



Universidad del Desarrollo

Chilo tear do



Memoria presentada a la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo para optar al Título Profesional de Diseñadora con mención en Diseño Gráfico.

Proyecto de Título
María Isidora Mohr Schenke

Profesores Guía:
Sra. Teresita Silva Vicuña
Sr. Osvaldo Zorzano Betancourt

Santiago de Chile, diciembre, 2023.

Por una chilota, para los chilotes.



Ilustración 1

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, por ser mi pilar fundamental en todo este proceso, por estar presente en cada momento, enseñándome que siendo paciente y constante todo en esta vida es posible.

Agradezco a mi Isla de Chiloé, lugar donde crecí, por enseñarme que uno debe valorar y atesorar de dónde es, por hacerme sentir parte de la Isla y decir orgullosamente que soy chilota.

Felipe por estar a mi lado incondicionalmente, entendiendo mis dudas y recalcándome que podía seguir adelante en este proceso.

Mis profesores guía, por siempre exigirme y desafiarme todos los días más, sabiendo que lo iba a lograr.

Motivación Personal

Desde que estudio diseño, miro la Isla de Chiloé con otros ojos, con la perspectiva de todo lo que se puede hacer, lo que contiene, la cantidad de historia que no está contada, pero sobre todo el cómo los propios habitantes de esta, no conocen todo lo valioso que los rodea.

Cada vez que puedo ir, ya que estoy estudiando en el continente, trato de conocer un nuevo lugar, un nuevo rincón que sólo se puede llegar por un camino angosto, que se pueda ir caminando porque es una huella o una cuesta tan empinada que no sepas si la camioneta va a poder pasar, pero aún así, me arriesgo y avanzo, para lograr conocer siempre un poco más.

Siendo de una familia, que cuenta de varias generaciones, bastante variadas entre sí por edad, puedo decir que tengo diferentes perspectivas de cómo ven la isla, desde las generaciones más longevas que han visto los más grandes cambios, a las nuevas que recién están conociendo el entorno.

Para mi, ser chilota, significa mucho más que tener el gentilicio, es conocer el lugar que habitas, respetarlo, valorarlo, pero sobre todo estar culturalmente apto para explicar lo que más puedas de todo lo que abarca este lugar.

Uno nunca termina de conocer el lugar que habita, en este caso, la Isla de Chiloé, esconde y contiene tantas particularidades que cautivan a cualquiera.

Debido a esto, me cuestioné, ¿Cuánto conocen las generaciones de la Isla de Chiloé el lugar que habitan?, Las nuevas generaciones de adolescentes conocen algo fuera de su rutina diaria, sobre la isla.

Es por esto, que el presente proyecto hará hincapié en las nuevas generaciones que habitan la Isla de Chiloé, aquellas que están cursando la educación básica, para que así puedan saber más de la cultura local, logrando tener sentido de pertenencia hacia la Isla.



“**Chiloteando**”, geriendo de chilotear, para mí eso es estar en Chiloé, salir y estar chiloteando, recorrer, conocer, descubrir nuevos lugares, es muy común que los chilotes digan que están chiloteando, cuando salen de su zona de confort y van a playas de la isla o lugares que no van recurrentemente, por eso el nombre al proyecto, porque si por mí fuera, **estaría chiloteando todos los días**.

La isla, me motiva a estar buscando cómo potenciarla hacia los residentes todos los días, observo distintas oportunidades de diseño para poder trabajar la isla de Chiloé. Podría estar siempre en la isla, ya estando en el entorno que conozco es algo mágico.

En este proyecto, quiero cautivar e inspirar a las nuevas generaciones de la isla, que el lugar del que son, es mucho más que un pedazo de tierra rodeada de agua, logrando que entiendan el valor cultural que tiene y puedan interiorizarse en ella. Que de una manera no directamente educativa, sino que de forma lúdica puedan aprender sobre el lugar del que son.

Mi motivación es que el resto de los chilotes, las nuevas generaciones de adolescentes, se sientan parte de la isla y la aprecien mucho más de lo que ya lo hacen, poder decir que son de la isla, conociendo su cultura, gastronomía, la importancia de las iglesias, cómo se habla en Chiloé, estas y muchas particularidades más, que hacen única a la Mágica Isla de Chiloé.



Fig. 1 Fotografía Vista Chepu (Vergara, Martina)

INDICE

I

2

3

Abstract **Introducción**

pag 12

pag 14

Marco Teórico

- 2.1 Isla de Chiloé
 - 2.1.1 La Isla como contexto de estudio
 - 2.2.1 Cultura Local
 - 2.3.2 Cultura de Chiloé
 - 2.3.2.1 Religión
 - 2.3.2.2 Mitos y Leyendas
 - 2.3.2.3 Gastronomía
 - 2.3.2.4 Modismos chilotes
 - 2.1.3. Desinformación cultural
- 2.3 Contenidos curriculares
 - 2.3.1 Ministerio de Educación
 - 2.3.2 Bases curriculares
 - 2.3.3 Establecimientos educacionales
- 2.4 Adolescentes
 - 2.4.1 Adolescentes de Chile
 - 2.4.2 Adolescentes chilotes
 - 2.4.2.1 Encuesta exploratoria
 - 2.4.3 Desinformación sobre la Isla de Chiloé
 - 2.4.4 Chilotes
 - 2.4.4.1 Encuesta exploratoria
 - 2.4.5 Interés por la cultura local
- 2.5 Juego didáctico v/s Material didáctico
 - 2.5.1 Aprender jugando

pag 18

pag 32

pag 38

pag 50

Formulación del proyecto

- 3.1 Planteamiento del problema
 - 3.2 Oportunidad de diseño
 - 3.3 Propuesta conceptual
 - 3.4 Objetivos
 - 3.4.1 Objetivo General
 - 3.4.2 Objetivos Específicos
 - 3.5 Estado del Arte
 - 3.6 Referentes
 - 3.7 Público Objetivo
 - 3.7.1 Perfil de grupo
 - 3.8 Usuario
 - 3.9 Metodología de Diseño
 - 3.9.1 Fases metodología

pag 54

pag 55

pag 56

pag 57

pag 58

pag 62

pag 64

pag 68

pag 70

4

5

6

Desarrollo de la Propuesta

4.1 Propuesta formal	pag 76
4.1.1 Descripción proyecto	
4.1.2 Desarrollo propuesta	
4.1.2.1 Proceso de creación	
4.2 Propuesta gráfica	pag 92
4.2.1 Identidad de marca	
4.2.2.1 Logo	
4.2.2.2 Naming	
4.2.2.3 Tipografía	
4.2.2.4 Paleta cromática	
4.2.2.5 Ilustraciones	
4.2.2 Sistema de difusión	
4.2.2.1 Redes sociales	
4.2.2.1.1 Instagram	
4.2.2.2 Ferias presenciales Chiloé	
4.3 Testeo prototipo	pag 105
4.3.1 Resultados testeo	
4.4 Proyecciones	pag 109

Financiamiento y Proyección

5.1 Plan de negocios	pag 116
5.1.1 Modelo Canvas	
5.1.2 FODA	
5.1.3 Financiamiento	
5.2 Estructura de costos	pag 120
5.2.1 Costos de implementación	
5.2.2 Costos de producción	
5.2.3 Precios según el mercado	
5.2.4 Estado de resultados con proyección a un año	
5.2.5 Resultados y proyecciones	
5.3 Conclusión plan de negocios	pag 125

Conclusión proyecto pag 126

INDICE DE ILUSTRACIONES

- Fig. 1. Martina Vergara, 2023
- Fig. 2. Elaboración del autor, 2023
- Fig. 3. Elaboración del autor, 2023
- Fig. 4. Elaboración del autor, 2023
- Fig. 5. Elaboración del autor, 2023
- Fig. 6. Alfredo Cáceres, s.f.
- Fig. 7. Martina Vergara, 2023
- Fig. 8. Adolfo Mohr, 2023
- Fig. 9. Logo Reverdece, s.f.
- Fig. 10. Portada Artesanos de Chiloé, 2012
- Fig. 11. Imagen exposición, 2013
- Fig. 12. Cartas iglesias de Chiloé, 2018
- Fig. 13. Portada juego, 2004
- Fig. 14. Logo Catan, 1995
- Fig. 15. Logo Dobble, 2009
- Fig. 16. Fachada CECREA Castro, 2017
- Fig. 17. Elaboración autor, 2023
- Ilustración 1 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 2 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 3 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 4 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 5 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 6 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 7 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 8 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 9 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 10 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 11 Elaboración propia, 2023
- Ilustración 12 Elaboración propia, 2023

INDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico 1 Conocimiento sobre la cultura de la isla.
- Gráfico 2 Donde aprendieron de la cultura.
- Gráfico 3 Sí tienen juegos de mesa y los usan.
- Gráfico 4 Qué juegan que no sea tecnológico.
- Gráfico 5 Están interesados los adolescentes en aprender sobre la cultura de la isla.
- Gráfico 6 Juegos en familia.
- Gráfico 7 Los adolescentes jugarían en familia, si se aprende sobre la cultura de la isla.
- Gráfico 8 De que comuna son los encuestados.
- Gráfico 9 Conocen la cultura local.
- Gráfico 10 Valoras la cultura local de la isla.
- Gráfico 11 Que importancia tiene para ti mantener la cultura local.
- Gráfico 12 Si tienes hijos, te es importante que ellos tengan la cultura local inmersa.
- Gráfico 13 Las adivinanzas fueron muy difíciles.
- Gráfico 14 El packaging cómodo para transportarlo.
- Gráfico 15 Armar el tablero fue complicado.
- Gráfico 16 Aprendiste sobre la cultura local de la isla.
- Esquema 1 Funcionamiento de aprender jugando.
- Esquema 2 Fases de Human Centered Design.

Abstract

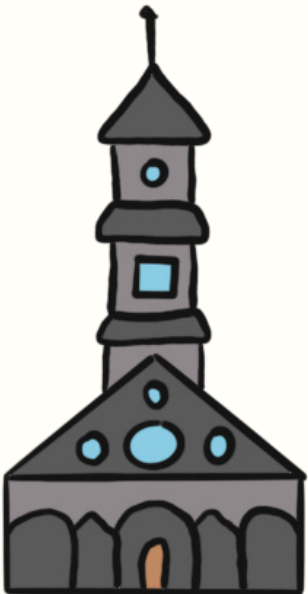


Ilustración 2

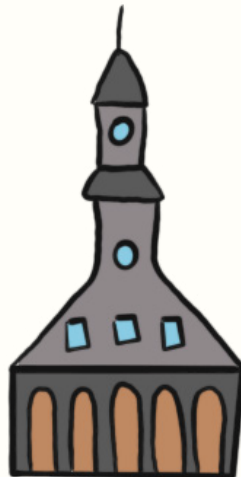


Ilustración 3



Ilustración 4

La Isla de Chiloé, lugar de historias mágicas, tradiciones inigualables, con una gastronomía incomparable y a la vez una isla de sorprendente **riqueza cultural**. Es por esto que las nuevas generaciones de chilotes deben estar inmersos en la cultura local, preservando esta, sin embargo no es así actualmente, por lo que ¿Cómo lograr que los adolescentes de la isla conozcan la cultura local de esta y se sientan parte de ella?

Las **nuevas generaciones** de la isla, tienen que **interiorizarse** sobre el lugar en el que viven, ya que son ellos quienes harán que perdure la **cultura local** con el paso de los años, fomentando un arraigo profundo con su entorno y una gran sensación de pertenencia.

El propósito de este proyecto, a través del diseño gráfico, es ser una herramienta que facilite la **conexión** tanto emocional como de aprendizaje entre los adolescentes de la Isla con esta. Buscando inculcar en ellos un sentimiento auténtico por lo que la Isla de Chiloé tiene para ofrecer, logrando sentirse parte de ella.

La Isla de Chiloé es un lugar realmente especial y mágico, repleto de tesoros inigualables que no se hallan en ningún otro rincón del mundo. Esto justifica su merecida valoración, aprecio y que perdure con el tiempo.

Palabras clave

Riqueza cultural, nuevas generaciones, interiorizarse, cultura local, conexión.

Introducción

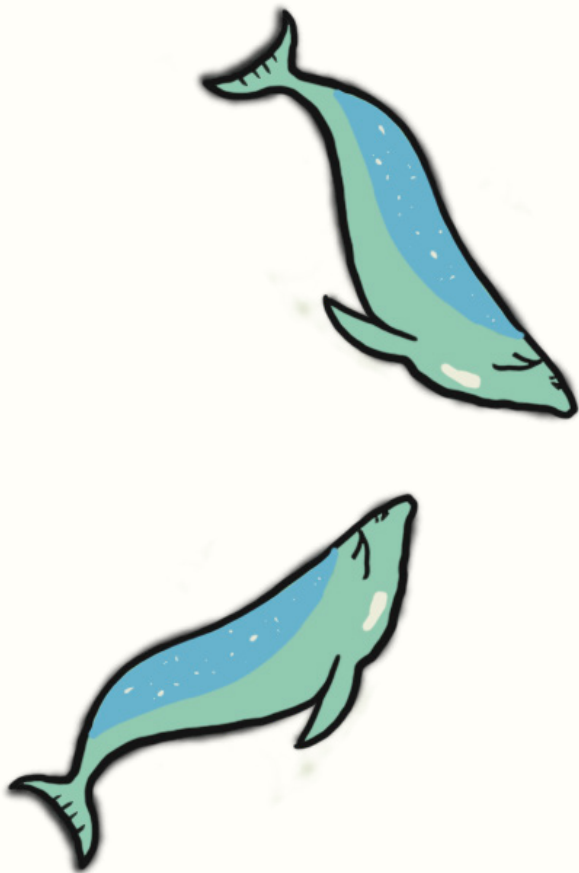


Ilustración 5

Con el paso de los siglos, la Isla de Chiloé ha generado una cultura sumamente potente en contenidos, siendo destacada y nombrada más allá de Chile. El presente proyecto se enfocará en algunas particularidades de esta cultura que va desde la religión que se encuentra tan presente, la gastronomía característica de la zona, los mitos y leyendas de la isla, hasta los modismos chilotes, que es como se comunican los chilotes entre ellos.

Los habitantes de la isla, han logrado preservar la cultura, sin embargo, al observar las nuevas generaciones, a los adolescentes chilotes, se puede percatar que estos no conocen mucho sobre esto, de los mitos y leyendas sólo conocen los nombres, pero no su importancia o historia, así con cada particularidad de la isla y su cultura, observando una **falta de información por parte de los adolescentes que viven en la isla de Chiloé**, sobre esta y sus particularidades. Entonces, **¿cómo los adolescentes de la isla de Chiloé, pueden decir que conocen el lugar que habitan, si no conocen la cultural local?**

La gran mayoría de los adolescentes chilotes sí ha escuchado estas particularidades de la

cultura de la isla, pero sólo sus nombres. Este proyecto **se enfocará en los adolescentes de la isla de Chiloé**, en cómo ayudarlos a conocer la cultura del lugar que habitan, para así sentirse parte de la isla; se utilizará la metodología Human Centered Design para entender a estos adolescentes, **diseñado por y para el usuario, por una chilota para los chilotes.**

Con el propósito de abordar los contenidos culturales de la Isla de Chiloé, proporcionándolos de forma lúdica, a los adolescentes residentes. Obteniendo y comunicando estos contenidos a los adolescentes residentes de la isla, por medio de lo didáctico, desarrollando estos contenidos de una manera nueva, siendo una dinámica de juego, didáctica que demuestra la identidad a través de la adopción de estos contenidos con lo lúdico.

Realizando **encuestas y observación en terreno**, se estudió cómo son los adolescentes de la isla, conociendo sus interés y características. Entendiendo que sí les interesa conocer sobre la cultura de la isla, pero no saben cómo, por lo que el proceso de este proyecto es lograr que ellos puedan aprender del lugar que habitan.

Logrando **visibilizar la cultura de la isla y todas sus particularidades**, a través de una dinámica lúdica de interacción, siendo esto un juego de mesa dinámico para disfrutar en familia, pero centrado en los adolescentes para que puedan aprender sobre la cultura.

2. Marco Teórico





2.1 Isla de Chiloé

2.1.1 La Isla como contexto de estudio

La Isla Grande de Chiloé es la más grande de las islas que forman parte del Archipiélago de Chiloé, ubicada en la zona insular de Chile, en la Región de los Lagos.

Inicialmente, Castro y otros lugares de la isla eran habitados por pueblos indígenas, como los Chonos y Huilliches, quienes por siglos vivieron en estas tierras y la designaron “Quiquihue”; sector influenciado por su herencia cultural y su tradición de zona costera.

