

Wiñay, diseño para la enseñanza de historia del Perú y la generación de identidad

Wiñay, design for the teaching of Peruvian history and the generation of identity

Andrea Arias Mego
andreinis.arias@gmail.com
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú
ORCID: 0000-0003-1550-7501

Rafael Vivanco Alvarez
rvivanco26@gmail.com
Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú
ORCID: 0000-0001-8279-7647

Recibido: 21 de junio de 2021
Aprobado: 31 de diciembre de 2021
Publicado: 01 de abril de 2022

Resumen

El presente estudio analiza la relación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia del Perú con la construcción de identidad peruana, entendiendo que debe reforzarse en el hogar desde temprana edad más allá de lo que la escuela pueda fomentar.

El proyecto *wiñay.pe* consiste en el diseño de un portal educativo que contiene una serie de elementos visuales que permiten el conocimiento de la historia del Perú y nace en consideración de las características del público al que va dirigido: niños del quinto grado de primaria en una escuela privada de la ciudad de Lima, quienes, al ser nativos digitales, requieren de innovaciones y del uso de recursos tecnológicos que permitan captar y mantener su atención en el mensaje.

El artículo muestra el desarrollo alcanzado por este proyecto que consistió en el diseño y la ilustración de personajes emblemáticos de la historia peruana contando los hechos históricos del Perú en una animación 2D, así como en la presentación de material didáctico auxiliar, como un juego de mesa y unas láminas didácticas a manera de soporte y ayuda en las clases de historia.

Palabras clave: Diseño gráfico, identidad, historia, animación 2D.

Abstract

The present study analyzes the relationship of the teaching-learning process of Peruvian history with the construction of Peruvian identity, understanding that it should be reinforced at home from an early age beyond what the school can encourage.

The *wiñay.pe* project consists of the design of an educational portal that contains a series of visual elements that allow the knowledge of the history of Peru and is born in consideration of the characteristics of the target audience: fifth grade children in a private school in the city of Lima, who, being digital natives, require innovations and the use of technological resources to capture and keep their attention on the message.

The article shows the development achieved by this project, which consisted of the design and illustration of emblematic characters of Peruvian history telling the historical facts of Peru in a 2D animation, as well as the presentation of auxiliary didactic material, such as a board game and didactic sheets as a support and aid in history classes.

Keywords: Graphic design, identity, history, 2D animation.

◆ Introducción

La identidad nacional se puede determinar de dos formas. La primera existe a través de discursos articulados, altamente selectivos y contruidos por varios agentes sociales e instituciones, como élites intelectuales, medios de comunicación, instituciones estatales, etc. La segunda forma se constituye por varios estilos de vida y sentimientos sociales compartidos (Durán-Cogan y Gómez-Moriana, 2001).

Si analizamos el caso peruano, la identidad es un aspecto social deficiente en sus habitantes —esto se evidencia en las denuncias sobre racismo o discriminación que aparecen en los medios de comunicación—, lo cual se refleja en actitudes negativas con respecto a la tolerancia y el respeto hacia el otro, un individuo con los mismos derechos y deberes que uno mismo.

Un elemento importante en la construcción de identidad es la identificación histórica que cada persona obtiene de su cultura y de los hechos que la forjaron. Al conocer sobre estos datos, las personas obtienen conciencia social para poder actuar adecuadamente y ser responsables ante su destino (González, 2015).

“Los acontecimientos son los procesos históricos que van generando con el tiempo sentido, significado, orientación, e identidad a una cultura, y estos acontecimientos son los que permitirán que cada historia de cada pueblo sea única” (González, 2015, p. 37). A partir de esta cita se puede decir que el hombre necesita saber de dónde viene, a dónde va, quién es y por qué piensa de una u otra manera; tiene que ser consciente de su presente, pasado y futuro para construir un presente único (Hurtao, 2001). Para que este conocimiento se logre, como se mencionó antes, es necesaria la transmisión eficaz de la información histórica, pues sin ésta no habría manera de comprender nuestros orígenes.

Lamentablemente, en pleno 2021 aún existen problemas sociales, como el racismo y la discriminación cultural o la creencia de superioridad por el lugar en donde uno vive. Según la Encuesta Nacional de Hogares del Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (INEI, 2017), 19.2% de peruanos

ha sufrido de maltrato y discriminación. La relación que tiene el racismo con la identidad nacional es muy estrecha, pues la discriminación se manifiesta al no existir un respeto por la diversidad de culturas, razas y etnias que conforman el Perú; problema derivado de la escasa identificación de las personas con su propia cultura.

