

ORIENTACIONES PARA USO Y ACCESO **PORTAL DE CONTENIDOS EPEWTUN**

Recursos para la enseñanza de la **Cultura Mapuche** en etapas escolar y pre-escolar



CONTENIDOS:

- Simbología Mapuche para descarga
- Epewtun, cinco Relatos Mapuche Epew
- Epewtun, cinco Relatos Fundacionales Mapuche Piam
- KIMTUKUN, juegos y ejercicios prácticos para uso complementario en implementación de Software de Apoyo Curricular KIMTUKUN

ACCESO:

► www.epewtun.cl



- **Índice**

1. Presentación	3
2. Público objetivo	4
3. Contexto de uso	5
4. Síntesis metodología de implementación	6
5. Acceso al portal Epewtun	7
6. Contenidos Epew y Piam	10
7. Simbología Mapuche para descarga.	
Sección contenidos sitio web Kintu Producciones	22
8. Kimtukun Maletín Interactivo	27
9. Orientaciones generales	38

1. Presentación

El siguiente documento corresponde a un apartado instructivo que da cuenta sobre orientaciones de uso y acceso a la plataforma web: “Portal de Contenidos Epewtun”, este corresponde a un medio de almacenamiento para diferentes recursos didácticos aptos para uso en enseñanza formal e informal de la cultura Mapuche, dirigidos a niños en etapa escolar y preescolar. Su presentación actual, ha sido posible, gracias a la ejecución paralela del proyecto: *“Implementación para servicio de producción multimedial de contenidos artístico-culturales y de educación, con despliegue masivo gratuito, en formato online y físico, en La Región de La Araucanía”*; financiado por el Ministerio de Las Culturas Las Artes y el Patrimonio, Región de La Araucanía, año 2023.

Entre otros objetivos, este proyecto viene a contribuir con la dignificación de la labor formativa tradicional Mapuche y con el incentivo para la formación de un registro digital de la cultura y la lengua, por otra parte y en cuanto a su formato tecnológico digital, se aspira a ampliar la oferta informativa en la materia a través del arte, creación de entornos más flexibles para el aprendizaje de contenido cultural de pueblos originarios, eliminación de las barreras espaciotemporales y potenciación de escenarios o entornos interactivos.

El Portal de Contenidos Epewtun hace énfasis en el trabajo cultural, con uso del diseño como disciplina y las áreas de ilustración digital, animación y desarrollo interactivo. Se apuesta por la puesta en escena de contenidos conceptuales funcionales y con gran riqueza gráfica, que posibiliten cada intensión comunicativa de la mejor manera posible. Esta idea posee una gran importancia en la ilustración puesto que debe ser capaz de plasmar la esencia de lo que se desea comunicar, más aún en la elaboración de contenidos educativos para niños.

Como equipo desarrollador, somos conscientes que en tiempos actuales el desarrollo de la imagen como medio de comunicación ha cobrado una vital importancia, puesto que nos ayuda muchas veces a entender de mejor manera un texto en particular, logrando a su vez un enriquecimiento del imaginario visual en cada uno de nosotros.

Otra de las intenciones que persigue esta iniciativa, es la identificación de una forma gráfica que el observador o usuario comience a ver como propia de su imaginario, la intención es que Epewtun sea un medio local diverso, reconocible, carismático y funcional. En el futuro, Epewtun podrá abarcar diferentes áreas de educación, con sello e identidad local. A mediano y largo plazo, se espera abordar una perspectiva de desarrollo holista y sistemática, definiendo también modelos de traspaso del conocimiento en diferentes áreas creativas, enseñanza en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías para el autoaprendizaje y búsqueda de financiamiento para nuevas y más ambiciosas ideas.

2. Público objetivo

El público objetivo al cual se dirigen estos contenidos, lo componen todos los niños en etapa escolar y preescolar residentes de la Región de La Araucanía y el país, que sean usuarios y consumidores de información en formato digital, vía educación formal y no formal, con soportes tecnológicos, redes sociales y uso de dispositivos de gran y pequeño formato; con esta idea de despliegue para contenidos y su formato, se propone un acceso a un contenido digital artístico inmediato y fácil de digerir.

Como parámetro secundario, se dirigirán los contenidos a comunidades virtuales de tipo grupos, redes, familias y personas relacionadas con ámbitos de arte, educación, educación intercultural en contexto Mapuche, cultura y tecnología.

3. Contexto de uso

Estos contenidos son dirigidos a dispositivos de tipo PC estacionario o móvil (Notebook o Laptop), de preferencia con sistema operativo Windows 64bits.

El diseño de las interfaces que componen cada material inserto en el portal y sus dinámicas de navegación, han sido planteados de acuerdo a una visualización y capacidad de hardware propios de este tipo de medios descritos anteriormente.

Actualmente se trabaja en la adaptación y generación de nuevos contenidos destinados para uso en dispositivos móviles con sistemas Android e IOS. En el sitio web del portal de contenidos, se publicarán de manera periódica nuevas versiones de estos, se contempla también la propuesta de implementación mixta entre uso de espacios virtuales propios de estos materiales y espacios físicos con incorporación de geolocalización, armado de puzzles y juegos de interacción con el espacio y medioambiente.

4. Síntesis metodología de implementación

El siguiente esquema expone a nivel de síntesis la estructura que compone el modelo confeccionado.

Estructura inicial de metodología para despliegue e implementación **Portal de Contenidos Epewtun**

1. Análisis de necesidades

- Análisis del contexto.

2. Selección de recursos

- Descripción y fundamentación del contenido.
- Contenido 1: Simbología Mapuche para descarga.
- Contenido 2: Epewtun volumen 1, cinco relatos emblemáticos de tipo Epew.
- Contenido 3: Epewtun volumen 2, cinco relatos fundacionales Mapuche.
- Contenido 4: Maletín interactivo Kimtukun, juegos y ejercicios de reforzamiento.

3. Diseño y adaptación de componentes específicos

- La forma dirigida a los niños y su capacidad de percepción.
- Línea gráfica e identidad visual del Portal de Contenidos Epewtun.
- Línea temática de acuerdo a la secuela de contenidos.

4. Capacitación docente

- Capacitación sobre uso y adquisición de contenidos.
- Capacitación sobre modalidades para Adquisición de software de pago.

5. Planificación de la implementación

6. Evaluación y seguimiento

- Criterios de evaluación.
- Instrumentos de evaluación.

7. Ecosistema de evaluación y generación de vínculos con la comunidad

- Diseño de instrumento para aportes y sugerencias.
- Acercamiento a Plan Sistema de Apadrinamiento.