A la llegada del conquistador español, el Capitán Martín Ruiz de Gamboa, en 1567, todo fue cambiando, desde los nombres hasta el tipo de personas que empezaron a habitar la isla, españoles que se acentaron en el lugar, debido a todos los recursos naturales y su ubicación. En ese entonces, los españoles bautizaron la Isla como “Nueva Galicia”, por el parecido que tenía con esa región española, sin embargo el nombre no prosperó y se mantuvo lo huilliche, bautizándola como Chiloé, que significa “lugar de chelles” (una gaviota blanca con la cabeza negra).

“Castro, siendo la capital de la isla, es una de las ciudades más antiguas de Chile, fundada en 1567 por el conquistador Capitán español Martín Ruiz de Gamboa”

Con el paso de los años, la isla se ha convertido en una zona que destaca por su artesanía, la fuerte religiosidad que se observa por la gran cantidad de iglesias que se reparten en el archipiélago, siendo 16 de estas Patrimonio de la Humanidad declarado por la UNESCO en el año 2000; los pintorescos pueblos y sobre todo los paisajes naturales.

Desde mediados del siglo XIX, varias ciudades de la isla comenzaron a dedicarse a la industria, para así a finales del siglo XX, llegaron las empresas de acuicultura, las cuales generaron grandes beneficios para los chilotes, como la implementación de empleos, descubriendo nuevos hábitos en los que se destaca la isla.

A la vez, la isla se distingue por su extensa actividad marítima, con la recolección de mariscos y pescados, desarrollando la venta de estos y también gastronomía destacable.

Junto con su religiosidad, siendo tan fuerte, que se manifiesta en las iglesias y festividades que se desarrollan constantemente en distintos sectores.

La artesanía de la isla, se distingue por las fibras que se utilizan, aprovechando al máximo los recursos que les entrega la zona, unido con la lana que es teñida con los mismos recursos que se dan, todo siendo lo más natural y representativo de ella. Las tradiciones culturales de la isla y la mitología, han perdurado con el paso de los años, donde se reflejan en los mitos y leyendas, el valor mitológico que ha perdurado con el paso de los años y sus habitantes todavía lo cuentan, siendo parte de la historia de la isla, diariamente.

Destacando también, los palafitos, el uso de la madera en estos, siendo casas construidas sobre pilares de madera, casi en el mar, siendo en un inicio un sistema para que los pescadores puedan llegar a sus botes de manera más fácil y comenzar con las labores maríneas típicas de la isla.

2.1 Isla de Chiloé

2.2.1 Cultura Local

La cultura local en Chile, se encuentra fuertemente en cada zona de este largo país, se refiere a las tradiciones y costumbres que se han heredado de generación en generación por una comunidad.

Siendo un país, que cuenta con tanta cultura tan variada entre sí, al sur de Chile hay una cultura totalmente distinta a la que existe al norte del país, deberían ser valoradas, descubiertas, mencionadas, por más personas que sólo algunos locales de las zonas, son culturas que han perdurado con el paso de los años, se han ido actualizando con los siglos y han aparecido nuevas costumbres que se vuelven cultura local.

“Entender, valorar y conocer la cultura local es sumamente importante para mantener la identidad cultural de la zona, es decir, al saber de dónde uno viene, nuestras raíces, nos encontramos ayudando, a esta identidad cultural, conservándola y generando un sentido de pertenencia”

Entendiendo esto, uno se puede percatar que la educación es algo que debe fomentar la cultura local, desarrollando la sensibilización de esta hacia las personas locales de cada zona del país, los medios de comunicación, al igual que la educación en todo ámbito, tanto educación directa, indirecta, no formal, cumplen con un rol fundamental en la transmisión y conocimiento del valor de la cultura local.



Fig. 2. Fotografía Festival Costumbrista Castro (Elaboración propia)

2.1 Isla de Chiloé

2.3.2 Cultura de la Isla de Chiloé

“La Isla de Chiloé, abarca particularidades únicas de ella”

Al ser una isla, se destaca el clima existente en ella, puesto que influye en la dinámica de los habitantes, que desarrollan al interior de las casas, existiendo un contexto geográfico importante, puesto que los días de lluvia y frío se encuentran muy presentes en la isla, por lo que la rutina diaria también se desarrolla y planifica en base al clima del día a día.

Junto con esto se genera el clásico aislamiento, (aunque existan medios para transportarse al continente), gracias a esto se pudo conservar de mejor manera la cultura de la isla, sin mucha intervención del continente, desarrollándose una identidad propia de esta y de sus habitantes.

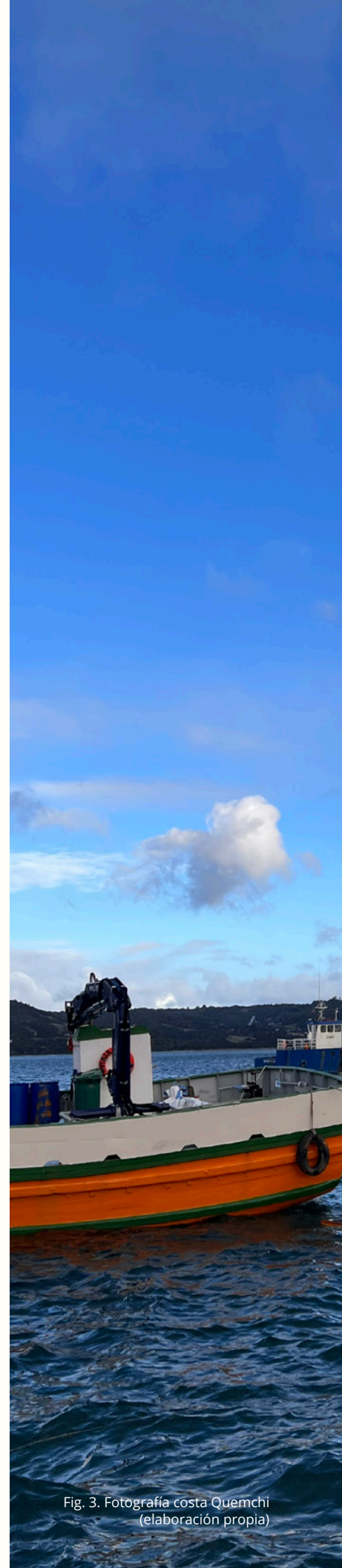


Fig. 3. Fotografía costa Quemchi (elaboración propia)



La isla, contiene muchos aspectos característicos de ella, la vestimenta de los chilotes, los modismos que usan para hablar entre ellos, que si no eres chilote, no entiendes nada de lo que dicen, las iglesias que encuentras una en cada ciudad, sector que tenga nombre, la gastronomía que se tiene, al ser en su gran mayoría muy natural por usar productos de la misma tierra que trabajan, los mitos y leyendas que hay, que se siguen contando, siendo algunos de cómo se formó la isla, en una pelea entre CaiCai Vilú y TenTen Vilú, seres mitológicos que todavía asustan si te cuentan la historia de noche, una cultura tan enriquecedora en contenido que no existe sólo un libro que la pueda relatar, artesanos que han descubierto el lugar en el que viven, los materiales que pueden obtener de la tierra y sacarles provecho, desarrollando productos que no se ven en otras partes de Chile.

Los paisajes de la isla, los rincones que esconde, el clima que sólo tienes en la isla, donde puede estar lloviendo en una esquina del patio y en la otra completamente soleado.

Son todas estas particularidades de la Isla, que la hacen única, por la cantidad de historia que contiene, que las convierten en algo digno y necesario de preservar.

En este proyecto, los aspectos a tratar sobre la isla de Chiloé, son la religión, los mitos y leyendas la gastronomía y los modismos chilotes, ya que son los aspectos más presentes en la isla, tanto visualmente como en el día a día de los chilotes, al hablar, cocinar, siendo rutinarios (lo hacen sin ser conscientes), pero que más allá de su presencia no se sabe mucho, sobre qué son, más información sobre ellos, entenderlos y manejarlos como alguien que vive en la isla y estos aspectos son parte de la cultura del lugar que habitan.

2.3.2 Cultura de la Isla de Chiloé

2.3.2.1 Religión

Toda la historia de la isla, que se centra en la religión, es debido a los jesuitas que en 1612 lograron fundar la primera iglesia en Castro, para después continuar con el resto del archipiélago, durante los siglos XVII y XVIII.

Dentro de esta identidad chilota, se encuentra la religiosidad, en la que se destacan las festividades llamativas que se realizan anualmente, como la celebración de Nazareno de Caguach; junto con esto se distinguen las increíbles figuras de los santos vestidos con ropa que ha perdurado con el paso de los siglos, la increíble arquitectura de las iglesias, el uso de materiales en ellas, como la madera, las pinturas que las diferencian entre ellas, de las cuales 16 son Monumento Histórico Nacional de Chile, para que después la Unesco las nombre como Patrimonio de la Humanidad.

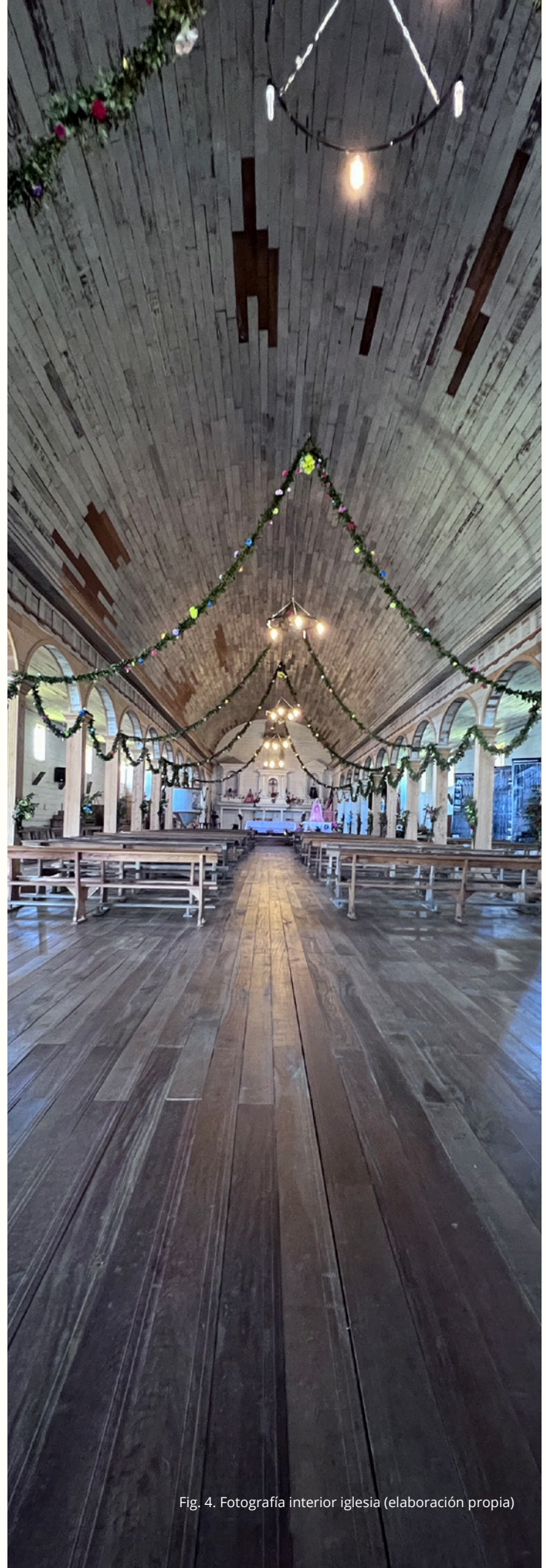


Fig. 4. Fotografía interior iglesia (elaboración propia)

Las 16 iglesias que son Patrimonio de la Humanidad,

están distribuidas por gran parte de la provincia de Chiloé, de norte a sur se reparten en base a las comunas, es decir, la iglesia de Colo en Quemchi, la de Tenaún, San Juan y Dalcahue en Dalcahue, la de Caguach, Achao y Quinchao en Quinchao, la de Castro, Nercón, Rilán y Chelín en Castro, las de Vilupulli y Chonchi en Chonchi y la de Aldachildo, Ichuac y Detif en Puqueldón.

Las iglesias chilotas mantienen una estructura base entre ellas, con variaciones mínimas, dependiendo de la zona que se ubiquen y también la época en la que fueron construidas.

Dentro de esta estructura base, se destaca la forma, que debe ser rectangular, con un techo de dos aguas, máximo tres. Las fachadas siempre se encuentran en la misma dirección y frente a esta debe existir un sitio eriazo para las procesiones, es decir, para que gran cantidad de gente, animales, puedan salir caminando para realizar este tipo de actividad religiosa.

En cuanto a los materiales utilizados para las contrucciones de las iglesias, capillas, todo proviene de la misma zona, del bosque chilote, con maderas resistentes al clima característico de la isla, empleando ciprés, coigüe o mañío. Se dice que las iglesias de la isla, sólo contienen clavos en la parte baja de estas, es decir, pisos y revestimiento exterior, nada en la parte alta. Sin embargo, se observa el uso de tarugos también obtenidos del bosque de la isla, siendo estos madera de luma.

En la parte exterior de estas, para el revestimiento se destacó el uso de tejuelas de alerce, en algunas pintadas y en otras se puede apreciar actualmente cómo ha perdurado la tejuela y ha ido cambiando de color naturalmente, algunas se les ha pintado encima, para acentuar su presencia y darles más diferenciación con las demás, a la vez, en algunos casos también se usan planchas de zinc en los techos para que resistan al clima.



Fig. 5. Fotografía puerta iglesia (Vidal, Antonia)

2.3.2 Cultura de la Isla de Chiloé

2.3.2.2 Mitos y Leyendas

La isla de Chiloé, ha mantenido con el paso de los siglos un profundo sistema de creencias en base a todo lo que es el mundo mítico, lo que proviene de los intercambios de cultura española y el lado religioso de los

Los mitos y leyendas que narran los chilotes, dan la explicación de cómo se fue formando el archipiélago. Divinidades tanto del agua como del bosque, siendo algo difícil de entender y fascinante para los chilenos continentales.

Estos mitos y leyendas, nombran al oscuro bosque del interior de las islas, que contienen al Trauco, conocido por seducir a las mujeres con la mirada, sacando su aliento, entrando en sus sueños y seduciéndolas para luego dejarlas embarazadas, o la Fiura, la cual se baña en aguas cristalinas y emite sonidos encantadores para los hombres y así, atraerlos, para después abusar de estos.

También se mencionan las divinidades del mar que son omnipresentes, donde se encuentra el millalobo, el cual es el ser más poderoso de los mares, gobernando todo lo que habita en el mar, o la Pincoya, que tiene bastante relación con los mariscos y peces, puesto que cuando baila mirando hacia el alta mar, significa que abundarán los peces y mariscos, sin embargo, si es que baila con el rostro en dirección a la playa, los mariscos y peces serán muy escasos.

Los monstruos míticos también están presentes en la mitología chilota, donde se encuentra el Piuchén, que es un tipo de serpiente con pies de lagarto, la cual succiona la sangre de los vacunos y los seres humanos, inyectando un veneno que los mata lentamente, el Basilisco, criatura mitad gallo y mitad serpiente, la que por beber la saliva del ser humano, le elimina las ganas de alimentarse y termina muriendo, el Camahueto; que es un ser que destruye todo a su paso, desde los cerros al mar, posee una fuerza tan potente que el rastro que deja en la tierra se convierten en arroyos, sin embargo uno de los aspectos positivos que tiene es su cuerno, que tiene virtudes sanadoras.

Así cómo existen estas divinidades, más parecidas a personas o animales, también están los relatos de origen de la Isla de Chiloé, Tentén Vilú y Caicai Vilú, que narra la pelea entre dos serpientes, siendo Caicai Vilú la mala que inundó las tierras, destruyendo todo a su paso, donde aparece Tentén Vilú, que la enfrentó y logró defender a los chilotes y sus tierras, hasta morir, pelea que dejó estragos en las tierras, siendo entre cerros.



Están los mitos de tránsito, el Caleuche o barco de los Brujos, siendo legendario por ser un barco fantasma de la zona, logra desafiar las complicadas mareas, sólo de noche y quien traté de acercarse, nunca lo alcanza, es el único barco que conoce las ciudades submarinas y los tesoros que esconde el océano. Son afortunados quienes tienen el privilegio de recibir la invitación para formar parte de la tripulación siendo sólo a las personas torpes y distraídas, sin embargo, aquel que la rechace, se le tuerce la boca para que no pueda contar que lo presencié.