Hoy en día, la historia del Perú se enseña como parte del curso de Personal Social, el cual tiene como fin desarrollar la competencia de *construir interpretaciones históricas*. Para lograr esto se plantean explicaciones sobre problemas históricos del Perú, Latinoamérica y el mundo, con lo cual se busca estimular la interpretación crítica sobre distintas fuentes y el entendimiento de los cambios, permanencias, simultaneidades y secuencias temporales, además de las causas y consecuencias que explican los hechos y procesos.

A través de tomar estos conocimientos como base, el alumno va desarrollando el sentido de pertenencia al Perú y construyendo su identidad. Así, se propone que una adecuada enseñanza de la historia del Perú, teniendo como objetivo la formación de una memoria histórica y colectiva, influirá en la construcción de una identidad nacional y, por lo tanto, se formará un mayor respeto por la diversidad.

Según el estudio realizado por Rottenbacher (2009), donde se entrevistó a profesores del curso de Historia del Perú para conocer en qué fuente de información aprendieron y se interesaron más por esta materia, 5.8% dijo haber aprendido en la formación primaria, mientras que 32.5% expresó que aprendió por cuenta propia al tener interés en este curso. Estos datos muestran que el impacto de la Historia del Perú cursada en primaria no fue muy satisfactorio. Así, existen dudas con respecto al tiempo que se le otorga a la enseñanza de la materia y la metodología que se usa para su aprendizaje.

Una parte importante del problema es que los materiales didácticos para enseñar historia del Perú suelen consistir sólo en texto con muy pocas o casi ninguna imagen. Adicional a ello, no se llegan a utilizar recursos audiovisuales o tecnológicos adecuados para el proceso de la enseñanza-aprendizaje de este curso, lo cual termina por ser uno de los factores por los que se da una deficiente interiorización de la historia en los niños. Los cursos que no motivan, las clases que no despiertan el interés del niño ni se adaptan a la realidad de la niñez de 2021, generan entonces una desconexión y un desconocimiento con la identidad histórica del país.

Por ello, la propuesta se centra en el diseño de un portal web que tendrá la capacidad de almacenar distintas actividades interactivas y servirá como repositorio de materiales didácticos complementarios para la enseñanza y el refuerzo del tema de historia del Perú dirigido a niños del quinto grado de educación primaria, pero que fácilmente puede ser

consumida por todos aquellos que busquen aprender sobre el pasado peruano de manera objetiva.

En este sentido, se inicia la primera etapa del proyecto con un video de animación bidimensional donde la imagen y la animación tienen una función informativa sobre los hechos ocurridos. Esto permite que la esencia de la historia sea captada de manera fácil y directa, haciendo también uso de la memoria visual para recordar lo aprendido, llevando al alumno a convertirse en partícipe del acontecimiento histórico estudiado y a desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad. Esto se logra haciendo pausas en el video para realizar preguntas simples y poder comprobar que la narrativa está siendo entendida. Así, la imagen se convierte en un recurso didáctico para una buena formación histórica, con la cual se aprende a decodificar el mensaje, el contenido histórico y social, para así convertirla en conocimiento (Gómez y López, 2014).

Este proyecto resulta muy adecuado para los niños de hoy, que viven en una sobre exposición de información visual, no necesariamente buena o mala, pero que es consumida a diario a una velocidad impresionante, en donde lo visto —memes, videos, post— produce estimulaciones y reacciones inmediatas y, en muchos casos, genera expectativas para seguir consumiendo.

Dado lo antes expuesto, se realiza la siguiente pregunta de investigación: ¿desde el diseño audiovisual se puede buscar la mejora de la enseñanza de la historia del Perú? Pues se toma como base que el profesional del diseño de hoy es un ser humano social, que se relaciona todo el tiempo, y tiene el deber de identificarse y de ser parte de la sociedad en donde se desenvuelve, respetando la cultura y buscando soluciones para la mejora de la calidad de vida y el bien común (Vivanco, 2016).

