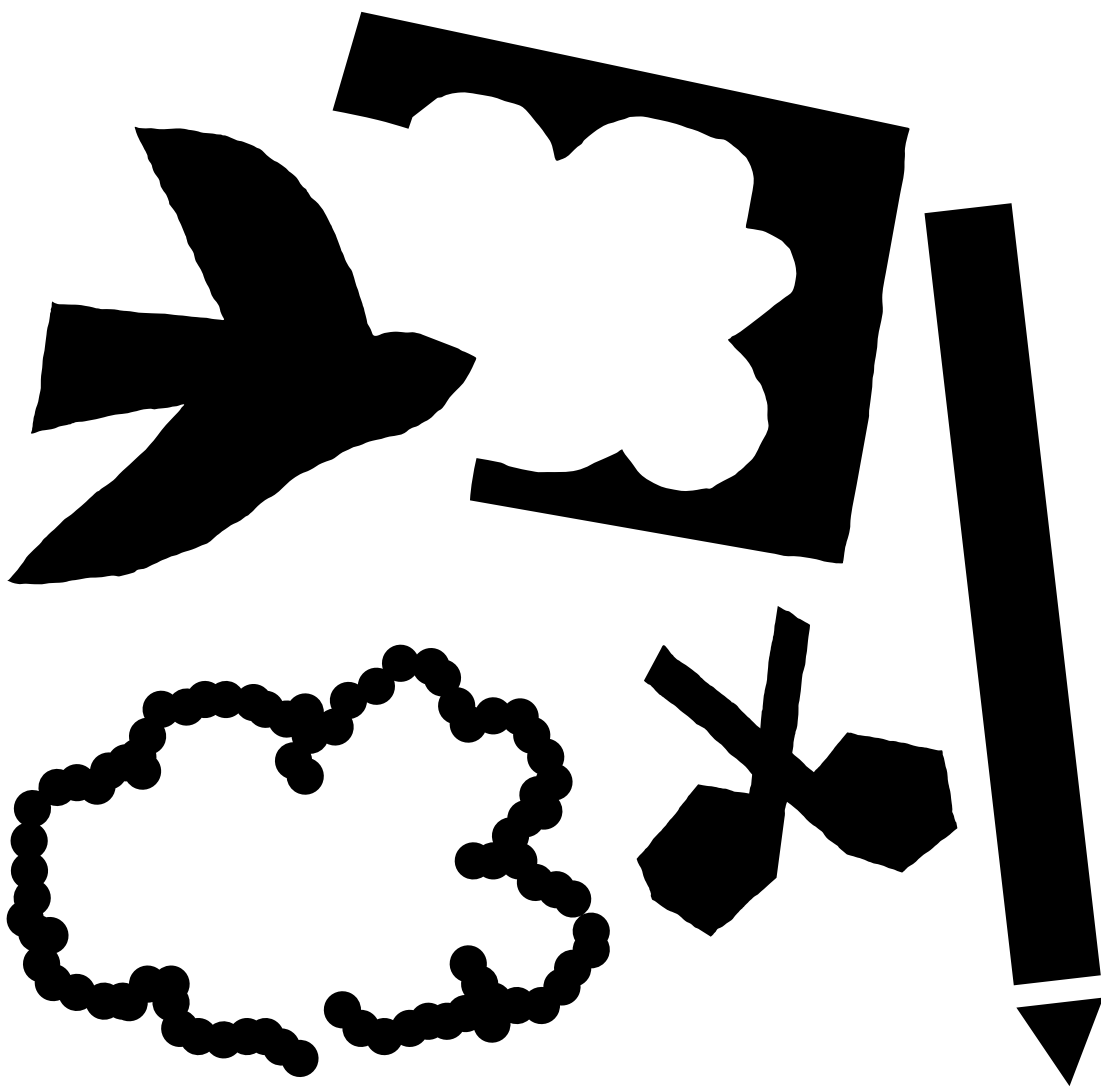


Bitácora de actividades

Formación docente
Taller-Escuelas en
todas partes



El proyecto Taller-Escuelas en todas partes fue implementado por:

Coordinación y acompañamiento pedagógico:
Catalina Pavez

Artistas-profesores:
Miguel Maira
Javiera Álvarez
Laura Castañeda
Inés González

Publicación Bitácora de actividades formación docentes:

Textos:
Elena Loson
Catalina Pavez

Ilustraciones:
Aníbal Bley

Registro fotográfico:
Allison Conlley

Diseño y diagramación:
Camila Romero

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de Nube Lab. La infracción de dichos derechos constituye un delito contra la propiedad intelectual.

Edición impresa en Santiago de Chile por Nube Lab. Se intentó llevar al mínimo el uso de recursos.

Este material fue impreso por Ediciones Nube en el contexto del proyecto piloto “*Taller-Escuelas en todas partes*”, diciembre de 2025.

Recursos Nube© 2025 por Nube Lab está licenciado bajo Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Bitácora de actividades

Formación docente
Taller-Escuelas en
todas partes

(A)	Introducción <i>por Fundación Angelini y Nube</i>	6	(I)	Bitácoras de actividades	37
(B)	Sobre Nube Lab	12	01.	Escuela Básica Carlos Condell	40
(C)	Proyecto <i>Taller-escuelas</i> <i>en todas partes</i>	14	a-I	<i>MateLudo</i>	42
			a-II	<i>Incagram</i>	48
(D)	¿Cómo pensamos las actividades pedagógicas?	18	02.	Escuela Jerónimo Godoy Villanueva	54
(E)	Dimensiones de una actividad Nube	20	a-I	<i>Amuleto de la Calma</i>	56
			a-II	<i>ArmaPalabras</i>	62
			a-III	<i>Mi ser mitológico</i>	68
(F)	El contexto como recurso	22	a-IV	<i>Entre tela</i>	74
(G)	Estructura de una actividad Nube	25	(J)	Autoevaluación	81
			(K)	Autoevaluación docente	87
(H)	Recomendaciones para introducir la creatividad en tu práctica docente	29			

(A) Introducción

Por
Magdalena Palma
Directora Ejecutiva
Fundación Angelini

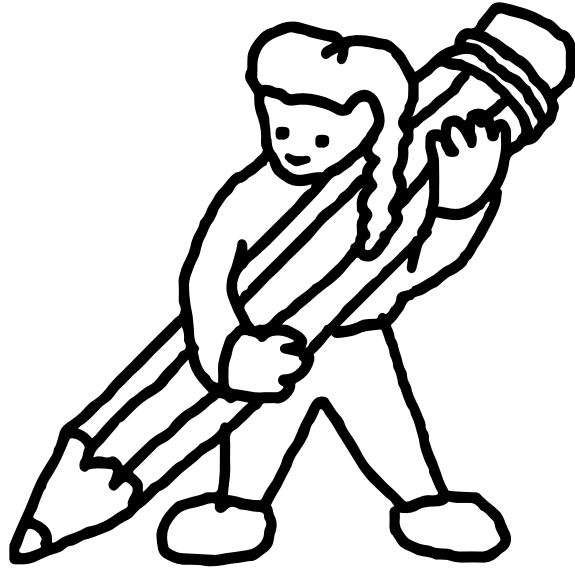
Catalina Pavez
Líder de formación y
contenido Nube Lab

En *Fundación Angelini* confiamos en lo que la educación puede movilizar cuando se vive desde la experiencia. El proyecto “*Taller-Escuelas en todas partes*” refleja justamente eso: cómo el arte, lo local y las buenas alianzas pueden abrir nuevas formas de aprender y mirar el mundo.

Junto a Nube hemos visto algo muy valioso: las escuelas Carlos Condell y Jerónimo Godoy Villanueva se han transformado en espacios vivos de creatividad, donde las y los docentes toman la metodología, la hacen propia y la adaptan a su contexto.

Gracias por invitarnos a ser parte de este proceso y por abrirnos las puertas a participar en sus establecimientos. Cuando el arte despierta preguntas, reflexiones y curiosidad, la educación se vuelve más conectada y relevante para los niños, niñas y jóvenes de Chile.

Magdalena Palma
Directora Ejecutiva
Fundación Angelini



El proyecto Taller-Escuelas en todas partes, de la mano de las escuelas Carlos Condell y Jerónimo Godoy Villanueva, nos ha reafirmado la convicción de que el arte es una experiencia enriquecedora para las personas, y una herramienta sensible para aprender a través del hacer y junto con otros/as.

Queremos agradecer a Fundación Angelini por la oportunidad de concretar y guiar paso a paso este proyecto; a ambas comunidades escolares, por su apertura y confianza en nuestro trabajo, y especialmente, a las y los educadores y profesores participantes del programa de formación, quienes acogieron y dotaron de sentido nuestro acompañamiento, co-diseñando actividades pedagógicas que esperamos sean el punto de partida de nuevas experiencias e iniciativas educativas para niñas, niños y jóvenes de la costa y el valle de la región de Coquimbo.