5. Acceso al portal Epewtun

Para acceder al Portal de contenidos Epewtun, se sugiere usar preferentemente el navegador Chrome en su versión para escritorio. Se aconseja el acceso por medio de hardware de tipo PC. Se deberá ingresar la siguiente dirección web y presionar enter:

<https://epewtun.cl/>

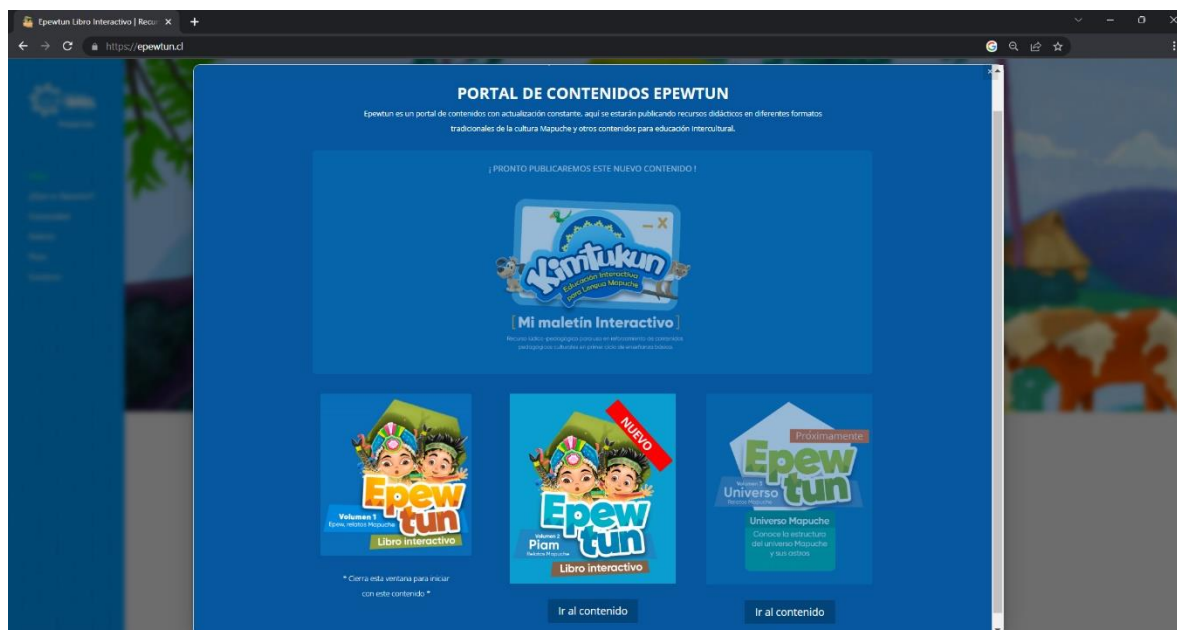


Puede descargar una versión actualizada del navegador Chrome, accediendo a este enlace:

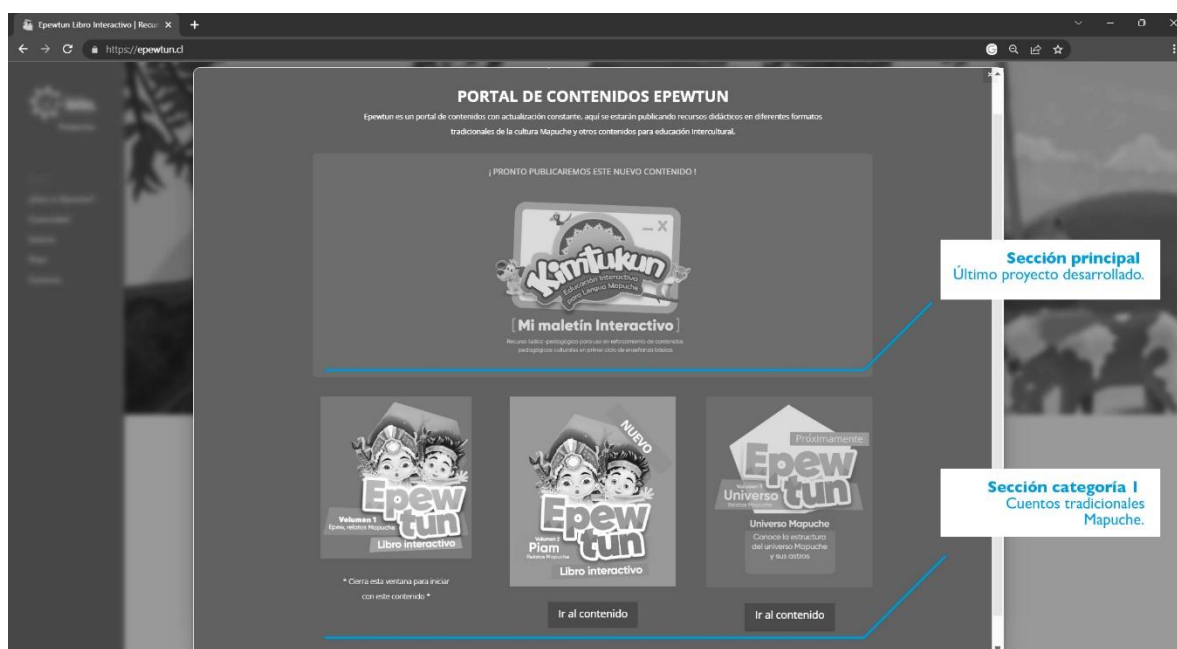
https://www.google.com/intl/es-es/chrome/?brand=FHFK&gclid=Cj0KCQjwj_ajBhCqARIsAA37s0wzCxCNO7r_SpNSL_uNO2AnYQzDdjWjZmBLJlrspbcc9ux_H9Ln4EaAoaEALw_wcB&gclsrc=aw.ds



Una vez el sitio web haya cargado, se mostrará en su monitor la siguiente interfaz inicial correspondiente al menú de contenidos:

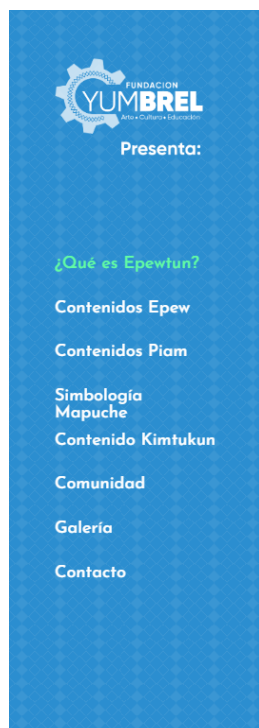


En esta sección del sitio web, se presenta el Portal de Contenidos Epewtun con los contenidos disponibles en el momento de la visita. Los recursos dispuestos estarán ordenados cronológicamente y también serán agrupados según la categoría de contenidos a la cual pertenecen.



Usted puede navegar sobre esta página inicial y escoger el contenido al cual desea ingresar, presionando el botón “ir al contenido” o presionando su respectiva miniatura.

El sitio web, tiene una estructura fija que se mantiene independiente en relación al contenido que el usuario haya escogido y su respectiva navegación sobre los elementos que lo componen, este es el menú principal en formato vertical.



Cuando el visitante decida salir de algún contenido escogido y requiera acceder nuevamente a las opciones disponibles y secciones del sitio web, podrá hacer uso de este menú.

6. Contenidos Epew y Piam

Tanto las versiones 1 y 2 de Epewtun, libro interactivo, comparten la misma estructura de navegación y usabilidad, por lo que en esta sección se describirá la manera en que se manipulan estos recursos didácticos desde una perspectiva general entre ambas presentaciones, correspondiente la primera a la versión de cuentos tradicionales Mapuche de tipo Epew, y la segunda a relatos fundacionales Mapuche o Piam.

Definición

Contenido Epew, definición formal: ***“Libro interactivo online y para descarga con contenido multimedial sobre “Epew emblemáticos de la cultura Mapuche”, dirigido para niños en etapa escolar y preescolar”***. Año 2021.

El Epew corresponde a un tipo de relato oral Mapuche en que se narran sucesos ficticios, habitualmente protagonizados por animales personificados. Puede considerarse un equivalente Mapuche de la fábula, pues, aunque tiene la función de entretener, también cumple con un afán didáctico y se usa para transmitir a los niños y jóvenes valores como la honradez o la lealtad.

