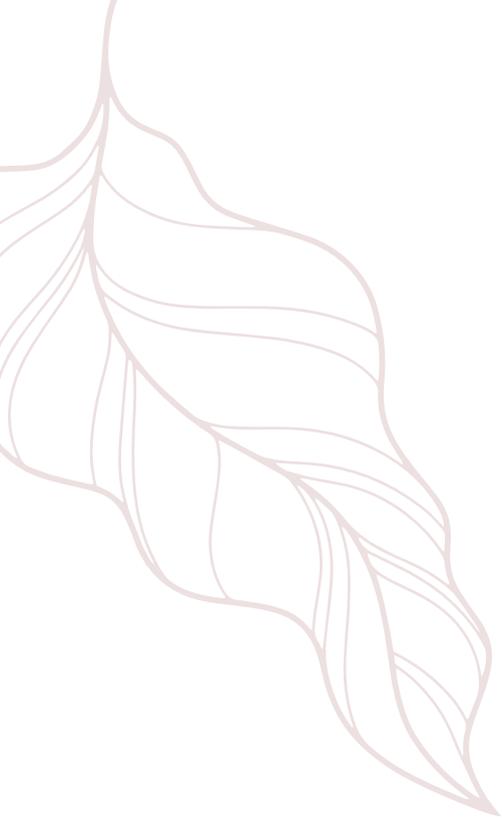


A close-up photograph of a person's face, mostly obscured by a thick layer of brown wood shavings. Only the eyes and part of the nose and mouth are visible, looking directly at the camera. The shavings are scattered and layered, creating a textured, almost suffocating environment.

HACE UN TIEMPO EN LA MONTAÑA: MEMORIA Y TEATRO EN LA PRECORDILLERA

Propuesta metodológica para el uso de las cápsulas
audiovisuales en el aula



Esta publicación ha sido elaborada en el marco del proyecto “**Hace un tiempo en la montaña: memoria y teatro en la precordillera**”, cápsulas audiovisuales educativas sobre personajes y oficios de la historia local, realizadas por la **Compañía de Teatro Periplos en colaboración con el Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume**. El contenido y diseño de la propuesta metodológica ha sido desarrollado por **Colectivo ARDE**.

Fondo Nacional de Fomento y Desarrollo de las Artes Escénicas 2021



Proyecto financiado por la Convocatoria Pública 2021 para Organizaciones Culturales focalizadas en el Desarrollo Social Local



Sitio web: www.museoneltume.cl
Instagram: @museoymemorianeltume

Publicación a cargo de

Constanza Alvarado Orellana, Javiera Brignardello Cornejo, Katharina Eitner Montgomery y Fabiola Neira Rodríguez, Colectivo ARDE

Diseño y diagramación

Javiera Calderón Reyes

Fotografía de portada

Felix Vergara Durán

Fotografías interiores

Domingo Araya Bartolomé, Marcela Cornejo Gómez y Félix Vergara Durán

Agradecimientos

A Sol Cornejo Monje y Valeska Venegas Mellado por su asesoría docente



Instagram: @teatroperiploschile



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Chile](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cl/).



Arde^o

Sitio web: www.proyectoarde.cl
Instagram: @proyectoarde

ÍNDICE

01.

LAS CÁPSULAS AUDIOVISUALES COMO PUNTO DE PARTIDA

Presentación

8

Reseñas de las cápsulas audiovisuales

La sabiduría también puede estar en el bosque. Entrevista al equipo creativo

Los niños, niñas y jóvenes como portadores de memoria: Palabras del Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume

10

12

14

19

02.

PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Patrimonio y Memoria: algunas definiciones móviles

Plan de formación ciudadana y habilidades para el siglo XXI

Aprendizaje basado en proyectos: Orientaciones para el diseño e implementación

20

20

23

25

03.

PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA IMPLEMENTACIÓN POR NIVEL

Proyecto Nivel de Transición cápsula 1 “La Partera- el nacimiento”

Proyecto Primer Ciclo Básico cápsula 1 “La Partera- el nacimiento” y cápsula 2 “El Aserrinero- ingreso al trabajo”

Proyecto Segundo Ciclo Básico cápsula 1 “La Partera- el nacimiento”, cápsula 2 “El aserrinero- ingreso al trabajo”, cápsula 3 “El Toterero- la edad adulta” y cápsula 4 “La Meica- la muerte”

32

34

40

48

PRESENTACIÓN



El material de mediación que presentamos a continuación se enmarca en el proyecto “Hace un tiempo en la montaña: memoria y teatro en la precordillera”, iniciativa de creación teatral-audiovisual realizada por el Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume y la compañía Teatro Periplos. Este proyecto busca fomentar la activación del patrimonio cultural y la construcción participativa de la memoria de niños, niñas y jóvenes que habitan Neltume y sus alrededores, rescatando y recreando oficios característicos de su historia a través de cuatro cápsulas audiovisuales. Estas cápsulas presentan la trayectoria vital de un personaje en cuatro momentos de su existencia: nacimiento, infancia, adultez y muerte. Desde esta historia personal se narra la historia de un pueblo: el mundo del trabajo en torno a la madera; el cuidado de la salud por medio del uso de plantas medicinales; y también los procesos de organización y lucha social que marcan la historia del territorio.

Esta Guía Docente presenta una propuesta metodológica para trabajar en torno a las cápsulas audiovisuales en los niveles de Transición, Primer y Segundo Ciclo Básico. La propuesta está articulada con el Plan de Formación Ciudadana (PFC) según las directrices del Ministerio de Educación, buscando estimular en los y las estudiantes el conocimiento y valoración de la historia y memoria de sus territorios. Una de las metodologías que el Ministerio sugiere para favorecer la formación ciudadana es el trabajo con proyectos y el aprendizaje basado en problemas. Siguiendo estas orientaciones, esta Guía Docente recurre a al modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): experiencia que nace de los intereses y necesidades de las y los estudiantes, organizados a partir de un desafío

común, dando forma a un proyecto que integra los objetivos de aprendizaje de dos o más asignaturas con problemáticas actuales. De este modo, el principal objetivo de esta propuesta metodológica es estimular a las y los docentes a potenciar el protagonismo de los y las estudiantes, invitándoles a generar un proyecto grupal que surja de la experiencia de visionado de las cápsulas audiovisuales. La apuesta en juego es motivar a las y los estudiantes a través de las imágenes, el sonido, la historia y la creatividad presentes en el material artístico, ligando y amplificando la temática del patrimonio y la memoria con sus vivencias, intereses y necesidades.

Esta Guía Docente contiene tres secciones:

1. La primera sección tiene como objetivo introducir las cápsulas audiovisuales y contextualizarlas. Para ello, presenta una reseña descriptiva de cada video, y da a conocer su contenido y duración. Enseguida se comparte una entrevista realizada a la compañía Teatro Periplos, quienes nos relatan el proceso de creación y ejecución de las cápsulas audiovisuales desde una perspectiva que vincula las artes con el ámbito sociocultural y educativo. Al cierre de esta sección, el equipo del Centro Cultural Museo de la Memoria de Neltume entrega sus visiones en torno al proyecto, comentando la relevancia del trabajo de memoria con niños, niñas y jóvenes.
2. En la segunda, sección presentamos algunas orientaciones y definiciones teóricas y descriptivas de los principales conceptos y enfoques a los que esta guía recurre: a) Conceptos de patrimonio y memoria; b) Contenidos generales relativos al Plan de Formación Ciudadana, haciendo hincapié en las Habilidades para el Siglo XXI y la ciudadanía digital. c) Síntesis de los principios, directrices y fases elementales para desarrollar un trabajo de Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta sección permitirá entregar antecedentes y fundamentos pedagógicos para las propuestas metodológicas que se presentarán a continuación.
3. Finalmente, se exponen tres propuestas de implementación metodológica para Nivel de Transición, Primer y Segundo Ciclo Básico. Para cada nivel se sugieren una o más cápsulas para el trabajo en el aula, resguardando una relación oportuna entre el contenido de estas y la etapa de desarrollo de cada grupo. La estructura de trabajo, siguiendo el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, es común para cada ciclo. Sin embargo, para cada uno de ellos se presentan referencias y ejemplos específicos. Las propuestas están articulada con Objetivos de Aprendizaje de las asignaturas de Ciencias Naturales y Artes Visuales, y un objetivo del Plan de Formación Ciudadana y de la dimensión sociocultural de los Objetivos de Aprendizaje Transversales, que son comunes para los tres niveles. Las y los docentes pueden, si así lo requieren, articular el trabajo con otras asignaturas que consideren adecuadas.

Esperamos que este material sea de utilidad para los procesos de enseñanza-aprendizaje y despierte interés en las y los docentes para potenciar espacios de disfrute y de conocimiento crítico, que a su vez estimulen la participación de las y los estudiantes en los procesos de elaboración de la memoria y el patrimonio de sus territorios.

01.

LAS CÁPSULAS AUDIOVISUALES COMO PUNTO DE PARTIDA



En esta Guía Docente proponemos que las cuatro cápsulas audiovisuales, ya sea en conjunto o por separado, puedan funcionar como un punto de partida o gatillador para estimular la realización de un trabajo activo en el aula que aborde el tema del patrimonio y la memoria de Neltume y sus alrededores, así como la participación de las y los estudiantes en la construcción y difusión de este patrimonio material e inmaterial.

Planteamos que las artes son una forma de crear conocimiento, al ampliar imaginarios, referentes, proponer ideas y discusiones.

En este caso, las cápsulas audiovisuales son generadoras de preguntas y reflexiones sobre un territorio. Las cápsulas audiovisuales son también un ejemplo de cómo el lenguaje artístico es una vía de acceso sensible a la historia de un lugar, un modo de conocimiento que genera una experiencia de conexión entre lo local y nuestra humanidad compartida.

Para conocer con mayor profundidad el proceso creativo de estas cápsulas, compartimos una descripción que el guionista Domingo Araya de Teatro Periplos escribió sobre cada una y una entrevista al equipo creativo.

Visita la **Colección Digital** del proceso de creación de las cápsulas en la web de **Proyecto Arde**: <http://archivo.proyectoarde.org/collections/show/31>



RESEÑAS DE LAS CÁPSULAS AUDIOVISUALES¹

Cápsula 1: La Partera

El nacimiento (Duración: 8:02 min)

Tomando el punto de vista del niño dentro del vientre materno y la invitación a nacer, se busca destacar la calidez y el espacio de cuidado que la comunidad va gestando en un parto acompañado. La mujer sabia, muestra su experiencia y va guiando al niño al encuentro con la naturaleza. Aparecen técnicas y formas propias del parto en casa que fue tomando elementos de culturas ancestrales, como el anuncio en sueños, el uso de hierbas y el acompañamiento previo que genera una relación especial entre partera y parturienta.