Catalina Pavez
Líder de formación y
contenido Nube Lab



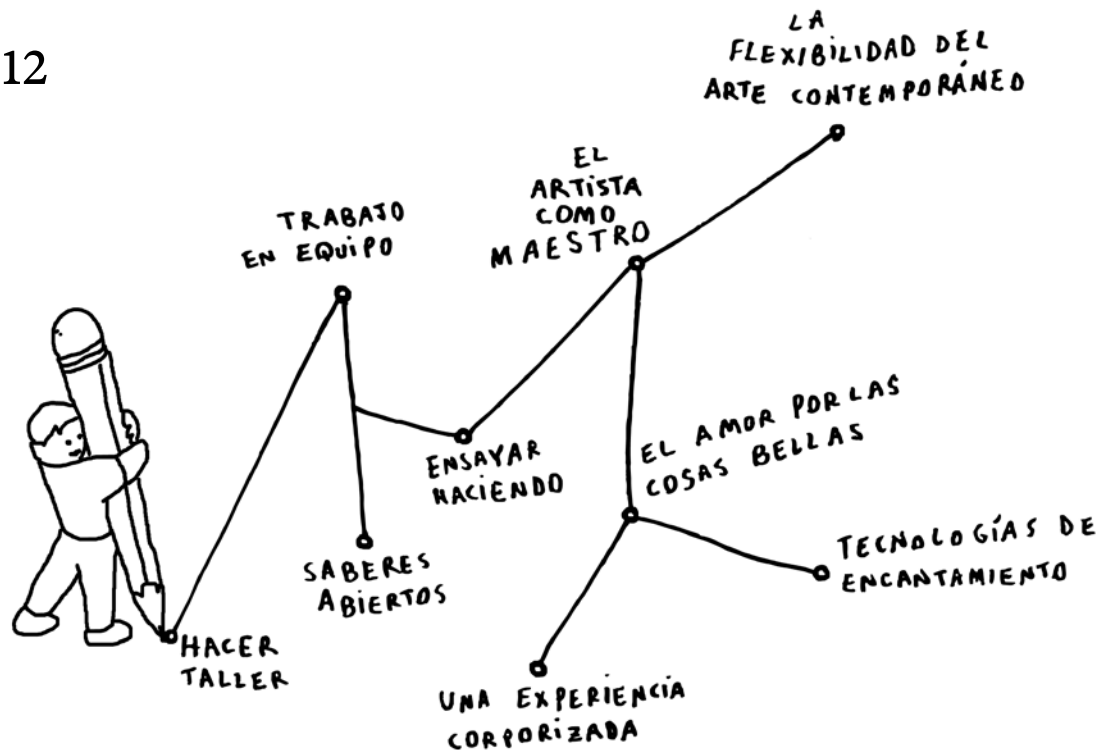
10



11

(B) Sobre Nube Lab

12



Nube Lab es un laboratorio de procesos creativos que desde el año 2012 trabaja con comunidades educativas para brindar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras desde el pensamiento artístico.

Con más de una década de experiencia, Nube Lab ha desarrollado el *Método Nube*, una enfoque pedagógico que utiliza el arte contemporáneo como herramienta para un aprendizaje significativo y contextual, desarrollando competencias cognitivas, procedimentales, actitudinales, sensibles y reflexivas que ayudan a enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

13

(C) Proyecto *Taller-escuelas en todas partes*



14

En el año 2024 y gracias a la adjudicación del *Fondo Fortalece* otorgado por Fundación Angelini iniciamos un proyecto piloto a tres años que busca potenciar la educación en escuelas públicas regionales a través de un modelo adaptable y replicable del Método Nube en diversos territorios, para fomentar la creatividad y el desarrollo humano integral de niñas, niños, jóvenes y docentes, promoviendo habilidades socioemocionales claves como el pensamiento crítico, la curiosidad y la colaboración, además de fortalecer la autoestima, la resiliencia y la empatía.

Este modelo ha implicado un aprendizaje de la mano de las escuelas Carlos Condell de Caleta Los Hornos (La Higuera) y Jerónimo Godoy Villanueva de Pisco Elqui (Paihuano) con quienes hemos podido diseñar, implementar y evaluar experiencias artísticas para estudiantes, una formación docente basada en el modelamiento pedagógica y diseño de actividades, y la articulación de redes artísticas culturales-educativas locales.



15

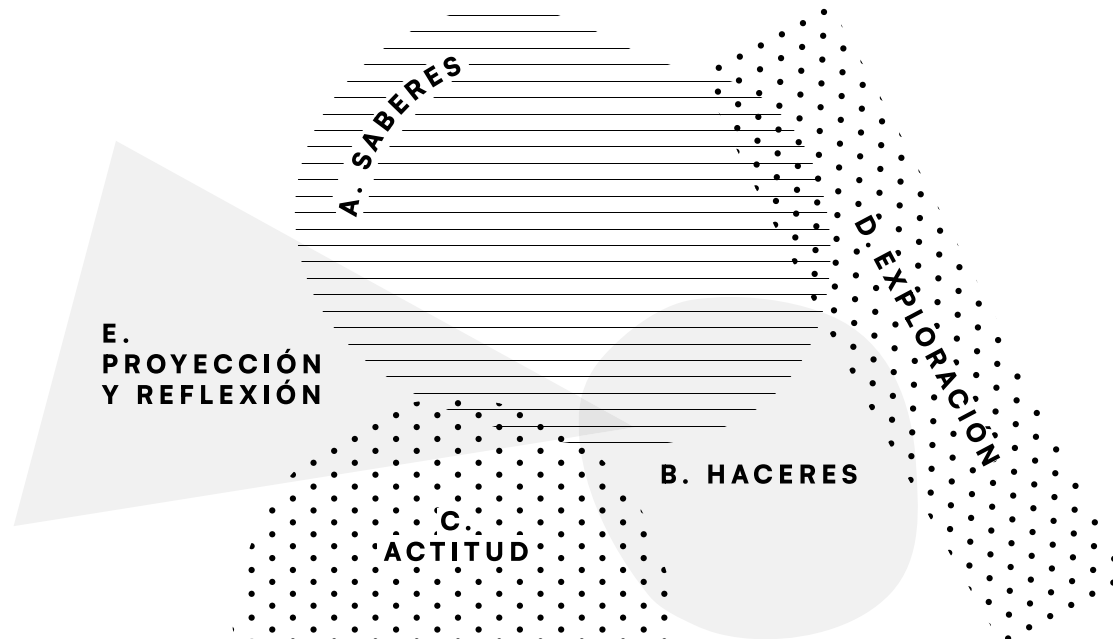


Esta publicación es el resultado de la Formación Docente implementada durante el año 2025, basado en un acompañamiento práctico a través del *Método Nube*, que buscó fortalecer las competencias en el diseño de actividades pedagógicas, en línea con los objetivos de aprendizaje curricular, los intereses y necesidades de estudiantes y profesores, y el contexto escolar.

Este programa apoyó la labor de educadores y profesores que, de manera voluntaria, decidieron innovar en sus prácticas pedagógicas. Buscó fortalecer sus competencias en el diseño de actividades, promoviendo la apropiación de recursos artísticos como herramientas de articulación y aprendizaje. Al integrar también a los estudiantes en la creación de estas actividades, se generaron procesos que enriquecieron tanto su aprendizaje personal como el de sus pares.

(D) ¿Cómo pensamos las actividades pedagógicas?

18



Cuando diseñamos una actividad pedagógica en Nube, la concebimos como una creación artística. Esto implica no solo transmitir un contenido que desarrolle habilidades y deje una huella en niñas, niños y jóvenes, sino también integrar recursos —materiales, corporales-espaciales y socio-simbólicos— que conecten la actividad con su contexto local. Una actividad Nube busca procesos y resultados significativos para las y los estudiantes, con beneficios que trascienden la sala de clases.

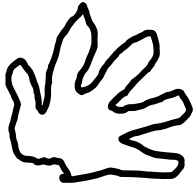
A continuación describimos un de los principios del *Método Nube*: El contexto como recurso, y las dimensiones que integran una actividad pedagógica Nube para el desarrollo de habilidades claves en niñas, niños y jóvenes que les permitan desenvolverse en los desafíos que presenta el siglo XXI.

19

(E) Dimensiones de una actividad Nube

Saberes:

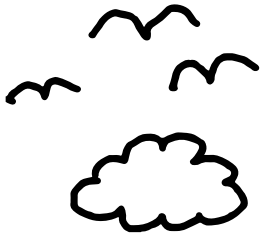
Hace referencia al “saber qué”, es decir, aquellos contenidos teóricos y/o conceptuales presentes en la actividad que se espera que el/ la estudiante incorpore, conjugando los saberes de otras asignaturas del currículum escolar, de su vida cotidiana y del contexto social.



20

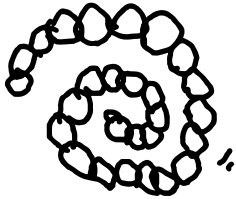
Haceres:

Se refiere al “saber cómo”, es decir, la forma en que las y los estudiantes se aproximan de forma material, técnica-procedimental, espacial y corporalmente a la actividad. En esta dimensión prima la experimentación, el aprender haciendo, el ensayo y error y la capacidad de adaptación.