Contenido Piam, definición formal: ***“Libro interactivo web y para descarga, sobre contenidos “PIAM” o relatos fundacionales emblemáticos de la cultura Mapuche, dirigido a niños en etapa escolar”***. Año 2022.

El Piam es un relato fundacional Mapuche que busca explicar sucesos o fenómenos naturales, así también normar la relación entre el ser humano y la naturaleza, por medio del ekunwün zugu (relación de respeto entre naturaleza y seres humanos). de espacios y personas.

La presentación de estos contenidos se entrega bajo el modo “secuela de cuentos tradicionales Mapuche”, categoría de contenidos que a la vez se inserta dentro de la estructura del portal Epewtun, junto a otras presentaciones sistematizadas en una dinámica funcional y coherente a nivel pedagógico.

Usabilidad

A continuación, se presenta una serie de pasos necesarios para la manipulación de esta categoría de contenidos. Estando en la pantalla inicial o menú de contenidos, el usuario accede por medio del botón “Ir al contenido”.



Se presenta la estructura del portal Epewtun, destinada a la organización de los elementos iniciales correspondientes a esta sección.

Portada

Definición Epew

Presentación libro interactivo
- Formato web
- Formato Descarga

Sección de descarga documento con contenido traducido al idioma Español.

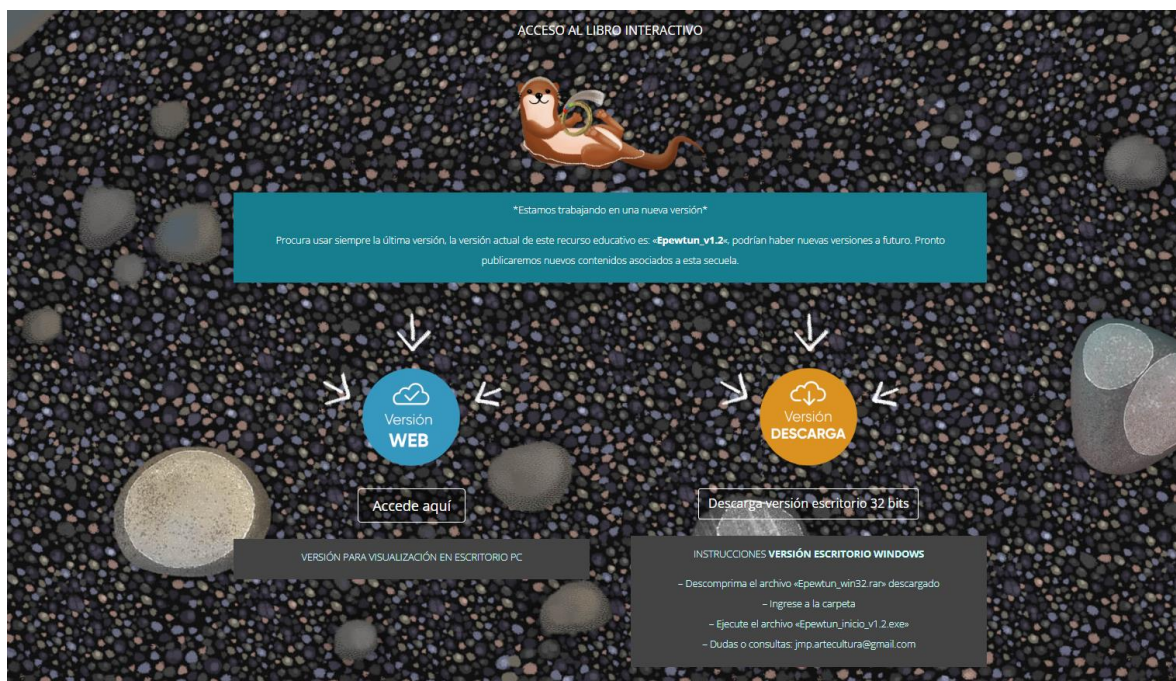
Presentación relatos narrados en idioma Español.

Elementos de identidad visual. Wallpaper e iconografía propios del contenido.

Difusión proyectos futuros y proyectos en curso.

Pie de página: menú secundario, sección contactos. Presentación logotipo SEREMI, Ministerio de Las Culturas, Las Artes y el Patrimonio. Región de La Araucanía.

El usuario debe escoger entre una versión de visualización web de los contenidos o una sección de descarga que permitirá hacer uso del recurso didáctico sin necesidad de contar con una conexión a internet.

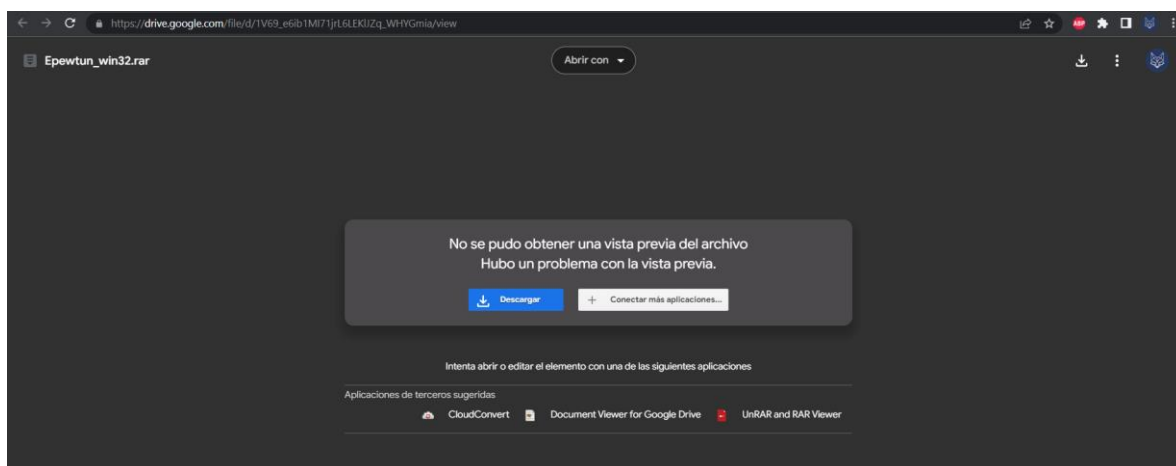


Para la versión web del contenido, solo se debe presionar el botón “Accede aquí”, esperar que los contenidos carguen desde el servidor e iniciar con la navegación. Para la versión de descarga se deben seguir los siguientes pasos antes de poder ejecutar el recurso didáctico.

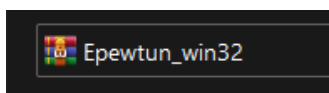
Presionar el botón “Descarga la versión escritorio 32 bits”



Una vez se haya direccionado al enlace de alojamiento externo, se podrá visualizar la siguiente interfaz.



