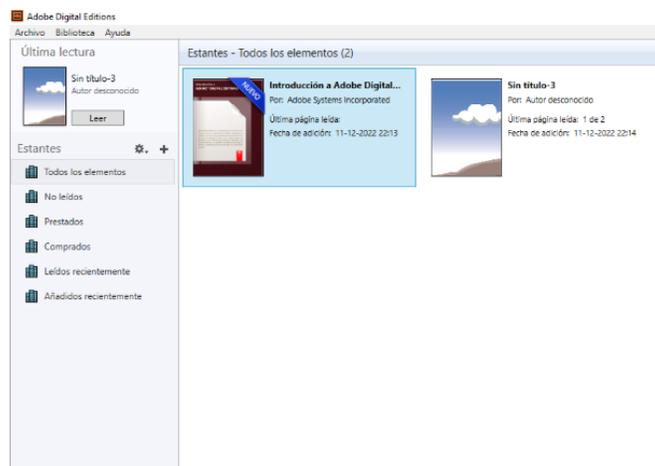
Con lo anteriormente ya realizado se da inicio a efectuar los recursos multimediales, primero todo pasará al programa Adobe InDesign, pero debido a la discontinuación de flash el año 2019-2020, se decidió usar otro formato que nos permita dichas funciones, para eso inicialmente fue transfórmalo en un archivo Epub para que otros medios los puedan leer.

Figura 36:
Programa In5



Después buscar diferentes programas como el In5 que es una extensión de InDesign que nos permite llevar a PDF interactivo, pero se tuvo un problema, es que el programa cuesta entre 60 a 80 dólares mensuales, que para la realización de la tesis no podríamos costearlo, y siendo gratuito dejaba marcas de agua en el producto luego de llevarlo a formato Epub.

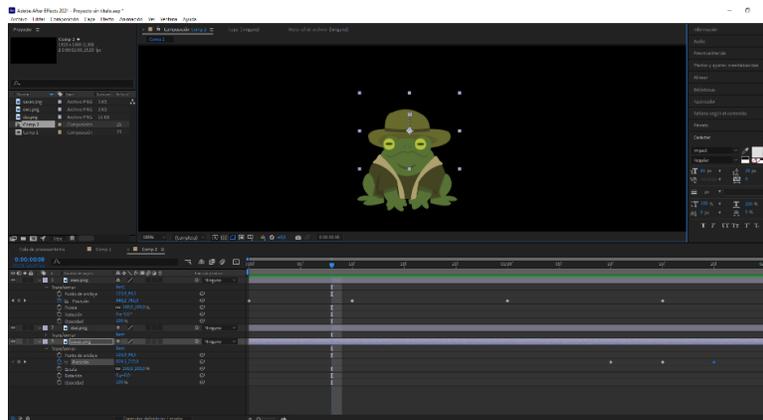
Figura 37:
Inicio de Adobe Digital Editions.



Pero se llegó a encontrar un lector que es el programa Adobe Digital Editions 4.5 que nos permite la lectura más la utilización de elementos gráficos como

animación y sonido para el producto, así se pudiera realizar de manera más fácil los recursos multimediales.

Figura 3833:
Realización de animación en la leyenda

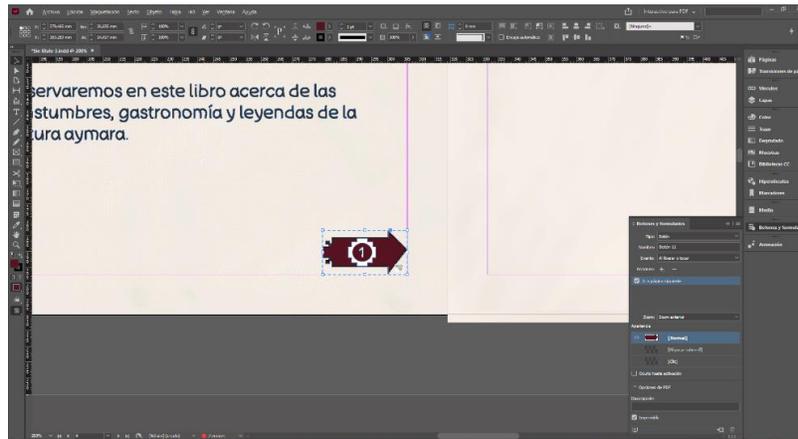


En esta etapa se desarrolla las primeras animaciones para que tengan movimientos, las ilustraciones y sea dinámica la forma de aprender sobre la cultura Aymara, este proceso se realizó en Adobe After Effects dado su facilidad de crear animaciones.

Figura 39:
Elecciones de botones.