Actitudes:

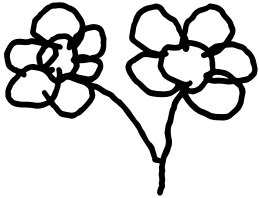
Hace referencia al reconocimiento y práctica de las habilidades socioemocionales involucradas durante la actividad. En Nube esta dimensión está integrada por 5 grandes habilidades: Regulación emocional, Colaboración, Apertura a la experiencia, Compromiso con otros y Desempeño en la tarea (pero puedes incorporar las que estimes convenientes según el currículum de tu escuela)



Reflexión y proyección:

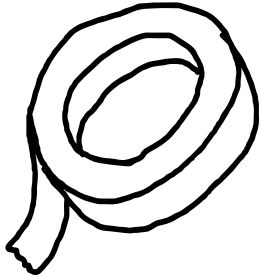
Se refiere al pensamiento reflexivo (metacognición) y crítico capaz de evaluar y juzgar cuidadosamente opiniones, ideas y teorías para alcanzar una posición competente y autónoma, que conecte los saberes, haceres y actitudes con la vida del estudiante. Se invita al estudiante a establecer relaciones y verbalizar sus aprendizajes e ideas.

21



Exploración sensible:

Está vinculado al pensamiento creativo, y la capacidad de imaginar nuevas maneras para hacer relaciones, resolver problemas y aproximarse a desafíos. Esta dimensión se caracteriza por promover el pensamiento divergente y convergente, así como también, la apertura a las experiencias y colaboración con otros.



(F) El contexto como recurso

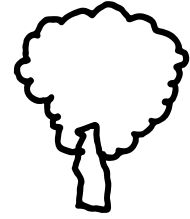
El Método Nube sostiene que la práctica artística ofrece posibilidades infinitas y no exige más que aquello que se encuentra disponible. La columna vertebral de esta forma de diálogo entre arte y educación es precisamente este principio: el contexto debe ser el punto de partida para todo ejercicio creativo que implica planificar una actividad pedagógica.

22

Este principio centra su atención en tres tipos de recursos que son fundamentales al momento de pensar una actividad:

Materiales:

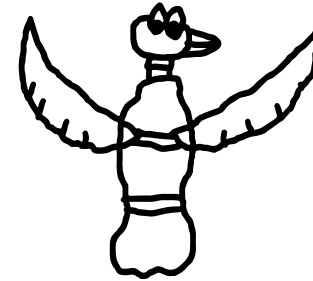
Corresponde a los materiales, herramientas y técnicas/procedimientos que están disponibles en mi entorno local. Pensar la actividad desde los recursos materiales implica desarrollar la capacidad de mirar con ojos creativo mi entorno, fomentando estrategias sustentables como la recolección, reutilización para la transformación de materiales que aminore potenciales gastos económicos que limitan concretar una actividad.



Socio-simbólico:

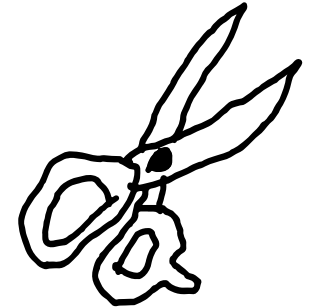
Corresponde al conjunto de creencias, afectos y biografías que forman parte de las trayectorias de vida mis estudiantes, fundamentales para desenvolver un aprendizaje significativo. Pensar la actividad desde los recursos socio-simbólicos implica poner atención en aquellos elementos inmateriales que están presentes y disponibles en los universos cotidianos niñas, niños y jóvenes.

23



Cuerpo - Espacio:

Corresponde a la disposición y uso activo del espacio y el cuerpo de quienes participan tanto a nivel individual como colectivo. Pensar la actividad desde los recursos corporales-espaciales implica abrir espacio a los sentidos, el movimiento, los cambios de posturas y tamaños de los materiales con los que trabajo, promoviendo una disposición lúdica del aprendizaje, así como también, ser conscientes del mobiliario y organización de mi sala de clases, reconocer la arquitectura de la escuela y ampliar el repertorio de espacios disponibles en mi entorno local para enseñanza.



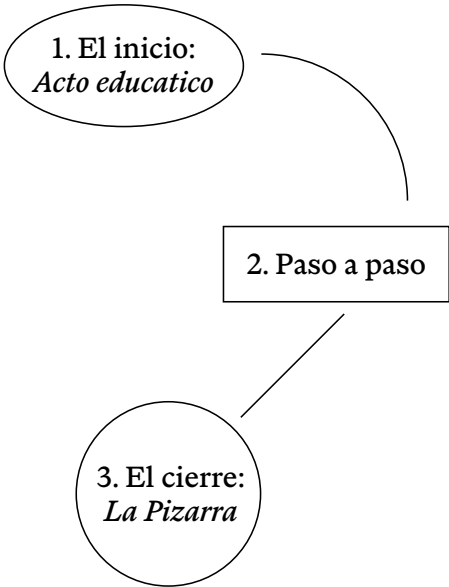


(G)
Estructura de
una actividad Nube

25

(G) Estructura de una actividad Nube

26

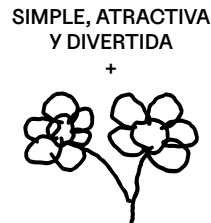


1. El Inicio: El acto educativo

Los actos educativos son dinámicas al inicio de cada sesión y pueden tener varias formas: una acción, una intervención sobre una hoja de papel o una conversación grupal. Su finalidad es que las y los estudiantes intuyan lo que van a hacer en cada sesión y que los profesores puedan presentarles de manera lúdica y estimulante el objetivo que trabajarán.

Duran de 5 a 10 minutos y no requieren de materiales extra, fuera de aquellos disponibles en el aula: el propio cuerpo, un plumón de pizarra, un cuaderno, el contenido de una mochila.

Cada actividad sugiere un acto educativo que puedes adaptar según las particularidades e intereses de tus estudiantes.



2. Paso a paso

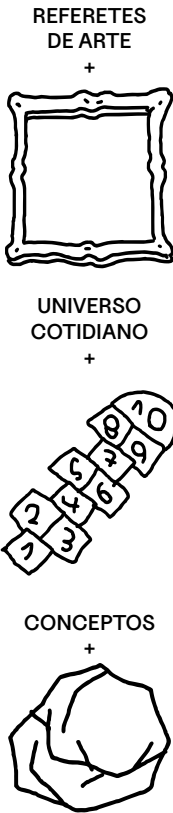
Una vez finalizado el acto educativo, continuamos con el desarrollo de la actividad, guiándonos por el paso a paso. El objetivo de aprendizaje, la descripción de la actividad, tiempo y nivel educativo de implementación, la asignatura asociada, las dimensiones del Método Nube y lista de materiales son información complementaria para planificar, guiar y adaptar a tu contexto la actividad dando mayor énfasis a los aprendizajes esperados en dichos procesos.

Es importante potenciar diferentes cualidades de acuerdo a las particularidades de tus estudiantes, entendiendo que todos tienen ritmos de trabajo diferentes que se expresan con diversos recursos.