En este punto, se deberá presionar el botón “Descargar”. En esta etapa deberá esperar que descargue el archivo, tendrá este aspecto en su carpeta de descargas:



Corresponde a un archivo comprimido, para poder acceder a sus contenidos se recomienda hacer uso del programa WinRAR Archiver. Si usted no cuenta con esta herramienta, puede adquirir la última versión accediendo al siguiente link:

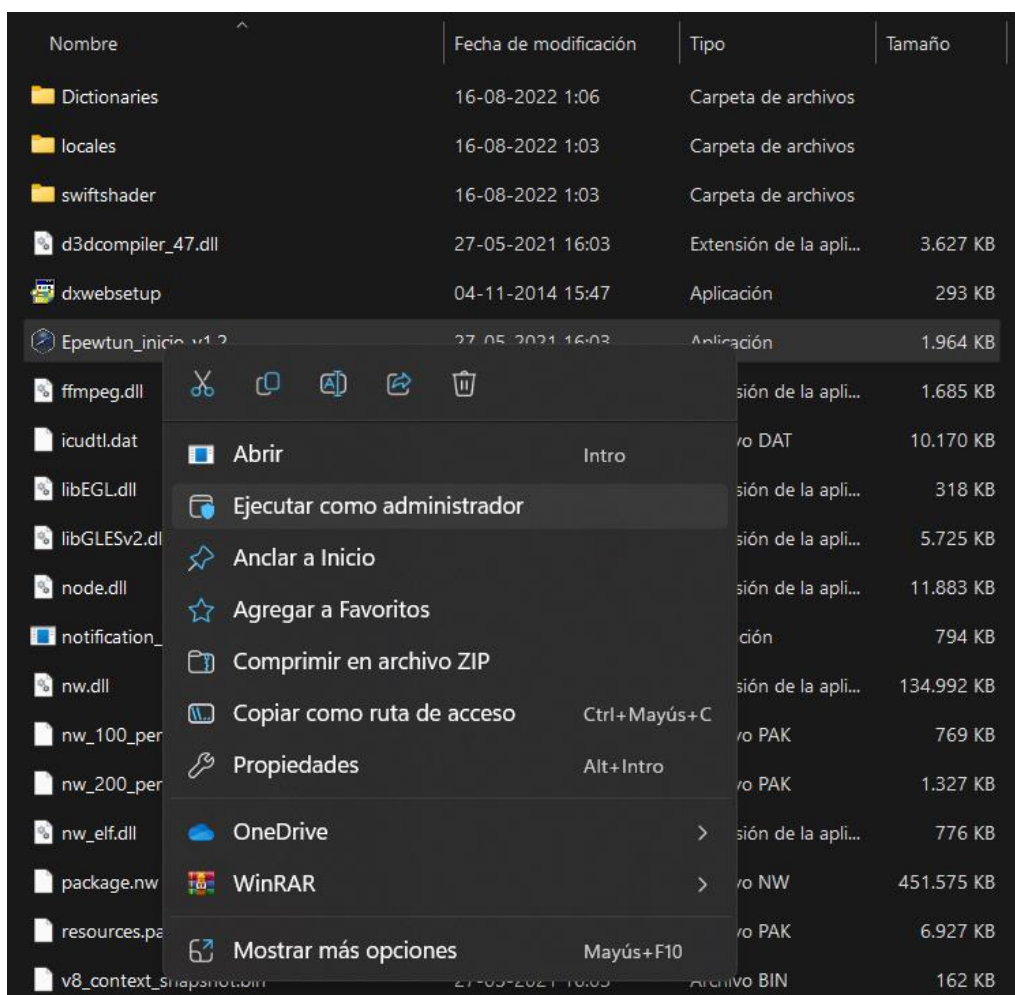
<https://www.winrar.es/descargas>



Una vez haya extraído el contenido desde el archivo descargado, deberá contar con una carpeta que en su interior contendrá los siguientes elementos:

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Dictionaryes	16-08-2022 1:06	Carpeta de archivos	
locales	16-08-2022 1:03	Carpeta de archivos	
swiftshader	16-08-2022 1:03	Carpeta de archivos	
d3dcompiler_47.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	3.627 KB
dxwebsetup	04-11-2014 15:47	Aplicación	293 KB
Epewtun_inicio_v1.2	27-05-2021 16:03	Aplicación	1.964 KB
ffmpeg.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	1.685 KB
icudtl.dat	27-05-2021 16:03	Archivo DAT	10.170 KB
libEGL.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	318 KB
libGLSv2.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	5.725 KB
node.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	11.883 KB
notification_helper	27-05-2021 16:03	Aplicación	794 KB
nw.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	134.992 KB
nw_100_percent.pak	27-05-2021 16:03	Archivo PAK	769 KB
nw_200_percent.pak	27-05-2021 16:03	Archivo PAK	1.327 KB
nw_elf.dll	27-05-2021 16:03	Extensión de la apli...	776 KB
package.nw	16-08-2022 1:03	Archivo NW	451.575 KB
resources.pak	27-05-2021 16:03	Archivo PAK	6.927 KB
v8_context_snapshot.bin	27-05-2021 16:03	Archivo BIN	162 KB

Debe ubicar el cursor del mouse sobre el archivo con nombre: “Epewtun_inicio_v1.2”, hacer click derecho y escoger la opción “Ejecutar como administrador” tal como se expone en la imagen (podría haber nuevas versiones con nuevas denominaciones para este archivo, su aspecto será el mismo). También puede ejecutar el programa haciendo doble clic sobre el mismo icono:



En esta etapa solo deberá esperar que el libro interactivo inicie, los pasos a seguir de ahora en adelante entre las versiones web y para descarga, no varían, por lo que la siguiente parte de este instructivo tratará sobre la manipulación de los propios contenidos, habiendo finalizado el primer paso de acceso.

Una vez se hayan presentado los logotipos de las entidades que financian y desarrollan esta herramienta, se presentará la siguiente interfaz inicial con sus respectivas secciones:

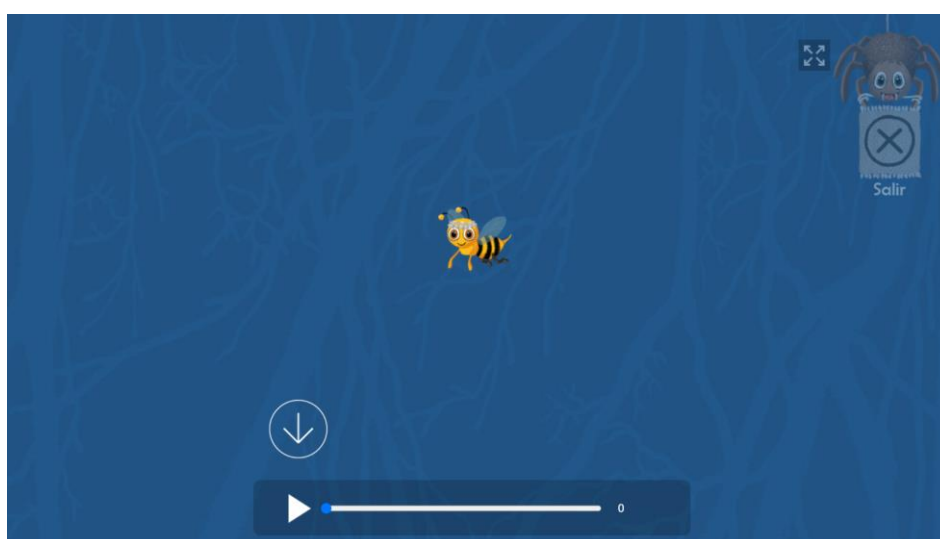


A continuación, se expondrán los elementos correspondientes al Epew “Gürü Egü Zillo”, indicaciones que podrán aplicarse de igual manera a los otros 4 relatos.