◆ Hablemos de historia

Existen muchas definiciones atribuidas al término *historia*; por lo tanto, es necesario aclararlas para poder comprender todos los conceptos que la engloban. Hurtado (2001) define a la historia como la ciencia estudiada por historiadores, arqueólogos, sociólogos y otros especialistas, quienes conocen sobre sucesos históricos. Se les nombra *gurúes de la verdad incuestionable*, aunque la historia haya sido construida desde un lugar y con motivos específicos. Sin embargo, la historia deja de pertenecer a los especialistas cuando se vuelve parte de lo que define la personalidad del individuo, pues los sucesos históricos que tienen relación directa con él, su entorno, su mundo y sus circunstancias son los referentes que forjarán la esencia de su persona (González, 2015).

Según Hurtado (2001), la historia es más que una serie de sucesos, también es la interpretación que se adquiere de los conocimientos y, más aún, la transmisión de esas interpretaciones realizadas a partir de esos acontecimientos.

Para la presente investigación es importante resaltar este último enunciado, pues es la transmisión de la historia —y por consiguiente las interpretaciones que las personas adquieren de ésta— lo que permite finalmente construir la identidad nacional e histórica de cada persona desde la infancia, y dicha transmisión ocurre, en primer lugar, en las escuelas.

Para finalizar este apartado, una definición que engloba la mayoría de los conceptos expuestos es la de Salazar (1999), quien afirma que la historia está compuesta de múltiples dimensiones entre el hombre y la sociedad, ya que se interesa por todo lo que forma al hombre: cuerpo, sensibilidad, mentalidad, ideología y los acontecimientos sucedidos en su contexto, y crea una relación entre el pasado y el presente. Indica que no podemos compararla con ciencias naturales, pues éstas usan el método científico para evidenciar el conocimiento o las leyes universales, mientras que la historia tiene como finalidad hacer comprensible la realidad sociohistórica para que se entiendan los acontecimientos del pasado y el desarrollo del ser humano con el ambiente, y explicar el porqué de estos hechos para analizarlos, interpretarlos, reflexionar con base en ellos y transmitirlos.

Habiendo analizado las distintas definiciones que existen sobre historia, podemos decir que la principal manera de conocerla es a través de la transmisión de información de generación en generación, lo cual influye en la construcción de identidad de cada ser humano independientemente de la forma en la que haya sido aprendida.

◆ Valoración de la historia y la identidad nacional

Según Rottenbacher (2009) no existen muchas investigaciones realizadas con un enfoque desde la psicología social que hayan estudiado la relación, ya sea positiva o negativa, entre un país y la identidad nacional de su sociedad. Entre los estudios existentes, se encuentra el de Páez, Basabe y González (1997), quienes hallaron una gran relación entre los recuerdos negativos de eventos políticos históricos y una actitud pesimista con su propia sociedad hoy en día. Se trata de un dato de sumo interés para esta investigación, pues la base de ésta es encontrar una forma eficiente de transmitir la historia del Perú para obtener una mejor identidad peruana y, por lo tanto, una actitud positiva ante la sociedad.

Rottenbacher (2008) propuso una estructura para comprender cómo se relacionan la valoración de la historia y la identidad nacional. En primer lugar, se encuentra la difusión de la historia oficial, la cual es socializada y difundida como materia escolar en forma de narrativa, lo que sirve de insumo para construir de forma subjetiva y social una memoria histórica colectiva que influye en la construcción, reconstrucción y defensa de la identidad nacional.

En el estudio realizado por Rottenbacher (2008), el cual fue realizado a habitantes de Lima, se encontró una asociación positiva entre la identidad

nacional y la valoración de los personajes históricos del país, siendo afectada positivamente la autoestima colectiva por esta valoración.

Habiendo analizado la relación de la identidad nacional con la valoración histórica se puede confirmar la importancia que tiene la difusión de la historia y las formas en que ésta se realiza, lo cual incluye la enseñanza del curso de historia del Perú en la educación, para la construcción de la identidad social y nacional en las personas.

◆ Historia del Perú en la escuela

En el actual currículo educativo del nivel escolar primario en el país, la materia de Historia del Perú no existe como curso único, sino que está comprendido dentro de la materia de Personal Social, la cual tiene como sustento dos enfoques importantes para la construcción social de los alumnos: el desarrollo personal y el ejercicio de la ciudadanía.