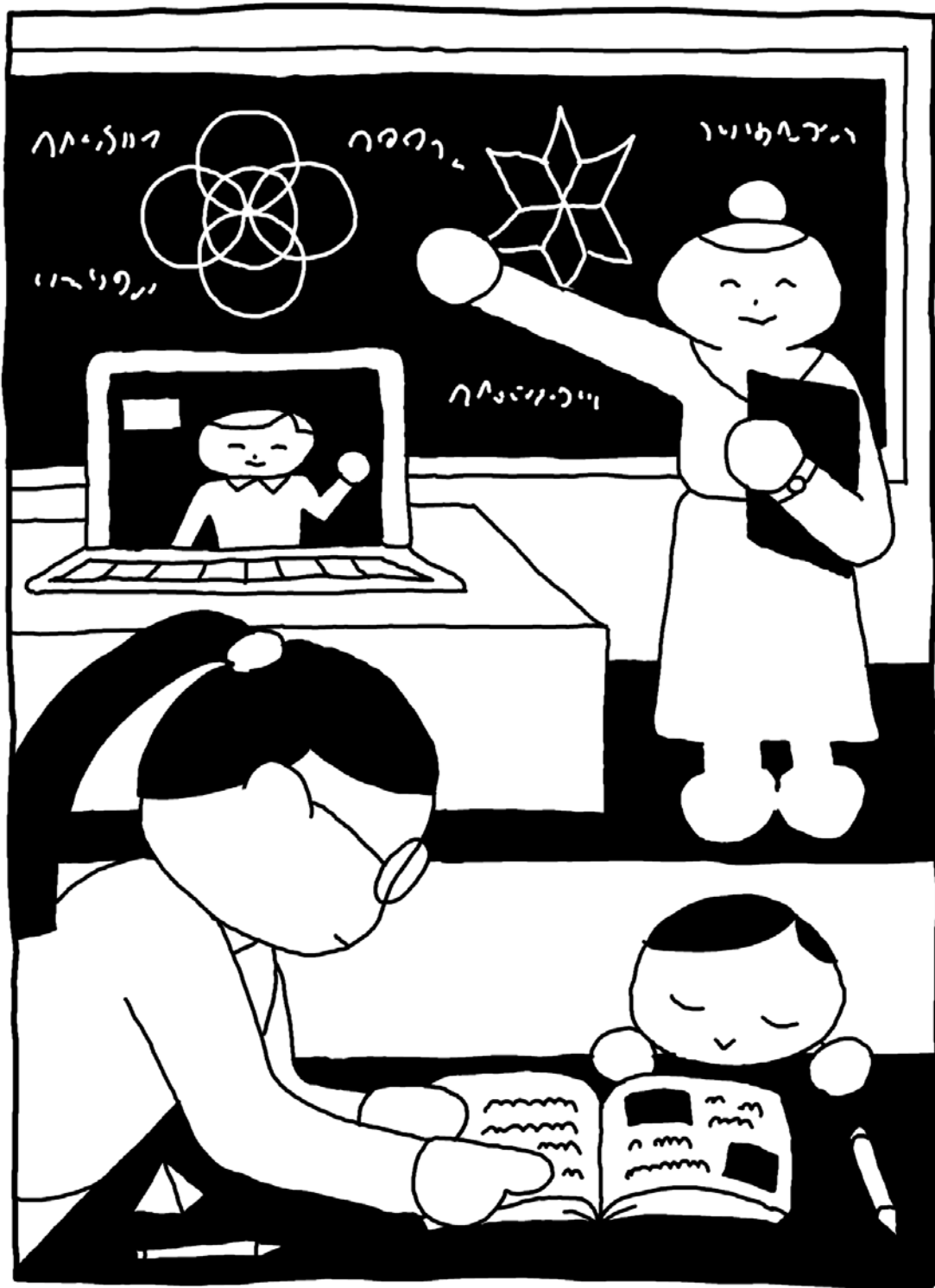
3. El cierre: La pizarra

Cerramos nuestras actividades con un espacio de reflexión grupal. La pizarra es un momento fundamental en el desarrollo de una clase, cuando convergen y se comparten los saberes incorporados durante su desarrollo.

Para guiar esta reflexión ofrecemos una combinación de imágenes de la vida cotidiana, el arte contemporáneo y conceptos asociados a los contenidos y actitudes trabajados durante la clase, para que los y las estudiantes puedan establecer oralmente relaciones entre ellos y su experiencia de aprendizaje.



27



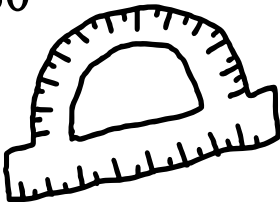
(H)
Recomendaciones
para introducir la
creatividad en tu
práctica docente

29

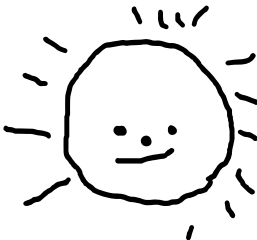
(H) Recomendaciones para introducir la creatividad en tu práctica docente

1. Crear el interés de los estudiantes por aprender: La motivación para aprender es fomentada por experiencias que los estudiantes valoran y que generan en ellos sentido de pertenencia y propósito. Se recomienda planificar a partir de grandes preguntas o temas vinculados a los intereses de los estudiantes.

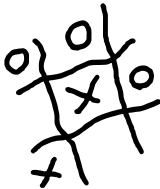
30



3. Desarrollar conocimientos técnicos claros en uno o más dominios del plan de estudios: La actividad debiera incluir la adquisición y práctica tanto de contenidos como de conocimientos técnico-procedimentales.

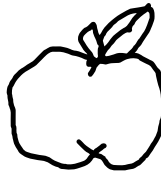


2. Ser desafiante: Establecer objetivos desafiantes que los estudiantes encuentren accesibles y sientan que valgan la pena su esfuerzo para mantener su compromiso.



4. Incluir el desarrollo de un producto o artefacto visible: La investigación en ciencias del aprendizaje indica que los estudiantes aprenden mejor cuando desarrollan representaciones externas de su conocimiento construido, ya sea que dichos productos sean abstractos o materiales (Scardamalia y Bereiter, 2006). La presentación puede ser del proceso o del resultado.

5. Codiseño de producto o solución entre estudiantes (colaboración): Los productos de las actividades deben reflejar un nivel sustancial de autonomía de los estudiantes en las elecciones que conducen a productos o soluciones a la tarea en cuestión. De allí que los resultados reflejen una diversidad de posibilidades.



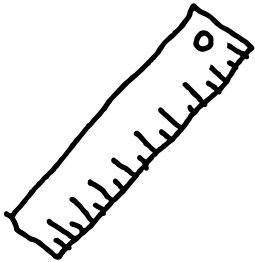
7. Dejar espacio para lo inesperado: Los profesores y los estudiantes no tienen que saber todas las respuestas.



6. Abordar problemas que pueden ser vistos desde diferentes perspectivas. Problemas abiertos. Fomentar la curiosidad: Se debe proponer problemas abiertos y tareas exploratorias que fomenten la curiosidad y la imaginación de los estudiantes.



8. Incluir tiempo y espacio para que los estudiantes reflexionen, den y reciban retroalimentación: Los momentos y condiciones de reflexión se conciben como una forma de ayudar a los estudiantes a tomar conciencia de los pasos que han dado en el transcurso de la actividad y, por tanto, de su propio progreso y de las posibilidades de mejora.



31

This image shows a full page of dot grid paper. The background is white, and it is covered with a regular pattern of small, dark grey dots. The dots are arranged in straight horizontal and vertical rows, creating a grid-like appearance. There are no margins, text, or other markings on the page.

[illegible]

This image shows a full page of dot grid paper. The background is white, and it is covered with a regular pattern of small, dark grey dots. The dots are arranged in straight horizontal and vertical rows, creating a grid-like appearance. There are no margins, text, or other markings on the page.

This image shows a full page of dot grid paper. The background is white, and it is covered with a regular pattern of small, dark grey dots. The dots are arranged in straight horizontal and vertical rows, creating a grid-like appearance. There are no margins, text, or other markings on the page.



(I)
Bitácoras
de actividades

37

(I) Bitácoras de actividades

1. Escuela Básica

Carlos Condell

a-I MateLudo

a-II Incagram

2. Escuela Jerónimo

Godoy Villanueva

a-I Amuleto de la Calma

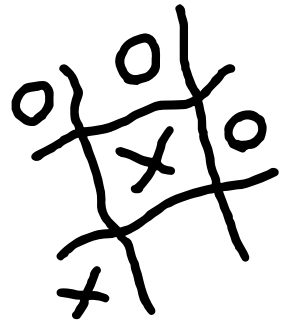
a-II ArmaPalabras

a-III Ser mitológico

a-IV Entre telas

Sabemos que pensar una actividad no es una tarea sencilla, es por eso que la colaboración entre pares se vuelve una tarea fundamental a la hora de planificar.

Poner al servicio de otros/as tus conocimientos, destrezas y experiencias da como resultado las actividades que presentamos en esta publicación, que fueron diseñadas en sesiones individuales y colectivas por educadoras y profesores/as la Escuela Carlos Condell y Escuela Jerónimo Godoy Villanueva. Estas actividades están pensadas para estudiantes de educación inicial, primer y segundo ciclo, ya sea para ser aplicadas en aula o para realizar proyectos interdisciplinarios o fuera de ella. La invitación es a que cada docente pueda adaptarlas y aplicarlas libremente según los requerimientos pedagógicos de su contexto. Y por sobre todo, nuestra invitación es a que cada docente se inspire y se permita él o ella también, seguir aprendiendo.



Escuela Básica Carlos Condell



a-I

Mateludo



Nivel educativo:
Nivel de transición NT

Tiempo:
90 minutos

Objetivo:
Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo (PM NT OA 08).

Asignaturas asociadas:
Pensamiento Matemático

Descripción:
A través de un tablero de juego resolvemos desafíos matemáticos para integrar y reforzar aprendizajes de la asignatura, promoviendo el cálculo mental en niñas y niños.

Acto educativo:
Cada estudiante lanza un dado y se posiciona en una fila en coherencia con el número que le ha tocado. Si hay empate entre estudiantes se realiza un duelo de “cachipún”.

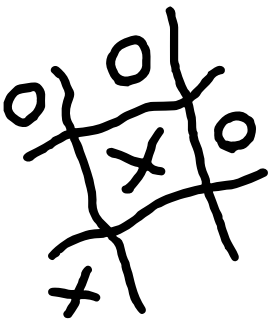
Dimensiones Método Nube:
Saberes: Resuelve desafíos matemáticos integrando y reforzando sumas, restas, unidades de medidas, descomposición y figuras geométricas.

Haceres: Practica contenidos matemáticos desplazándose corporalmente a través de un tablero de juego.