Cápsula 2: El Aserrinador

Ingreso al trabajo (Duración: 5:06 min)

El niño deja de ser niño, ya es grande y puede ayudar, pero ¿está realmente preparado para asumir ese camino? Desde la perspectiva del niño que ingresa a la vida maderera a través del oficio del aserrinador, se muestra el tránsito entre el juego y el trabajo, la importancia de una pala y una carretilla, herramientas sencillas que cobran una nueva dimensión. La presencia del cerro de aserrín, que carretillada a carretillada va creciendo, mudo testigo de la vida de un pueblo maderero.



¹Equipo creativo: Domingo Araya, textos, manipulación y voces; Marcela Cornejo, diseño integral, confección, manipulación y voces; Félix Vergara, realización audiovisual; Camilo Eque, realización musical.

Cápsula 3: El Toter

Edad adulta (Duración: 9:37 min)

¿Existe algo que un totero no pueda echar al hombro? Un mundo, una vida, todo cabe en su tota. Orgulloso y poderoso, con su pañuelo rojo y su camisa blanca como la nieve, va trasladando lo impensado, tejiendo una leyenda. Sin embargo, este oficio le desgasta, va consumiendo sus fuerzas, tras cada baza se le va la vida poco a poco, ¿Hasta cuándo el totero podrá cargar con el mundo?



Cápsula 4: La Meica

La muerte (Duración: 9:24 min)

Cargada de historias, hierbas y remedios la meica lucha contra la muerte, se sustenta en el conocimiento adquirido por la herencia, la tradición, la sabiduría compartida que en algún momento le dio por misión curar. Pero una vida de trabajo intenso no es fácil de resistir, son los mil oficios madereros que se van extinguiendo, incluso la meica está cansada de recomponer la mano de obra para la empresa, pero es su destino y entre cataplasmas y hierbas sigue adelante.



LA SABIDURÍA TAMBIÉN PUEDE ESTAR EN EL BOSQUE

ENTREVISTA AL EQUIPO CREATIVO

Para conocer el proceso creativo de las cápsulas audiovisuales que Teatro Periplos creó junto al Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume, entrevistamos a dos integrantes del equipo: **Marcela Cornejo y Domingo Araya**.

Colectivo Arde: *¿Cómo se inicia este proyecto para crear cuatro cápsulas audiovisuales para el Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume?*

Domingo: Nosotros como Teatro Periplos veníamos trabajando desde algún tiempo el tema patrimonial, estábamos creando cápsulas audiovisuales sobre patrimonio inmaterial. Entonces el museo nos contactó, nosotros les mostramos ejemplos de videos que habíamos hecho y les gustó.

Marcela: Este proyecto surge de la idea de rescatar los personajes y oficios que resguarda el museo (la partera, el aserrinero, el totero y la meica). Ese fue el punto de partida, nos preguntamos ¿cómo contar una historia y mostrar los oficios que el museo quiere poner en relieve? Para eso estuvimos repasando con una mirada bien amplia el territorio en el que se emplaza el museo, desde la geografía, la naturaleza, el panorama social y la historia del lugar. Estos personajes, que sacamos desde los documentos del museo, tienen relación con la faena maderera, pero también con el contexto familiar y social de la zona. Es un todo, son muchos elementos importantes que buscamos sintetizar e hilar en las cuatro cápsulas. Y ese fue el desafío, cómo hilar todos estos diversos elementos en videos que son muy breves.

“Estamos contando una historia que no viene de los grandes personajes históricos o de dirigentes que podían recitar “El Capital” de principio a fin. Es gente común y corriente que empieza a soñar, a percibir la vida de forma distinta”.

Domingo: Quisimos centrarnos en un personaje que se va encontrando con otros, y en ese encuentro se revelan oficios y la historia de ellos como pueblo maderero. También aparece la montaña, la fauna, los árboles nativos, la riqueza natural de ahí. Todos estos elementos son también personajes.

Colectivo Arde: *¿Qué buscan con estas cuatro cápsulas? ¿Cuáles son sus motivaciones como autores?*

Domingo: Cuando hay una actividad económica que predomina en un poblado y se empieza a generar la vida en torno a la madera en este caso –en el norte es la minería, en otras zonas del sur es la lechería– aparece una cosmogonía particular. Emergen formas de hablar, de entenderse, de habitar. En otros lugares, como la ciudad donde hay una mayor diversidad de actividades, esas particularidades no se entienden. Acá se arma una comunidad en torno a una actividad económica, es toda una cultura la que brota. Todos viven de esa actividad económica de alguna u otra forma, todo el pueblo funciona en base al trabajo maderero. Es como las salitreras del norte. Me interesa dar cuenta de eso en primer lugar, esos elementos culturales distintivos de este territorio.



Marcela: Me gustaría que se pudiese apreciar un contexto social, porque estamos hablando de un Museo de la Memoria, entonces acá también acontecen hechos relevantes donde hay muertes, injusticias, donde hay un hecho histórico trágico que debe permanecer en la memoria, que debe revisarse y conocerse. Mataron a una cierta cantidad de trabajadores que se tomaron un fundo maderero, pero no es así de sencillo el episodio, es más complejo que eso. Me gustaría que se comprendiera desde un lugar donde hay una comunidad que se desarrolla en torno a la madera, donde hay una riqueza cultural que surge desde la actividad de extraer madera, hay toda una organización social en torno a esto. Hubo un trabajo muy bonito de la comunidad, hubo un sueño en el que un grupo de personas planteó un ideal de sociedad. Todo esto terminó en una triste historia, pero es un hito importante de conocer, de saber cómo se gestó, cómo eran sus protagonistas.

“Es importante que las nuevas generaciones encuentren y revaloren su herencia histórica y la asuman como eso, como una herencia, como un tesoro, no como una maldición o condena”.

Domingo: Me gustaría aportar al recuerdo, a entender que todos somos consecuencia de un pasado, sea bueno o malo. Por lo tanto, vale la pena conocerlo. Entender que la sabiduría también puede estar en el bosque, también puede estar en otros lugares lejos de la academia. Quiero visibilizar trozos de la memoria de un pueblo, de gente común que está muy alejada de la academia, de las élites. Las escuelas en esta zona llegan muy tardíamente, la salud recién aparece en los años ‘70. Estamos contando una historia que no viene de los grandes personajes históricos o de dirigentes que podían recitar “El Capital” de principio a fin. Es gente común y corriente que empieza a soñar, a percibir la vida de forma distinta. Me interesa colaborar con esa memoria, con visibilizar también esos oficios y formas de habitar que se pierden porque la tecnología llega, pero que tienen algo que no deberíamos olvidar.

Colectivo Arde: ¿De dónde surge el interés por trabajar con el patrimonio?

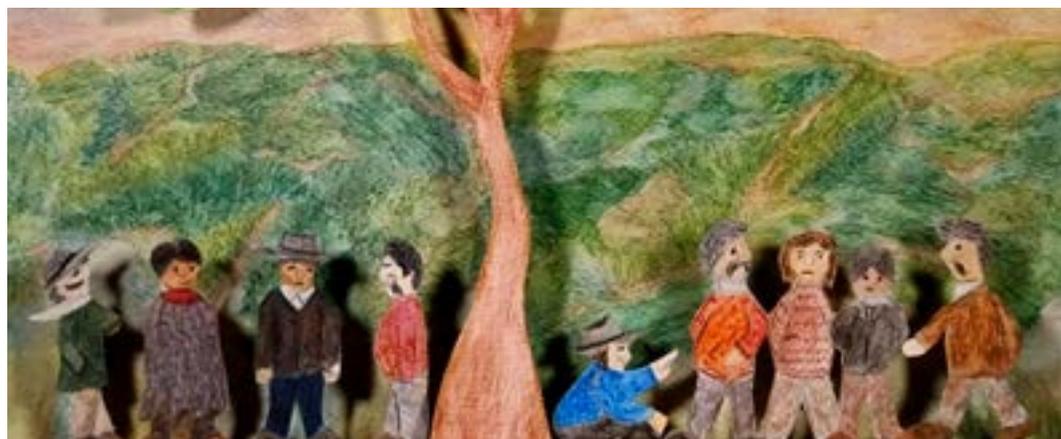
Marcela: Siempre nos ha atraído mucho la idea de buscar los orígenes, de donde venimos y de encontrar historias interesantes, historias que nos hagan sentir parte de algo. Buscamos las historias que hay detrás, nos preguntamos quiénes fueron parte de esos relatos, qué soñaron, en qué creían. Hay tanta riqueza, tanto que extraer de ahí, que nunca nos salimos de este tema. Hay mucho que hacer con el patrimonio inmaterial. Seguimos sorprendiéndonos con historias maravillosas en diversos territorios. Y queremos contar y hacer sentir las historias, lograr una sensibilidad mayor para sentir que nos pertenecen, que somos parte de un territorio compartido, que puedes sentir tuyas esas historias, que son parte de ti. Son historias que están en latencia por todos lados.

Colectivo Arde: ¿Cómo fue el proceso creativo para llegar a las cápsulas?

Domingo: Primero hubo una investigación general sobre Neltume como pueblo, su historia, eso acompañado con reuniones con el equipo del museo. Después de tener un panorama general, definimos los oficios que se iban a rescatar. Lamentablemente

por temas de pandemia, no pudimos hacer tanto terreno como queríamos, pero antes del confinamiento pudimos visitar Neltume. Ahí entendimos que las historias laborales y sociales en ese lugar van súper de la mano. No se puede pensar la vida privada sin pensar en la madera.

Marcela: Nosotros siempre necesitamos una motivación muy intensa para trabajar. Y estábamos cautivados con la historia y con las personas que conocimos en Neltume. Llegamos con ganas y con la necesidad de contar una historia sobre ese lugar. Y nosotros buscamos contar historias a través de un formato, ya sea el teatro o las cápsulas audiovisuales. Bueno, entonces del viaje a Neltume llegamos muy entusiasmados a leer sobre el territorio, vimos documentales (recomendamos “No nos trancarán el paso” del año 1972²), repasamos las conversaciones que tuvimos con gente de allá. Y repasamos también lo que habíamos experimentado en ese lugar. Por ejemplo, recuerdo que había florecido un árbol medicinal, entonces con lugareños fuimos en búsqueda de unas ramitas de ese árbol. Pero cuando estábamos sacando ellos nos decían que hay que tomar lo justo que se va a usar, que hay que pedir permiso para sacar. Esas son sabidurías heredadas propias de ese lugar.