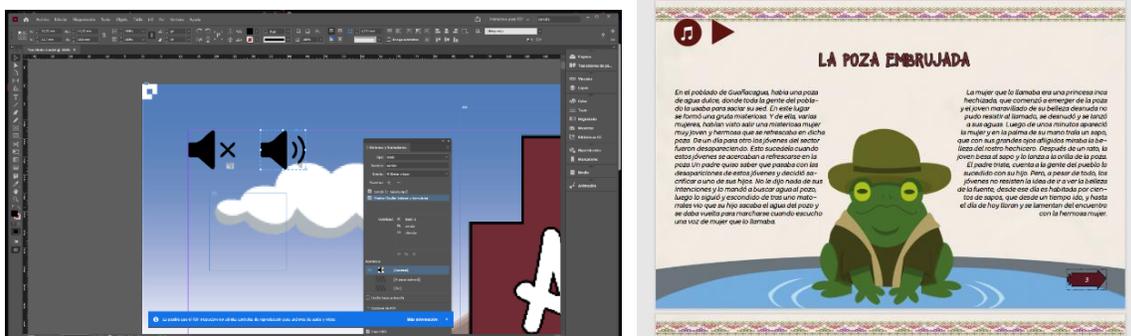


Figura 40:
Botón de página.



Este apartado se estuvo definiendo sobre qué botón sería más visible y más fácil según el manejo y la observación del producto para el infante, así pudiendo facilitar ver los textos, en esta búsqueda se terminó eligiendo los rectángulos con el diseño de apartado de cada página con la punta de una flecha, del color café y en medio el número, así se da aún la sensación que se está viendo el tema de la cultura Aymara.

Figura 41:
Realización de los botones, voz en off y música de fondo.



Se agregan los botones para poder incluir la voz en off, para apoyar a la lectura de los infantes, siempre y cuando el infante lo requiera, los iconos tuvieron un pequeño cambio de diseño y color, adjunto también la música de fondo que estará presente en todo el tiempo, ambos estarán con su icono correspondiente, con la opción de silenciarlo si le molesta o les distrae a los niños.

4.8.5 Producto final

Finalizando teniendo todo completo como guion y los personajes, se procedió a armar la estructura del producto. Para ello, se formó el fondo donde se incluirán las ilustraciones, con sus respectivas animaciones y sonidos realizadas anteriormente vistas.

Figura 42:

Captura de pantalla del producto terminado.



El libro ilustrado digital animado, finaliza, pero para verlo correctamente se tiene que ir a la página <https://www.fvviewer.com/> que es un visualizador ya que el producto está guardado en un formato que es Epub, esto para ser posible que se logren ver las breves animaciones correspondientes, con esto es posible hacer uso de ella futuramente y continuar expandiéndola en su contenido para compartirlo en Chile.

CONCLUSIÓN

En relación con la pregunta que da origen a todo el proyecto de tesis, se concluye que es viable para fomentar la cultura Aymara en un público infantil de 8 a 10 años de edad, es a través de la elaboración, de un libro ilustrado digital animado que almacene los contenidos más llamativos que se consideró ya expuestos anteriormente del pueblo Aymara.

El proyecto recopila información en general de la cultura Aymara, dentro del contenido se categorizan por tipos de tradiciones de esta. La manera de solucionar la exposición del proyecto con el público objetivo es a través de los medios digitales, donde ellos más pasan el tiempo, así transformándolo en un PDF interactivo, pero con la dificultad que detalles no pudieron desarrollarse del todo bien, aunque sigue siendo para el alcance del público objetivo y que los haga sentir parte de la comunidad.

Además de considerar los elementos gráficos que debe ser creativos y agradables para que el público objetivo al que se plantea dirigir. Considerando uso de formas, colores, ilustraciones y recursos multimediales que puedan dar la sensación llamativa para los infantes. Dentro del libro se divide en tres grandes secciones principales, Leyendas, Rituales y Gastronomías.

El libro ilustrado digital animado por el retraso que se tuvo con la realización, su contenido, no se consiguió validar el producto con el público objetivo, dado que los niños y niñas ya estaban en el término del año escolar, se optó por realizar la validación ante los 3 expertos del área (diseñador-profesor de lenguaje y representante de la cultura Aymara).

Es así que como se concluye la investigación, dando la posibilidad de continuar siendo investigada futuramente, con el fin de fomentar el conocimiento de la cultura

Aymara dentro para todo el país, generando interés libre a través de estos proyectos de libros ilustrados digitales animados.

REFERENCIAS

ABC familia (2021) Casos en que los libros digitales perjudican el aprendizaje de los niños https://www.abc.es/familia/educacion/abci-casos-libros-digitales-perjudican-aprendizaje-ninos-202104020123_noticia.html?ref=https://www.google.com/

Admin_cmyk. (2021). La ilustración infantil y sus características <https://www.escuelacmyk.com/la-ilustracion-infantil-y-sus-caracteristicas/>

Alvarado. A, Zapata. P (2020). Niñez aymara a ojos de quienes les educan: percepciones sobre multiculturalidad en escuelas de Arica, Chile. (Universidad de Zulia)

<https://www.redalyc.org/journal/279/27965287012/>

Bañuelos Márquez. A, (2018). Los libros electrónicos como material de apoyo a la enseñanza: ¿Nuevo desafío en la cultura digital universitaria?