2.3.2 Cultura de la Isla de Chiloé

2.3.2.3 Gastronomía

La gastronomía de la zona, “gastronomía chilota”, tiene como origen la fusión entre los platos realizados por los mapuches y los españoles, cuando ambos habitaban la isla.

La papa, es el alimento que más se destaca de esta zona, al estar presente en casi todos los platos típicos, en diferentes formatos, molida, rallada, cocida, cruda, mezclada con harina para generar otra consistencia.

Al ser un alimento tan característico de la zona, también se descubrieron tipos de papa, que sólo se dan en la isla, las papas nativas, existiendo más de 400 variedades de estas, que igual son preparadas y consumidas de muchas maneras, enterradas en el rescoldo (cenizas), ahumadas, al vapor, cocidas.

Los clásicos panes de papa, con una cantidad de preparaciones diferentes entre sí, donde puedes encontrar el chapalele, que es una masa de harina con papas cocidas, la chochoca, el cual es masa de papas cocidas con harina y papas crudas ralladas, siendo exprimidas para eliminar cualquier tipo de líquido, se cocina como si fuera un asado al palo, en un palo chochoquero, es la misma masa que se usa para la clásica tortilla de papa, el inigualable milcao, hecho con papas ralladas que son amasadas a mano hasta dejarlas secas, mezclándose con papas cocidas y molidas, formando una masa a la que se le agrega sal y manteca, se rellena en su interior, al centro con chicharrones de chancho de la zona, cocinado en el curanto, de manera frita o al horno.

Al ser una isla, se aprovecha la actividad marítima, de la cual se obtiene variedad de mariscos y gran cantidad de pescados, los que tienen un sabor distinto a los que se extraen del resto del país. La ganadería es un área que de igual manera se trabaja, existiendo corderos de la zona y vacunos criados en los campos.





Fig. 7. Fotografía empanada machas orilla Lago Huillinco (elaboración propia)

En primavera/verano, comienza la producción de chicha, es decir, manzanas dulces y ácidas cultivadas en la isla, de las que se hace jugo y se deja fermentar.

Platos típicos, donde está presente el curanto, que para el chilote es un motivo de reunión, para disfrutar la preparación, para después sentarse a la mesa a comer esta labor culinaria de la zona, siendo un cocido que se prepara en un hoyo en la tierra donde se ubican piedras calientes en el fondo sobre las que se van agregando los ingredientes, como mariscos (choritos, almejas, cholgas), carnes (chancho ahumado, pollo), chapaleles, papas y milcaos, todos los ingredientes provenientes de la zona, siendo tapados con hojas de nalca, cocinándose con el mismo vapor que se genera. Esta preparación también se puede desarrollar en ollas de cocina, conocido como Pulmay, para que sea más cómodo y accesible para cualquier instancia del año, por los habitantes de la zona y turistas.

Se encuentran presente lo que es postres, como la mazamorra, con manzanas de campo de la zona, la típica rosca chonchina, de harina de trigo, pero se mantiene la receta de manera incógnita para algunos, de la mano con los licores, la chicha, el licor de oro, hecho con suero de leche y alcohol.

Preparaciones de la típica y clásica gastronomía de la Gran Isla de Chiloé, que las hacen parte de esta y su cultura.

2.3.2 Cultura de la Isla de Chiloé

2.3.2.4 Modismos Chilotes / Chilotismos

Chilote, significa natural de la Isla de Chiloé, del archipiélago.

Al ser personas que viven en esta isla, no sólo se tiene el privilegio de habitarla, sino también decir que es chilote y aprender a escuchar, los modismos chilotes, llamados chilotismos, donde de un momento a otro, te descubres utilizándolos al formular una oración.

Existen muchos modismos chilotes, algunos más destacados que otros, por lo que se presentarán algunos para entrar en contexto, de cómo hablan los chilotes, dentro de estos se encuentran:

“Jueee”, el cual es una exclamación utilizada para representar asombro.

“Priva’o”, que es estar muy molesto.

“Alenta’o”, alguien que está de buen ánimo, una persona que es trabajadora.

“Mare’ e dió”, es una frase exclamativa que expresa asombro, proviene de la expresión “madre de Dios”.

“Rojeando”, alguien que tiene la cara roja.

“Achichío”, se usa para expresar frío o como expresión cuando alguien se quema con algo muy caliente”.

Estos modismos, son los que más seguido se escuchan cuando uno habla o escucha hablar a chilotes, para que se entienda en qué contextos pueden ser utilizados, se realizaron los siguientes ejemplos:

“Jueeee Sofía, que grande tu herida”

“Te privaste Juan, relájate”

“Miren, Carlos se puso alenta’o en el campo”

“Mare’ e dió que esta estufa no caliente”

“Roberta estás rojeando, qué escondes”

“Mamá achichío”

2.2 Contenidos Curriculares

2.2.1 Ministerio de Educación

El Ministerio de Educación de Chile, Mineduc que es su abreviatura, es el ministerio del Estado de Chile, encargado de incentivar el desarrollo de la educación, cubriendo a toda la población con acceso a todos los niveles de educación.

“La misión del Ministerio de Educación es asegurar un sistema educativo equitativo y de calidad.”

2.2 Contenidos Curriculares

2.2.2 Bases Curriculares

El ministerio de educación, cuenta con bases curriculares por niveles, las que cuentan como guía, pasos a seguir para los establecimientos educacionales, sabiendo qué deben aplicarle a los estudiantes en cada nivel educacional.

Las cuales son, “Bases curriculares educación parvularia”, el que en su contenido incluye todo lo que es aprendizaje verbal, interacción con el entorno, la familia y dar inicios a lo que es aprendizaje numérico.

Después le siguen las, “Bases curriculares de 1º a 6º básico”, que incorpora artes visuales, ciencias naturales, educación física y salud, tecnología, matemáticas, inglés, lenguaje y comunicación, música, orientación e historia, geografía y ciencias sociales, siendo esta última la que engloba, la conciencia con el entorno, formación del pensamiento histórico, la valoración y aplicación de los métodos de las Ciencias Sociales, visión panorámica de la historia de Chile, formación del pensamiento geográfico, desarrollo de competencias ciudadanas y el respeto, valoración de la diversidad ciudadana.

Seguida de esta, viene “Bases curriculares 7º básico a 2º medio”, que engloba lo que es lengua y literatura, matemáticas, ciencias naturales, inglés, educación física y salud, música, artes visuales, orientación, tecnología e historia, geografía y ciencia sociales, que se enfoca en la perspectiva multidisciplinar, el pensamiento histórico, el pensamiento geográfico, el desarrollo de competencias ciudadanas y respeto por los derechos humanos, el carácter interpretativo de las Ciencias Sociales, la historia de Chile y del mundo bajo una mirada dialógica y las Ciencias Sociales: perspectiva política y económica.

Posteriormente presentándose la última base curricular, “Bases curriculares de 3° a 4° medio”, que considera el plan común de formación general, es decir, ciencias para la ciudadanía, educación ciudadana, filosofía, inglés, lengua y literatura, matemáticas, un plan de formación general electivo, que es educación física y salud, artes e historia, geografía y ciencias sociales.

El plan de formación diferenciada humanístico científico, incluyendo artes, ciencias, educación física y salud, filosofía, historia, geografía y ciencias sociales, lengua y literatura y matemáticas, en la asignatura educación ciudadana se concentra en democracia y participación ciudadana, derechos humanos y respeto por el otro, ética política, medioambiente, territorio y espacio público, modelos de desarrollo, aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas y ciudadanía digital, la asignatura historia, geografía y ciencias sociales plan común de formación general electivo, desarrolla un pensamiento histórico y geoespacial, múltiples perspectivas e interpretaciones, multiescalaridad y multidimensionalidad, derechos humanos y sustentabilidad, aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas y también la ciudadanía digital.

El plan de formación diferenciada humanístico científica, tiene historia, geografía y ciencias sociales, dividida en 3, comprensión histórica del presente, geografía, territorio y desafíos socio ambientales y finalmente economía y sociedad.

Al existir estas bases curriculares, se espera que el Ministerio de Educación abarque todos los contenidos necesarios y relevantes para el aprendizaje de los niños y adolescentes, sin embargo, se percata que no existe en ningún punto de las diversas etapas, de las bases curriculares, la existencia del aprendizaje sobre la cultura local de cada zona del país, siendo un país tan extenso, la cultura del Norte, no es la misma al Sur de Chile, siendo primordial esa diferencia en las bases curriculares para cada zona del país.

2.3 Contenidos Curriculares

2.3.1 Establecimientos Educativos

Los establecimientos educativos en Chile, son la unidad fundamental para el sistema de educación que se rige en Chile.

Están conformadas cada una por su comunidad educativa, los profesores, estudiantes, padres y apoderados, asistentes de la educación y por el equipo de docentes directivos.

En el país, coexisten distintos establecimientos educativos, los cuales son los municipales, particulares subvencionados, los particulares pagados y las corporaciones de administración. En el caso de los establecimientos municipales y particulares subvencionados se financian en su gran mayoría con el subsidio que les entrega el Estado, de subvención educativa, sin embargo, los particulares subvencionados también cuentan con aporte financiero de las familias de los estudiantes, los establecimientos privados, son completamente financiados por las familias de los estudiantes y finalmente las corporaciones se financian con recursos públicos entregados por medio de convenios.

Los 4 tipos de establecimientos educativos, son bastante distintos entre sí, en cuanto a infraestructura, calidad de material, pero deben cumplir siempre las bases curriculares de educación entregadas por el Ministerio de Educación de Chile.



Fig. 8. Fotografía botas de agua enterradas y embarradas (Adolfo Mann)

Los adolescentes pueden pasar hasta
**9 horas diarias en un
aparato tecnológico**

pero

**¿pueden prescindir de
este más de 9 horas?**

LOS DE LA ISLA DE CHILOÉ

SÍ PUEDEN

2.4 Adolescentes

La Organización Mundial de la Salud, define a la adolescencia como

“el periodo de crecimiento que se produce, después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años.”

La adolescencia, es una de las etapas más complicadas que tiene que pasar un ser humano, es necesaria para llegar a convertirnos en adultos, siendo altamente importante en todo nuestro proceso. Es una etapa que nos entrega muchas posibilidades en el ámbito del aprendizaje, descubrimiento, interrogantes y el desarrollo de nuestras capacidades y fortalezas. Pasamos por muchos cambios en pocos años, por lo que se convierte en algo bastante difícil de entender para quién lo vive, pero son años que se deben disfrutar al máximo, puesto que es cuando uno descubre quién es, tanto físico como mentalmente.

A la vez, el entorno es fundamental en toda esta etapa, ya que uno, junto con descubrirse, también

lo hace con su entorno, con el metro cuadrado que lo rodea diariamente y qué hay más allá.

Este gran periodo de crecimiento se distribuye en 3 etapas, la adolescencia temprana, entre los 10 y 13 años, en la que se comienzan a ver los primeros gran cambios físicos, pasas de ser un niño a descubrir partes de su cuerpo que todavía no entendían, se buscan más amigos, desarrollando el lado social, descubren que quieren jugar otras cosas, descubrir y entender más de lo que ven, tratando de aprender, observar y conocer cada vez más, son bastante curiosos y con ganas de desarrollar nuevas habilidades, a la vez desafiándose.

Le sigue la etapa de adolescencia media, entre los 14 y 16 años, aquella que es la más complicada, puesto que dan inicio a los cambios psicológicos, tratando de descubrir quienes son, cómo quieren verse, cómo quieren que los vean, comienza la composición de sus propias identidades.

Y por último esta la etapa de adolescencia tardía, desde los 17 años hasta los 19 años, pero en algunos casos se puede extender hasta los 21 años, en la cual, descubren quienes van a ser, aceptando su identidad, aceptan su cuerpo y capacidades, empiezan a ver el futuro, por lo que ya se preocupan de ello, la toma de decisiones es algo que va ligado al futuro, entendiendo que sus palabras, deseos, sueños, aspiraciones pueden lograrse, descubren que tener una red social muy amplia capaz no es lo que quieren y disfrutan los grupos de menor cantidad de personas.

En este proyecto,
se trabajará con los
adolescentes que se
encuentran en la etapa de
adolescencia temprana,
por la oportunidad que se
genera al encontrarse en
querer descubrir, conocer
y entender cosas que no
sabían antes.

2.4 Adolescentes

2.4.1 Adolescentes de Chile

Los adolescentes de Chile, en la actualidad, se encuentran inmersos en un mundo rodeado de tecnología,

donde todo lo consiguen en un aparato tecnológico, sin mayor esfuerzo, hasta existen aplicaciones que les pueden resolver las tareas del colegio, desde un ejercicio matemático hasta redactar un informe sobre un tema en específico.

Su manera de comunicarse se concentra en las redes sociales, juegos en línea, por lo que la interacción física para jugar o relacionarse, cada vez se ve menos.

Por lo que, todo lo que es contacto físico, está fuera del interés, poder conocer a las personas sin un perfil de una red social, es casi nulo porque primero revisan el perfil de la persona antes de tener algún interés en conocer a las personas.

Detectando una falencia para las nuevas generaciones, la falta de poder relacionarse entre personas sin un aparato tecnológico.

La falta de interés por todo lo que es tangible, es cada vez más amplia, puesto que, en un aparato tecnológico, se puede encontrar todo, pero dónde quedó el buscar la tarea en la enciclopedia de la casa, el escuchar a los abuelos contar sobre cómo ellos vivían, para poder hacer una tarea de historia, usar el diccionario para ver si estás escribiendo bien y no el autocorrector del celular, todas estas cosas y muchas más, son motivos de porqué las nuevas generaciones de chilenos, los adolescentes de este país, se quedan en lo que les consigue y pueden hacer en un aparato tecnológico, sin darse cuenta el entorno que los rodea.

5 DE CADA 10 ADOLESCENTES

INDICA QUE EN SUS CASAS HAY HORARIOS Y LÍMITES CON
LOS APARATOS TECNOLÓGICOS

90%

DE LOS ADOLESCENTES
TIENE CELULAR PROPIO

2.4 Adolescentes

2.4.2 Adolescentes chilotes

Los adolescentes de la Isla de Chiloé, es decir, adolescentes chilotes, en la actualidad, tratan de estar al mismo nivel tecnológico que los adolescentes que se encuentran en el continente, pero es difícil, por la conexión a internet que existe, la cual no es de tanta calidad y porque el interés ante los aparatos tecnológicos no es tan urgente como para los demás, puesto que buscan mucho más entretenerse de otras maneras, juegos de mesa, estar en el patio cuando se puede, estar con la familia, los animales de la casa, pintar, y más actividades que no se encuentran los aparatos tecnológicos de por medio.

En base a lo investigado, está claro que en los tiempos que nos encontramos todos tienen algún tipo de aparato tecnológico, sobre todo los adolescentes, mirando con Human Centered Design, pero en el caso de los adolescentes chilotes, priorizan estar haciendo otras cosas, existen los que no y prefieren estar en sus redes sociales en lugar de jugar en el patio con sus perros, pero la gran mayoría, prefiere estar fuera de sus celulares, tablet.

Los adolescentes chilotes, son diferentes a los adolescentes

de Chile, del continente como dicen los chilotes, pero no diferentes de mala manera, sino algo que se destaca, puesto que aún perduran las actividades sin un celular en la mano, algunas veces ni saben dónde lo tienen, ya que están entretenidos haciendo otra actividad, son estas actitudes las que deberían durar lo máximo posible en una persona, el estar lo menos unido a un aparato tecnológico y más conectado a su entorno.

La isla cuenta con un clima, que no está en el resto de Chile, la lluvia en Puerto Montt, no es tanta como en la isla, el frío en Coyhaique no es tan duro como el que se siente en la isla, por lo que la dinámica de los adolescentes de Chiloé es mucho más en sus casas, que para el resto de Chile.

De igual manera, existe el contexto geográfico y climático, ya que en la isla llueve bastante, casi todo el año por lo que la dinámica de las personas es dentro de sus casas y gira entorno al clima de cada día, siendo estos otros factores que los diferencian con los adolescentes del continente, porque se genera una dinámica de juventud diferente.