Domingo: Fue importante tener en la piel el paisaje, el viento, el agua, la naturaleza de ese lugar. Y todo eso intentamos plasmarlo en las cápsulas a través de pequeños detalles. Es importante decir que no buscamos que estas cápsulas fueran documentales, sino que son poéticas. Nos basamos en documentos, pero son poesía.

Marcela: Es importante eso que dice Domingo porque, por ejemplo, a la hora de leer un poema no es solo leerlo en el vacío, sino que es leer sintiendo la temperatura que hay en Neltume, sintiendo la brisa que corre, sintiendo cómo suena el agua cuando cae. Hay una sensación que está en la piel y que produce un lugar en específico. Todo eso intentamos transmitirlo en las cápsulas.

Domingo: También es relevante decir que fue un trabajo colaborativo con el museo. Primero nos pusimos de acuerdo con qué les gustaría a ellos mostrar y luego nosotros sugerimos qué sería interesante de reforzar y cómo hilar la historia en general. Fuimos tomando esas decisiones en conjunto antes de escribir el guión.

Colectivo Arde: ¿Por qué es importante que niños, niñas y jóvenes se vinculen con su patrimonio local?

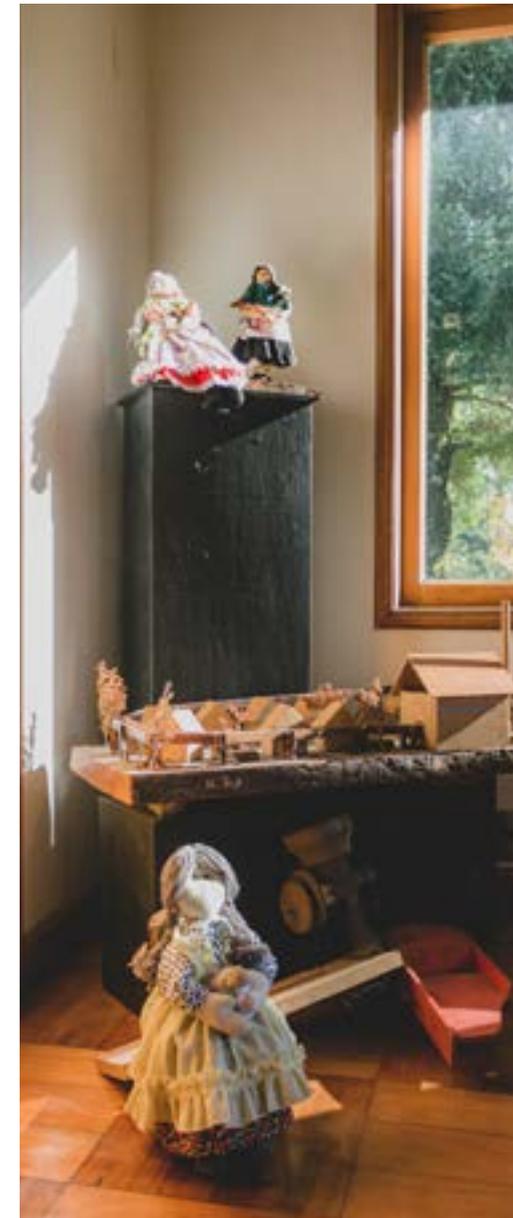
Domingo: Creo que es una reflexión no solo para Neltume, sino que en general. Muchas veces los niños y los jóvenes ven más las carencias de su entorno que los tesoros que tienen. Es importante que las nuevas generaciones encuentren y revaloren su herencia histórica y la asuman como eso, como una herencia, como un tesoro, no como una maldición o condena. No porque haya nacido en Neltume, estoy condenado a vivir siempre en el aserradero. Pero si toca trabajar ahí, sabes que hay una herencia detrás tuyo. Es típico que las juventudes se vayan de los pueblos pequeños porque sienten que su lugar de procedencia es una carga. Pero no lo es, es un legado que es importante conocer, no es una cadena que te fija en un lugar. Uno puede irse, pero llevarse un pedacito de tu lugar, algo que te conecte y te haga sentir parte de una historia. Esperamos que estas cápsulas se difundan, que despierten el interés, que despierten la duda, que motiven a saber un poco más sobre Neltume y su historia.

²Cahn, G. (1972). No nos trancarán el paso. Fundación Miguel Enríquez. Sitio web de Cinechile. <https://cinechile.cl/pelicula/no-nos-trancaran-el-paso/>



LOS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES COMO PORTADORES DE MEMORIA:

PALABRAS DEL CENTRO CULTURAL MUSEO Y MEMORIA DE NELTUME



“Es fundamental vincular a los niños, niñas y jóvenes a la memoria de su territorio, de los oficios que dieron origen al pueblo de Neltume y los alrededores. Los oficios tradicionales del territorio han sido desplazados desde la época turística que se instala en esta zona dándole desde este “turismo de visita” un nuevo origen al pueblo basado en la figura de hadas y duendes. Nosotras lo que hacemos es un trabajo para reivindicar los oficios y la historia del territorio. Es aquí donde se inserta este proyecto”.

Angélica Navarrete, Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume



“El ejercicio de memoria es fundamental. Siempre le digo a los niños y niñas: imagínate que tienes un accidente y pierdes la memoria, te olvidas de tu familia, tus amigos, de dónde has vivido y te quedas en el aire, te quedas en la nada. Entonces, tener memoria nos hace conscientes, nos une, nos conecta, le da un sentido a lo que estamos haciendo en el presente y nos permite conectar con el futuro. Los niños y niñas también son portadores y constructores de memoria, lo que ellos van haciendo en su vida también será la memoria de su territorio”.

Javiera Díaz, Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume

02.

PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS



PATRIMONIO Y MEMORIA: ALGUNAS DEFINICIONES MÓVILES

Patrimonio y memoria son términos complejos y sus definiciones han ido cambiando en el tiempo. A modo de síntesis, compartimos algunas definiciones de ambos conceptos para tener a la mano al momento de desarrollar los proyectos en el aula con las y los estudiantes. Hay que considerar que estas nociones son ampliamente discutidas, por lo que no son definiciones cerradas ni acabadas.

Patrimonio cultural: es el soporte transmisible de la historia y la identidad en la experiencia colectiva³. Su identificación se lleva a cabo mediante un proceso simbólico de patrimonialización, en donde una comunidad reconoce y valoriza un objeto (material o inmaterial) que representa su historia e identidad en un momento determinado. Lo patrimonial expande así su escala temporal, este ya no solo tiene valor en su creación (pasado), sino que también en su momento de patrimonialización (presente), y en aquel en el cual se aprecia (presente del que lo observa)⁴. Para la UNESCO el patrimonio es importante para la cultura y el futuro porque constituye “el potencial cultural de las sociedades contemporáneas, contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones”⁵.

³ Dormaels, M. (2012). Identidad, comunidades y patrimonio local: una nueva legitimidad social. *Alteridades*, 22(43), 9-19. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172012000100002&lng=es&tlng=es.

⁴ Zúñiga, P. (2017). Patrimonio y Memoria: una relación en el tiempo. *Revista de Historia y Geografía*, 36, 189-194. Recuperado de <https://doi.org/10.29344/07194145.36.340>

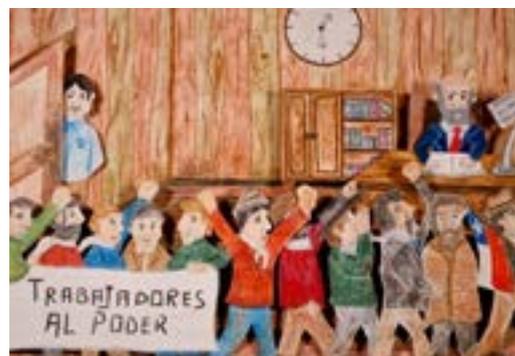
⁵ UNESCO. (30 de mayo 2022). Patrimonio cultural. <https://es.unesco.org/>



Patrimonio cultural material: corresponde a monumentos (obras arquitectónicas, esculturas, pinturas y obras de carácter arqueológico), conjuntos (construcciones aisladas o reunidas), lugares (obras creadas por personas y la naturaleza) y artefactos culturales⁶.

Patrimonio cultural inmaterial: “el patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos. Comprende también expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”⁷.

Memoria: Proceso emotivo, afectivo y político que surge desde una persona y/o un grupo social determinado y que se encuentra en relación permanente entre el recuerdo y el olvido. La necesidad de generar un trabajo consciente de “memoria” florece en el siglo XX a partir de dos acontecimientos ligados: la aceleración del tiempo y del ritmo de la vida, y los acontecimientos de violencia social y política sufridos en diversos territorios del mundo. Ante esto, la memoria es una vía para que las personas y/o comunidades puedan relacionarse con el pasado desde el presente, buscando para ello lugares públicos donde anclar vestigios, testimonios, imágenes, discursos y signos visibles de aquello ya fue. La memoria no constituye un elemento único ni tiene un carácter universalista, sino que existen diversas memorias que son a la vez colectivas a individuales y que permiten compartir múltiples sentidos sobre el pasado. Estos sentidos permiten que la historia sea relatada desde distintos puntos de vista, contrarrestando los “libretos únicos” y hegemónicos del pasado⁸.



PLAN DE FORMACIÓN CIUDADANA Y HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI

Según la UNESCO los pilares de la educación para el siglo XXI deberán desarrollarse en base a la adquisición de competencias y habilidades que permitirán preparar a las y los estudiantes no solo para los trabajos del futuro, sino también para participar de la vida cívica y fomentar el aprendizaje a lo largo de la vida⁹. El Informe Delors (1996), elaborado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, establece un primer marco con cuatro pilares básicos para el desarrollo de habilidades: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. En el marco de estas competencias y habilidades se espera que las y los estudiantes conozcan y reflexionen en torno a valores fundamentales, competencias sociales y emocionales, la conciencia global, habilidades interculturales y alfabetización cívica.

Ejercer la ciudadanía en el siglo XXI requiere el aprendizaje de habilidades que den cuenta de la nueva sociedad en que vivimos, una sociedad globalizada e hiperconectada, devenida hacia finales del siglo XX con el desarrollo de la Web 2.0 en la sociedad del conocimiento. En esta nueva sociedad, los procesos de comunicación se transformaron radicalmente y con ello las estructuras, formas y espacios de interacción social; aquí el uso de tecnologías digitales y móviles se han masificado y permeado todas las actividades de la vida, por lo que se hacen necesarias la enseñanza y el aprendizaje de nuevas habilidades para ejercer un nuevo tipo de ciudadanía: la ciudadanía digital. Según la OCDE¹⁰, este marco de enseñanza-aprendizaje debe centrarse en el uso de la información, comunicación, ética e impacto social, donde

la alfabetización informacional (estrategias de búsqueda y validación de información) son claves para el desarrollo de opinión y participación social.