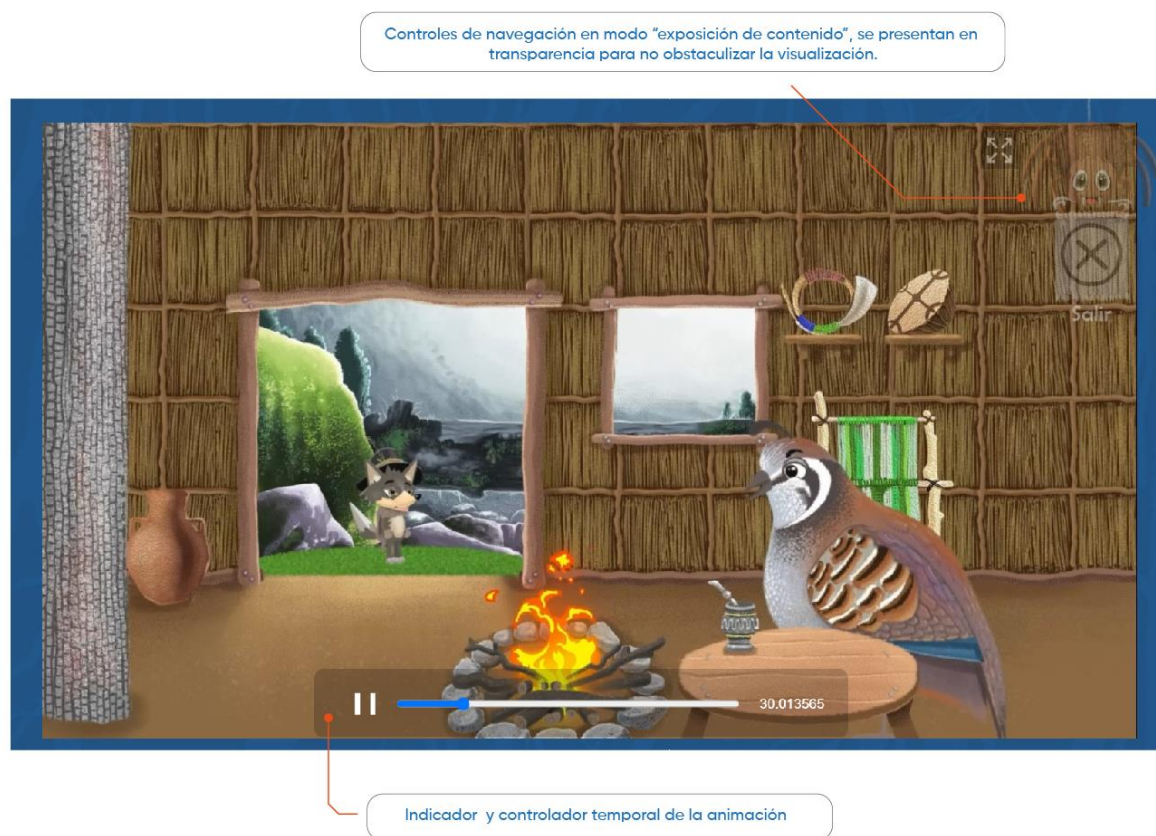
Se presentará en primera instancia, una interfaz de contenido. En el siguiente esquema se presentan las diferentes partes que la componen.



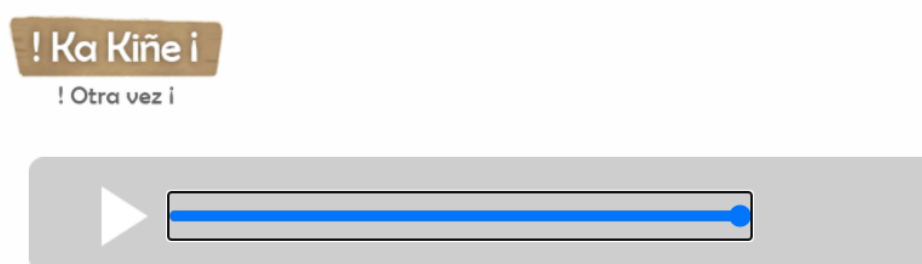
En orden secuencial, lo primero que debe hacer el usuario es acceder al relato animado. Se presentará la siguiente pantalla, esta indica que la carga del contenido se encuentra completada.



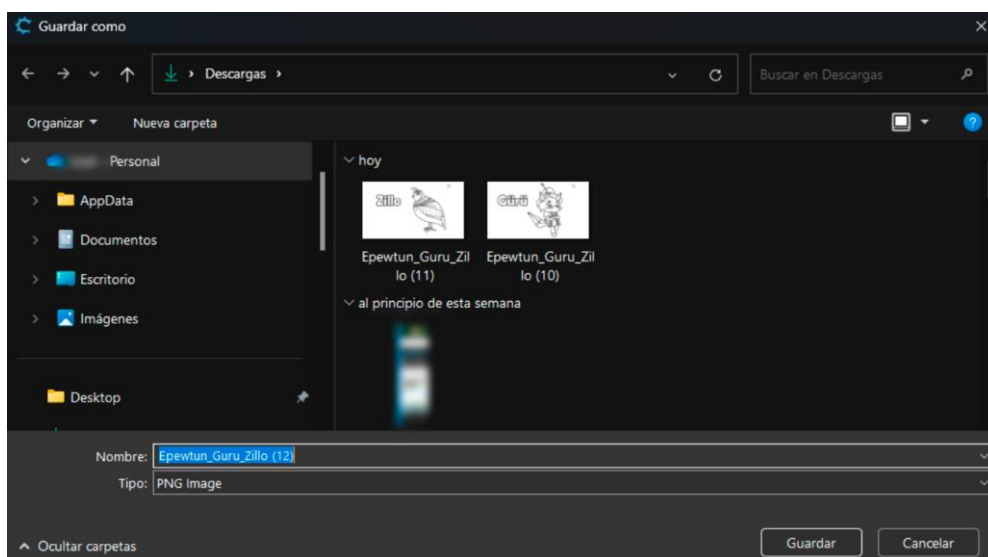
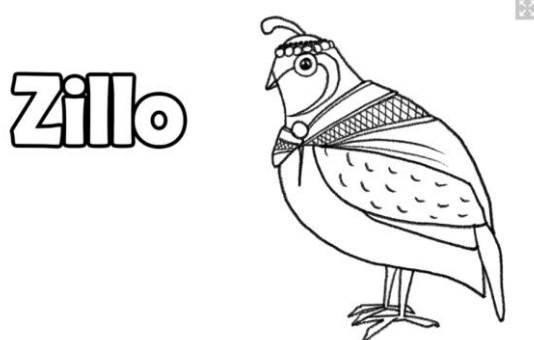
El usuario debe presionar el botón play para iniciar la animación.



Se sugiere volver a reproducir o repetir el contenido una vez haya finalizado la primera presentación, con la finalidad de ejecutar el comando "Ka Kiñe" (otra vez) expuesto en pantalla, como parte del proceso de observación y análisis e interacción.



Para hacer uso de las imágenes disponibles y relacionadas con este contenido específico, se debe presionar el botón “colorea”, a continuación, se mostrará durante un breve instante cada imagen a descargar. El programa le pedirá que escoja una ubicación para guardar las descargas.