“Jugar al aire libre”

“Juegos de mesa, de cartas”

“jugamos poco, pero cariocas”

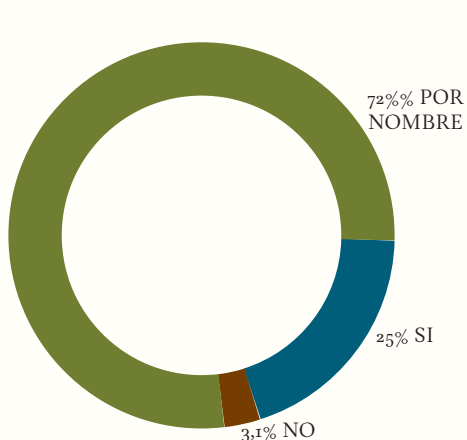
“Cariocas y escoba”

Estas son algunas de las respuestas a los padres encuestados, sobre qué juegan sus hijos, que no sea frente a una pantalla

2.4.2 Adolescentes chilotes

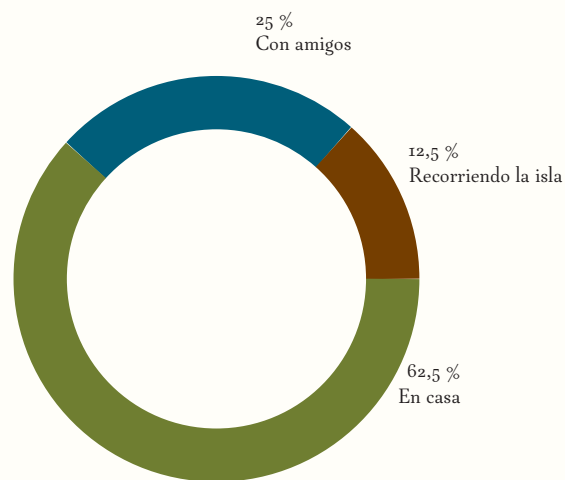
2.4.2.1 Encuesta exploratoria

Encuesta realizada a padres, apoderados de los adolescentes de la Isla de Chiloé, para lograr obtener respuestas concisas.



¿CONOCEN LA MITOLOGÍA, CHILOTISMOS, IGLESIAS, GASTRONOMÍA DE LA ISLA?

Gráfico 1



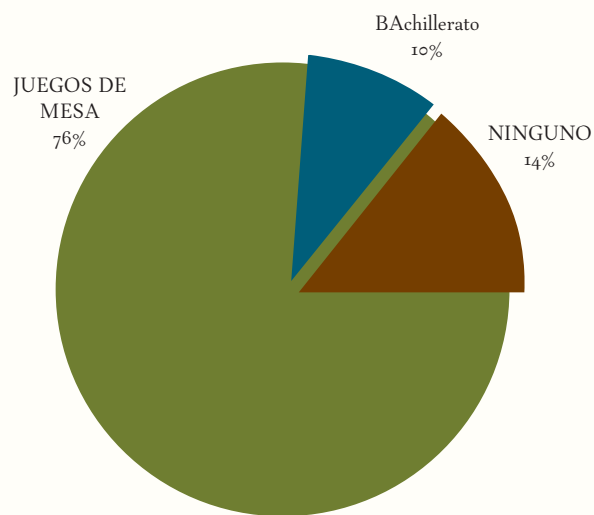
¿DÓNDE APRENDIERON CULTURA DE LA ISLA?

Gráfico 2



26 DE LOS 32 ADOLESCENTES ENCUESTADOS, SÍ TIENE JUEGOS DE MESA Y LOS USA

Gráfico 3



¿QUÉ JUEGAN QUE NO SEA TECNOLÓGICO?

Gráfico 4

¿ESTÁN INTERESADOS LOS ADOLESCENTES EN APRENDER SOBRE LA CULTURA DE LA ISLA?

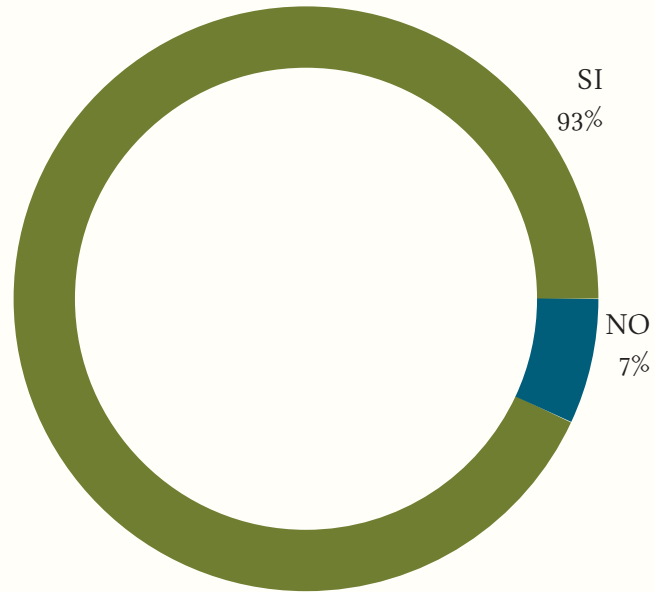


Gráfico 5

¿QUÉ JUEGOS TIENEN EN FAMILIA?

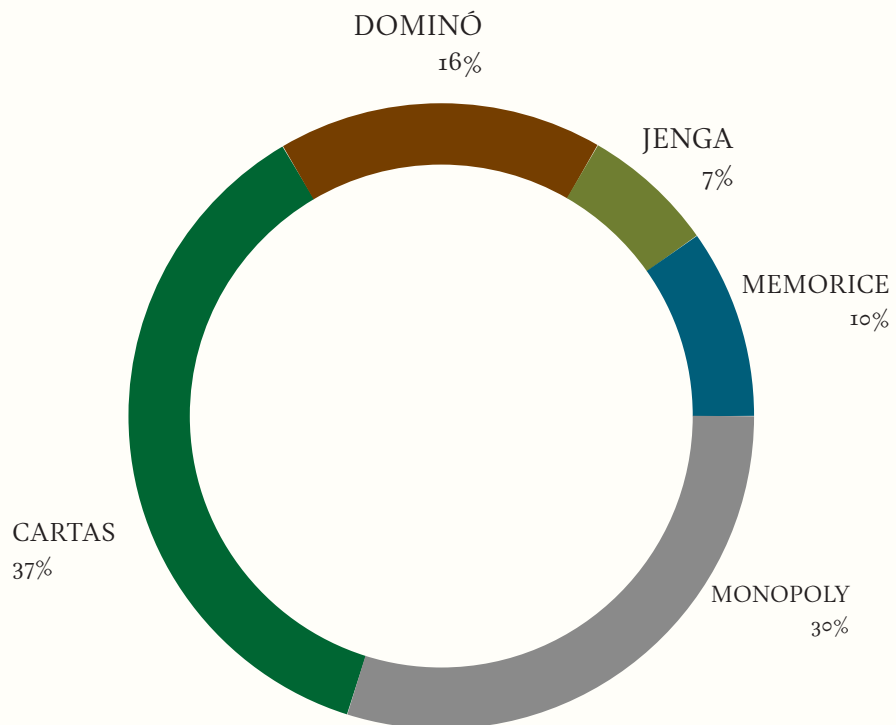


Gráfico 6



de los adolescentes encuestados jugaría con su familia, si pudieran aprender sobre la cultura de la isla de chiloé

Gráfico 7

2.4.3 Desinformación sobre la Isla de Chiloé

En base a la encuesta aplicada a los padres sobre sus hijos de la Isla de Chiloé, actualmente, se puede observar que el interés de los adolescentes de la isla está puesto en buscar formas de entretención para poder aprender más sobre las historias de la isla, su cultura y en todo tipo de entretención con juegos de mesa, estar en el patio, recreación a partir de juegos tangibles y con el entorno, compartir con la familia.

Es por esto, que se logra detectar utilizando el **Human Centered Design**, cómo estos adolescentes a la vez, les interesa todo lo que tiene que ver con la cultura de la isla, pero no conocen más allá del nombre, por lo que podemos entender que en su falta de conocimiento, su desinformación que tienen sobre la Isla de Chiloé, están interesados en conocer, entender y aprender sobre todo lo que implica la cultura de la isla.

2.4.4 Chilotes

2.4.1.1 Encuesta exploratoria

Encuesta realizada a los chilotes, siendo amplia en respuestas, rango de edad, si tienen hijos o no, para observar si a los chilotes como seres humanos, les interesa la isla y su cultura local, existiendo algunas preguntas enfocadas a los que tienen hijos.

¿De qué comuna de la isla eres?

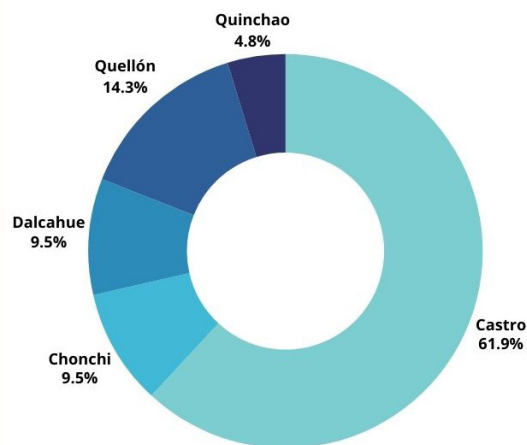


Gráfico 8

¿Conoces la cultura local de la isla?

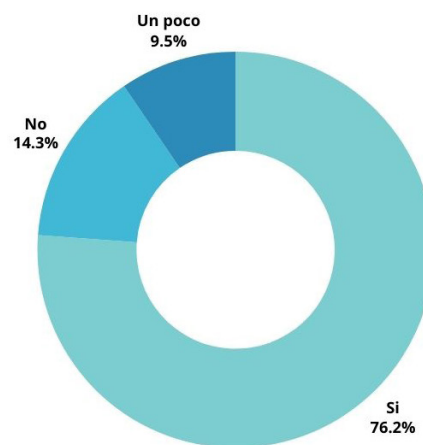


Gráfico 9

¿Valoras la cultura local de la isla?

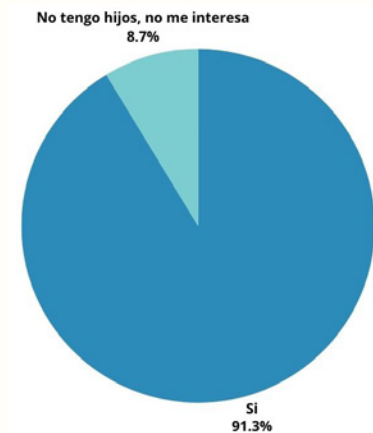


Gráfico 10

¿Encuentras que es importante mantener la cultura local de la Isla? que las nuevas generaciones la conozcan?

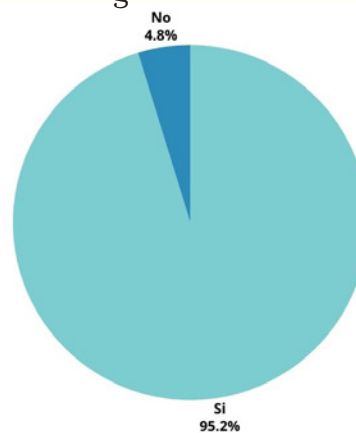


Gráfico 11

¿Si es que tienes hijos, ¿Es importante para ti que ellos tengan inmersa la cultura de la Isla?

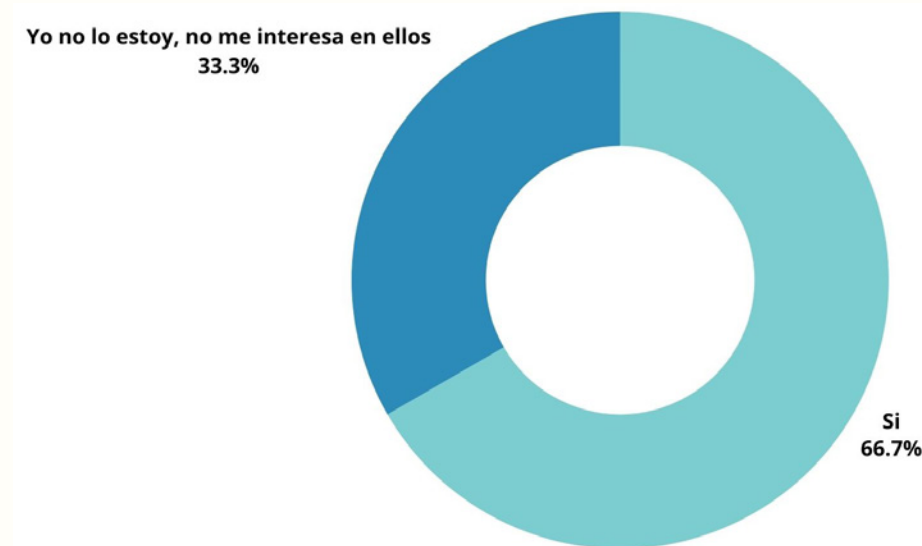


Gráfico 12

Se desarrolló la opción a las personas que quisieran dejar algún comentario con respecto a la temática de la encuesta, de manera libre

Si deseas comentar algo extra a este formulario con relación a las preguntas

6 respuestas

Encuentro ideal que se puede conocer la cultura chilota a través de un juego de mesa o algo más didáctico. Creo que hay distintas maneras de incentivar a conocer nuestra cultura y con un juego de mesa creo que es muy buena idea.

Suerteeeee

Sería muy bueno dejar espantado en libros, para nuevas generaciones nuestra cultura.

Que te vaya excelente y gracias por tener en cuenta a nuestra isla de Chiloé en tu tesis Suerte 🍀

La educación es la principal vía a través de la cual dar a conocer nuestra cultura

Sería genial que existieran más iniciativas de mantener nuestra cultura ya que han llegado mucho inmigrante y deben también conocer nuestra herencia chilota para que no se pierda a futuro .

2.4.4 Interés por la cultura local de la Isla de Chiloé

En base a la encuesta aplicada a los chilotes, se puede observar que sí les interesa la cultura local de la isla, siendo de distintas comunas de la isla, el interés es el mismo, encuentran que es importante mantenerla y lograr que las nuevas generaciones puedan estar inmersos en la cultura local.

Por lo que se puede concluir que el proyecto aborda una de las necesidades que se percata en esta encuesta, el querer mantener la cultura local de la isla, para las nuevas generaciones.

Dentro de la encuesta se dejó un espacio para los encuestados que quieran dejar algún comentario en base a las preguntas previas o algo libre de comentar sobre lo sucedido. Donde se puede observar cómo a las personas les interesó la encuesta y demostrando el agradecimiento por tomar en valor la Isla de Chiloé.

2.5 Juego didáctico v/s material didáctico

En base a los que define la Real Academia Española, lo didáctico es, “arte de enseñar” (RAE), por lo que todo lo que incluya la palabra didáctico es enseñar algo.

Sin embargo, se debe hacer la diferencia entre juego didáctico y material didáctico, para comprender el desarrollo de este proyecto, ya que la didáctica se aplicará como método de aprendizaje para el público objetivo del proyecto. Juego didáctico, para poder definir qué es un juego didáctico, primero se debe conocer las definiciones de ambas palabras, juego según la Real Academia Española, se define como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (RAE) y entendiendo cual es la definición de didáctico, se puede decir que un juego didáctico es un ejercicio recreativo en el cual se aprende y se puede ganar o perder.

Material didáctico, donde se debe conocer de igual manera las definiciones de las dos palabras, “perteneciente o relativo a la materia” (RAE) y conociendo cual es la definición de didáctico, se puede decir que un material didáctico es materia que se aplica para enseñar, algo que va más ligado con los establecimientos educacionales.

Conociendo las definiciones, se destaca que en este proyecto se desarrollará todo lo que tiene relación con los juegos didácticos, puesto que se utiliza una educación no formal, es decir, toda actividad educativa realizada fuera de la estructura del sistema formal.

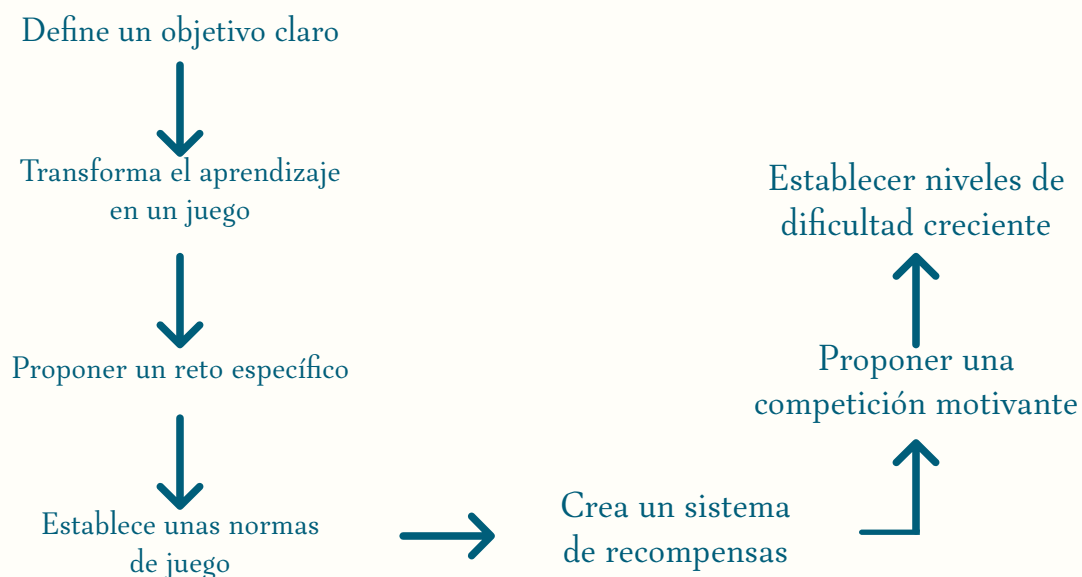
2.5 Juego didáctico v/s material didáctico

2.5.1 Aprender jugando

El aprendizaje basado en el juego (ABJ), consiste en el uso de juegos como herramientas de apoyo para el aprendizaje.