En “Orientaciones de ciudadanía digital para la formación ciudadana” del Ministerio de Educación, la ciudadanía digital es definida como:

“...el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno”¹¹.

⁶ UNESCO. (30 de mayo 2022). Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo. 134. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>

⁷ Ibidem 134-135.

⁸ Jelin, E. (2012). Los trabajos de la memoria. Siglo veintiuno de España Editores.

⁹ Scott, C. L. (2015). El futuro del aprendizaje 2 ¿qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Investigación y prospectiva en educación, Documentos de trabajo. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242996_spa

¹⁰ Ananiadou, K.y Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. EDU Working Paper, 41. Recuperado de <https://doi.org/10.1787/218525261154>

Se trata de asumir el desafío de formar ciudadanas y ciudadanos que puedan ejercer sus derechos en un entorno digital, con ética, respeto por las diversidades y plenamente informados de las implicancias del uso y acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La recomendación para las comunidades educativas es la implementación de actividades que desarrollen Habilidades TIC para el Aprendizaje (HTPA) y que están afincadas en cuatro dimensiones orientadas a fomentar la capacidad de resolver problemas de información y conocimiento en un ambiente digital:

1. Dimensión Información

- La información como fuente: Habilidad de definir, buscar y acceder a la información que se necesita. Evaluar, seleccionar y organizar información.
- La información como producto: Habilidad de planificar y elaborar un nuevo producto de información mediante el análisis y síntesis de información digital.

2. Dimensión Comunicación y Colaboración

- Comunicación efectiva: presentar información considerando audiencia y objetivo, usando protocolos de un ambiente digital.
- Colaboración efectiva: Colaborar con otros y otras para elaborar un producto de información, usando medios digitales.

3. Dimensión Convivencia Digital

- Ética y Autocuidado: Identificar oportunidades y riesgos en ambiente digital, conociendo derechos propios y de los otros y otras, y aplicando estrategias de protección de datos e información personal.
- TIC y Sociedad: Comprender el impacto social de las TIC.

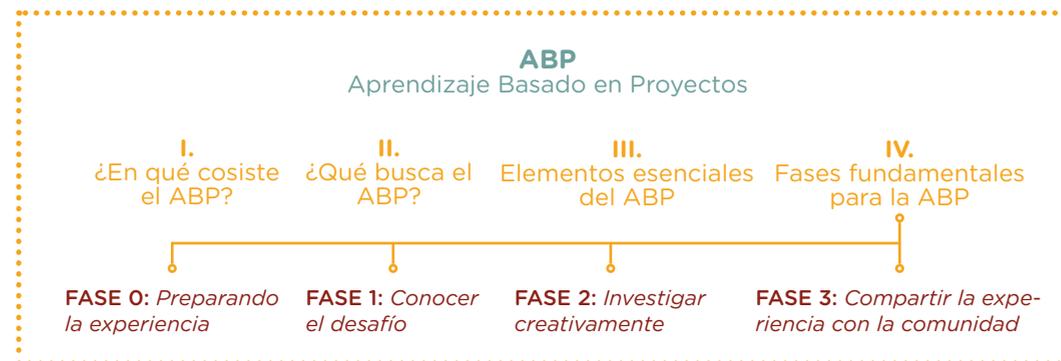
4. Dimensión Tecnología

- Conocimiento TIC: Conocer y dominar conceptos TIC básicos.
- Saber operar las TIC: Uso seguro del equipamiento TIC y resolución de problemas técnicos básicos.
- Saber usar las TIC: Dominar aplicaciones de uso común.

En esta guía docente, sugerimos que las cápsulas audiovisuales son un valioso recurso para trabajar la formación ciudadana desde una perspectiva de derechos, propiciando que las y los estudiantes desarrollen los conocimientos, las habilidades y actitudes necesarias para valorar y ejercer una ciudadanía activa. Para ello resulta fundamental considerar el contexto y los intereses de las y los estudiantes, de modo de generar prácticas participativas, democráticas y orientadas a la resolución de conflictos.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: ORIENTACIONES PARA EL DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

En esta sección presentamos algunas nociones fundamentales de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), repasando sus principios y estructura para el diseño de actividades. El objetivo de esto es contar con una visión general y algunas claves de este enfoque para el momento del diseño e implementación de las actividades en el aula¹².



I. ¿En qué consiste el ABP?

Es una metodología que busca generar procesos de aprendizaje significativos para las y los estudiantes. Para ello es fundamental que cada estudiante se sienta protagonista del aprendizaje y pueda vincular los contenidos con sus vidas y con las experiencias que hace del mundo. Para ello, el ABP propone que las y los estudiantes, guiados por las y los docentes, trabajen en torno a un problema real que les interpela. A partir de la identificación de un problema compartido se formulará una pregunta que será el motor del proceso de aprendizaje. Este proceso tomará la forma de una investigación y como tal, tendrá fases que guiarán el camino hacia aquello que se quiere conocer. El carácter colaborativo y creativo del proceso es fundamental para generar un clima de confianza y una energía positiva para que las y los estudiantes, junto a las y los docentes, puedan abordar el desafío como una comunidad de aprendizaje.

II. ¿Qué busca el ABP?

Esta metodología busca ir más allá de la adquisición de contenidos. La llamada “Sociedad de la información” nos enfrenta a un sinnúmero de datos. El problema es qué hacemos con estos, cómo nos relacionamos con la información, cuál es su relevancia y pertinencia para cada persona y comunidad. Hoy en día es necesario educar en habilidades que nos permitan integrar el conocimiento a nuestras vidas, haciendo del proceso de aprendizaje una experiencia significativa y profunda. Por ello el ABP busca que las y los estudiantes adquieran y pongan en práctica habilidades tales como: pensamiento crítico, trabajo colaborativo, creatividad, autonomía, curiosidad, entre otras. Estas habilidades no solo son pertinentes para el trabajo en el aula, sino que son transferibles a otras situaciones de la vida, de modo de preparar a niñas, niños y jóvenes para los desafíos actuales.

¹¹ Ministerio de Educación, Enlaces. (2017). Orientaciones de Ciudadanía Digital para la Formación Ciudadana. Recuperado de <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/14261>

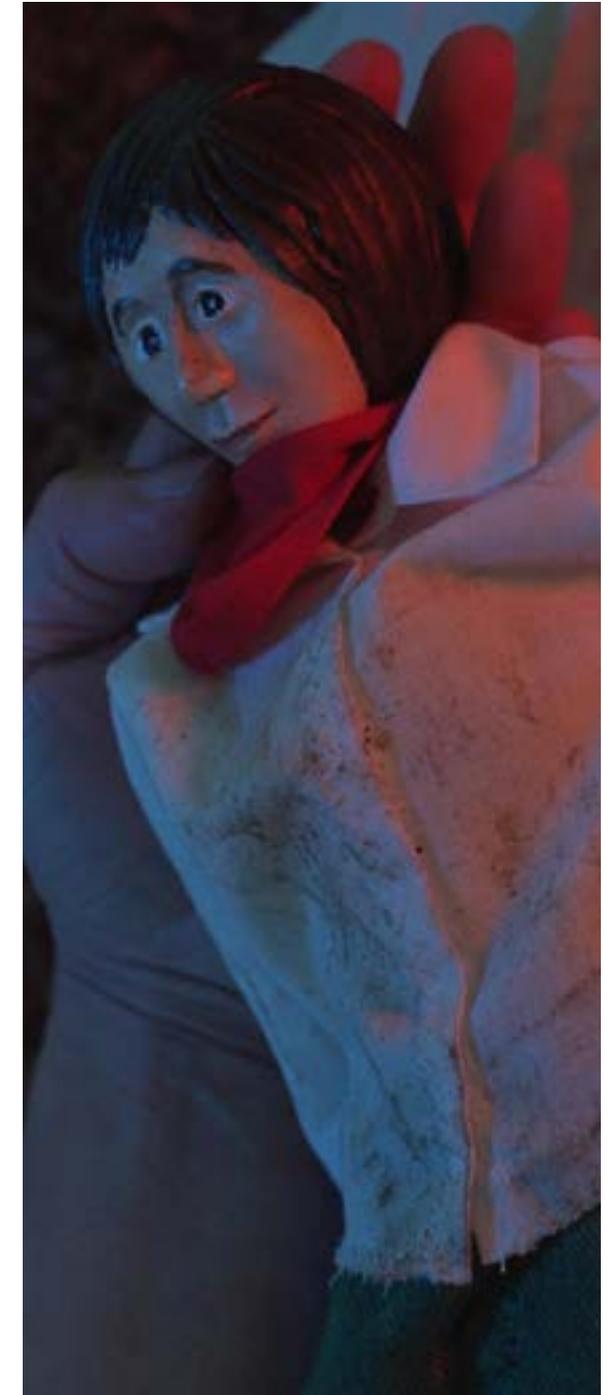
¹² El contenido referido al ABP es una síntesis del documento “Aprendizaje basado en proyectos. Un enfoque pedagógico para potenciar los procesos de aprendizaje hoy”, material desarrollado por Fundación Chile, con el apoyo del Centro de Innovación del Ministerio de Educación y el financiamiento de la Embajada de Estados Unidos en Chile. Consultado en <https://www.educarchile.cl/descarga-aqui-el-nuevo-libro-de-aprendizaje-basado-en-proyectos>