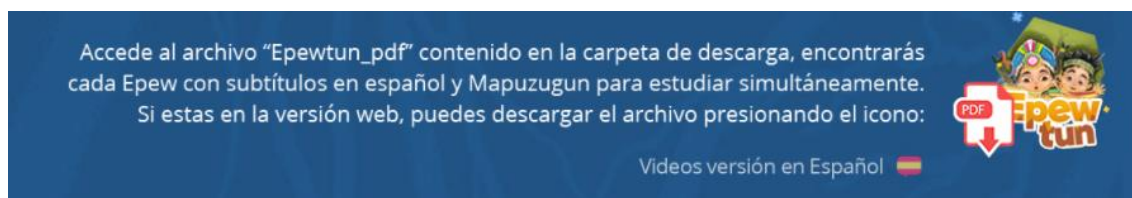
Para acceder al ejercicio práctico, se debe presionar el respectivo botón, se presentará la interfaz correspondiente.



Tal como se indica en el texto instructivo, el usuario debe manipular con el mouse los conceptos ubicados en la zona inferior y arrastrarlos hacia su par interpretado en idioma español, en la zona superior. Si la oración se ha ordenado de manera correcta aparecerá un indicador sonoro y se presentará una nueva oración antes de superar el desafío.



En cuanto al archivo adjunto, corresponde a un complemento en formato pdf, este contiene los relatos escritos y traducidos al idioma español. Se adicionó este recurso de manera independiente al formato animado, debido a una intención de priorizar una estrategia inmersiva en el proceso de aprendizaje del mapuzugun.



7. Simbología Mapuche para descarga. Sección contenidos sitio web Kintu Producciones

Este contenido sobre simbología tradicional Mapuche, tiene contexto en el desarrollo de un proyecto sobre la creación del servicio de diseño "Kintu Producciones", dirigido a la industria del etnoturismo en la Región de La Araucanía. Se ha propuesto considerar en el portal de contenidos Epewtun, parte de este proyecto que guarda relación justamente con el desarrollo de símbolos y formas tradicionales disponibles para descarga y uso en diferentes fines.

En el sitio web es posible tener acceso a un banco de imágenes y recursos de diseño (simbología e iconografía Mapuche) desarrollados y con disponibilidad para uso de todo público, principalmente estudiantes de enseñanza media y básica, que buscan recursos gráficos Mapuche con fines académicos.

También pueden hacer uso de estos recursos diseñadores gráficos y multimediales de la región de La Araucanía y el país que buscan recursos de calidad optima (símbolos e iconografía) y sugerencias de uso pertinente para incorporar en sus trabajos de diseño relacionados con la cultura Mapuche y su estética tradicional. Es posible descargar estos recursos en formato mediano, grande y también en archivos editables capaces de ser usados en procesos de producción masiva.

Definición

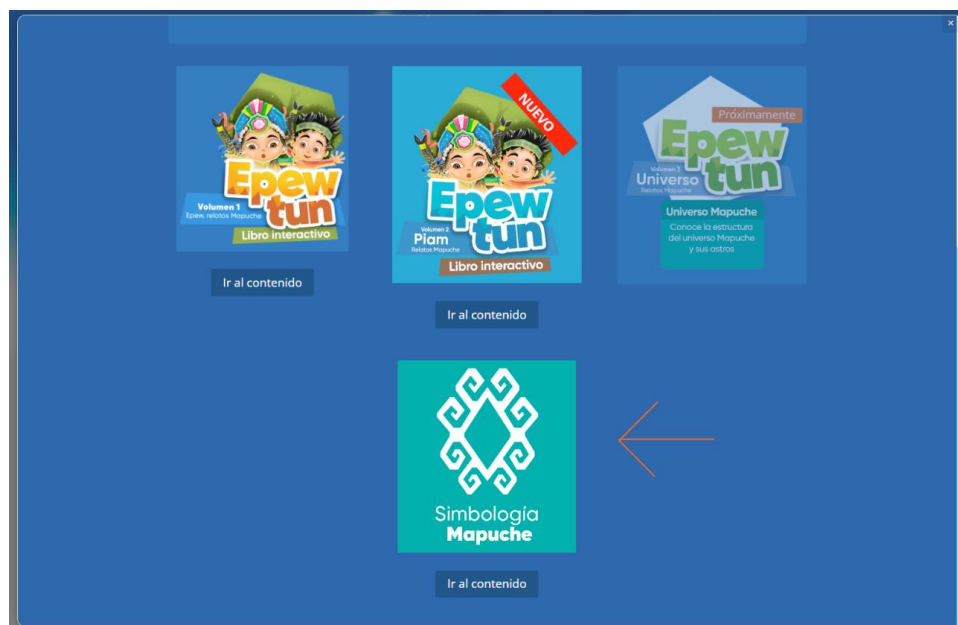
Definición contextual y formal del contenido: **“Servicio de Diseño Multimedial dirigido a la Industria del Etnoturismo en la Región de La Araucanía”**. Año 2020.

Corresponde a la creación de un servicio de diseño capaz de proponer una solución a problemáticas de promoción y difusión para entidades relacionadas con el rubro turístico cultural Mapuche en la Región de La Araucanía o Etnoturismo, se ha materializado el desarrollo de una identidad corporativa y una oferta diversificada en servicios de diseño.

La propuesta nace tras la identificación de una deficiente calidad en las estrategias de promoción que tienen las empresas y emprendimientos del turismo en la Región de La Araucanía, evidenciándose una falta de visibilización pertinente de las virtudes turísticas desde componentes estéticos culturales Mapuche, faltando una correspondencia con el nivel de conocimiento y búsqueda de los turistas de intereses especiales.

Con la disposición de este nuevo servicio, se espera evidenciar la cultura a través de símbolos, historias, patrones estéticos y tendencias modernas; recursos que, a la fecha, han servido para dotar a estos perfiles emprendedores de una identidad memorable, funcional, reconocible y recomendable. Con la realización de este proyecto se hizo palpable la noción de aporte, que la disciplina del diseño y los profesionales diseñadores dirigen hacia el propio entorno cultural de origen, reconociendo al mismo desde una mirada crítica, con sus debilidades comunicacionales y aprovechando sus virtudes para proponer soluciones humanizantes.

Para acceder a este contenido, se debe presionar el respectivo botón en la sección del portal de contenidos. También se puede acceder mediante el link directo:



Link directo: <https://kintuproducciones.cl/contenido-descargable/>

Descripción del contenido e indicaciones para citar correctamente

Inicio Kintu producciones Servicios Comunidad Contenidos Contacto

BANCO DE IMÁGENES Y SIMBOLOGÍA MAPUCHE

Los siguientes recursos gráficos en alta definición, corresponden al resultado de una exhaustiva investigación previamente realizada por el equipo desarrollador, se han rescatado conceptos gráficos desde el entorno cultural Mapuche actual e histórico. Usted tiene acceso a estos contenidos y puede usarlos en sus proyectos académicos, de investigación o de promoción, sin embargo, se ruega no intervenir en la forma y construcción de estos, ya que este proceso ha sido ejecutado respetando parámetros culturales estudiados y que dirigen la esencia de cada manifestación gráfica presentada. Puede usar en sus trabajos la cita "KINTU Producciones. (2020). Recuperado de <https://kintuproducciones.cl/>".