Actitudes: Tolerancia

Exploración sensible: Genera aprendizajes matemáticos colaborativamente y basado en al aprender jugando.

Reflexión y proyección: Reflexiona acerca de su participación y sobre otros juegos y elementos de nuestro entorno para desarrollar el pensamiento matemático.



Laura Villalobos Valdivia
Educatora de Párvulos de la Escuela Básica Carlos Condell de la localidad de Caleta Los Hornos, La Higuera, Región de Coquimbo.

Materiales (por curso):

- Tableros (1 cada 5 o 10 estudiantes)
- 4 a 8 pesos para sujetar el tablero (calcetín con arena)
- 2 dados
- Caja con objetos cotidianos de diferentes colores.
- Tarjetas con preguntas o problemas matemáticos para resolver.

Paso a paso:

- Se despliega el tablero - alfombra - de juegos sobre el suelo del patio, gimnasio o techado ubicando los pesos para que no se levante con el viento o el movimiento de los y las estudiantes.
- Antes de comenzar la actividad se refuerza que este juego es una manera divertida de aprender, y no competencia de quien llega primero a la meta.
- Las y los estudiantes organizan una fila a partir del orden asignado por el lanzamiento de dados.
- El/la primer/a estudiante de la fila lanza el dado y avanza el número de casillas según el resultado obtenido en el dado. En este juego los propios cuerpos de niñas y niños funcionan como ficha.
- Si cae en el casillero que tiene el símbolo "?", la educadora y/o asistente de educación realizará una pregunta/desafío. Solo puede avanzar si responde la pregunta de lo contrario permanece en dicha casilla.

Sumar /Adición/ recolección

- Rebota la pelota 10 veces contando de 2 en 2.
- Recolecta 5 objetos, ahora agrupa todos los de color rojo.

Restar / Sustracción/ quitar

- ¿Cuánto es 12 menos 5?
- Cuenta de manera descendente del 20 al 10.
- ¿Cuántas vocales faltan en esta palabra?

Resolución de problema

- Benjamín recolectó 18 conchitas de la playa y regalo 6 a Juan, ¿Cuántas conchitas le quedan a Benjamín?

Unidad de medida

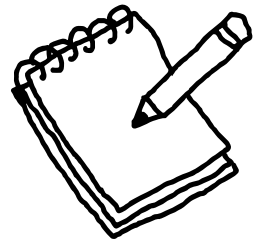
- ¿Con qué podemos medir un zapato?
- ¿Qué objeto pesa más?

Descomposición de unidades y decena

- ¿Cuántas decenas y unidades tiene el número 18?
- ¿Puedes descomponer el número 15?
- Antecesor y sucesor
- ¿Cuál es el antecesor de 17?

Figuras 2d-3d

- ¿Cuántas caras tiene un cuadrado?
- ¿Cuántos vértices tiene un triángulo?
- Si cae en el casillero que tiene una carita feliz ":-)", avanza (suma) un casillero a su recorrido, mientras que si cae en un casillero que tiene la carita triste ":((" retrocede (resta) un casillero a su recorrido.
- Para garantizar la justicia en el juego, se debe cautelar que cada estudiante responda al menos 5 preguntas/desafíos.
- Al llegar al final del juego, se debe escoger qué camino tomar para lograr la meta. Los y las primeras estudiantes en lograrlo pueden continuar participando apoyando a sus compañeros en los desafíos siguientes.
- Finalizamos la actividad socializando la experiencia y vinculando el juego realizado con las imágenes de La Pizarra.





Dominó
El dominó, tal como lo conocemos, tiene sus orígenes en China y surge como una variación del juego de los dados. Con sus fichas representando 21 combinaciones posibles a partir de 2 dados.



Juego de niños 1999-2022
Francis Alys es un artista belga radicado en México que ha desarrollado un trabajo por casi tres décadas recorriendo distintos lugares y registrando más de 50 juegos infantiles en diferentes contextos con objetos comunes como herramientas de creatividad y diversión.



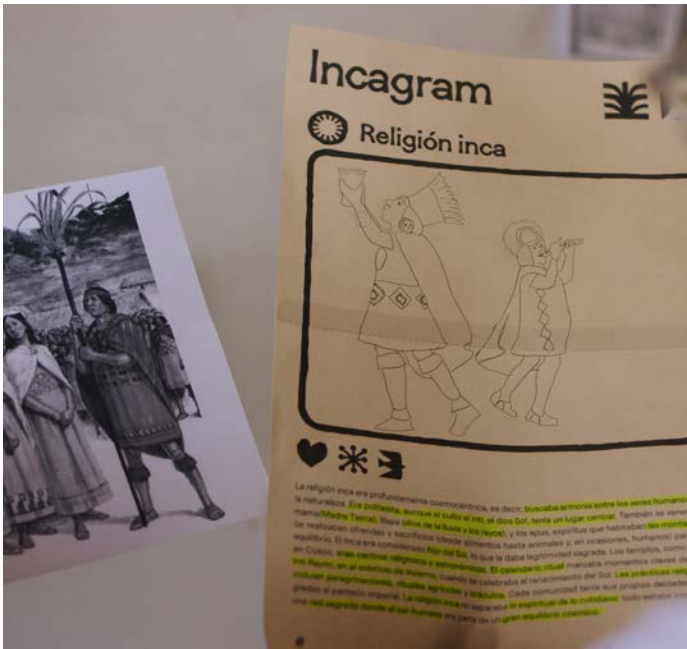
Contar piedras
La palabra "cálculo" proviene del latín calculus que significa literalmente "piedra pequeña". Las piedras, y también semillas, fueron las primeras fichas para llevar la cuenta, mucho antes de existieran los números.

Conceptos claves: Enumerar, resolución de problemas, agregar/quitar, juego, movimiento.



a-II

Incagram



Nivel educativo:
7° básico

Tiempo:
2 sesiones de 90 minutos

Objetivo:
Describir las principales características culturales de las civilización inca (por ejemplo, arte, lengua, tradiciones, relaciones de género, sistemas de medición del tiempo, ritos funerarios y creencias religiosas), e identificar aquellos elementos que persisten hasta el presente (HI 07 OA15)

Asignaturas asociadas:
Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Descripción:
A partir del imaginario de Instagram, simulamos la red social de los Incas. Interpretamos textos que luego representamos a través de imágenes para comprender las principales características de su cultura y legado.

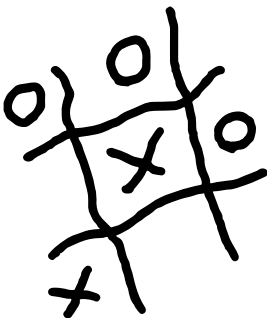
Acto educativo:
Preguntamos a estudiantes, qué redes sociales usan y cuál fue su última publicación, analizando qué dice la fotografía de nuestra cultura (si alguno se anima puede mostrarla al curso).

Dimensiones Método Nube:
Saberes: Conoce e identifica las principales características de la civilización Inca.

Haceres: Representa una característica de la civilización Inca a través de una composición de imágenes utilizando la técnica de calco y dibujo.

Actitudes: Curiosidad
Exploración sensible: Crea su propia representación de la civilización Inca a partir de la convergencia de diferentes datos extraídos del texto.

Reflexión y proyección: Opina y evalúa sobre su interpretación y representación, reflexionando sobre las característica de la civilización Inca y cuáles de éstas persisten en la actualidad y resuenan con su universo cotidiano.



Matías Riffo Ahumada
Profesor de Historia y Geografía de la Escuela Básica Carlos Condell de la localidad de Calleta Los Hornos, La Higuera, Región de Coquimbo.

Materiales (por estudiante):

- Plantilla instagram impresa
- Lápiz grafito
- Goma
- Lápices de colores

Materiales (por curso):

- Imágenes impresas de la cultura Inca
- Masking tape
- Papel calco o ventana
- Teléfono celular
- Fotografías de proceso

Paso a paso:

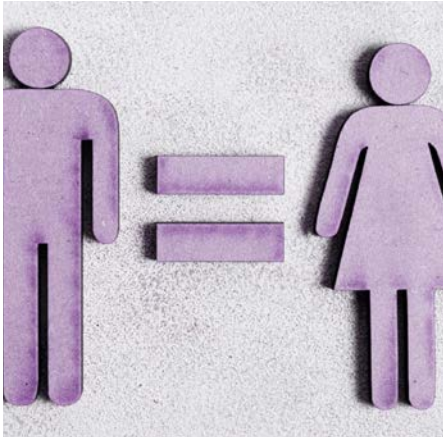
- Cada estudiante recibe una plantilla de instagram (material pedagógico 1) impresa que incluye un texto relacionado a diferentes características de la civilización Inca, tales como:
 - Arte Inca: técnica, simbolismo y poder.
 - La lengua Quechua: identidad y cohesión imperial.
 - Tradiciones cotidianas: el ayllu y la reciprocidad.
 - Relaciones de género: complementariedad y poder.
 - Medición del tiempo: cielo y agricultura.
 - Ritos funerarios: la vida después de la vida.
 - Religión Inca: armonía entre dioses y naturaleza.
- Leen de manera individual el texto, seleccionando aquellas palabras claves que se incorporan como hashtag # de la publicación.
- A partir de la comprensión del texto, el /la estudiante selecciona diferentes imágenes impresas que están disponibles.
- Compone una representación del texto a partir de las imágenes seleccionadas apoyado de la técnica del calco.
- Pinta su dibujo e incluye detalles personales que refuercen la característica de la civilización.
- Durante el desarrollo de la actividad el o la docente pueden registrar fotográficamente el proceso para luego imprimir y pegar en la plantilla que simula el feed del Incagram incorporando a la exhibición final (material pedagógico 2).
- Finalizamos la actividad socializando cada Incagram y vinculando el trabajo realizado con las imágenes de La Pizarra. Se exhibe el resultado en un diario mural de la sala de clases o escuela.