III. Elementos esenciales del ABP

- **Voz y elección de las y los estudiantes.** Considerar las visiones y opiniones de las y los estudiantes en las distintas fases del proyecto es fundamental para favorecer su compromiso y persistencia durante el proceso. Para que las y los estudiantes expresen sus intereses y realicen propuestas es importante que se sientan en un espacio de confianza y que perciban que pueden comunicarse con libertad. Propiciar un clima de trabajo que incorpore el error como un elemento que favorece el aprendizaje y la creatividad, puede ser una buena estrategia para estimular a las y los estudiantes a participar sin temor.
- **Problema o pregunta desafiante.** El punto de partida del proyecto será la definición conjunta de un problema. El problema puede ser expresado en forma de una pregunta que se buscará responder. Pueden formularse preguntas precisas que se dirigen a abordar cuestiones prácticas, por ejemplo: ¿Cómo mejorar las relaciones entre estudiantes en el recreo? O bien preguntas más abstractas, ¿es posible justificar la tala de los bosques? La formulación de la pregunta debe despertar el interés de los y las estudiantes. El carácter motivacional de la pregunta será la garantía para que los y las estudiantes activen su capacidad investigativa.
- **Investigación sostenida.** La investigación requiere una actitud y disposición activa. Implica ir más allá de la búsqueda de información. Esta posee un carácter no lineal pues, en la medida que se encuentran datos y se reflexiona sobre ellos, los y las estudiantes irán abriendo nuevas preguntas que permitirán profundizar en la pregunta inicial o abrir nuevas inquietudes a considerar. Las fuentes de información son múltiples y variadas: textos escritos, fotografías, así como también objetos, elementos naturales, conversaciones, entre otros.
- **Autenticidad.** Para que el aprendizaje sea significativo es importante resguardar la autenticidad del problema, entendida como la vinculación del mismo con la realidad social. El problema central que será abordado debe estar en relación con el contexto en que las y los estudiantes se desenvuelven. Es fundamental resguardar que los proyectos consideren las inquietudes, intereses, culturas, identidades y problemas propios de las y los estudiantes y, conjuntamente, tengan un potencial de impacto en los demás.
- **Reflexión.** El proceso de aprendizaje debe estar abierto a una constante reflexión sobre los pasos que se están dando, sobre qué, cómo y por qué estamos aprendiendo. Este proceso puede darse de manera informal, por medio de conversaciones en el aula u otros espacios, o bien a través de actividades preestablecidas, tales como: bitácoras del proyecto, evaluaciones formativas, diálogos formales, entre otros. El carácter reflexivo del proceso es una oportunidad para que las y los estudiantes reconozcan sus aprendizajes, a la vez que las y los docentes identifiquen aspectos positivos del trabajo y también aquellos que se puedan mejorar.
- **Producto público.** La acción de compartir públicamente el proceso de aprendizaje a través de un producto tangible, mediático o digital, es una fase fundamental para la metodología ABP. Esto por tres razones principales: 1. La exposición pública del pro-

ceso puede ser una motivación que potencie el compromiso y colaboración de las y los estudiantes en el desarrollo del proyecto. 2. Compartir públicamente el proceso moviliza la dimensión social del aprendizaje, cuestión que impacta positivamente en el aula y la cultura escolar. 3. Publicar el trabajo realizado por las y los estudiantes es también una estrategia para poner en valor la experiencia, comunicar y hacer partícipe de esta a la comunidad ampliada (apoderados, directivas y otros agentes relevantes dentro y fuera de las escuelas).

- **Crítica y revisión.** Una revisión crítica y reflexiva permitirá resguardar la calidad del proceso de aprendizaje. Es importante que la valoración de la experiencia no sea unilateral de parte de las y los docentes hacia las y los estudiantes, sino que cada persona que participe de las distintas fases pueda entregar retroalimentación al resto y también valorar su propio desempeño. Asimismo, quienes participen como público también podrán entregar sus impresiones y puntos de vista, favoreciendo nuevas visiones respecto del trabajo.
- **El papel de las y los docentes.** Las y los docentes actúan como facilitadores de los aprendizajes. Si bien guiarán el aprendizaje y el paso a paso del proyecto, es fundamental dejar espacios para la participación activa y protagónica de las y los estudiantes. Estos espacios pueden ser: la formulación o precisión de la pregunta, los recursos y vías para encontrar las respuestas, la definición de funciones y roles que cada estudiante tendrá en el proyecto, las estrategias de visibilización pública, entre otras.



IV. Fases fundamentales para la ABP

FASE 0: Preparando la experiencia

En esta primera parte del ABP, es necesario que las y los profesores **diseñen la estrategia** que les permita introducir la problemática a las y los estudiantes. Es a partir de este momento que se comienza a pensar en la **pregunta desafiante**. Esta pregunta idealmente debe ser propuesta por las y los estudiantes, sin embargo, también existe la posibilidad de que sea presentada por las y los profesores a partir de sus experiencias previas o algún desafío pertinente. Lo relevante es que, independiente del caso, se debe considerar que la pregunta guiará todo el proyecto, y para que sea una experiencia motivadora y significativa, debe contemplar el contexto del establecimiento, la edad, los intereses de las y los estudiantes y los OA que se definan. También es importante que las y los profesoras chequeen si la pregunta es comprendida por las y los estudiantes, conversando y generando instancias que permitan evaluar y andamiar su comprensión. Algunas preguntas que podrían surgir a partir del visionado de las cápsulas son: ¿Cómo construir espacios para admirar la naturaleza de nuestro territorio? ¿Cómo incentivar el cuidado de la naturaleza en el territorio? ¿Quiénes han construido la historia de nuestro territorio? ¿Por qué es importante la memoria del territorio?

Otro aspecto relevante en este punto es la preparación de la **bitácora**, que permite acompañar el proceso de las y los estudiantes, dándoles soporte y autonomía. Este elemento se concibe como un gran “archivo” que registra sus experiencias y consigna las herramientas que guían su proceso. Además, da cuenta del trabajo individual y grupal, permitiendo tener una perspectiva global cronológica que facilitará la posterior evaluación del proyecto. La bitácora es un instrumento vivo, que puede ser virtual o físico; y que se revisa, se conversa y se flexibiliza según las necesidades que surjan. Algunos elementos que podría contener esta bitácora son:



01. Panorama general del proyecto (hito de lanzamiento, pregunta desafiante, objetivos, etc.)



02. Preguntas guía que ayuden a entender la pregunta desafiante, el objetivo general del proyecto y posteriormente la investigación y creación.



03. Actividades para generar identidad de grupo.



04. Espacios para realizar y chequear listas de tareas.



05. Cronogramas con fechas clave.



06. Protocolos de acuerdos del grupo, sus roles y las normas que establezcan.

FASE 1: Conocer el desafío

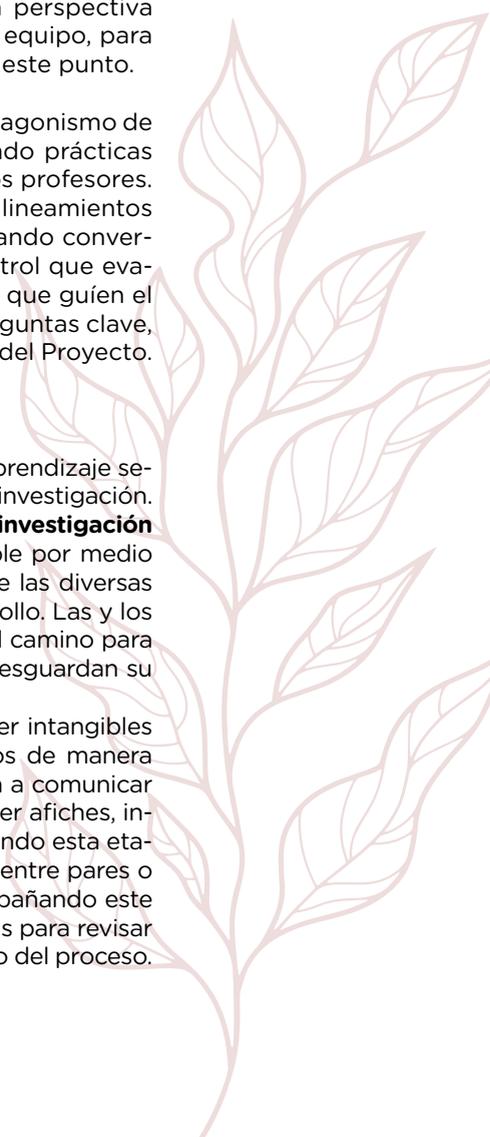
Esta segunda etapa debe comenzar despertando la curiosidad y conexión emocional de las y los estudiantes con la problemática. Para ello, las y los profesores realizan un **hito de lanzamiento**, a través del que se presenta la pregunta desafiante. En esta Guía Docente, proponemos que el hito de lanzamiento esté articulado alrededor de las cápsulas audiovisuales para que, a partir de este estímulo, se facilite un espacio que permita experimentar, reflexionar y compartir lo pensado, activando el pensamiento crítico de las y los estudiantes, y motivando su disposición para resolver los problemas vinculados a la memoria del territorio. Además, hay que considerar la necesidad de establecer una perspectiva colaborativa, puesto que gran parte del ABP se realiza en equipo, para lo que se podrían incluir reflexiones que también aborden este punto.

Es importante relevar explícitamente la autonomía y el protagonismo de las y los estudiantes durante la investigación, estableciendo prácticas de comunicación efectivas entre ellas y ellos, y con las y los profesores. Por su parte, el rol de las y los docentes es motivar, dando lineamientos que entreguen seguridad a las y los estudiantes, e impulsando conversaciones productivas; a través de pausas y puntos de control que evalúen formativamente el proceso y entreguen herramientas que guíen el aprendizaje. Algunas posibilidades son el desarrollo de preguntas clave, la retroalimentación entre pares o la revisión de la Rúbrica del Proyecto.

FASE 2: Investigar creativamente

En esta etapa, el propósito del proyecto y los objetivos de aprendizaje seleccionados determinarán los criterios para llevar a cabo la investigación. El uso de la bitácora es fundamental durante el **proceso de investigación** (grupal y/o individual), pues permite que este se haga visible por medio de evidencias concretas y también a través del registro de las diversas búsquedas, preguntas y reflexiones que surgen en su desarrollo. Las y los estudiantes son quienes toman las decisiones que definen el camino para alcanzar estos objetivos, mientras que las y los profesores resguardan su viabilidad.

En esta etapa surgen **productos intermedios** que pueden ser intangibles (como una reflexión) o tangibles (como un afiche), creados de manera individual y/o grupal. Los productos intermedios se orientan a comunicar los hallazgos de la investigación a la comunidad, pudiendo ser afiches, invitaciones, fotos, entre otros. Nuevamente, para ir monitoreando esta etapa se puede recurrir a preguntas clave, la retroalimentación entre pares o la Rúbrica del Proyecto. Las y los profesores deben ir acompañando este recorrido dando espacio a la exploración y generando pausas para revisar los distintos productos de la investigación y su utilidad dentro del proceso.



FASE 3: Compartir la experiencia con la comunidad

La selección o realización de los productos finales, al igual que en las fases anteriores, se hará considerando los objetivos de aprendizaje seleccionados, los intereses de las y los estudiantes, y el contexto que enmarca el establecimiento escolar. Este es uno de los elementos esenciales del ABP, puesto que permite comunicar los aprendizajes y la experiencia del trabajo realizado en una muestra pública. El objetivo es que las y los estudiantes organicen lo que desarrollaron en su investigación para narrar el desafío y el recorrido que experimentaron, a través de diversos formatos que permitan exhibirlo y ser descrito por ellas y ellos. Esta etapa se puede realizar frente a una audiencia amplia (la comunidad escolar, las familias, otras personas del territorio), para que las y los estudiantes puedan dialogar sobre el proceso y recibir comentarios sobre él. Algunos ejemplos de actividades finales podrían ser: una campaña sobre algún tema relevante que hayan reconocido, una feria cultural, un festival de artes o la inauguración de un espacio nuevo para la comunidad. Lo relevante es buscar el mejor formato para las y los estudiantes. El rol de las y los profesores es que faciliten un tiempo de reflexión y evaluación formativa, dando espacio para ensayar los relatos y mejorarlos. Además, esta fase requiere del apoyo docente y de otros agentes del Establecimiento Escolar, para la gestión de la muestra final y la reflexión sobre el trabajo colaborativo que se está desarrollando. Aquí se pueden utilizar listas de chequeo que permitan a las y los estudiantes autoevaluar su producto público y mejorarlo de manera oportuna.