Esta área tiene como objetivo contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, para ser formados como personas autónomas que puedan desplegar todo su potencial en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, conductuales y sociales que se producen a lo largo de la vida, volviéndose de esta manera miembros conscientes y activos de la sociedad (Ministerio de Educación [Minedu], 2015a).

En el caso de la historia del Perú, las competencias desarrolladas durante la enseñanza del tema deben contribuir a que los alumnos construyan una identidad y la conciencia de que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades, que todos participan en un mundo social y viven en democracia por el bien común. Además, deben de tener disposición al enriquecimiento mutuo a partir de la valoración de otras culturas, el ambiente y la habilidad de construir interpretaciones históricas a través de un enfoque crítico (Minedu, 2015a). De manera particular, el curso de Personal Social tiene como fin desarrollar la competencia de *construir interpretaciones históricas*.

Según Minedu (2015b), la historia del Perú como tema del curso ayuda al alumno a construir interpretaciones históricas reconociéndose como parte de un proceso, lo cual implica comprender que todos somos producto de un pasado y que al mismo tiempo estamos construyendo un futuro, además de la total comprensión del mundo del siglo XXI y su diversidad. Para lograr esto se plantean explicaciones sobre problemas históricos del país, Latinoamérica y del mundo, con lo cual se busca estimular en los estudiantes la interpretación crítica de distintas fuentes y el entendimiento de los cambios, las permanencias, las simultaneidades y secuencias temporales, además de las causas y consecuencias que explican los hechos y los procesos. A través de estos conocimientos, el alumno va desarrollando el sentido de pertenencia al Perú y construyendo su identidad.

◆ La historia del Perú y la tecnología

El público objetivo elegido para el proyecto son infantes de quinto grado de primaria, quienes pertenecen al sector socioeconómico A, B y C, por lo que cuentan con energía eléctrica, servicio de internet y estudian en colegios particulares. Se decidió que para la primera parte del proyecto las escuelas fueran privadas porque cuentan con los equipos tecnológicos necesarios para poder usar los materiales que se proponen.

Los niños tienen entre 10 y 11 años, edad en la que cuentan con la capacidad para resolver problemas con base en objetos o imágenes en concreto y en que desarrollan conceptos de espacio, tiempo y velocidad. Además, en esta etapa buscan involucrarse aún más en dimensiones ajenas, lo cual estimula su razonamiento para seriar, ordenar y agrupar clases o situaciones según las características que encuentren en común; aspecto muy importante para la adquisición de conocimientos sobre historia y su interiorización al ser razonada. Otra cualidad de esta etapa es el desarrollo del razonamiento silogístico, mediante el cual los infantes son capaces de llegar a conclusiones con base en dos premisas: razonando y obedeciendo reglas y regulaciones, pues empiezan a desarrollar un sentido moral y un código de valores. Sobre su estilo de vida, los niños pertenecen a la generación que vive rodeada de tecnología, siendo para ellos fácil el manejo de dispositivos tecnológicos. Reciben información nueva constantemente y están atentos a varios estímulos de manera simultánea, lo cual también se puede percibir al momento de estudiar. Así, se estimulan mejor realizando actividades constantemente y no sólo leyendo o viendo algo por largo tiempo. Para divertirse les gustan los videojuegos y conectarse con amigos en diversas latitudes.

◆ Diseño del proyecto *Objetivos*

El proyecto tiene como objetivo principal facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia del Perú en niños de quinto grado, a través del uso de material didáctico auxiliar digital y disponible en un portal web, por si desean imprimirlo para colocarlo en sus cuadernos escolares —en el Perú se suelen colocar imágenes en los cuadernos de los estudiantes para acompañar el texto—. Se hace uso de la ilustración para lograr un refuerzo de lo aprendido en sus clases y mejorar la construcción de su identidad nacional.

Los objetivos secundarios son fomentar la importancia de la memoria histórica para no repetir los mismos errores que se han venido presentando a lo largo del tiempo; reforzar el pensamiento crítico, a través de la representación de eventos ilustrados encontrados en estos materiales didácticos auxiliares y, por último, generar conciencia en las personas desde la infancia sobre la diversidad cultural que existe en nuestro país, inculcando respeto y tolerancia hacia todos los ciudadanos de nuestra sociedad.