50



(I) BITÁCORAS DE ACTIVIDADES





Relaciones de género

Inicialmente los baños públicos usaban las palabras "Hombres" y "Mujeres" en sus idiomas locales. Sin embargo, con el auge del turismo a mediados del siglo XX, se hizo evidente la necesidad de un lenguaje visual universal a través de pictogramas de las siluetas humanas de un hombre y una mujer. En la actualidad este tipo de pictogramas está siendo cuestionado por representar estereotipos que reflejan las convenciones sociales de una época.



Arte y simbolismo

Los murales son expresiones artísticas que intervienen muros en espacios públicos de manera permanente, con un poder especial para contar historias y construir una imagen compartida por quienes habitan un lugar. Sus orígenes se remontan a las pinturas rupestres y, en Chile, destacan obras como Historia de La Serena de Gregorio de la Fuente —discípulo de David Alfaro Siqueiros—, ubicada en la Oficina de Correos de La Serena y declarada Monumento Histórico Nacional en 1992.



Medición del tiempo

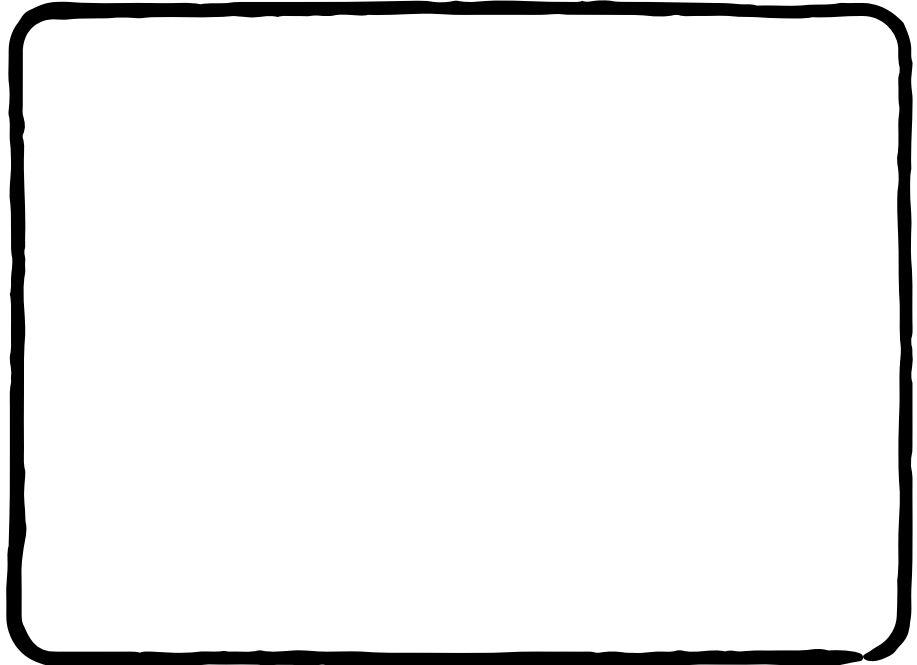
Cuando se adoptó el calendario Gregoriano en 1582 para corregir la inexactitud del antiguo calendario, se eliminaron días para realinear la fecha del equinoccio de primavera. En países como España, Italia y Portugal, la noche del 4 de octubre de 1582 sería seguida por la mañana del 15 de octubre, desapareciendo 10 días de la historia, este periodo es a veces conocido como el año de la confusión.

Conceptos claves: Enumerar, resolución de problemas, agregar/quitar, juego, movimiento.

Incagram



Arte Inca



El arte inca destaca por su profunda relación entre funcionalidad, simbolismo y cosmovisión. Lejos de buscar sólo lo estético, cada pieza transmitía ideas religiosas, sociales o políticas. En la arquitectura, dominaron la piedra: tallaban bloques de gran tamaño que encajaban con tal precisión que no requerían mortero. Ejemplos como Sacsayhuamán o Machu Picchu muestran un conocimiento avanzado de ingeniería y resistencia sísmica. En la textilería, se usaban fibras de llama, alpaca y vicuña, teñidas con pigmentos naturales. Los textiles no solo abrigan: eran símbolo de estatus y se usaban como tributo o recompensa estatal. La cerámica, de formas geométricas o figurativas, servía tanto para el uso doméstico como ritual. En la metalurgia, trabajaron el oro, la plata y el cobre, no como acumulación de riqueza, sino como elementos sagrados relacionados con el sol y la luna. El arte inca no era individual, sino colectivo: reflejaba la armonía del Estado con la naturaleza. Cada expresión artística fortalecía el poder del Tahuantinsuyo y expresaba su ideología de orden, jerarquía y unidad.

_____ # _____ # _____

Escuela Jerónimo Godoy Villanueva

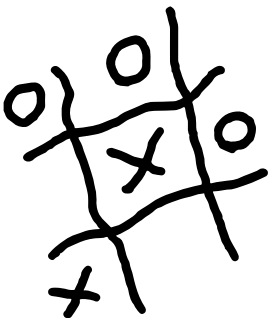


a-I

Amuleto de la calma



56



(I) BITÁCORAS DE ACTIVIDADES

Nivel educativo:
2° básico

Tiempo:
3 sesiones de 90 minutos

Objetivo:
Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con materiales, herramientas y procedimientos (AV OA 03).
Demostrar comprensión de las narraciones leídas: estableciendo relaciones entre el texto y sus propias experiencias (LE OA 05).

Asignaturas asociadas:
Lenguaje y Comunicación

Descripción:
Confeccionamos un amuleto - llavero textil para regular nuestras emociones a través de la calma que nos producen personas, lugares, objetos y/o recuerdos positivos personales.

Acto educativo:
Al ingresar a la sala de clases, cada estudiante indica la emoción que sintió en ese momento sobre el “emocionario”. En caso de no contar con “emocionario” puedes escribir diferentes emociones en la pizarra de la sala o tener sticker de colores diversos para que ellos identifiquen su emoción con un color.

Dimensiones Método Nube:
Saberes: Reconoce emociones e identifica aquellos objetos, personas, lugares y recuerdos que le producen calma.

Haceres: Confecciona un amuleto-llavero concretando las diferentes etapas de diseño (dibujo, calco, recorte, costura y decoración).

Actitudes: Control emocional - Colaboración- Empatía.

Exploración sensible: Conecta con sus emociones de manera individual y colectiva, inspirándose de esta experiencia para crear y personalizar un amuleto.

Reflexión y proyección: Reflexiona y socializa cómo elaboró su amuleto, la relación con el dibujo y emoción escogida, y como esta actividad se vincula con otras asignaturas y proyectos del curso.



Leslie Donoso Alarcón
Profesora General Básica de la Escuela Jerónimo Godoy Villanueva de Pisco Elqui, Paihuano, Región de Coquimbo.