03.

PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA IMPLEMENTACIÓN POR NIVEL



PROYECTO NIVEL DE TRANSICIÓN

CÁPSULA 1 “LA PARTERA-EL NACIMIENTO”

Asignaturas	Lenguaje Artístico/Exploración del Entorno Natural
Curso o nivel	Nivel de Transición
Título del proyecto	HACE UN TIEMPO EN LA MONTAÑA: MEMORIA Y TEATRO EN LA RECORDILLERA
OAT	14. Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.
PFC	b. Fomentar en los estudiantes el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable, respetuosa, abierta y creativa.
Meta de comprensión	Queremos que las y los niños conozcan y se involucren con su entorno a partir de las diferentes actividades que nacen del visionado de la Cápsula 1. “La Partera - el Nacimiento”.
Núcleos de aprendizaje	Exploración del Entorno natural: <ul style="list-style-type: none">• OA o7 Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento en personas, animales y plantas. Lenguaje artístico <ul style="list-style-type: none">• OA o6 Experimentar diversas combinaciones de expresión plástica, corporal y musical, comunicando las razones del proceso realizado.
Fases y actividades	FASE 0: Preparando la experiencia Formulación tema y pregunta <ul style="list-style-type: none">• En esta fase los y las educadoras realizan el pre-diseño del proyecto. Es importante que el trabajo sea integrado por ambas asignaturas, Exploración del Entorno natural y Lenguaje artístico. Uno de los puntos fundamentales es realizar un trabajo conjunto en torno al tema y pregunta que guiará el proceso del proyecto. Dado que el punto de partida es la primera cápsula audiovisual del proyecto “Hace un tiempo en la montaña”, la problemática general se enmarcará en conocer las características y el desarrollo del ser humano y el entorno natural. Es un tema amplio que puede ser acotado por los y las educadoras junto a las y los niños.

Fases y actividades

Propuesta de temas de investigación

- Algunos temas que se pueden proponer a las y los niños para investigar pueden ser: Explorar mi entorno natural, conocer el desarrollo del cuerpo humano, comparar la naturaleza y el cuerpo humano; entre otras.

Planificación del proyecto

- Los y las educadoras que guiarán el proyecto coordinarán las acciones necesarias para su ejecución: ej. Decidir el tiempo de duración del proyecto (sugerimos aproximadamente un mes para su desarrollo); definir sesiones integradas o paralelas de trabajo para ambos núcleos de aprendizaje; identificar los materiales que se utilizarán a lo largo del proyecto; entre otros.

Preparación de la bitácora

- La bitácora será el instrumento donde las y los párvulos llevarán registro del proceso de investigación. Asimismo, este instrumento servirá a los y las educadoras para la evaluación de la experiencia de aprendizaje.
- La bitácora puede ser individual o grupal y su formato físico o virtual. Se deben decidir secciones de la bitácora. Algunas secciones que puede contener la bitácora son: panorama general del proyecto (hito de lanzamiento; pregunta desafiante, etc.); espacios para ejecutar las actividades del proyecto; entre otras.

Referentes para la bitácora

- Sugerimos revisar algunas ideas para crear bitácoras entretenidas que están disponibles en youtube. Por ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=DAXNj7GfR9E&ab_channel=ManualidadesTokTok
- La artista chilena Sandra Marín ha realizado diversas experiencias de creación de bitácoras con niños, niñas y jóvenes. Sugerimos consultar su instagram donde expone parte de su trabajo: <https://www.instagram.com/estudiorepisa/>

Fases y actividades

FASE 1: Conocer el desafío

Encuadre Cápsula 1 “La Partera – El Nacimiento”

- Observan la Cápsula 1 “La Partera – El Nacimiento” que será el **hito de lanzamiento** del proyecto. Se recomienda que antes, durante y después del visionado, se formulen preguntas que acompañen la experiencia. Como actividad, se puede conversar con los y las niñas sobre su experiencia personal con su entorno. Se puede guiar con preguntas como: ¿Qué han observado en ese lugar? ¿En qué trabajan las personas que viven ahí? ¿cómo se llama el lugar donde viven?. Otra forma de abordarla es a través de algún trabajo expresivo: ej. Moldear en plastilina o realizar un dibujo a partir de los elementos emergentes en la conversación. A partir de estas actividades se puede proponer o definir con las y los niños una pregunta desafiante en torno a su territorio, que guiará todo el proceso de investigación.

Tema y pregunta del proyecto en aula

- Se debe anunciar a las y los niños que se realizará una investigación sobre su entorno natural. En esta fase es importante generar preguntas y actividades que permitan a las y los niños vincularse y comprometerse con el proyecto, por medio de espacios de escucha y diálogo direccionados hacia el tema central del proyecto (sea el definido preliminarmente por el o la educadora, o formulado en esta instancia junto a las y los párvulos). Ej. Si definimos como tema “Conocer mi entorno natural y mi cuerpo”, se pueden mostrar tres imágenes: feto (ecografía), bebé, cómo están actualmente ellas y ellos. Idealmente con fotos propias, sino imágenes proporcionadas por los y las educadoras. Por otro lado, mostrar tres imágenes correspondientes al ciclo vital de una planta: semilla, germinación y crecimiento. A partir de eso, comparar.
 - a. Se sugiere guiar la comparación a través de preguntas como: ¿qué es lo que sucede primero en el ser humano? ¿Qué es lo primero que sucede en la planta? (Y así progresivamente).
 - b. Se sugiere para realizar la comparación utilizar Diagrama de Venn de dos círculos, utilizando los elementos comunes para ver las similitudes en ambos procesos vitales.

Presentación de la bitácora

- Se comparte con las y los estudiantes la bitácora previamente diseñada por los y las educadoras, donde se llevará registro del proyecto. Se sugiere realizar un ejercicio activo con la bitácora para que las y los niños la incorporen como un elemento propio. Ej. cada niño y niña puede dibujarse a sí misma en la bitácora y sus compañeras y compañeros.

Fases y actividades

El nombre de nuestro proyecto

- Invitar a crear un título para el proyecto que puede ser pensado colectivamente, con ayuda de los y las educadoras. Las y los niños pueden colorear las letras con los tonos que asocian a su entorno o rellenarlas con algunos materiales (algodón, hojitas recolectadas en el patio, entre otros).

FASE 2: Investigar creativamente

- **Encuadre de la fase:** en esta fase se define la planificación para la ejecución de la investigación, haciendo partícipe a niñas y niños de este proceso; otorgándoles tareas y tomando decisiones con ellas y ellos. El objetivo es que en esta fase se concrete el desarrollo de las actividades que se realizarán para llevar a cabo el objetivo definido previamente. Es importante pensar en los productos que ayudarán a dar forma a nuestra investigación.
- **Ejemplo de actividades:** si el tema es “Conocer mi entorno natural y mi cuerpo”, se pueden realizar recorridos pedagógicos en el entorno más cercano de las y los párvulos, donde puedan apreciar especies de árboles y construcciones del lugar intencionando el reconocimiento de la madera como principal componente en ellos.
 - a. Se sugiere guiar el recorrido a través de preguntas como: ¿qué observan? ¿Cómo son? ¿Se parece este paisaje al paisaje que ven desde su casa? ¿Los árboles son pequeños, grandes, tienen hojas? ¿Los troncos son gruesos o delgados? ¿De qué colores son los árboles que ven? ¿Pueden encontrar la madera en otro lugar que no sean los árboles?
 - b. Dividir a las y los estudiantes por grupo y que decidan dibujar qué necesita un ser humano para vivir o qué necesita una planta para vivir. Luego, reunirlos según el criterio elegido (ser humano o planta) y crear collage de las necesidades a partir de los dibujos realizados, socializando su elección entre ambos grupos.
 - c. Se sugiere guiar la actividad con preguntas tales como: ¿Qué necesidades encontraron en las plantas? ¿Qué necesidades encontraron en los seres humanos? ¿En qué se parecen las necesidades que tienen las plantas y los seres humanos? ¿En qué son diferentes las necesidades entre las plantas y los seres humanos?

Productos intermedios: Cada producto será resultado de las actividades realizadas. Es importante resguardar estos productos que dan cuenta del proceso de investigación y que pueden servir posteriormente para socializar el trabajo realizado.

Fases y actividades

El proceso de investigación es un espacio propicio para que las y los estudiantes, acorde a sus etapas de desarrollo, ejerciten habilidades y competencias para formarse como **ciudadanas y ciudadanos activos**. Por ej. Hacer un uso responsable, crítico y creativo de diversas fuentes de información, tanto del mundo digital como de otros recursos disponibles; trabajar colaborativamente; practicar la resolución de conflictos que puedan emerger en el proceso; comunicar sus experiencias entre pares, en el entorno local y/o global; entre otras posibilidades.

Actividades de vinculación con el Centro Cultural y Museo de la Memoria de Neltume: sugerimos agendar visitas guiadas al Museo y a la Biblioteca comunitaria.
Contacto: museoyeducacionccmmn@gmail.com

FASE 3: Compartir la experiencia con la comunidad

Esta fase estará dirigida a diseñar y ejecutar acciones para comunicar el proceso y los hallazgos de la investigación a personas de la comunidad escolar, familias u otras personas del territorio. Las acciones deberán estar en coherencia con el proceso para narrar el recorrido y los desafíos experimentados. Es clave buscar un formato donde las y los párvulos se sientan motivados y cómodos.

Ejemplos de apertura del proceso

Exposición de las diferentes creaciones realizadas durante el proceso separadas por temática, dentro del aula o en algún espacio público; representar la experiencia a través de expresiones plásticas, musicales o movimientos.

- Se sugiere integrar las diferentes expresiones artísticas para obtener un nuevo producto rescatando las ideas del por qué de su elección y socializándolo entre sus pares.
- Se sugiere motivar a las y los niños a expresarse artísticamente frente a lo que ellas y ellos observaron a través de ejemplos gráficos y tangibles, y/o de ciertos consejos de manipulación de los materiales.