INSTRUCCIONES

1

Descarga la imagen

Posiciona el cursor sobre el símbolo que quieres descargar y haz click sobre el botón

2

Descomprimir

Descomprime el archivo descargado con el programa 7-zip o winrar

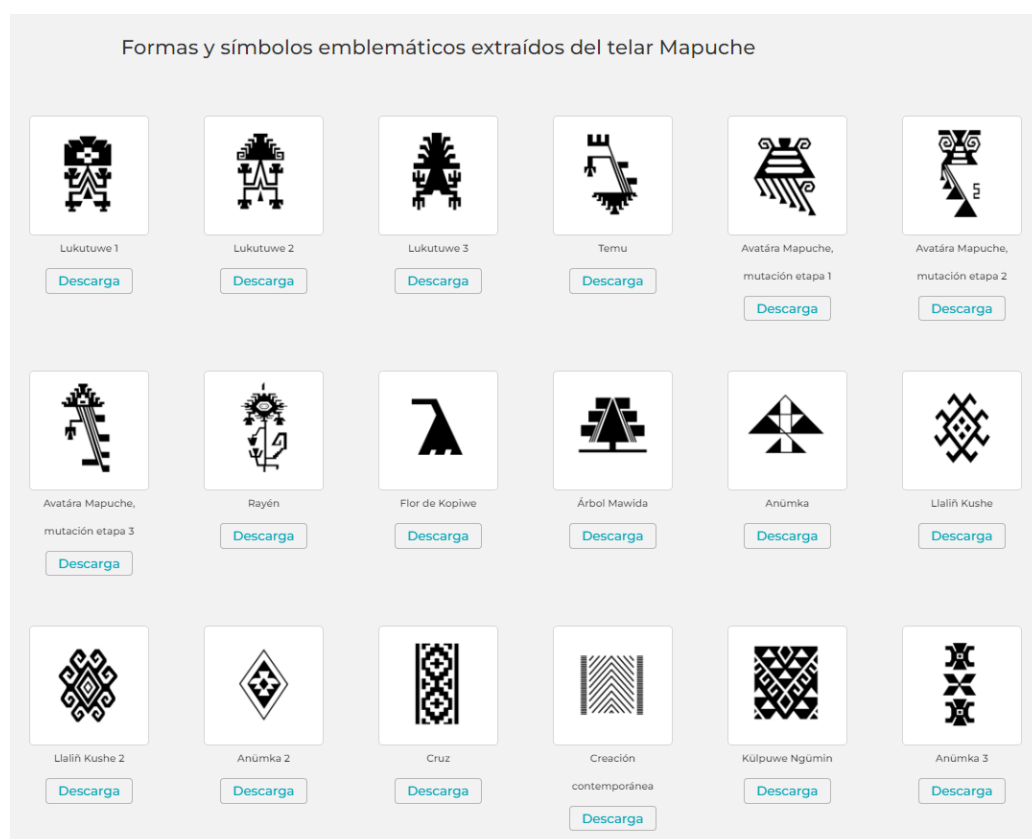
3

Abrir la imagen

Encontrarás una imagen .jpg y un archivo editable en formato vector, lo puedes trabajar con el programa adobe illustrator o Prehand

Instrucciones sobre uso

El vínculo con este contenido y su modalidad de acceso, tiene el objetivo de exponer al público y promocionar una forma concreta en la cual la disciplina del diseño actúa como agente de contribución al entorno. En términos generales, con uso metodológico de esta disciplina, se observó, analizo y propuso una solución a una problemática sobre carencia de recursos gráficos de calidad óptima, posibles de ser descargados de manera gratuita y usados para diferentes fines, principalmente académicos.



Se espera que en una nueva etapa sea posible desarrollar una segunda parte de esta sección, incorporando más recursos simbólicos, instructivos para la correcta y pertinente ejecución de actividades culturales, entre otros.

8. Kimtukun Maletín Interactivo

El “Maletín interactivo Kimtukun”, es un contenido lúdico y de ejercitación para uso en el aprendizaje directo e incidental de la lengua Mapuzugun en primer ciclo de enseñanza en contexto intercultural bilingüe, según bases curriculares del Ministerio de Educación de Chile. Su uso se complementa con el “Software de apoyo curricular Kimtukun”, una herramienta independiente que actualmente se encuentra en proceso de desarrollo y que se espera distribuir a fines del año 2023 bajo un modelo de venta de licencias para el acceso y descarga, por parte de establecimientos educacionales de la región de la Araucanía y el país.

El maletín interactivo podrá usarse de igual manera en forma independiente al software de apoyo, y estará disponible de manera totalmente gratuita a todo público a través del portal de contenidos Epewtun y por la posteridad a través del sitio web <https://fundacionyumbrel.cl/> sección proyectos.

Resulta necesario indicar que el Maletín Interactivo Kimtukun, es un desarrollo paralelo a esta presentación, por lo que algunas partes de su estructura y componentes finales

podrían cambiar en relación a lo que se expone en esta sección, sin embargo, la dinámica de uso y manipulación se mantendrán de acuerdo a la lógica que se expone a continuación. Este documento instructivo será actualizado previo a la publicación oficial del Maletín Interactivo Kimtukun, sus versiones estarán disponibles en el sitio web del portal de contenidos Epewtun:

<https://epewtun.cl/>

Usabilidad

Desde el menú de contenidos, el usuario debe presionar el icono o imagen correspondiente a este recurso.



Para garantizar en esta etapa una visualización y operación correcta de los contenidos, se recomienda el acceso desde un dispositivo PC (computador escritorio o notebook),

en una nueva presentación se trabajará en la habilitación para uso en dispositivos móviles.

La siguiente imagen describe la pantalla inicial y sus diferentes secciones.



El maletín presenta su estructura en base a dos secciones generales, la primera es “Videojuego”, corresponde a una serie de minijuegos de género plataformas y puzzles, la segunda corresponde a “Cuaderno de Trabajo”, contempla la presentación de contenidos e imágenes para colorear y audios conceptuales; estas presentaciones fueron hechas de acuerdo al programa de estudio para primer año de enseñanza básica de MINEDUC. Mayores indicaciones sobre la implementación de esta herramienta, estarán disponibles en el respectivo enlace de descarga, una vez se haya efectuado la publicación oficial en Portal de Contenidos Epewtun.

La pantalla correspondiente a la sección videojuego, expone los diferentes escenarios de juego a los que puede optar el usuario y sus controladores de navegación.



A continuación, se describen tres niveles o escenarios de la sección videojuego, estos representan a la vez, a las tres mecánicas de juego o jugabilidad predominantes en el total de escenarios propuestos.

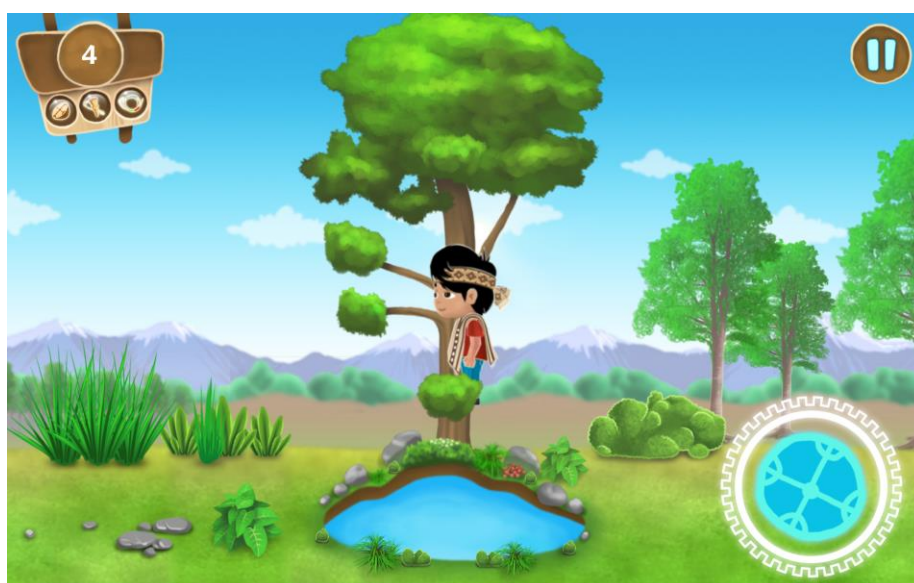
Nivel Yamüwün Zugu

Lo primero que debe hacer el jugador, es escoger un avatar que lo represente en los venideros desafíos y aventuras.