Es aprender jugando, es decir, el uso de juegos para poder adquirir competencias, siendo parte esencial para el aprendizaje de los adolescentes, estando como protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

“El ABJ se caracteriza como metodología activa que fomenta el aprendizaje significativo siendo el alumno el protagonista de su aprendizaje.” (González, 2015, ABJ)



Esquema 1

3. Formulación del proyecto



Ilustración 8



Ilustración 9

3.1 Planteamiento del problema

Existe una falta de información por parte de los adolescentes que viven en la isla de Chiloé, sobre esta y sus particularidades.

En base a lo observado, esta situación se debe a distintos factores, desde la no inclusión por parte de las bases curriculares lo que es cultura local, el que los padres de estos adolescentes no sepan cómo enseñarles estos temas tan relevantes e importantes sobre la isla y que estos adolescentes no conozcan más allá de lo que pueden escuchar por alguien de la isla.

3.2 Oportunidad de diseño

En base a la problemática detectada, se debe realizar una **visibilización** de la cultura de la isla, logrando que los adolescentes de la isla descubran el valor de la cultura local de esta, **integrándola de manera lúdica y dinámica**.

3.3 Propuesta Conceptual

Desarrollo de una **dinámica lúdica de interacción grupal** para la incorporación de nuevos conocimientos de la cultura chilota.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo General

Entregar de forma lúdica contenidos culturales de la Isla de Chiloé, a los adolescentes residentes en la isla.

3.4.2 Objetivos Específicos

Recabar e informar los contenidos culturales de la Isla de Chiloé a través de un material didáctico.

Reinterpretar los contenidos culturales a través de una nueva dinámica de juego.

Desarrollar un juego didáctico que prueba la identidad por medio de la adopción de los contenidos culturales a través de la forma lúdica.

3.5 Estado del Arte

“REVERDECE”

Vasos con identidad chilota

“Reverdece significa volver a lo verde, pero también puede significar tomar un nuevo rumbo. Estamos felices de poder fabricar vasitos, ayudar al medio ambiente y además, añadirle toda la magia de Chiloé”



Fig. 9. Logo Reverdece

“ARTESANOS DE CHILOÉ”

LIBRO

“Nos introduce en las casas y talleres de los artesanos chilotes contemporáneos, revelándonos las técnicas, procesos y materias primas con las cuales elaboran sus productos”



Fig. 10. Portada artesanos de chiloé

“Patrimonio Dormido, Frazadas con Flores de Chiloé” Exposición

“El objetivo principal de este trabajo es el estudio es la valoración, transmisión y proyección de este patrimonio a futuro, para las Frazadas con Flores de Chiloé no se olviden ni desaparezcan”



Fig. 11. Imagen exposición

“Cartas inglesas” CARTAS

“Mazo de cartas con ilustraciones de las iglesias de la isla, junto con joker del trauco”



Fig. 12. Cartas iglesias de Chiloé

“Aventureros al tren”

Juego de mesa

“Los jugadores van juntando cartas, las que los posicionan en el tablero del juego y con estas se van agregando vagones y creciendo como jugador en el tablero, llegando a más estados de Estados Unidos, conociendo con qué estado limita cada uno”



Fig. 13. Portada juego

Dentro el estado de arte seleccionado, se destacaron productos que son de la misma isla, puesto que se quería observar qué es lo más innovador que se ha desarrollado por y para la isla, por los mismos habitantes de esta.

Destacando el emprendimiento de vasos reciclados donde utilizan la cultura de la isla en impresiones, libros que recopilan a varios artesanos chilotes y sus técnicas, exposición enfocada en el patrimonio de la isla, para así valorarla y transmitirla, de frazadas con productos de la isla.

De la misma manera, un juego de mesa, de Estados Unidos, que tiene varias versiones, pero el objetivo del juego es ir conectando estados y así ir aprendiendo sobre cada estado, su capital, con qué estados son colindantes entre si.

3.6 Referentes

“CATAN”

Referente funcional
Juego de mesa

“Catan el mejor juego para disfrutar en familia. Catan destaca por sobre otros juegos de mesa por sus simples reglas y entretenida rejugabilidad.”



Fig. 14. Logo CATAN

“DOBBLE”

Referente funcional
Juego de cartas

“Dobble es un juego de observación y rapidez para toda la familia. ¿El objetivo? Hay un único símbolo común en cada una de las cartas. El primero en descubrirlo y en nombrarlo gana la carta”



Fig. 15. Logo Dobble

“Cecrea castro”

Referente cultural

Actividades recreativas con niños

“Promueve el derecho a imaginar y crear, a través de experiencias y procesos creativos vinculados a las artes, las ciencias, las tecnologías y la sustentabilidad”

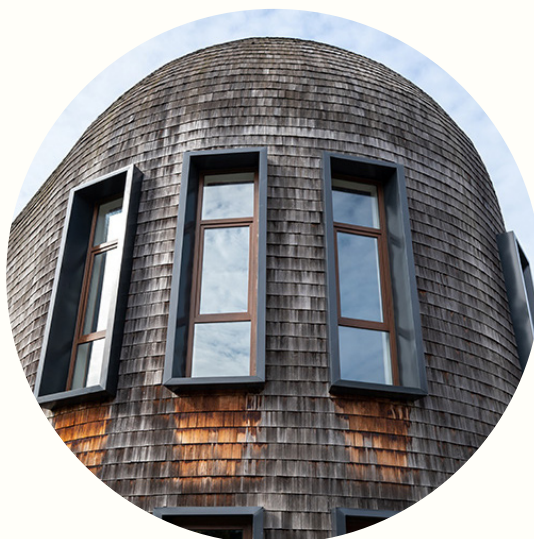


Fig. 16. Fachada CECREA CASTRO

Los referentes funcionales seleccionados son juegos, en los que por un lado "catan", armas un tablero con fichas que van encima de este, creando pueblos y colonizando sectores del tablero; por otro lado "dobble", cartas que contienen ilustraciones, en las cuales debes encontrar las que se parezcan, existiendo diferentes modalidades de juego, siendo partidas rápidas, donde todos los jugadores deben estar atentos.

Cultural, por la instancia que generan con las personas, donde se incentiva la imaginación, realizando actividades, donde participan niños, adolescentes, adultos.

3.7 Público Objetivo

El proyecto va dirigido hacia los **adolescentes**, que se encuentran en adolescencia temprana, **los que habitan la Isla de Chiloé**, puesto que **se sitúan en el proceso de descubrir y conocer su entorno**, buscando aprender cosas nuevas, son bastante curiosos, por lo que todo lo que les llama la atención quieren hacerlo, logrando saber todos los días algo nuevo.

Al estar la gran mayoría de sus días, dentro de sus casas, con sus familias, se genera el estar siempre donde tienen la estufa a leña, es el "centro de encuentro" en las casas de Chiloé, lugar donde pueden estar con su juego de cartas, esperando que alguien de la familia quiera participar y el que vaya llegando se sume al juego, dinámica que generará que las generaciones más longevas de la familia puedan ir comentando sobre lo que contiene el juego y así, los adolescentes interiorizarse aún más, aprendiendo sobre la isla.



Fig. 17. Fotografía adolescente cosechando arándanos (elaboración propia)

3.7 Público Objetivo

3.7.1 Perfil de grupo

El público objetivo son **los adolescentes de la isla de Chiloé, en etapa de adolescencia temprana**, lo cual es un grupo de distintas edades, es por esto que se desarrolló un perfil de estos adolescentes para entender sus gustos, qué hacen durante el día, sus características y sus intereses.

Perfil:

Adolescentes en etapa temprana, que viven en la Isla de Chiloé, donde hay un clima mayormente frío y lluvioso, pasan gran parte del día dentro de sus casas y en el colegio.

Características:

Les gustan los juegos dentro de la casa, sobre todo los juegos de cartas, para jugar con más personas, no pasan mucho tiempo frente a un celular o computador.

Cuando el clima lo permite, ya que pasan mucho tiempo puertas adentro por el clima, salen a jugar con su entorno y lo que descubren en él.

Al estar tanto tiempo dentro de la casa, empiezan a jugar con sus familias, buscando alguna dinámica que los incluya a todos y poder entretenerse.

Intereses:

Juegos que puedan realizarse dentro de la casa, donde participen más personas para no estar solos jugando.

Dinámica familiar que no necesite un aparato tecnológico, sino que un juego tangible.

ADOLESCENTES CHILOTES

3.8 Usuario

Este proyecto se desarrolla para un público en específico, pero su usuario es más espectro, puesto que cualquier persona, independiente de su edad puede interactuar con el juego didáctico.

Se busca, desarrollar una dinámica familiar y amigable con el usuario, para que el uso del juego didáctico sea más dinámico para los adolescentes.

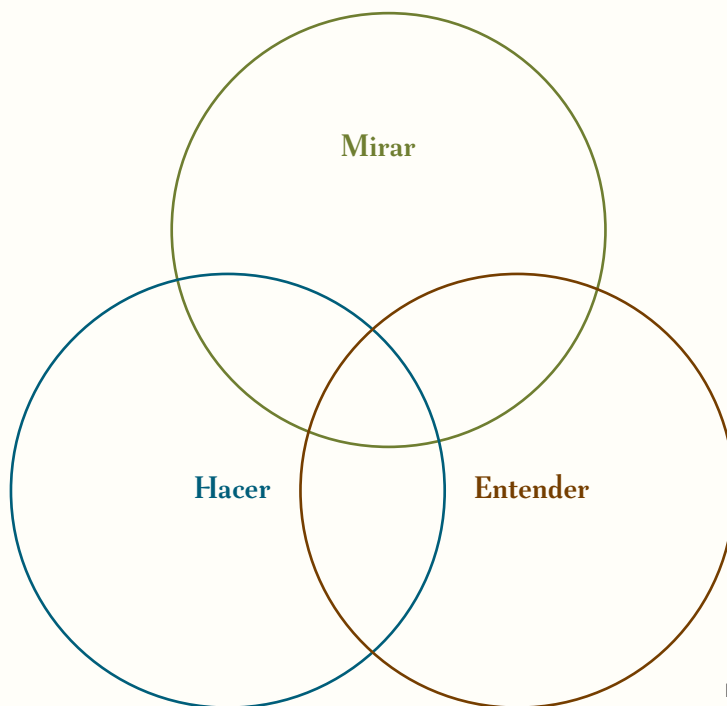
3.9 Metodología de Diseño

En este proyecto, se utiliza la metodología “Human Centered Design” de diseño, ya que necesita estar dirigido al usuario y sus necesidades, logrando entenderlo para desarrollar un diseño que cumpla todas sus necesidades y expectativas.

Para poder entender cómo esta metodología será utilizada en este proyecto, se detallarán las 3 fases que contiene y qué conlleva cada una de ellas.

3.9.1 Fases metodológica

Mirar
Antecedentes + Información
“En esta fase se aprende a entender mejor a las personas. Se observa sus vidas, se escucha sus esperanzas y deseos y se comprende el desafío que existe por delante”



Esquema 2

Hacer
Síntesis + Ideación
“Es el momento de hacer realidad la solución planteada, considerando cómo maximizar su impacto en el mundo.”

Entender
Desarrollo + Implementación
“Acá hace sentido lo que se ha escuchado y visto, se generan ideas, identifican posibilidades de diseño y se testean y refinan soluciones”.

“POR Y PARA

EL USUARIO”



Ilustración 10

4. Desarrollo de la Propuesta



Ilustración 11

4.1 Propuesta Formal

4.1.1 Descripción proyecto

Se desarrollará un juego de mesa didáctico, dinámico y colaborativo, en el que se destacan las particularidades de la Isla de Chiloé, para que así los adolescentes de la isla, manera entretenida puedan quedar inmersos con la cultura local.

Donde la isla y su cultura, puedan estar presentes en la hora de tener actividades didácticas para los adolescentes, compartiendo con sus familias o sus amigos, aprendiendo en cada partida más de la Isla de Chiloé y su cultura local.

4.1 Propuesta Formal

4.1.2 Desarrollo propuesta

Se diseña un juego de mesa, lúdico y dinámico a en base a la Isla de Chiloé y su cultura local.

En base al público objetivo se diseña con códigos visuales, ilustraciones de elementos característicos de la isla, haciendo referencia a gran parte de lo que esta contiene en su cultura local.

4.1.2.1 Proceso de creación

El proceso de creación pasó por varios cambios en base a los prototipos realizados, inicialmente se trabajó por las comunas de la isla, las cuales son bastante extensas, trabajando en MDF, sin embargo, se observó que la división en comunas no era algo significativo para el proyecto, puesto que se busca destacar la cultura local, se prosiguió con un prototipo con la misma materialidad, pero enfocado en los relieves de la isla, es decir, con cortes en MDF pegados entre sí, se buscaba representar las alturas que hay en ella, ya que son muy variadas, pero se observó que nuevamente el querer mostrar las particularidades a los adolescentes tenía dificultad, por lo que se siguió investigando y prototipando.

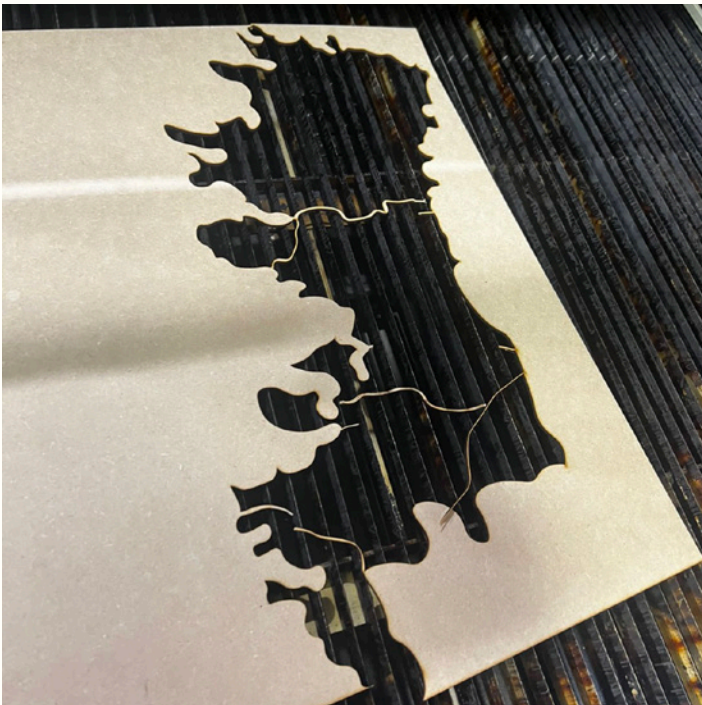
Finalmente en base a los referentes ya existentes para juegos, se desarrolló un tablero con el cual sí se pueden mostrar las particularidades de la isla, interactuando en este, utilizando fichas y cartas para desarrollar las partidas.

Chiloteando, contiene un tablero de la Isla de Chiloé y lo que la rodea (todo ilustrado a mano digitalmente), en este caso mar, continente en algunos extremos y las islas del archipiélago, tablero que debe armarse para poder iniciar el juego, ya que viene en piezas separadas. También están las cartas, las cuales por un lado tienen oraciones, a las que les falta una palabra, que debe ser adivinada por los jugadores, existiendo maneras chilotas de quitar la carta, gana quien responda la palabra, junto con esto están las fichas que son elementos representativos de la artesanía de la isla, el gorro de lana chilote y la cestería, ambos a baja escala de tamaño, puesto que deben ser ubicadas en el tablero cuando un jugador responde de manera correcta una carta, existiendo ilustraciones en el tablero que dan indicios de dónde deben ir posicionadas las fichas.