NUBE LAB

Materiales (por estudiante):

- 2 trozos de tela de crea o similar 15 × 15 cm
- 1 lápiz grafito
- 1 set de lápiz scripto
- 1 tijera
- 1 aguja punta roma
- 1 argolla de llavero
- 1 par de ojos locos

Materiales (por curso):

- 1 ovillo de lana o hilo de bordar (50 cm por estudiante)
- 1 silicona líquida cada 4 a 5 estudiantes
- 1 bolsa de napa
- Semillas aromáticas
- Lentejuelas, mostacillas
- 2 perforadoras
- 2 corcheteras

58

Paso a paso:Sesión #1

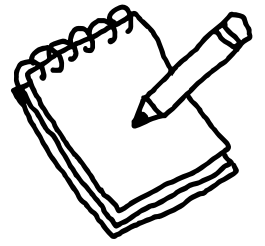
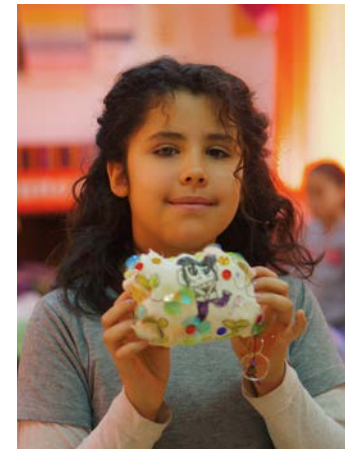
- La clase inicia proyectando la obra “Guernica” de Pablo Picasso y “Dog Painting”, David Hockney, y analizando cómo cada uno representa a través de su pintura una emoción. Algunas preguntas que guían la conversación son:
 - ¿Qué vemos en esta imagen?
 - ¿Qué colores y formas usó el artista para esta pintura?
 - ¿Qué querrá expresar en la pintura?
 - ¿Cómo me siento cuando veo esta pintura?
- Reforzamos la idea de que al igual que los artistas, que pintan para expresar una emoción, también podemos crear nuestras propias maneras de expresar y regular emociones.
- Para ello invitaremos a las y los estudiantes a realizar un llavero-amuleto de las emociones para que colguemos en nuestras mochilas y nos acompañe cada vez que tengamos una emoción que no nos haga sentir bien. Preguntamos a las y los estudiantes: ¿Qué es un amuleto? Es un objeto que por lo general podemos llevar con nosotros (como un anillo, collar, pulsera, prendedor, etc.), que nos protege y atrae buena suerte.
- Para ello de manera grupal jugaremos un bachillerato de emociones en la pizarra de la sala, que nos permitirá identificar aquellas personas, lugares, objetos y recuerdos que nos producen emociones positivas (ver ejemplo) y que pueda ser la inspiración de nuestros amuletos.
- Termina la clase realizando el dibujo de elementos que producen esa emoción.

Sesión #2

- Entregamos a cada estudiante el dibujo realizado la clase anterior y 2 trozos de tela.
- Usando la ventana de la sala de clases, calcamos el dibujo sobre 1 de los trozos de tela.
- Marcamos y pintamos el dibujo utilizando lápices scriptos o plumones de colores.
- Podemos recortar ambas telas siguiendo el contorno del dibujo marcado para dar una forma distinta a nuestro amuleto, pero siempre procurando dejar un margen para poder cocer.
- La clase finaliza agregando detalles al dibujo como ojos locos, escarcha y retazos de lana de decoración.

Sesión #3

- Juntamos ambos trozos de tela y con ayuda del profesor/a se perfora agujero por el contorno, que permita generar una guía que para cocer el amuleto- llavero.
- Se entrega aguja e hilo de bordar a cada estudiante para que pueda cocer su llavero (en caso de dificultad motriz también se puede hacer uso de corcheteras para cocer).
- Antes de finalizar la costura, es importante dejar un orificio para poder ingresar la napa.
- Con el llavero relleno de napa, se puede cerrar por completo, realizando un nudo con el excedente de hilo, que permitirá sujetar la argolla del llavero.
- Finalizamos la actividad en grupo y sentados en una ronda, presentando cada llavero amuleto al curso y vinculando el trabajo realizado con las imágenes de La Pizarra.



59



Ana está furiosa

Es un libro escrito por la destacada escritora austriaca Christine Nöstlinger en 1992. Narra la historia de Ana, una niña que experimenta enojo constantemente, sin dejarse ayudar. Hasta que un día se da cuenta de su comportamiento y desea cambiar, y su abuelo le compra un tambor para regular sus emociones hasta que naturalmente se disuelven.



Flores 2

Takashi Murakami es un artista japonés, reconocido por fusionar el arte tradicional japonés con la cultura pop, el anime y el manga. En esta pintura Murakami se inspira en los emojis representando un campo de flores - emociones.



Chakana

La Chakana o también conocida como cruz andina, es uno de los símbolos más importantes de las cosmovisión andina. Representa el equilibrio, la unión entre el mundo humano, el espiritual y el cosmos y la integración de los cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego) y los cuatro puntos cardinales y estaciones del año y los tiempos de siembra y cosecha.

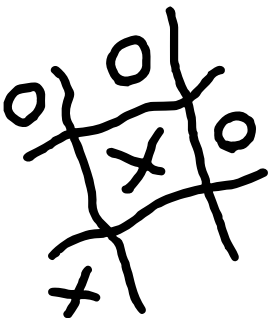
Conceptos claves: Emociones, amuleto, autorregulación, cocer, representación.



a-II Arma- palabras



62



(I) BITÁCORAS DE ACTIVIDADES

Nivel educativo:
1º básico

Tiempo:
1 sesión de 90 minutos

Objetivo:
Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra-sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja y dígrafos rr-ll-ch-qu (LE01 OA 04).

Asignaturas asociadas:
Lenguaje y Comunicación

Descripción:
Confeccionamos nuestras propias pecheras - pizarrón - para escribir sílabas y jugar colaborativamente a armar palabras. Ocupamos de manera activa todo el cuerpo para formar palabras a escala humana.

Acto educativo:
El o la profesora, comienza preguntando a las/os los estudiantes si saben lo que un eco (“El eco es un sonido que rebota”) y en qué lugares han escuchado que el sonido se repite. Da como ejemplo el techado de la escuela. Los invita a jugar rápidamente al eco, diciendo una palabra, que los/as estudiantes repetirán su última sílaba. Ej. *Lapicera ra ra ra*

Dimensiones Método Nube:
Saberes: Identifica sílabas para componer palabras reforzando habilidades de lectoescritura, conciencia fonológica y vocabulario.

Haceres: Confecciona una pechera de cartón, manipulando materiales y herramientas como esponja y témpera. Experimenta la escritura y dibujo con tiza. Incorpora su cuerpo de forma activa durante la actividad.

Actitudes: Colaboración, regulación emocional y tolerancia.

Exploración sensible: Apropia estilos de escritura personal. Crea nuevas palabras combinando sílabas a través del juego e interacción colaborativa.

Reflexión y proyección: Reflexiona y socializa sobre las palabras armadas y sus significados, así como también, la relación e importancia de las palabras para comunicación.



Michelle Rojas Monardes
Psicopedagoga y docente del programa de Integración Escolar PIE de la Escuela Jerónimo Godoy Villanueva de Pisco Elqui, Paihuano, Región de Coquimbo.

NUBE LAB

Materiales (por estudiante):

- 1 sobre de cartón de block de cartulina
- 1 esponja
- 1 plato de pintura
- 1 delantal
- 1 tarjeta con 2 sílabas escritas
- 50 cm de cuerda

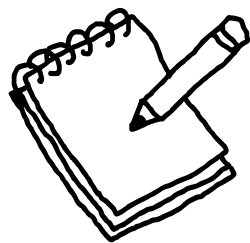
Materiales (por curso):

- 5 témperas negras
- 1 caja de tizas de colores
- 1 Masking tape
- 1 Perforadora
- 1 Tijera
- Toallas húmedas
- Palabras impresas
- Frasco con sílabas

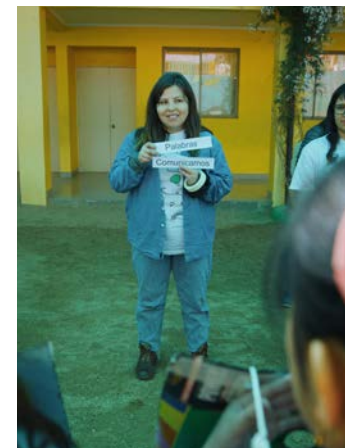
Paso a paso:

- Previo a la sesión, se sugiere que el/la profesora cubra las mesas de la sala y tenga los sobres de cartón abiertos para facilitar la construcción de las pecheras.
- Cada estudiante recibe 2 trozos de cartón, que pinta usando esponja y témpera negra.
- Mientras secan las pecheras, los/as estudiantes practican cómo armar palabras. Para ello el/la profesora y asistente tienen pecheras puestas con 2 sílabas “pa” y “ta” que permiten moverse de posición armando palabras, como por ejemplo: Papa - Pata - Tapa - Tata.
- Cuando las pecheras estén secas, se entrega a cada estudiante 2 sílabas impresas que deberán escribir a mano alzada (ver material pedagógico).
- Usando tiza, escriben una sílaba en cada pechera, dando espacio para personalizarlas con diseños propios.
- Se refuerza el borde superior de cada pechera con cinta adhesiva para perforar dos agujeros y amarrar la cuerda o lana.
- Los/as estudiantes se visten con sus pecheras y se dirigen en grupo al patio u otro espacio amplio de la escuela para jugar a armar palabras.
- El/la profesora selecciona al azar palabras compuestas por 2 o 3 sílabas, que los/as estudiantes tendrán que armar moviéndose y reagrupándose para formar la palabra.
- Se invita a los/as estudiantes a jugar e inventar sus propias palabras, tanto con y sin significado.
- Finalizamos la actividad sentados en grupo opinando sobre la experiencia y vinculando el trabajo realizado con las imágenes de La Pizarra.

64



(I) BITÁCORAS DE ACTIVIDADES





Jeroglífico
Jeroglífico es una palabra griega que significa "grabados sagrados". Son un tipo de escritura que utilizaba dibujos y figuras en lugar de las letras. Fue sistema de escritura desarrollado por los egipcios, quienes tallaban las paredes de sus templos, tumbas y en papiros.