<https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/QDmbb7Dw4FJaX0WXhesyuVJkYQDWkTH45AqEMZRQ.pdf>

Cabello. P, Ochoa. J, Felmer. P, (2020). Tecnologías digitales como recurso pedagógico y su integración curricular en la formación inicial docente en Chile

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071904092020000100109&script=sci_arttext

- Cifuentes Fuentes .M, (2021). Cómo ha impactado en los niños la educación digital <https://www.latercera.com/piensa-digital/noticia/ninos-educacion-digital/1017202/>
- Doiser Cerlalc. (2019). Lectura digital en la primera infancia https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2019/04/Dosier-Lectura-digital-_VF3.pdf
- Educo, (2019). Lenguas indígenas: la importancia de su preservación <https://www.educo.org/Blog/Lenguas-indigenas-importancia-de-su-preservacion>
- El país, (2019). Si no preparamos a los alumnos para el mundo digital, les fallamos https://elpais.com/economia/2019/09/18/actualidad/1568792987_065667.html
- Gamero. A, (2017). ¿es mejor que los niños lean libros en papel o en digital? La piedra de Sísifo. <https://lapiedradesisifo.com/2017/02/14/es-mejor-que-los-ninos-lean-libros-en-papel-o-en-digital/>
- Gutiérrez Pezo. G, (2020). La interculturalidad en Chile tensiones y desafíos en torno a la educación intercultural bilingüe. (Artículo) <https://repositorio.utem.cl/bitstream/handle/30081993/1105/cuaderno-de-trabajo-social-n15-2020-Gutierrez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gundermann Kroll .H, (2017). Los pueblos originarios del norte de Chile y el estado. (Artículo) Diálogo Andino. <https://www.redalyc.org/journal/3713/371358885009/>
- Márquez Bañuelos. A, (2018). Los libros electrónicos como material de apoyo a la enseñanza: ¿Nuevo desafío en la cultura digital universitaria? <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/QDmbb7Dw4FJaX0WXhesyuVJkYQDWkTH45AqEMZRQ.pdf>

- Martínez, L. (2022). Qué es la ilustración infantil: ideas para dibujar con niños
<https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil-ideas-para-dibujar-con-ninos>
- Memoria chilena, (2021). campaña de chilenización
<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-93602.html>
- Memoria chilena, (2021). El pueblo aymara
<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-605.html>
- Mineduc, (2020). Descubrir el mundo de Internet y recursos educativos
<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/16124/2020Descubrir%20mundo%20de%20internet%20recursos%20educativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mineduc, (2018). Biblioteca pública escolar
<https://antofagasta.mineduc.cl/2020/07/06/biblioteca-digital-escolar-lleva-mas-de-6-mil-500-descargas-en-la-region/#:~:text=El%20Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%20impleme,11.000%20libros%20a%20la%20fecha.>
- Robotix, (2020). 5 ventajas de usar tecnología en la educación
<https://www.soyrobotix.com/5-ventajas-de-usar-tecnologia-en-la-educacion/>
- Llorente. S, (2020). 11 beneficios de las actividades extraescolares online para los niños <https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/11-beneficios-de-las-actividades-extraescolares-online-para-los-ninos/>
- Sh!ft, (2022). Cómo Influyen los Colores en el Aprendizaje
<https://www.shiftlearning.com/blogshift/como-influyen-los-colores-en-el-aprendizaje>

- Ser indígenas de las culturas originarias de Chile (2019), Rituales y Sacrificio
<http://www.beingindigenous.org/index.php/es/norte/aymara/costumbres/34-rituales-y-sacrificios>
- Tregolam. (2017). Qué es un e-book <https://www.tregolam.com/2017/02/que-es-un-ebook/>
- Trekkingchile, (2018). La Cosmovisión del pueblo Aymara (cosmovisión)
<https://www.trekkingchile.com/es/informaciones/aymara/cosmovision/>
- Pereira .M (2017). Proyecto para la salvaguardia del patrimonio inmaterial y tradición oral de las comunidades aymaras de las regiones de Arica y Parinacota y Tarapacá, Chile
https://issuu.com/fundacionaltiplano/docs/libro_tradicion_oral
- Pérez, A. (2021). Ilustración infantil: ¿qué es y cómo dibujar para niños?
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-infantil-que-es-y-como-dibujar-para-ninos>
- Voca, (2020). La importancia de las ilustraciones en los cuentos. (Editorial)
<https://www.vocaeditorial.com/blog/ilustraciones-en-los-cuentos/#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20no%20son%20lectores,y%20la%20capacidad%20de%20observaci%C3%B3n>
- Yuko. J, (2021). Art Rocket, Cómo ilustrar un libro infantil, maquetarlo y publicarlo
<https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/160592>