Chiloteando, es un juego para que los adolescentes de la isla quieran saber más sobre esta, para poder ganar las partidas, quien más cartas tiene al finalizar el mazo, gana. El jugadora que más sepa de la isla y sus particularidades, gana.

La cultura local de la isla, contiene un muchas particularidades, las cuales 10 de estas se encuentran presentes en el juego, mitos y leyendas, iglesias, geografía, fauna, parque nacionales, lugares importantes, gastronomía, rutas y cosas típicas de la isla; de estas 10 particularidades, se destacan 4 mitos y leyendas, las iglesias, la gastronomía y los chilotismos, siendo las más nombradas en la isla.

Proceso del primer prototipo



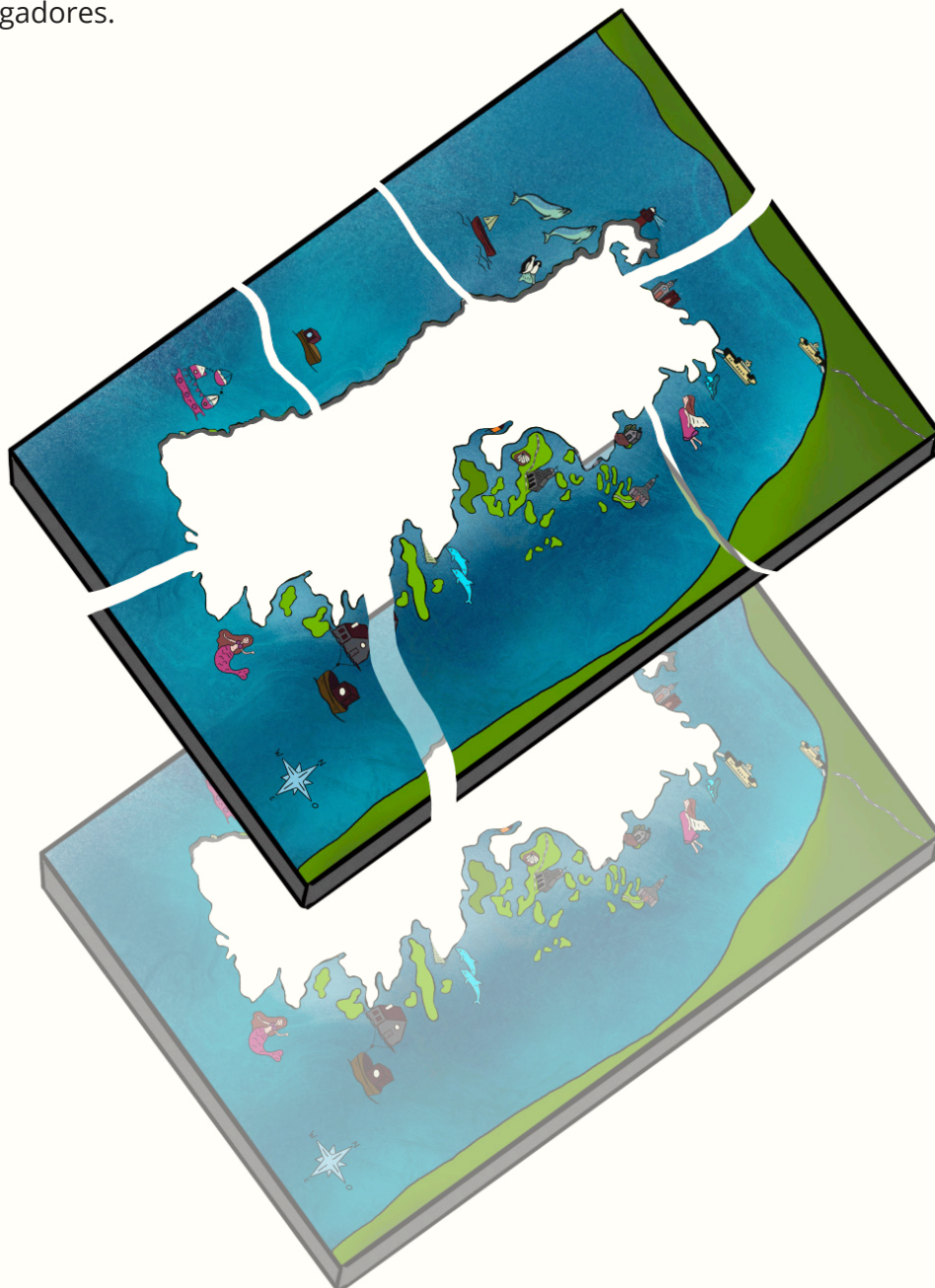
Proceso del segundo prototipo para corte láser



Proceso del tercer prototipo para impresión, junto con sus demás componentes y procesos de creación



Tablero que se divide separando la gran Isla de Chiloé, con el resto, para desarrollar el primer desafío al público objetivo, poder armar el entorno de la isla, existiendo referencias ilustradas, la parte del tablero que corresponde al entorno de la isla, se divide en 6 partes con cortes irregulares, pero no con mucha complejidad de armado, para no complicar a los jugadores.

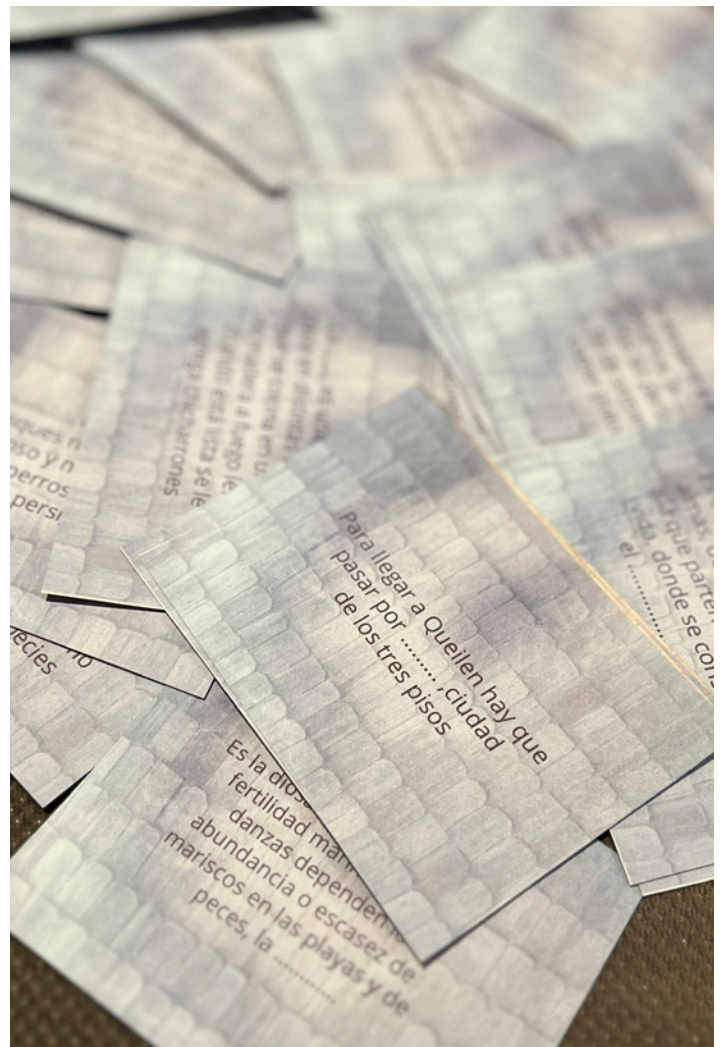
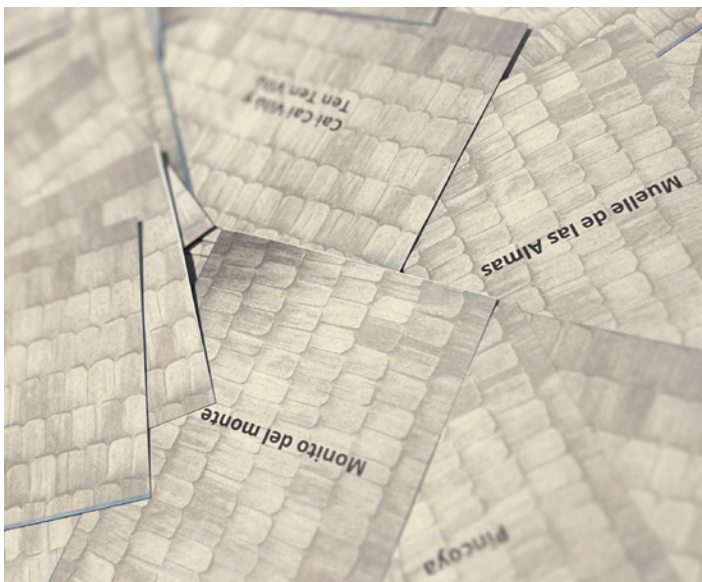
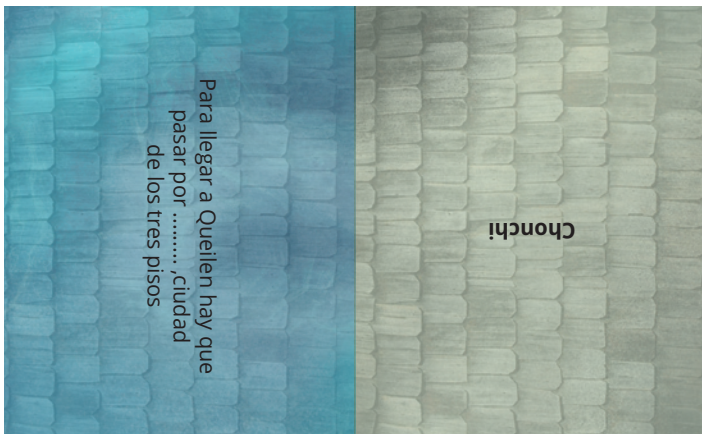


Al mismo tiempo, se encuentra el tablero que conforma la Isla Grande de Chiloé, que se encuentra dividido en 8 piezas con cortes irregulares pero con baja complejidad para un rápido montaje y armado por parte de los jugadores, las cuales deben armarse dentro del entorno del tablero ya armado.



4.1.2.1 Cartas

Las cartas tienen dos caras, por un lado que es azul se encuentra una oración la cual tiene una palabra faltante, convirtiéndose en adivinanza, palabra que debe responder el jugador que esté en su turno, y por el otro lado, que es gris se encuentra la palabra que corresponde a la faltante al otro lado, no se encuentra fácil de leer, para que ningún jugador trate de hacer trampa.



4.1.2.1 Fichas

Dentro de los complementos de este juego, se encuentran las fichas, que son elementos característicos de la isla, gorro de lana chilote y la cestería, elementos representados a baja escala, puesto que los jugadores deberán posicionarlos encima del tablero al responder de manera correcta las adivinanzas en las cartas.



4.1.2.1 Libro de instrucciones

El libro de instrucciones, contiene todas las reglas del juego, los componentes de este, una dedicatoria para los jugadores y también el objetivo del juego.





Querido chilote lover,

En tus manos tienes un juego sobre la Isla de Chiloé y su cultura local, para que puedas aprender de esta y así poder ser cada vez más personas que podamos decir que somos chilotos.

Espero te sumerjas en párrafos que te cautiven todo el contenido que puedes ir encontrando sobre Chiloé, isleños lo que vos querendísimo y tu compenias con tu entorno.

Para que así, comencemos a chilotear acompañado de todo lo que aprendiste con chiloteando.

Objetivo

El objetivo de chiloteando es convertirte en el jugador con más cartas, lo que significa que eres el que más conoce a Isla de Chiloé y sus particularidades de la cultura local.

Equipo

El equipo se compone de un tablero plastado, con 6 piezas que deben ser ubicadas en los espacios vacíos del centro de este con 34 cartas que se utilizan para posicionar las 34 fichas que van en distintas partes del tablero.

Preparación

Se ubica el tablero sobre una superficie plana, ubicando las piezas que le faltan en su centro donde corresponden, dejando el mazo de cartas con la cara hacia abajo a un lado del tablero donde todos los jugadores se sientan y así fichas.



Jugadores: 3 a 6 Edad: 10+ Minutos: 45 promedio

36 fichas

Fichas que deben ser posicionadas en el tablero del juego, al responder correctamente la carta de tu turno o si lograste conseguir otra carta con los chilotismos del juego.

Al dar inicio al juego, todas las fichas deben estar ubicadas a un lado del tablero, para poder mantener la dinámica de juego, no tiene un valor distinto si es un gorro de lana o cestería, lo importante es responder las cartas de manera correcta.

Hay 17 gorros de lana chilota y 17 canastos de la clásica cestería chilota.



Chilotismos

Son expresiones chilotas, del clásico chilotismo, que es como hablan los chilotos. Deben ser utilizadas en la dinámica del juego para poder quitar cartas o cuando crees que vas ganando en la partida.

"Jue, te privaste"
"Te condensaste"
"Estoy rojeando"

Jue, te privaste: se dice para quitarle la carta al jugador que está en su turno y respondió la carta de manera incorrecta.

Te condensaste: se dice para quitarle la carta al jugador que dijo "jue, te privaste", ya que también se equivocó en su respuesta a la carta que trato de ganar.


Estoy rojeando: se dice cuando crees que eres el jugador con más cartas, lo dices para poder sacar una carta aunque no sea tu turno, pero te puedes equivocar y no ser el jugador con más cartas, por lo que debes entregarle una carta al jugador que si tengas más.

No pueden utilizarse otros chilotismos o abreviar los que si corresponden al juego




Componentes

1 tablero
Piezas que deben ser encajadas como un puzle para generar el tablero



8 piezas de territorio
Piezas que debes armar dentro del tablero, en el espacio del centro que tiene vacío para poder empezar a jugar.



Reglas generales

Los únicos chilotismos que se pueden decir, son "jue, te privaste", "te condensaste" y "estoy rojeando", no se pueden abreviar ni tampoco decir a la rápida, todo jugador debe entender lo que se está diciendo.

Si nadie sabe la respuesta de la carta del jugador en su turno, dicha carta debe ser regresada al tablero donde van las cartas, pero al final de estas, el juego no termina hasta que se terminen las cartas.

Ninguno jugador puede sacar dos cartas o más seguidas, los turnos son de una carta, si es que no utilizan los chilotismos.

Para dar inicio al juego, las cartas deben ser mezcladas y todas con su cara celeste hacia arriba, para que así no se logre saber la respuesta.

La carta que esté en turno, recién cuando todos los jugadores que creen responder de manera correcta, puede ser revisado la cara verde de la carta.

Para poder jugar, las cartas deben ir en el tablero, en los espacios del mar donde no tenga ilustraciones de la isla, siempre con el lado celeste para arriba, sin que se vea el lado verde.



Reglas del juego

El juego da inicio cuando todo el equipo tanto componentes como participantes, se encuentran listos, las cartas mezcladas, la cantidad de jugadores también y las fichas cerca del juego.

Seleccionando quién parte, se sigue con quien está a su lado derecho y así sigue el juego.

Para partir la jugada, el jugador en su turno debe sacar la primera carta que se encuentra en el mazo, tratando de resolverla, existiendo 3 opciones:

1. El jugador en su turno logra resolver la carta que le tocó y posiciona la ficha en el tablero.
2. Un jugador se da cuenta que la respuesta que está dando es incorrecta por lo que dice "jue, te privaste", logrando quitarle la carta al primer jugador resolviendo la carta, ubicando la ficha donde va y quedándose con esa carta.
3. Si el jugador que dijo "jue, te privaste", otro jugador se da cuenta que la respuesta que está dando es errónea, puede decir "te condensaste", quitándole la carta y diciendo la respuesta que sabe es la correcta, por lo que está el jugador involucrado se queda con la carta y posiciona la ficha en el tablero.

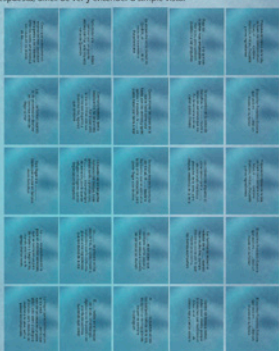
Existiendo estas 3 opciones al sólo alcanzar a sacar carta un jugador, la dinámica del juego se convierte bastante dinámica sin existir tiempos muertos, ya que, si dejas de estar atento pierdes la oportunidad de quitarle la carta al jugador que se está equivocando.

Cuando van quedando pocas cartas en el mazo y crees que eres el jugador con más cartas, puedes decir "estoy rojeando" para poder sacar una carta extra del mazo y resolverla, pero si hay un jugador que tiene más cartas, le debes entregar una carta.