Concepto

Para iniciar el diseño del proyecto, y habiendo elegido al público objetivo al cual se dirige, se define el concepto *conexión con el pasado*, pues se busca lograr conectar a los niños con sus orígenes para que esto influya en la construcción de su identidad nacional. Lo anterior es importante, pues al no existir una conexión sólida entre los peruanos y sus raíces, estos seguirán creciendo en la ignorancia sobre su pasado y continuarán cometiendo los mismos errores que se han presentado a lo largo de los años. Los niños tienen que conocer la historia del Perú para que, sobre estos conocimientos, reflexionen y construyan un mejor futuro para el país.

Al mismo tiempo, el término también está relacionado con el canal por el cual los estudiantes encontrarán el proyecto, ya que se *conectarán*, a través de la plataforma, usando internet. De esta forma se relaciona el término *historia del Perú* con la tecnología, conectando el pasado con el presente de los niños.

Wiñay.pe

El nombre Wiñay.pe está compuesto por la palabra quechua *Wiñay*, que significa *crecer siempre en el tiempo*, lo cual hace referencia a la permanencia de la historia en el tiempo y su recurrencia. Según la Constitución Política del Perú, la lengua oficial en todo el territorio peruano es el castellano, y en las zonas donde predominen también lo son el quechua, el aymara y las demás lenguas aborígenes existentes en el país. Se decidió utilizar el quechua como representante de las lenguas originarias porque es una de las más habladas en el territorio peruano. Se consideró que nombrar al proyecto en esta lengua afirma la *conexión* con los antepasados y la historia que aún se mantiene vigente.

La palabra, además, es corta y fácil de recordar por todo público. El término *.pe* hace referencia a la extensión del dominio web del Perú. Al colocarla en el nombre se da a entender que el proyecto trata de un portal web peruano, lo cual también evoca un sentido de identidad directamente en el nombre. Se buscó manejar la dualidad de tiempo-época al colocar ambos términos juntos, uno que evoca pasado e historia, y otro que evoca modernidad y tecnología. El descriptor *Conectados con la Historia* refuerza una vez más el concepto de conexión con la historia del Perú.



Figura 1. Logo Wiñay.pe.
Fuente: Elaboración propia.

Los colores seleccionados para la identidad de marca son el magenta/rojo, el amarillo y el turquesa como la paleta principal, además se utiliza un tono morado oscuro para contornos, pequeños detalles o tipografía. El tono magenta/rojo representa la identidad peruana, el dinamismo, la revolución, la pasión, la acción y la fuerza, valores correspondientes a nuestra historia. El color amarillo representa lo positivo y la curiosidad. El turquesa simboliza inteligencia, confianza, lógica y reflexión. Además, estos colores juntos connotan diversidad, como las culturas en el Perú, y también son atractivos para el público infantil, al ser vibrantes y coloridos.

| | | | |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| #D82854 | #FFA900 | #48C7CC | #783C64 |
| R 216 G 40 B 84 | R 255 G 169 B 0 | R 72 G 199 B 204 | R 120 G 60 B 100 |
| C 10 M 95 Y 50 K 0 | C 0 M 40 Y 95 K 0 | C 65 M 0 Y 25 K 0 | C 55 M 80 Y 30 K 20 |

Figura 2. Paleta de colores.
Fuente: Elaboración propia.

Relación proyecto, público objetivo y problema de investigación

El proyecto consiste en la implementación de un portal web que incluye diversos elementos didácticos para la enseñanza de la historia del Perú; entre ellos, videos bidimensionales para complementar la enseñanza-aprendizaje de dicho curso en niños de quinto grado de primaria (véase figura 3). Se contará también con material de video interactivo, juegos, mapas, etc. Además de láminas descargables con las ilustraciones presentadas de los personajes y eventos de la historia del Perú.



Figura 3. Código QR con información del proyecto shorturl.at/fpsAO

Fuente: Elaboración propia.

Como piezas adicionales se contará con un juego de mesa de memoria relacionado con los hechos históricos tratados, el cual podrá ser descargado del portal web —el cual puede también imprimirse para jugar en familia—. Se busca que este material didáctico complementario estimule lo aprendido en clase para que la información pueda ser interiorizada por los alumnos significativamente. Los niños a esta edad tienen un buen manejo de la tecnología, por lo cual esta plataforma virtual motivará su participación en el proceso de aprendizaje, el cual se ve complementado con el uso de ilustraciones digitales e impresas que representan eventos de la historia para que los infantes maximicen su potencial de pensamiento crítico. De esta manera, se busca que puedan tener una mejor construcción de la identidad nacional desde la infancia.