Se presentará el espacio de juego, corresponde a una dinámica o formato de tipo “plataformas”. Este genero de videojuego es bastante intuitivo en cuanto a su jugabilidad, ya que el propio usuario o jugador, reconoce patrones o conductas previamente adquiridas con el uso de otras aplicaciones y videojuegos.

El avatar debe recorrer el entorno en sentido horizontal, superar obstáculos y recolectar elementos destacados que entregarán puntaje. El argumento del juego tiene que ver con el acto de obediencia para con las personas mayores.



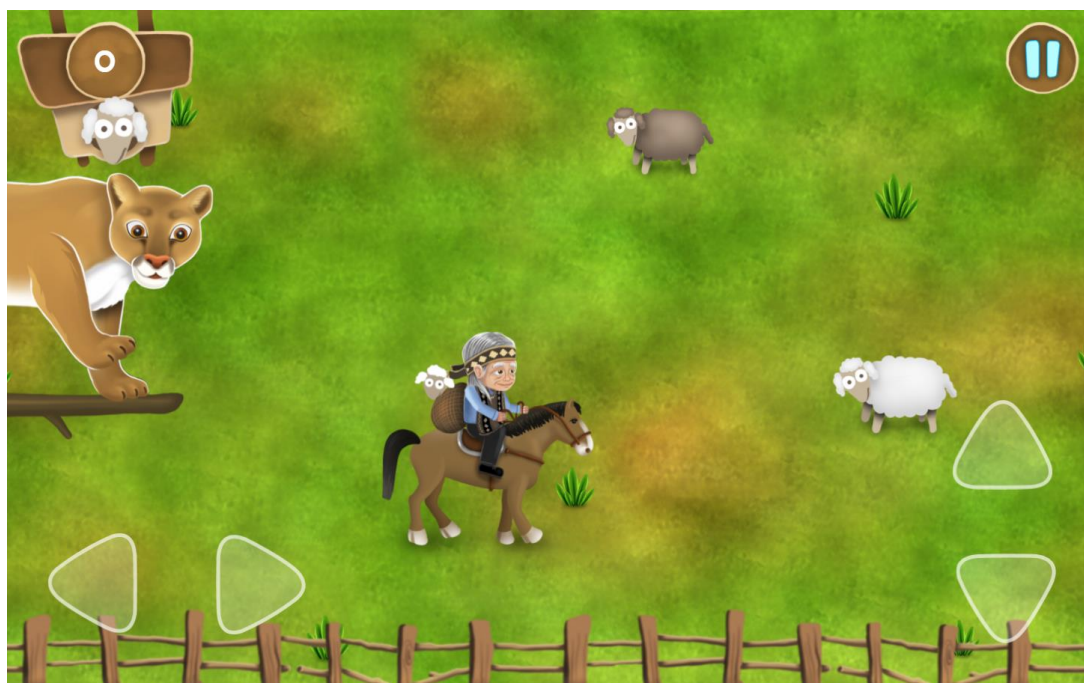


Nivel Txapial zugu

Este nivel o escenario corresponde a una propuesta con jugabilidad de tipo puzle. El avatar preseleccionado en este caso será el personaje Libkoyam, el abuelo.



El jugador debe guiar a Libkoyam mientras este ejecuta la misión de poner a salvo a sus ovejas. El León o Txapial se encuentra al asecho en todo momento.





Nivel Chalin

Se presenta en una dinámica diferente, correspondiente a una actividad de selección múltiple. Establece una propuesta de acercamiento hacia las normas de saludo en la cultura Mapuche.



El usuario o jugador debe completar una serie de 11 preguntas que establecen desafíos sobre asociaciones entre tipos de saludos y perfiles de género, etarios y de ocupación.



Nivel Mapuche Üy

Este escenario también se presenta en modalidad de juego tipo puzzle. El jugador interactúa con la interfaz de juego propuesta, no participan avatares en este nivel.



Para iniciar el juego. Se debe presionar la palabra “¡Amulepe!” que se interpreta como: ¡Adelante!.



El usuario debe presionar en el espacio “contenedor” todos los iconos que denoten un sentido conceptual asociado a la palabra que se presenta en sección “indicador conceptual”. Cada vez que se acierte en la maniobra, se indicará el número de iconos restantes.



9. Orientaciones generales

A continuación, se presentan una serie de recomendaciones y orientaciones generales a tener en consideración a la hora de hacer uso e implementación de estos recursos didácticos y otros de similares características.

10. **Conozca a su audiencia:** Entienda las necesidades, intereses y niveles de desarrollo de los niños a los que se dirige. Consideraciones como el adaptar los recursos a su edad y habilidades, asegura una experiencia de aprendizaje efectiva.
11. **Variedad de recursos:** Utilice una variedad de recursos didácticos para mantener el interés y la atención de los niños. Esto podría incluir libros, juegos, videos educativos, aplicaciones interactivas y materiales manipulativos.
12. **Objetivos claros:** Defina los objetivos de aprendizaje que desea lograr con cada recurso. Esto le ayudará a seleccionar materiales relevantes y a medir el progreso de los niños.
13. **Alineación con bases curriculares:** Asegúrese en lo posible de que los recursos elegidos estén alineados con los contenidos y habilidades que se están enseñando en el currículo escolar (MINEDUC). Esto garantiza que el aprendizaje sea coherente y refuerce lo que se enseña en el aula.
14. **Interacción y participación:** Escoja recursos que fomenten la interacción y participación activa. Los niños aprenden mejor cuando pueden aplicar lo que están aprendiendo y participar en actividades prácticas.
15. **Tiempo de pantalla equilibrado:** Los contenidos del Portal Epewtun son preferentemente digitales, con propuestas de interacción y videos, entre otros; asegúrese de establecer límites de tiempo de pantalla. El tiempo frente a las pantallas debe ser equilibrado con otras actividades como el juego al aire libre, la lectura y la interacción social.
16. **Personalización:** Adapte los recursos a las necesidades individuales de los niños. Algunos niños pueden necesitar más apoyo en ciertas áreas, mientras que otros pueden estar listos para desafíos más avanzados.
17. **Supervisión y guía:** Tanto padres como profesores deben estar presentes para guiar y supervisar el uso de los recursos. Esto permite aclarar dudas, brindar apoyo y asegurarse de que el aprendizaje sea efectivo.

18. **Fomento de la creatividad:** Utilice recursos que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico. Las actividades artísticas, los juegos de construcción y los rompecabezas son ejemplos de recursos que estimulan estas habilidades.
19. **Evaluación del impacto:** Regularmente evalúe cómo están respondiendo los niños a los recursos y si están alcanzando los objetivos de aprendizaje. Si un recurso no está siendo efectivo, considere ajustar o cambiar a otro recurso más adecuado.

Recuerde que cada niño es único, por lo que es importante adaptar estas orientaciones a las necesidades individuales y preferencias de cada niño y su contexto de vida.