¡El jugador con más cartas gana!
Con este juego todos van a querer estar chiloteando



36 cartas con adivinanzas

Todas tienen un lado celeste, el cual tiene una oración que le falta una palabra, es la que debes adivinar y por el otro lado que es verde, está la respuesta, difícil de ver y entender a simple vista.



En lado celeste, está adivinanza, para que el jugador pueda responder la palabra que falta, lo cual se abizada en la parte posterior, no debe escribir en la carta, sino decir su respuesta en voz alta y si responde de manera correcta, posiciona una ficha en el tablero, donde el jugador cree que va, lo importante es responder la carta.

La mayor parte del tiempo en la isla está por lo que salir de las casas es un poco difícil, sólo salen al colegio o al trabajo, pero después se vuelven a la casa, salir a pasear es complicado.

Chiloteando

Si nos quieres dejar un comentario sobre el juego ingresa a @chiloteando_juego



4.1.2.1 Packaging

El packaging de Chiloteando se enfoca en la facilidad para el público objetivo de poder transportar el juego, que se le sea cómodo llevarlo a distintos lugares, para poder compartirlo y jugar con más amigos o familia.





4.2 Propuesta Gráfica

4.2.1 Identidad de marca

4.2.2.1 Logo

Primeros bocetos del logo:

*Chilo
tean
do*

*Chilo
tean
do*

Chiloteando

CHILOTEANDO

Chiloteando



*Chilo
tean
do*

Logo escogido:

Chiloteando

4.2.1 Naming

“Chiloteando”, geruindo de Chilotear, palabra característica entre los chilotes, cuando salen a recorrer su isla.

Es el nombre que representa este proyecto, el querer recorrer la isla, conocerla y la cultura local que contiene y decir “estoy chiloteando”.

Se diseña con tejuelas, particularidad característica de la cultura de la isla, puesto que se encuentra presente en la gran mayoría de la arquitectura y destacadamente presente en la iglesias de la isla.

Chiloteando

4.2.1 Tipografías

Tipografía utilizada en el logo:

Tejuela con sus versiones para el naming y Open Sans con sus versiones para la información adicional proporcionada.

Tejuela se caracteriza por ser una tipografía **inspirada** en las iglesias de madera del Archipiélago de Chiloé. Con versiones que la convierten en una familiar de fuentes elegantes, **histórica, característica**, de madera, generando una conexión con el proyecto al ser una tipografía pensada en una particularidad de la isla.

TEJUELA

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

! " # \$ %
& / (? ;
] . , ; *

OPEN SANS

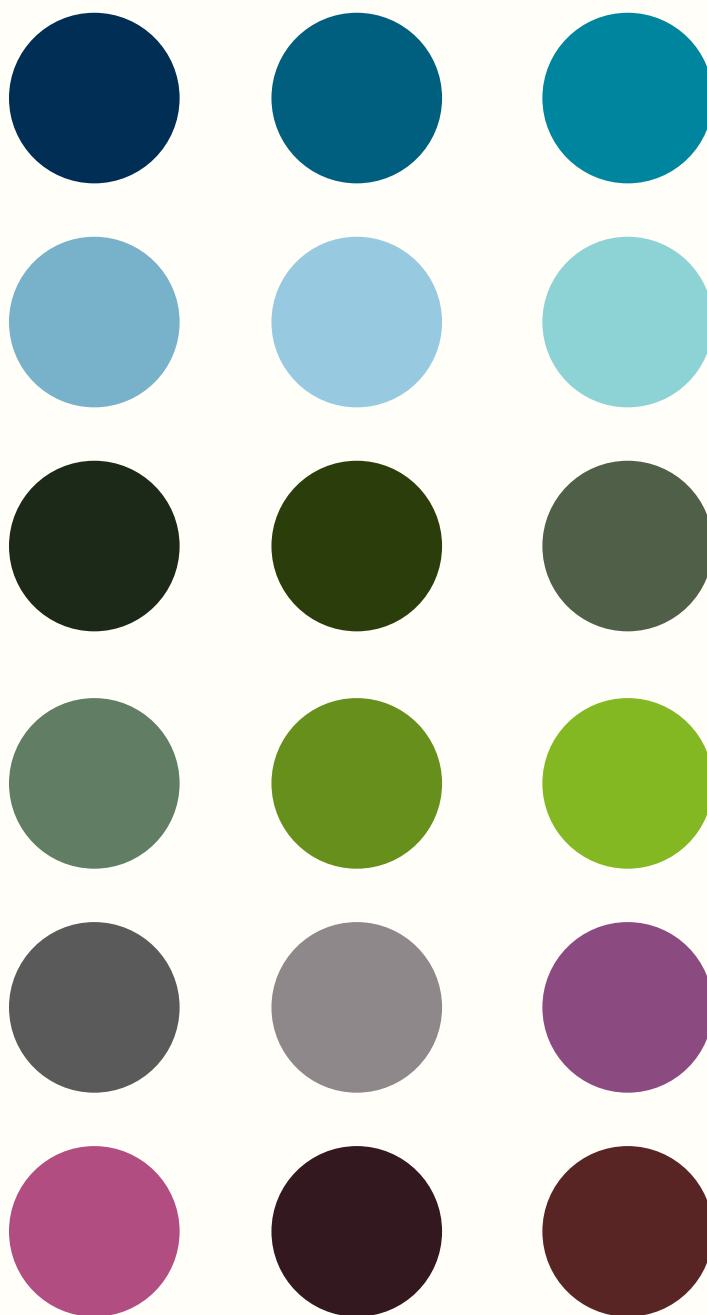
Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

! " # \$ %
& / (? ;
] . , ; *

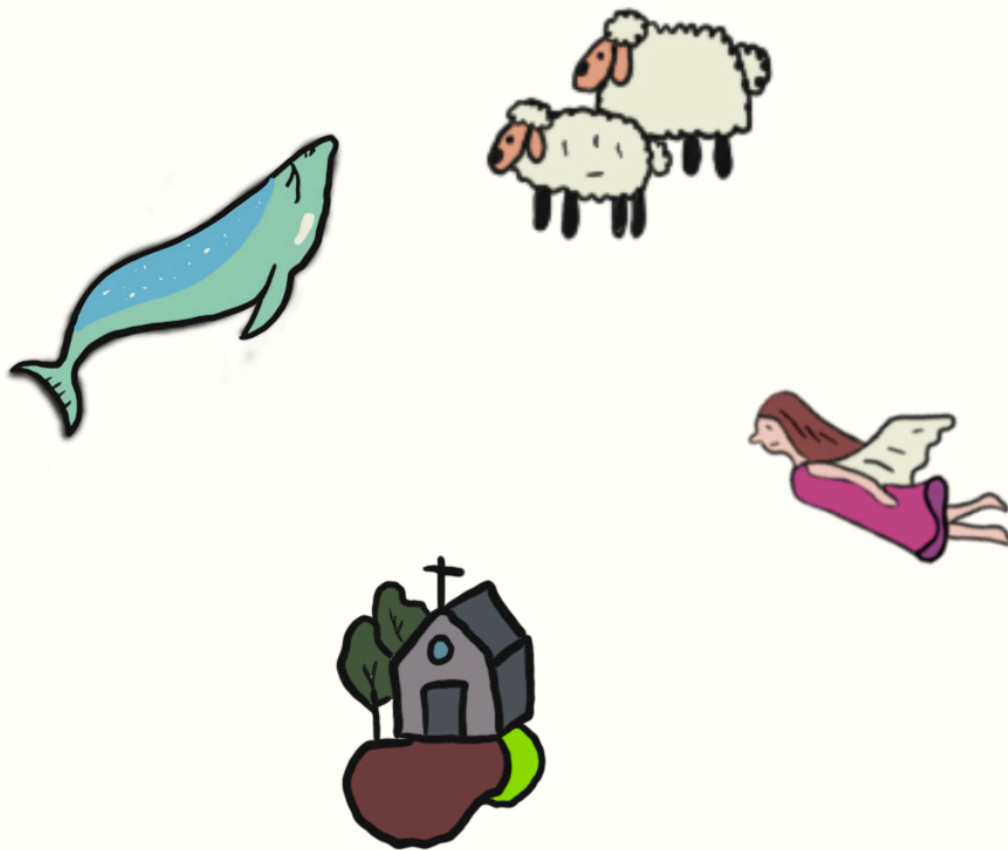
4.2.1 Paleta cromática

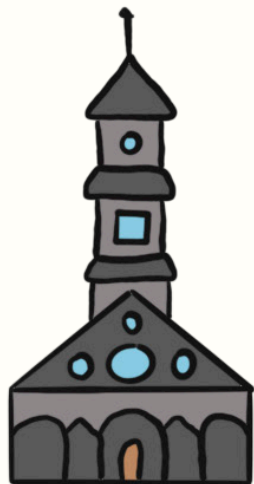
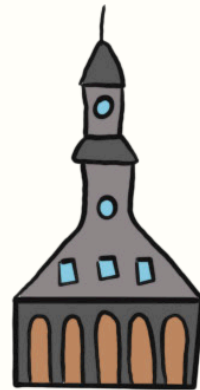
Se desarrolló una paleta cromática que representa todas las tonalidades que simboliza la isla y todo el colorido que existe en ella de punta a punta.



4.2.1 Ilustraciones

Las ilustraciones desarrolladas en chiloteando son todas propias realizadas a mano digitalmente, a la vez con el estilo ilustrativo propio.





4.2.2 Sistema de difusión

4.2.2.1 Redes Sociales

Para difundir este proyecto, se utilizarán las redes sociales, destacando instagram, al ser una de las red social más fácil de interactuar como usuario.

4.2.2.1 Redes Sociales

4.2.2.1.1 Instagram

Se destaca las posibilidades de alcance que entrega la plataforma, la publicidad que se puede lograr y a la vez rapidez que existe de difusión.

El público objetivo de chiloteando, no se relaciona mucho con las redes sociales, prefieren estar inmersos en su entorno, sin embargo los padres sí cuentan con redes sociales y son quienes comprarían en juego para sus hijos, por lo que la plataforma está creada para la difusión del juego y lograr que los adultos puedan contactarse con la marca para realizar la compra.

4.2.2 Sistema de difusión

4.2.2.2 Ferias presenciales Chiloé

En la isla se realizan bastantes ferias durante el año, sobre todo en el verano, puesto que son los aniversarios de las ciudades, destacando el Festival Costumbrista de Castro que contiene la Feria de la Biodiversidad, en la que emprendedores o proyectos realizados en la isla de distintos ámbitos, son exhibidos al público, vendiendo sus productos y logrando que sean más conocidos.

Ferias a las que se postula para lograr tener un stand, para poder vender Chiloteando de manera presencial en la isla.

4.3 Testeo prototipo

Juego Chiloteando

Se realizó un testeo con una cantidad acotada de chilotes, por lo que el testeo final con una mayor cantidad de chilotes será en diciembre, ya que debe ser en terreno y por temas económicos no se pudo realizar antes.





4.3 Testeo prototipo

4.3.1 Resultados testeo

¿Las adivinanzas/preguntas, las encontraste con mucha dificultad?

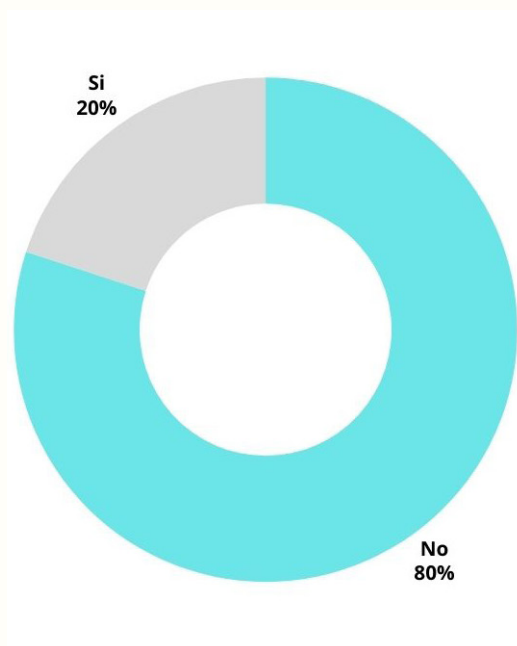


Gráfico 13

¿El packaging/contenedor lo encontraste cómodo para transportar el juego?

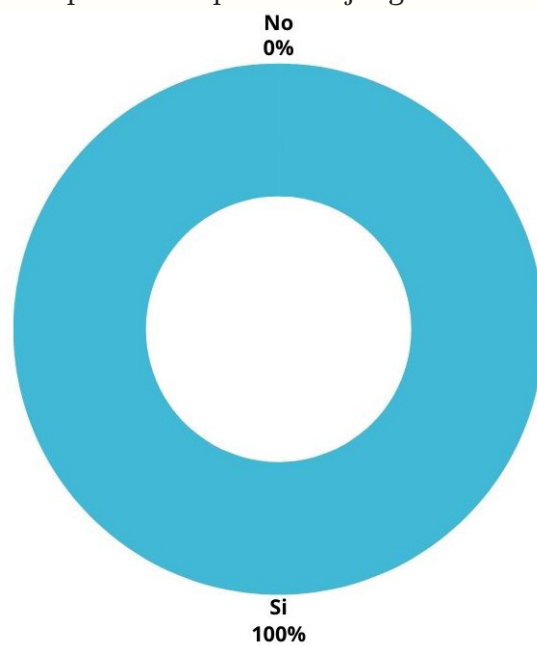


Gráfico 14

¿Armar el tablero fue complicado?

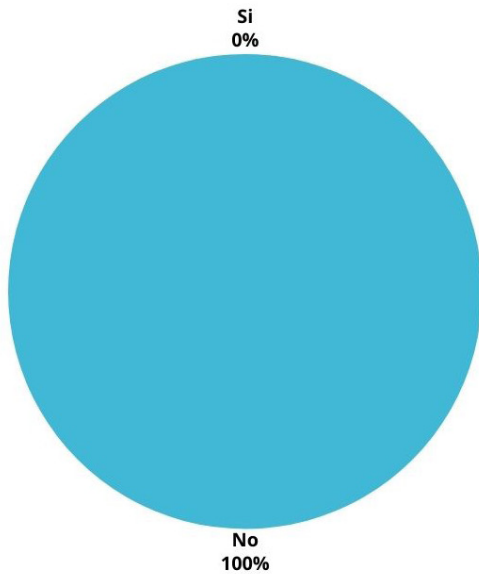


Gráfico 15

¿Aprendiste sobre la cultura de la isla, después de terminar la partida?

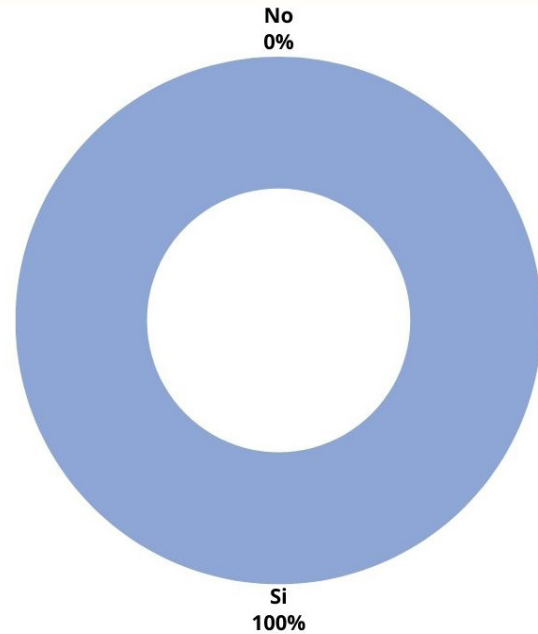


Gráfico 16

Si deseas comentar algo extra a este formulario con relación a chiloteando

5 respuestas

Fue difícil encontrar algunos puntos en el mapa, pero después de un rato se encontró

No entendí la brújula, creo que podrías poner los nombres de las comunas en Chiloé

Encuentro super importante mostrarle a nuestros hijos la cultura del lugar del que son, es difícil enseñarles, esto es entretenido

Podria tener más cartas

Más cartas

4.3 Testeo prototipo

4.4.1 Conclusiones testeo

En base al testeo realizado, aunque haya sido acotado de participantes, se puso observar que se cautivaron con el juego al poder quitarse cartas entre ellos, por quien sabe más sobre la cultura de la isla, a la vez se observó y realizaron la inquietud que quieren más cartas con contenido y adivinanzas, confirmando que “chiloteando” sí es una marca que los chilotes van a querer tener.