Es importante resaltar que los profesores son aliados del proyecto para motivar el aprendizaje y el uso de este material interactivo; por tanto, el portal contempla que tanto alumnos como profesores puedan tener acceso a él creando espacios privados según el usuario.

◆ Un portal para la historia y la educación

El proyecto consiste en el diseño de un portal web que alberga una serie de elementos educativos relacionados con la historia del Perú y que puede ser utilizado como material de estudio para los alumnos y como apoyo para los profesores. Dentro de estos materiales se desarrolló un video animado 2D sobre un punto específico de la historia del Perú: el caso de la vida de María Parado de Bellido y su participación en la gesta de la independencia del Perú.

Este video posee dos versiones: una interactiva, en donde cada cierto tiempo se hace una pausa y se pregunta al usuario algún hecho ocurrido, y también una sin preguntas que ofrece una visión general y completa de la historia.

La creación de un portal web sirve como medio de transmisión de este contenido hacia los usuarios. Se estructuró el portal creando el flujo de navegación y definiendo tres secciones, entre las cuales la más importante es la zona de videos animados, donde se encuentran hechos históricos comprendidos en el curso. Luego está la línea de tiempo, donde se hallan las láminas para imprimir diferentes hechos históricos a manera de resumen de los videos, que se presentan de manera cronológica; y la zona de juegos, la cual también cuenta con exámenes cortos para medir la efectividad del proyecto.

Para el diseño de todos los materiales se utilizaron caricaturas de personajes y eventos de la historia, ya que se considera una estética atractiva para los niños de la edad comprendida en el proyecto. Se definieron los temas de esta primera etapa diseñando e ilustrando todas las piezas. Se crearon guiones y *storyboards* para los videos interactivos. Durante este proceso también se propuso la creación de láminas descargables (véase figura 3), las cuales se obtienen de las mismas historias animadas y se diagraman a manera de viñetas tipo cómic. Este recurso resulta muy popular y permite a los niños coleccionarlas y usarlas como material para ilustrar sus cuadernos. Los personajes creados en cada historia también sirven para desarrollar un juego de memoria (véase figura 3), en donde las cartas, por un lado, muestran el hecho histórico y, por el otro, la ilustración del personaje relacionado con ese hecho, logrando con ello reforzar lo aprendido en los videos y lo estudiado en clase o simplemente aprender jugando en casa con la familia.



Figura 4. Juego de memoria: Personaje y objeto o evento.
Fuente: Elaboración propia.

Todo el proceso se empieza con el video animado de la vida de María Parado de Bellido, en donde el respeto a los hechos históricos y la búsqueda de la mayor objetividad permiten la validez del proyecto. Con ello

se cumple con el objetivo principal de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de historia del Perú en niños de quinto grado, a través del uso de material didáctico auxiliar digital e impreso para lograr un refuerzo de lo aprendido en sus clases y conseguir una mejor construcción de su identidad nacional.

Al mismo tiempo, se permite el fomento de la memoria histórica para no repetir los errores del pasado, reforzando el pensamiento crítico a través de la representación de eventos ilustrados, y la generación de conciencia desde etapas tempranas sobre la diversidad cultural que existe en nuestro país, inculcando en los niños respeto y tolerancia hacia todos los ciudadanos que conforman el Perú.

❖ Animación bidimensional

El proyecto tiene como pieza principal la creación de videos animados interactivos y totalmente ilustrados con una duración de tres minutos y medio como máximo. Para esta primera entrega se presentó un video biográfico sobre María Parado de Bellido, heroína peruana perteneciente al tema de la Independencia del Perú. Este video cuenta con tres cortes, en donde se les pregunta a los alumnos qué es lo que sigue en la siguiente escena y se les dan opciones para elegir. De esta manera, se busca que la transmisión de información sea más dinámica y se pueda estimular así su memoria con lo ya visto en clase. En caso de que un niño no acierte la respuesta, gracias al video le será más fácil recordar.



Figura 5. Diseño conceptual del personaje María Parado de Bellido.
Fuente: Elaboración propia.