Exposición digital

Puedes contactar a:

hola@proyectoarde.org- museoyeducacionccmmn@gmail.com para generar una exposición digital de las creaciones de las y los niños con nuestro apoyo.

Tiempo de implementación y duración: un mes aproximadamente, considerando artes, música y entorno natural.

Proceso

Criterios: Realización de actividades a partir del visionado de la Cápsula 1 “La Partera-el Nacimiento” con el propósito de desarrollar diferentes habilidades propias del nivel.

Retroalimentación: Se irá rescatando información del proceso a través de las conversaciones, preguntas y respuestas en la realización misma de las actividades (bitácora, trabajo entorno a la cápsula).

Recursos: Video, computador, fotografías e imágenes, pliegos de papel Kraft, plumones, lápices de colores, hojas blancas, plasticinas, témpera, pinceles, instrumentos musicales, etc.

Colección digital Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume: agrupaciones de documentos de carácter histórico y patrimonial disponible en <https://www.museoneltume.cl/colecciondigital/>

Colección digital proyecto “Hace un tiempo en la montaña: memoria y teatro en la precordillera”: documentos de registro del proceso de creación de las cápsulas audiovisuales (fotografías, videos, guiones, entre otros) disponible en:

<http://archivo.proyectoarde.org/collections/show/31>

Evaluación: Lista de cotejo, registro de observación directa y bitácora.

Lo que lograremos

- Involucrar a los niños y niñas con su entorno.
- Desarrollar habilidades a través de diferentes actividades basadas en el visionado de la Cápsula 1 “La Partera - el Nacimiento”.
- Obtener información de aprendizajes previos a través de la conversación inicial.
- Convocar a la escucha atenta y el compartir dentro del grupo a través de la realización de las diferentes actividades.

PROYECTO PRIMER CICLO BÁSICO:
CÁPSULA 1 “LA PARTERA-EL NACIMIENTO” Y
CÁPSULA 2 “EL ASERRINERO-INGRESO AL TRABAJO”

Asignaturas	Artes Visuales/ Ciencias Naturales
Niveles	1° a 4° básico
Título del proyecto	HACE UN TIEMPO EN LA MONTAÑA: MEMORIA Y TEATRO EN LA PRECORDILLERA
OAT	14. Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.
PFC	b. Fomentar en los estudiantes el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable, respetuosa, abierta y creativa.
Meta de comprensión	Queremos que las y los estudiantes exploren y reflexionen en torno a la relación e interdependencia del ser humano con su entorno natural y entorno cultural a partir de las diferentes actividades que surgen del visionado de la Cápsula 1. “La Partera - el Nacimiento” y la Cápsula 2. “El Aserrinero-ingreso al trabajo”.
OA por nivel y asignatura	<p>Ciencias Naturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CNo1 OA 01 Reconocer y observar, por medio de la exploración, que los seres vivos crecen, responden a estímulos del medio, se reproducen y necesitan agua, alimento y aire para vivir, comparándolos con las cosas no vivas. • CNo2 OA 06 Identificar y comunicar los efectos de la actividad humana sobre los animales y su hábitat. • CNo3 OA 04 Describir la importancia de las plantas para los seres vivos, el ser humano y el medio ambiente (por ejemplo: alimentación, aire para respirar, productos derivados, ornamentación, uso medicinal) proponiendo y comunicando medidas de cuidado. • CNo4 OA 01 Reconocer, por medio de la exploración, que un ecosistema está compuesto por elementos vivos (animales, plantas, etc.) y no vivos (piedras, aguas, tierra, etc.) que interactúan entre sí.

OA por nivel y asignatura

Fases y actividades

- Artes visuales:**
- **ARo1 OA 01** Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: paisaje, animales y plantas; entorno cultural: vida cotidiana y familiar; entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
 - **ARo2 OA 01** Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: figura humana y paisajes chilenos; entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile; entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
 - **ARo3 OA 01** Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales; entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros);entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.
 - **ARo4 OA 01** Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano; entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana); entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo.

- FASE 0: Preparando la experiencia**
- Formulación tema y pregunta**
- En esta fase las y los docentes realizan el pre-diseño del proyecto. Es importante que el trabajo sea integrado por ambos docentes, Ciencias Naturales y Artes Visuales. Uno de los puntos fundamentales es realizar un trabajo conjunto en torno al tema y pregunta que guiará el proceso del proyecto. Dado que el punto de partida son las cápsulas audiovisuales del proyecto “Hace un tiempo en la montaña”, la problemática general corresponderá a la memoria y patrimonio de Neltume y sus alrededores. Es un tema amplio que puede ser acotado por las y los docentes junto a las y los estudiantes.

Fases y actividades

FASE 2: Investigar creativamente

Propuestas de actividades para ambas asignaturas

- **Encadre de la fase:** en esta fase se define junto a las y los estudiantes la planificación para la ejecución de la investigación. Esto es: qué actividades se realizarán para llevar a cabo el objetivo definido previamente. Es importante pensar en los productos que ayudarán a dar forma a la investigación.
- **Ejemplo de actividades:** Si el tema es “El cuidado del entorno natural”, se podrían realizar salidas pedagógicas para identificar los seres vivos y no vivos de su ecosistema; reconocer qué está afectando a los seres vivos de su entorno; entrevistar a la comunidad sobre prácticas de cuidado al entorno, entre otras. Si el tema es “Reconocer nuestro patrimonio cultural”, se podría solicitar fotos de la vida familiar, de la infancia de los y las adultos de la casa y de las y los niños; o de eventos como las celebraciones de cumpleaños, los paseos de fin de semana, entre otros.
- **Productos intermedios:** cada producto será resultado de las actividades realizadas. Es importante resguardar estos productos que dan cuenta del proceso de investigación y que pueden servir posteriormente para socializar el trabajo realizado.

El proceso de investigación es un espacio propicio para que las y los estudiantes, acorde a sus etapas de desarrollo, ejerciten habilidades y competencias para formarse como **ciudadanas y ciudadanos activos**. Por ej. Hacer un uso responsable, crítico y creativo de diversas fuentes de información, tanto del mundo digital como de otros recursos disponibles; trabajar colaborativamente; practicar la resolución de conflictos que puedan emerger en el proceso; comunicar sus experiencias entre pares, en el entorno local y/o global; entre otras posibilidades.

Actividades de vinculación con el Centro Cultural y Museo de la Memoria de Neltume: sugerimos agendar visitas guiadas al Museo y a la Biblioteca comunitaria.

Contacto: museoyeducacionccmmn@gmail.com

FASE 3: Compartir la experiencia con la comunidad

Esta fase estará dirigida a diseñar y ejecutar acciones para comunicar el proceso y los hallazgos de la investigación a personas de la comunidad escolar, familias u otras personas del territorio. Las acciones deberán estar en coherencia con el proceso para narrar el recorrido y los desafíos experimentados. Es clave buscar un formato donde las y los estudiantes se sientan motivados y cómodos.

Fases y actividades

Ejemplos de apertura del proceso

Exposición de las diferentes creaciones realizadas durante el proceso organizadas cronológicamente o por temas dentro del aula o en algún espacio público; dramatización a público; programa en formato radial o asistir a una radio comunitaria para compartir la experiencia; elaborar videos, entre otros.

Exposición digital

Puedes contactar a:

hola@proyectoarde.org- museoyeducacionccmmn@gmail.com para generar una exposición digital de las creaciones de las y los estudiantes con nuestro apoyo.

Tiempo de implementación y duración: un mes aproximadamente, considerando artes, música y entorno natural.

Proceso

Criterios: Realización de actividades a partir del visionado de la Cápsula 1 “La Partera-el Nacimiento” y Cápsula 2 “El aserrinero-ingreso al trabajo” con el propósito de desarrollar diferentes habilidades propias del Primer ciclo básico.

Retroalimentación: Se irá rescatando información del proceso a través de las conversaciones, preguntas y respuestas en la realización misma de las actividades (bitácora y trabajo entorno a la pregunta del proyecto).

Recursos: Video, computador, fotografías e imágenes, pliegos de papel Kraft, plumones, lápices de colores, hojas blancas, ténpera, pinceles, recursos naturales recolectados, etc.

Colección digital Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume: agrupaciones de documentos de carácter histórico y patrimonial disponible en <https://www.museoneltume.cl/colecciondigital/>

Colección digital proyecto “Hace un tiempo en la montaña: memoria y teatro en la precordillera”: documentos de registro del proceso de creación de las cápsulas audiovisuales (fotografías, videos, guiones, entre otros) disponible en

<http://archivo.proyectoarde.org/collections/show/31>

Evaluación: Lista de cotejo, registro de observación directa y bitácora.

Lo que lograremos

- Involucrar a las y los estudiantes con su entorno.
- Desarrollar habilidades a través de diferentes actividades basadas en el visionado de la Cápsula 1 “La Partera - el Nacimiento” y Cápsula 2 “El aserrinero-ingreso al trabajo”.
- Obtener información de aprendizajes previos a través de la conversación inicial.
- Convocar a la escucha atenta y el compartir dentro del grupo a través de la realización de las diferentes actividades.

PROYECTO SEGUNDO CICLO BÁSICO:

CÁPSULA 1 “LA PARTERA-EL NACIMIENTO”, CÁPSULA 2 “EL ASERRINERO-INGRESO AL TRABAJO”, CÁPSULA 3 “EL TOTERO-LA EDAD ADULTA” Y CÁPSULA 4 “LA MEICA-LA MUERTE”

Asignaturas	Artes Visuales/ Ciencias Naturales
Niveles	5° a 8° básico
Título del proyecto	HACE UN TIEMPO EN LA MONTAÑA: MEMORIA Y TEATRO EN LA RECORDILLERA
OAT	14. Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.
PFC	b. Fomentar en los estudiantes el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable, respetuosa, abierta y creativa.
Meta de comprensión	Queremos que las y los estudiantes conozcan y se involucren con la memoria del territorio a partir de las diferentes actividades que nacen del visionado de las cuatro Cápsulas audiovisuales del proyecto.
OA por nivel y asignatura	Ciencias Naturales: <ul style="list-style-type: none">• CNo5 OA G Comunicar evidencias y conclusiones de una investigación, utilizando modelos, presentaciones, TIC e informes, entre otros.• CNo6 OA F Comunicar y representar evidencias y conclusiones de una investigación, utilizando modelos, presentaciones, TIC, informes, entre otros.• CNo7 OA G Reconocer la importancia del entorno natural y sus recursos, y manifestar conductas de cuidado y uso eficiente de los recursos naturales y energéticos en favor del desarrollo sustentable y la protección del ambiente.• CNo9 OA G Reconocer la importancia del entorno natural y sus recursos, y manifestar conductas de cuidado y uso eficiente de los recursos naturales y energéticos en favor del desarrollo sustentable y la protección del ambiente.