Al mismo tiempo, el packaging fue bien recibido, ya que quieren transportarlo, para llevarlo donde sus amigos y familia, para seguir jugando.

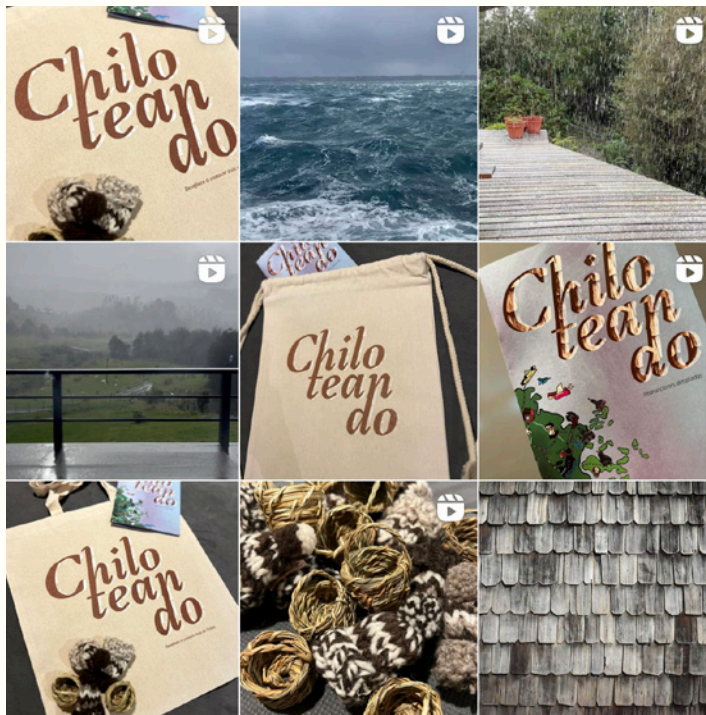
Finalmente observando la dinámica del juego, no existieron tiempos muertos, puesto que se podían quitar cartas entre los jugadores, donde el uso de chilotismos fue muy entretenido para los jugadores, ya que debían decirlos para poder quitar las cartas.

4.3 Testeo prototipo

Instagram

Para el testeo de la plataforma de difusión seleccionada para este proyecto, se midió cuánto interés tienen los adultos en comprarle este juego a sus hijos, ya que lo quieren conocer o se lo vieron a un amigo y lo quieren porque les gustó.

Utilizando un lineamiento gráfico destacado por ser chilote, mostrando el juego, sus componentes, pero a la vez el clima de la isla, para contextualizar al usuario de la plataforma al ver el perfil, ambientando al usuario.





4.3 Testeo prototipo

4.3.1 Resultados testeo

Al crear la cuenta “@chiloteando_juego” se dió inicio de una interacción inmediata por parte de chilotes adultos a la cuenta, quienes buscaban interiorizarse más en el juego, interactuando con las publicaciones realizadas en la cuenta y por respuestas a historias, demostrando interés por el producto y la cuenta creada.

Se logró el objetivo, donde los usuarios puedan llegar a la cuenta creada y queriendo comprar el producto para sus hijos, hermanos, familia, para poder jugar.

Por último, cabe destacar que el uso y creación de cuenta en Instagram fue lo correcto y efectivo, ya que se logró mostrar, dar a conocer el proyecto, para que así los adolescentes logren tener su “Chiloteando” gracias a los adultos que tienen cuenta en Instagram.

4.4 Proyecciones

Chiloteando busca como proyecciones, la realización de más cartas y fichas, realizando versiones enfocadas sólo en las iglesias de la isla, sólo en la fauna que contiene, para que así los jugadores puedan personalizar su juego.

A la vez, desarrollar más cartas y fichas de las 9 particularidades base de chiloteando, pero con mayor complejidad, para que a los jugadores cada vez se desafíen más.

5. Financiamiento y proyección



Ilustración 12

5.1 Plan de negocios

El plan de negocios incluye una observación de algunas variables que nos permiten entender en su totalidad este proyecto.

5.1 Plan de negocios

5.1.1 Modelo CANVAS



5.1 Plan de negocios

5.1.2 FODA

Fortalezas

Relación con el entorno
Marca con sentido local
Calidad
Exclusividad

Debilidades

Altos costos de producción
Replicable
Falla de proveedores
Muy segmentado

*Chilo
tean
do*

Oportunidades

Inexistencia de competencia
Diversificación de la marca
Colectividad
Dinámico

Amenazas

Posible aparición de competencia
Plazos de fabricación
Replica del juego
Precio alto

5.1 Plan de negocios

5.1.3 Financiamiento

El proyecto “Chiloteando”, parte con un financiamiento propio inicial de \$2.000.000, con el cual pretendo financiar los primeros juegos de mesa de testeo, el stand inicial para las ferias y todos los costos de marketing y publicidad de la marca.

Para una segunda etapa de financiamiento se pretende optar al proyecto de CORFO, semilla emprende, y optar a un monto de \$10.000.000 que apoya a emprendedores que tiene alto potencial de crecimiento.

En la isla de Chiloé nunca ha existido un juego de mesa enfocado directamente en su población adolescente y la cultura local, lo cual genera altas expectativas de crecimiento para el negocio.

5.2 Estructura de costos

5.2.1 Costos de implementación

IMPLEMENTACIÓN			
ITEM	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
PUBLICIDAD	\$ 80.000	1	\$ 80.000
TIPOGRAFÍA	\$ 30.000	1	\$ 30.000
STAND FERIA	\$ 300.000	1	\$ 300.000
TOTAL DE LA FASE DE IMPLEMENTACIÓN			\$ 410.000

5.2.2 Costos de producción por juego

ITEM	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO POR ITEM
FICHAS	\$ 300	36	\$ 10.800
IMPRESIÓN	\$ 2.800	1	\$ 2.800
			\$ -
			\$ -
			\$ -
PACKAGING	\$ 680	1	\$ 680
IMPRESIÓN POR PACKAGING	\$ 1.200	1	\$ 1.200
			\$ -
			\$ -
			\$ -
			\$ -
COSTO TOTAL POR JUEGO			\$ 15.480

5.2.3 Precios según mercado

Chiloteando se situará dentro del rango de precios de los otros juegos de mesa de similar tamaño y calidad en cuanto a materialidad, ya que no existe un juego enfocado en la misma temática, por lo que no se puede generar una similitud de precios en base a eso.

Observando los precios de los juegos de mesa, que van desde los \$18.990 a los \$32.990, se concluye que "chiloteando" se adecua a los precios existentes del mercado.

Juego de mesa	Cantidad	Precio
Monopoly	1	\$24.990
Dixit	1	\$32.990
Scrabble	1	\$18.990
Monopoly Chile	1	\$29.990
Catan	1	29.990

Chiloteando	\$30.990
--------------------	-----------------

5.2.4 Estado de resultado con proyección a un año

CHILOTEANDO														
FECHA	mar-24	abr-24	may-24	jun-24	jul-24	ago-24	sept-24	oct-24	nov-24	dic-24	ene-25	feb-25	mar-25	abr-25
(\$) JUEGO	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990	\$ 34.990
VENTA	70	60	45	50	35	40	50	55	20	35	50	40	10	20
TOTAL BRUTO	\$ 2.449.300	\$ 2.099.400	\$ 1.574.550	\$ 1.749.500	\$ 1.224.650	\$ 1.399.600	\$ 1.749.500	\$ 1.924.450	\$ 699.800	\$ 1.224.650	\$ 1.749.500	\$ 1.399.600	\$ 349.900	\$ 699.800
IVA 19% VENTAS	\$ 465.367	\$ 398.886	\$ 299.165	\$ 332.405	\$ 232.684	\$ 265.924	\$ 332.405	\$ 365.646	\$ 132.962	\$ 232.684	\$ 332.405	\$ 265.924	\$ 66.481	\$ 132.962
CHILOTEANDO														
FECHA	mar-24	abr-24	may-24	jun-24	jul-24	ago-24	sept-24	oct-24	nov-24	dic-24	ene-25	feb-25	mar-25	abr-25
VENTAS	\$ 2.449.300	\$ 2.099.400	\$ 1.574.550	\$ 1.749.500	\$ 1.224.650	\$ 1.399.600	\$ 1.749.500	\$ 1.924.450	\$ 699.800	\$ 1.224.650	\$ 1.749.500	\$ 1.399.600	\$ 349.900	\$ 699.800
COSTO VENTAS	\$ 1.575.000	\$ 1.350.000	\$ 1.012.500	\$ 1.125.000	\$ 787.500	\$ 900.000	\$ 1.125.000	\$ 1.237.500	\$ 450.000	\$ 787.500	\$ 1.125.000	\$ 900.000	\$ 225.000	\$ 450.000
MARGEN BRUTO	\$ 874.300	\$ 749.400	\$ 562.050	\$ 624.500	\$ 437.150	\$ 499.600	\$ 624.500	\$ 686.950	\$ 249.800	\$ 437.150	\$ 624.500	\$ 499.600	\$ 124.900	\$ 249.800
COSTO IMPLEMENTACIÓN	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000	\$ 80.000
MARGEN	\$ 794.300	\$ 669.400	\$ 482.050	\$ 544.500	\$ 357.150	\$ 419.600	\$ 544.500	\$ 606.950	\$ 169.800	\$ 357.150	\$ 544.500	\$ 419.600	\$ 44.900	\$ 169.800

5.2.5 Resultados y proyecciones

Resultados

El proyecto “chiloteando” entra al mercado en el mes de marzo del 2024, con un capital propio de \$2.000.000, para el primer mes se espera que el margen bruto sea de \$700.00 aproximados, luego de descontar los costos de implementación y los impuestos existentes.

Se espera vender de 60 a 70 dentro de los 3 primeros meses para mantener un margen de \$700.000 a \$800.000 de ganancia.

Proyecciones

A modo de proyección para el 2024, se espera mantener las ganancias durante los 12 meses siguientes, observando esto, se le ve futuro a la marca, puesto que es rentable, siendo una marca que le entrega una necesidad a quien conozca “chiloteando” y quiera tenerlo para jugarlo.

A la vez, es una marca que se proyecta a generar más versiones de la ya existe, desarrollando más contenidos para “chiloteando” o llegar a expandirse a otras regiones del país, Chile al ser un país tan extenso, no es la misma cultura en el Norte como en el Sur, situación que logra generar la necesidad de más versiones de “chiloteando” visto en otras partes, no sólo Chiloé.

5.3 Conclusión plan de negocios

Finalmente, “chiloteando” es un proyecto que busca cautivar a los usuarios y público objetivo, logrando cambiar la percepción de estos en cuanto a la Isla de Chiloé y su cultura local, ya que dicha cultura cada vez está menos presente en los locatarios de la isla.

Las percepciones después de presentar la marca, en su mayoría fueron positivas, se generó una conexión entre los jugadores en las partidas que realizaban, logrando que se cautivaran con el juego y querer saber las respuestas cada vez que salía una carta, marca que logró que los adolescentes de la isla, quieran conocer sobre la cultura de esta, para poder ganar las partidas, marca que conquistó a los chilotes, valorando su cultura local.

Chiloteando junto con cautivar a los chilotes que jugaron, logró capturar y motivar a los adolescentes de la isla en querer conocer de donde son y su cultura.

Como creadora y diseñadora de chiloteando, siendo chilota y alumna, soy fiel a que mi proyecto desarrollado tiene gran pertinencia de dirigir en el rubro creado.

6. Conclusión proyecto

Con “chiloteando”, se puede llegar a concluir que sí existe la posibilidad de utilizar el diseño gráfico en este proyecto, junto con lograr el sentido de pertenencia hacia los adolescentes de la Isla de Chiloé con la cultura local de esta.

Por medio de un juego de mesa, que tiene distintos componentes, se pudo proyectar la isla, lo que la rodea y su cultura local, alcanzando objetivos no sólo económicos, sino que también socioemocionales, por lo que los chilotes que lo juegan dejan un aporte para ellos y los demás.

Siendo chilota y diseñadora, creadora de este proyecto, yo, María Mohr, creo profundamente en que ser de la isla no es algo que deba ser olvidado, de la misma manera que su cultura local. Con “chiloteando” quiero tener éxito en cautivar, generar conexión entre los adolescentes y la isla, dando a conocer la cultura local de esta.

“Chiloteando”, ofrece una manera de cautivar a las nuevas generaciones de la isla con la cultura local de esta y no se pierda con el paso de las generaciones, siendo algo tanpreciado en contenidos y valores.

El testeo final de este proyecto se encontrará presente el día del examen, puesto que se realizará en diciembre para que pueda ser en terreno con una cantidad de chilotes importante, es decir, en la Isla de Chiloé.

Por una chilota, para los chilotes.

Bibliografía

- Alan M., 2004, Aventureros al Tren, <https://www.vudugaming.cl/aventureros-al-tren-legacy-leyendas-del-oeste-espanol#:~:text=Legacy%20Leyendas%20del%20Oeste%20%2D%20Espa%C3%B1ol,-%24104.990&text=%24104.990,-%C2%A1Aventureros%20al%20Tren!,Moon>
- Aldunate y Lira, s.f., Toolkit Responsabilidad pública, PDF
- Anne y Antonia Montt, 2018, Cartas iglesia de chiloé, <https://www.latercera.com/paula/chiloe-ilustrado/>
- Catan, 1995, Catan, <https://catan.cl/>
- Cecrea Castro, s.f., Castro Abierto <https://castroabierto.cl/project/espacios-2020-05/>
- Bases curriculares, s.f., Curriculum nacional MINEDUC, <https://www.curriculum-nacional.cl/portal/Documentos-Curriculares/Bases-curriculares/>
- Cunill, 1964, Orígenes de la ciudad de Castro en Chiloé, <https://www.museode-niebla.gob.cl/colecciones/incendio-de-castro-de-1936-fotografiado-por-gilberto-provoste/origenes-de-la-ciudad-de>
- DIPRES, s.f., MINEDUC, https://www.dipres.gob.cl/598/articles-21658_doc_pdf.pdf
- D. Méndez, s.f., La Cultura Local: Conoce la Riqueza de Tu Entorno, <https://www.ceupe.com/blog/cultura-local.html>
- El Chilotito, s.f., Manual de habla Chilote, <https://mercadochiloe.cl/producto/manual-del-habla-chilote/>
- Esteban E., 2023, El Caleuche, famosa leyenda chilena sobre un barco fantasma, <https://tucuentofavorito.com/el-caleuche-una-leyenda-de-un-barco-fantasma-para-ninos-y-adolescentes/>
- Flaño y Lira, 2012, Artesanos de Chiloé, <https://tienda.eoslibros.cl/sitio/ficha/artesanos-de-chiloe/9789563161199>
- Francisco Cavada, 1914, Chiloé y los chilotes, <https://www.museodeancud.gob.cl/publicaciones/chiloe-y-los-chilotes>
- González, 2015, ABJ, <https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>

Los juegos, 2009, Dobble, <https://www.dobblegame.com/es/los-juegos/>

Memoria chilena, s.f., Religiosidad, mito e identidad chilota, <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3672.html>

Ministerio de Educación, 2015, MINEDUC, <https://www.mineduc.cl/>

Navimag, 2020, Conoce las historias detrás del encanto de la Isla de Chiloé, (Andrea Torres, 2018, Mitología chilota: creencia mestiza) <https://www.navimag.com/blog/es/conoce-las-historias-detras-del-encanto-de-la-isla-de-chiloe>

Que es la adolescencia, s.f., UNICEF <https://www.unicef.org/uruguay/redes-sociales-y-adolescentes-lo-que-tenes-que-saber>

Renato Cárdenas, 1998, El libro de la mitología, <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-8161.html>

Reverdece, s.f., Nuestra historia, <https://reverdece.cl/>

Salud Vital, 2022, cuanto tiempo pasan los adolescentes en las redes sociales, <https://www.saludvital.cl/preguntas/cuanto-tiempo-pasan-los-adolescentes-en-las-redes-sociales/>

Sipam chiloé, s.f., Patrimonio Natural y Cultural del archipiélago de Chiloé puesto en valor a través de la gastronomía, <https://sipamchiloe.minagri.gob.cl/gastronomia/>

Trinidad Flaño, 2013, Patrimonio dormido, <https://www.chiloemuseovivo.cl/post/patrimonio-textil-raices-de-nuestros-sue%C3%B1os-castro-julio-2020>

UNESCO World Heritage Centre, 2000, Centro del Patrimonio Mundial, <https://whc.unesco.org/es/list/971>

VisitChile, 2016, Todas las iglesias de Chiloé, <https://www.visitchile.com/es/blog/todas-las-iglesias-de-chiloe/>

Chiloteando