Para la realización del video se usó material didáctico oficial empleado en las escuelas, se transformó éste en un guion técnico, literario, en un *storyboard* y en el diseño de los personajes, para finalmente proceder con la animación. La estética empleada es una propuesta inspirada en el *anime* japonés y en las caricaturas americanas de los años ochenta y noventa, realzando algunos rasgos, como la cabeza, y colocando a manera de chapas en las mejillas un ícono preincaico que suele aparecer en la mayoría de las culturas prehispánicas con el fin de rendir un tributo

◆ Análisis de los resultados

La implementación del proyecto consistió en la evaluación del material por el público objetivo. Se contó con la participación de 150 estudiantes entre los 9 y 11 años, a quienes se les reunió en un aula virtual y se les proyectó el video animado. Luego de esta proyección se procedió a escuchar los primeros comentarios, que fueron en su mayoría positivos.

Mireya, de 9 años, afirmó: “la forma de los personajes me cautivó desde el inicio”, mientras que Mauricio, de 9 años, consideró: “el dibujo es divertido y me ayudó a conocer la historia de ella”. Marco, de 10 años, dijo: “no pensé aprender de esta manera, ¡lo recuerdo todo!” y Joaquín, de 10 años, comentó: “me parece que aprender historia con videos es más entretenido. Yo veo videos en YouTube cuando tengo que aprender algún tema, pero encontrar diferentes videos sobre un determinado curso en un solo lugar es mejor”. Además, Javier, de 11 años, exclamó: “me gustó mucho, fue muy divertido y entretenido, no me aburrí”.

La animación 2D evidencia cómo se puede enseñar un tema de manera divertida, permitiendo que los niños aprendan realmente sobre la historia del Perú, pero, sobre todo, que comprendan, analicen, discutan y debatan los hechos ocurridos, forjando de esa manera su identidad peruana.

Al finalizar la reunión y luego de escuchar sus comentarios, se procedió a pedirles a los infantes que llenaran una encuesta final para medir los aprendizajes. En ella se obtuvo que 95% había comprendido la vida de María Parado de Bellido, 88% conoció a qué se dedicó ella y su importancia en la Independencia del Perú, otro 88% señaló acertadamente los personajes principales de la historia y, finalmente, 93% estuvo a favor de aprender más con el uso de este tipo de material animado porque le resultaba más entretenido.

◆ Conclusiones y recomendaciones

Utilizar la animación 2D para contar historias reales llama la atención y motiva a los estudiantes, por lo cual es funcional para enseñar historia del Perú a los niños e, incluso, a jóvenes y adultos, pues este recurso resultó también atractivo para una audiencia de más edad que el público objetivo.

El material audiovisual facilita la comprensión de los niños al ser más directa y entretenida. Además, al combinarla con interactividad, vuelve aún más interesante el proceso de aprendizaje, pues no sólo se trata de ver un video, sino también de participar a lo largo de su reproducción retando la memoria de los niños.

La existencia de un portal web con los personajes de la historia del Perú presentados con la estética de caricatura establece una conexión con los niños a los que se dirige, quienes pueden encontrar en él un espacio

lleno de materiales adicionales a los que es posible que accedan junto con sus profesores y padres.

Aprender sobre la historia del Perú con videos animados resulta divertido y productivo para los niños, quienes se identifican con los personajes, viven la historia y —lo más importante— recuerdan con mayor facilidad los hechos tratados.

De acuerdo con los profesores de historia consultados, se recomienda la ampliación de temas sobre historia del Perú para que no sólo alumnos de quinto grado de primaria usen el material, sino también para que éste sea accesible a alumnos de secundaria, incluso. Para este hipotético caso, se elaborarían guiones más detallados de los hechos ocurridos, y los videos podrían tener más tiempo de duración.

Se recomienda difundir el portal web entre los padres de familia, pues muchos se mostraron interesados en aprender o reforzar sus conocimientos al lado de sus hijos, lo cual es bueno, ya que fomenta el aprendizaje en familia.

Se sugiere que los productos derivados de esta primera experiencia —el video animado y los juegos de mesa— sean utilizados para financiar la ampliación del proyecto y la realización de más videos. Del mismo modo, se recomienda la fabricación de *merchandising* para darle sostenibilidad al proyecto.