OA por nivel y asignatura

Artes Visuales:

- **ARo5 OA1** Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente; entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo.
- **ARo6 OA 05** Evaluar críticamente trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando: expresión de emociones y problemáticas sociales; aplicación de elementos de lenguaje visual; originalidad; propósitos expresivos en trabajos de arte.
- **ARo7 OA 1** Crear trabajos visuales basados en las percepciones, sentimientos e ideas generadas a partir de la observación de manifestaciones estéticas referidas a diversidad cultural, género e íconos sociales, patrimoniales y contemporáneas.
- **ARo8 OA 1** Crear trabajos visuales basados en la apreciación y el análisis de manifestaciones estéticas referidas a la relación entre personas, naturaleza y medioambiente, en diferentes contextos.

Fases y actividades

FASE 0: Preparando la experiencia

Formulación tema y pregunta

- En esta fase las y los docentes realizan el pre-diseño del proyecto. Es importante que el trabajo sea integrado por ambos docentes, Ciencias Naturales y Artes Visuales. Uno de los puntos fundamentales es realizar un trabajo conjunto en torno al tema y pregunta que guiará el proceso del proyecto. Dado que el punto de partida son las cápsulas audiovisuales del proyecto “Hace un tiempo en la montaña”, la problemática general corresponderá a la memoria y patrimonio de Neltume y sus alrededores. Es un tema amplio que puede ser acotado por las y los docentes junto a las y los estudiantes.

Propuesta de temas de investigación

- Se sugiere proponer a las y los estudiantes algunos temas de investigación como: Los movimientos artísticos en América Latina y su relación con las luchas sociales; derechos humanos y los derechos de niñas, niños y adolescentes; diversidad cultural; conflictos sociales y territoriales en Neltume y sus alrededores; sitios de Memoria en Chile; el bosque como ecosistema; entre otros.

Fases y actividades

Planificación del proyecto

- Las y los docentes que guiarán el proyecto coordinarán las acciones necesarias para su ejecución: ej. Decidir el tiempo de duración del proyecto (sugerimos aproximadamente un mes para su desarrollo); definir sesiones integradas o paralelas de trabajo en ambas asignaturas; entre otros.

Preparación de la bitácora

- La bitácora será el instrumento donde las y los estudiantes llevarán registro del proceso de investigación. Asimismo, este instrumento servirá a las y los docentes para la evaluación de la experiencia de aprendizaje.
- La bitácora puede ser individual o grupal y su formato físico o virtual. Se deben decidir secciones de la bitácora. Algunas secciones que puede contener la bitácora son: panorama general del proyecto (hito de lanzamiento, pregunta desafiante, objetivos, etc.); actividades para generar identidad de grupo; espacios para realizar y chequear listas de tareas, entre otros.

Referentes para la bitácora

- La artista chilena Sandra Marín ha realizado diversas experiencias de creación de bitácoras con niños, niñas y jóvenes. Sugerimos consultar su instagram donde expone parte de su trabajo:
<https://www.instagram.com/estudiorepisa/>

FASE 1: Conocer el desafío

Encuadre Cápsulas “Hace un tiempo en la montaña”

- Observan las cuatro Cápsulas audiovisuales del proyecto “Hace un tiempo en la montaña”. Pueden realizar un visionado de todas las cápsulas juntas o separarlas según interés en sesiones distintas. El visionado de las cápsulas será el **hito de lanzamiento** del proyecto.
- Señalar a las y los estudiantes que las cápsulas fueron creadas por Teatro Periplos para un proyecto realizado junto al Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume que busca que las niñas, niños y jóvenes de Neltume y sus alrededores conozcan y valoren el entorno en el que viven, su historia y memoria y se descubran parte importante de él.
- Preguntas para activar la recepción de las cápsulas. Se sugiere mediar la conversación a través de preguntas como: ¿Qué elementos e historias de mi territorio reconozco en estas cápsulas? ¿Qué emociones me surgen al ver las cápsulas? ¿Puedo asociar estas historias a relatos familiares similares? ¿Qué me parecen las técnicas artísticas utilizadas (sombras; música; sonidos; máscaras; marionetas, entre otros)?

Fases y actividades

Tema y pregunta del proyecto en aula

- Anunciar a las y los estudiantes que durante algunas semanas estarán realizando un proyecto de investigación sobre su entorno natural y cultural. En esta fase es importante generar preguntas y actividades que permitan a las y los estudiantes vincularse y comprometerse con el proyecto, por medio de espacios de escucha y diálogo direccionados hacia el tema central del proyecto (sea el definido preliminarmente por el o la docente, o formulado en esta instancia junto a las y los estudiantes). Ej. Si se define como tema “Los movimientos artísticos en América Latina y su relación con las luchas sociales”, se puede conversar sobre: ¿Qué expresiones artísticas conozco? ¿Qué expresiones artísticas me gusta practicar? ¿Qué historias conozco sobre las luchas sociales que han tenido lugar en mi territorio, a lo largo de Chile y en otros países del continente? ¿Cómo creo que se relacionan las artes con la sociedad?

Presentación de la bitácora

- Se comparte con las y los estudiantes la bitácora pre-diseñada por las y los docentes, donde se llevará registro del proyecto. Se sugiere realizar un ejercicio activo con la bitácora para que las y los estudiantes la incorporen como un elemento propio. Ej. Cada estudiante puede proponer una sección personal de su bitácora (página de dibujos o anotaciones libres, bolsillo hecho de papel para guardar fotografías u otros documentos que surjan en el proceso de investigación).

Etapas de la investigación científica y artística

- Realizar un trabajo activo para identificar junto a las y los estudiantes las etapas, elementos y características que forman parte de la investigación científica y la investigación para la creación en artes. Se pueden generar descripciones comparativas y decidir en conjunto qué modelo de investigación ocupará el grupo. Para realizar este ejercicio se pueden utilizar referentes empíricos, invitar al aula a un o una artista, artesano o artesana y a una persona dedicada a las ciencias. Esto permitirá a las y los estudiantes conocer de cerca cómo se desarrollan ambos procesos de investigación, generar preguntas y así poder comparar ambos enfoques de investigación desde su ejercicio.

Fases y actividades

FASE 2: Investigar creativamente

Propuestas de actividades para ambas asignaturas

- **Encadre de la fase:** en esta fase se define junto a las y los estudiantes la planificación para la ejecución de la investigación. Esto es: qué actividades se realizarán para llevar a cabo el objetivo definido previamente. Es importante pensar en los productos que ayudarán a dar forma a nuestra investigación.
- **Ejemplo de actividades:** Si el tema son “Los movimientos artísticos y las luchas sociales”, se pueden realizar trabajos en grupo para investigar cómo se da esta relación entre artes y sociedad en distintos países del continente; generar creaciones artísticas con técnicas mixtas que expresen problemáticas sociales contingentes; entrevistar a artesanas, artesanos, cultores y artistas del territorio; realizar una campaña en el Establecimiento Escolar para recopilar fotografías de la historia de la escuela, de las familias y del entorno, o de personas en sus distintas etapas de vida; entre otras.
- **Productos intermedios:** cada producto será resultado de las actividades realizadas. Es importante resguardar estos productos que dan cuenta del proceso de investigación y que pueden servirnos posteriormente para socializar el trabajo realizado.

El proceso de investigación es un espacio propicio para que las y los estudiantes, acorde a sus etapas de desarrollo, ejerciten habilidades y competencias para formarse como **ciudadanas y ciudadanos activos**. Por ej. Hacer un uso responsable, crítico y creativo de diversas fuentes de información, tanto del mundo digital como de otros recursos disponibles; trabajar colaborativamente; practicar la resolución de conflictos que puedan emerger en el proceso; comunicar sus experiencias entre pares, en el entorno local y/o global; entre otras posibilidades.

Actividades de vinculación con el Centro Cultural y Museo de la Memoria de Neltume: Recuerda que puedes agendar visitas guiadas al Museo y a la Biblioteca comunitaria.
Contacto: museoyeducacionccmmn@gmail.com

FASE 3: Compartir la experiencia con la comunidad

Esta fase estará dirigida a diseñar y ejecutar acciones para comunicar el proceso y los hallazgos de la investigación a personas de la comunidad escolar, familias u otras personas del territorio. Las acciones deberán estar en coherencia con el proceso para narrar el recorrido y los desafíos experimentados. Es clave buscar un formato donde las y los estudiantes se sientan motivados y cómodos.

Fases y actividades

Ejemplos de apertura del proceso

Exposición pública situada en espacios comunes de nuestra localidad (CESFAM; Junta de vecinos; entre otros) disponiendo las diferentes creaciones realizadas durante el proceso; presentación de registros audiovisuales; talleres prácticos al resto de la comunidad sobre el tema investigado que esté guiado por las y los estudiantes; entre otros.

Exposición digital

Puedes contactar a:

hola@proyectoarde.org- museoyeducacionccmmn@gmail.com para generar una exposición digital de las creaciones de las y los estudiantes con nuestro apoyo.

Tiempo de implementación y duración: un mes aproximadamente, considerando artes, música y entorno natural.

Proceso

Criterios: Realización de actividades a partir del visionado de las Cápsulas Hace un tiempo en las montañas 1, 2, 3 y 4, con el propósito de desarrollar diferentes habilidades propias del nivel.

Retroalimentación: Se irá rescatando información del proceso a través de las conversaciones, preguntas y respuestas en la realización misma de las actividades (bitácora y trabajo entorno a la pregunta del proyecto).

Recursos: Video, computador, imágenes, cuadernos, lápices de colores, plumones, papelógrafos, etc.

Colección digital Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume: agrupaciones de documentos de carácter histórico y patrimonial disponible en <https://www.museoneltume.cl/colecciondigital/>

Colección digital proyecto “Hace un tiempo en la montaña: memoria y teatro en la precordillera”: documentos de registro del proceso de creación de las cápsulas audiovisuales (fotografías, videos, guiones, entre otros) disponible en <http://archivo.proyectoarde.org/collections/show/31>

Evaluación: Lista de cotejo, registro de observación directa y bitácora.

Lo que lograremos

Involucrar a las y los estudiantes con la memoria histórica y cultural de su territorio.

Desarrollar habilidades a través de diferentes actividades basadas en el visionado de las Cápsulas del proyecto “Hace un tiempo en la montaña”.



Proyecto financiado por la Convocatoria Pública
2021 para Organizaciones Culturales focalizadas
en el Desarrollo Social Local



Arde