Con el presente proyecto se reafirma el rol del diseño audiovisual como agente de cambio que busca soluciones a diversos problemas y que mejora la calidad de vida de las personas a quienes se dirige. Así, Wiñay.pe se convierte en parte de la mejora en la calidad de la educación. ●

◆ Referencias

- Durán-Cogan, M. y Gómez-Moriana, A. (2001). *National Identities and Sociopolitical Changes in Latin America*. Estados Unidos: Routledge.
- Gómez, C. y López, A. (2014). Las imágenes de los libros de texto y su función en la enseñanza de la historia. Diseño de un instrumento de análisis. *Enseñanza de las ciencias sociales: Revista de investigación*, (13), 17-29. Recuperado el 22 de agosto de 2020 de <https://www.raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/285716>
- González, J. (2015). *Construcción de la identidad histórica y cultura nacional en la sociedad neoliberal* [Tesis de licenciatura]. México: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 14 de septiembre de 2019 de <http://200.23.113.51/pdf/31094.pdf>
- Hurtado, J. (2001). *La aprehensión de la historia en la educación: Una deontología personal*. México: Miguel Ángel Porrúa.

- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2017, marzo 21). *El 19,2% de la población del país se ha sentido maltratada o han intentado discriminarla en el semestre julio-diciembre de 2016* [Comunicado de prensa]. Recuperado el 14 de marzo de 2020 de shorturl.at/ozEG6
- Ministerio de Educación (Minedu). (2015a). *Rutas del aprendizaje versión 2015: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Recuperado el 10 de septiembre de 2020 de <https://www.augeperu.org/files/files/documentos-Primaria-PersonalSocial-V.pdf>
- Ministerio de Educación (Minedu). (2015b). *Reglamento de organización y funciones del Ministerio de Educación*. Recuperado el 17 de octubre de 2020 de http://www.minedu.gob.pe/p/xtras/reglamento_de_organizacion_y_funciones_rof.pdf
- Páez, D., Basabe, N. y González, J. L. (1997). *Social Processes and Collective Memory: A Cross-Cultural Approach to Remembering Political Events*. Recuperado el 20 de abril de 2019 de <https://tinyurl.com/5fvw27wb>
- Rottenbacher, J. M. (2008). *La valoración de la historia, la percepción del clima socioemocional y su relación con la construcción de la identidad nacional en el Perú* [Tesis de licenciatura]. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado el 23 de octubre de 2019 de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/647>
- Rottenbacher, J. M. (2009). Identidad nacional y la valoración de la historia en una muestra de profesores de escuelas públicas de Lima Metropolitana. *Liberabit*, 15(2), 75-82. Recuperado el 23 de octubre de 2019 de <https://tinyurl.com/2p86694u>
- Salazar, J. (1999). *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia: ¿...Y los maestros qué enseñamos por historia?* México: UPN.
- Vivanco, R. (2016). DISEÑO H, una perspectiva cultural, interdisciplinaria y holística. *Revista Arte y Diseño A&D*, (5), 110-118. Recuperado el 15 de abril de 2020 de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19639>

Sobre los autores *Andrea Arias Mego*

Maestra en Diseño Gráfico por la Universidad San Ignacio de Loyola, es ilustradora profesional, licenciada y bachiller en Arte y Diseño Empresarial por la misma universidad. También es investigadora en temas relacionados con el diseño y la educación para facilitar el aprendizaje mediante la creación de material didáctico, utilizando el diseño multimedia y la animación bidimensional. Actualmente trabaja en el área de *Marketing* de la corporación USIL como

coordinadora de *branding* y contenidos, además es consultora profesional en comunicación visual digital y de medios impresos.

Rafael Vivanco Alvarez

Doctorando en Antropología por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), maestro en Docencia Superior por la Universidad Ricardo Palma y licenciado en Educación por la Universidad San Ignacio de Loyola, cuenta con un diplomado en Formación de Formadores en Responsabilidad Social en la Universidad de Buenos Aires (UBA) y es diseñador gráfico. Ha publicado diversos artículos y compartido su experiencia en conferencias y talleres en diferentes ciudades del mundo, lo que le ha permitido construir una amplia red de trabajo. Actualmente es director de la carrera de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola y desarrollador y gestor de la filosofía Diseño Agente de Cambio, que busca formar un profesional del diseño investigador, humano y holístico capaz de transformar su entorno y buscar la mejora de la calidad de vida pensando en la cultura a la que pertenece. También es editor de publicaciones de investigación en diseño, y organizador de eventos y congresos de diseño.