A.NORMO.GRAFO
Es una obra de la artista chilena Fernanda Aránguiz que reflexiona sobre las letras que dibujamos cuando aprendemos a escribir y aún no sabemos leer.



WhatsApp
WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos y computadoras que permite comunicarnos en cualquier parte del mundo, siempre y cuando tengas conexión a Internet. Cada día, sus usuarios envían más de 100 mil millones de mensajes, es decir, más de diez veces la población total del planeta Tierra.

Conceptos claves: Comunicarnos. palabras, sílabas, leer, escribir, cuerpo, movimiento.

Sílabas para 13 estudiantes

1	pa	po	8	pa	mo
2	pe	mi	9	lo	na
3	pi	me	10	pa	no
4	ma	li	11	no	le
5	pa	pi	12	lo	ta
6	ma	pe	13	pa	lo
7	lu	to			

Listado de palabras de 2 y 3 sílabas formadas a partir del recuadro anterior.

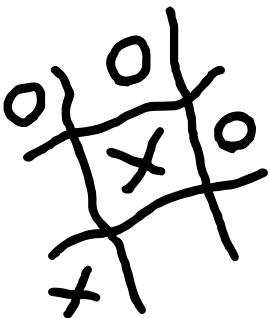
Lupa - Luna - Lima - Lomo
Malo - Milo - Mapa - Mano
Papa - Pelo - Pipa - Palo
Pato - Pino - Pala

Pomelo - Pelota - Pepino - Paloma
Maleta

a-III Ser mitológico



68



(I) BITÁCORAS DE ACTIVIDADES

Nivel educativo:
3° básico

Tiempo:
2 sesiones de 90 minutos

Objetivo:
Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del entorno cultural y creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros) (AR03 OA 01)

Asignaturas asociadas:
Lenguaje y Comunicación
Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Descripción:
Creamos una escultura de un ser imaginario con materiales de descarte, describiendo sus principales características en una ficha técnica.

Acto educativo:
Al ingresar a la sala los/as estudiantes ven proyectada la imagen de una pintura con un paisaje enigmático de la artista Remedios Varos. El/la profesor/a pregunta qué criatura vive en ese lugar. Para responder, cada estudiante recibe un papel con palabras como: ojos locos, orejas puntiagudas, nariz gorda, cejas despeinadas, boca arrugada, lengua de serpiente, etc. Disponen de 5 min para representar estas palabras y luego pegar los dibujos en la pizarra creando colectivamente la criatura del lugar.

Dimensiones Método Nube:
Saberes: Conoce sobre los mitos y sus características, estructura y función cultural, vinculando contenidos de la antigua Grecia.

Haceres: Construye una escultura a partir de la experimentación con materiales reciclados y pintura spray, combinando diferentes procedimientos.

Actitudes: Desempeño en la tarea, colaboración y apertura a la experiencia.

Exploración sensible: Crea un ser mitológico a partir de sus propias ideas, combinando materiales reciclados de diferentes orígenes para representarlo.

Reflexión y proyección: Reflexiona sobre la actividad, vinculando la experiencia con contenidos de otras asignaturas (mitos en Lenguaje, contexto histórico en Historia y creación artística en Artes Visuales). Socializa sus aprendizajes e ideas con el curso describiendo origen y características de su personaje, integrando lenguaje oral y expresión personal.



Bernardita Álvarez Pacheco
Profesora General Básica de la de la Escuela Jerónimo Godoy Villanueva de Pisco Elqui, Pahuano, Región de Coquimbo.

NUBE LAB

Materiales (por estudiante):

- Materiales de descarte: cartón, cajas de huevos, tubos de cartón, botellas de plástico, envases, tetra-pak, tapas de bebida, etc.
- 1 par de guantes
- 1 mascarilla
- 1 delantal o similar
- 1 lápiz grafito
- Set de lápices scriptos
- 1 impreso ficha técnica

Materiales (por curso):

- 3 pistolas de silicona
- Barras de silicona
- 5 a 10 spray de colores
- Manga plástica y/o diario

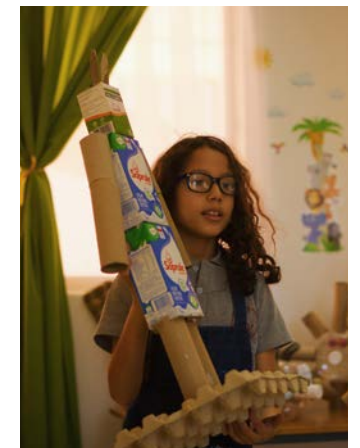
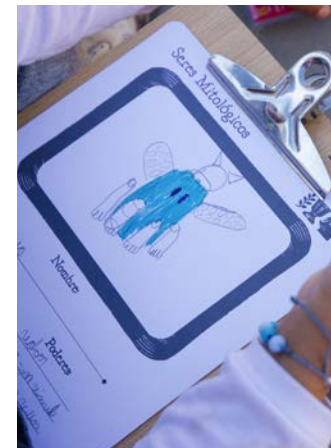
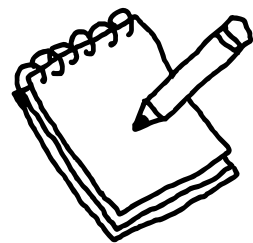
Paso a paso:

Sesión #1

- Previo a la actividad el/la profesor/a invita a realizar una campaña de recolección de materiales de descarte.
- Agrupa los materiales recolectados para armar un banco de materiales comunes para todo el curso. Los ordena por materialidad y ubica en la sala de clases para facilitar la selección de los/as estudiantes.
- Cada estudiante explora los materiales disponibles, eligiendo aquellos que consideran más adecuados para crear su personaje.
- Con ayuda de el/la profesor/a va uniendo las diferentes partes de su personaje con pegamento (silicona caliente).
- La sesión finaliza observando y comentando sobre las diferencias y similitudes de los seres mitológicos creados por el curso.

Sesión #2

- Se ubica una manga plástica o diario sobre un sector abierto de la escuela para delimitar la zona de pintura.
- Cada estudiante recibe guantes y mascarilla para protegerse, al igual que un delantal.
- Se explica a todo el grupo cómo manipular el spray, recomendando agitar la lata antes de pintar y presionar la válvula de manera intermitente.
- Cada estudiante tiene el turno de pintar su ser mitológico usando diferentes colores de spray.
- Finalizada la etapa de pintura, se deja secando. En paralelo, los/as estudiantes completan la ficha técnica de su ser mitológico.
- La actividad termina presentando cada ser mitológico, opinando sobre el proceso y resultado de la actividad y reflexionando acerca de su relación con las imágenes y conceptos de La Pizarra por el curso.





Minotauro
El minotauro es una historia de la mitología griega, que describe a una criatura con cabeza de toro y cuerpo de hombre que se encuentra encerrado en un Laberinto. Su historia es un ejemplo de castigo divino por un acto de desobediencia y avaricia.



Las Yerbateras
Es una obra de la artista chilena Patricia Domínguez, que a modo de ritual, conecta el pasado de la curación indígena con las problemáticas del presente a través de un díptico compuesto por dos esculturas - personajes - de cerámica, plantas medicinales y elementos industriales, llamadas: "Doña Hierba Santa, Abre las Rosas" y "Doña Salvia Blanca, Sube tus Humos".



Dragón
El origen de los dragones aparece de forma independiente en mitologías y culturas de todo el mundo con sentidos muy diferentes. En Occidente, suele relacionarse con una criatura maligna y destructiva, mientras que en Oriente, especialmente en China, el dragón tiene un origen positivo, asociados a la fortuna.

Seres Mitológicos



Nombre:

Características:

Poderes:

Autor:



a-IV

Entre telas



Nivel educativo:
5° a 8° básico

Tiempo:
4 a 5 sesiones de 90 minutos

Objetivo:
Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm, mm) en el contexto de la resolución de problemas. (MA05 OA 19)

Asignaturas asociadas:
Matemáticas

Descripción:
Intervenimos la escuela tejiendo colaborativamente parte de su arquitectura con textiles reutilizados, aplicando contenidos matemáticos.

Acto educativo:
Tomando como referencia al artista Erwin Wurm, jugamos a mantener posiciones específicas durante un minuto, interviniendo el espacio arquitectónico de la escuela con nuestro cuerpo y una cuerda.

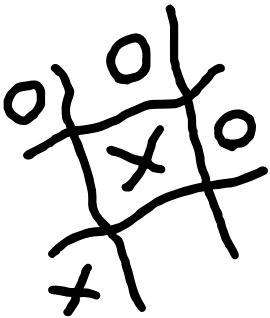
Dimensiones Método Nube:
Saberes: Aplica conocimientos de medidas estandarizadas y no estandarizadas reconociendo el cuerpo como unidad de medida.

Haceres: Interviene un espacio de la escuela a partir de la creación de un tejido colaborativo a gran escala y la experimentación con textiles reutilizables (trapillo).

Actitudes: Cooperación

Exploración sensible: Crea una intervención textil a partir de decisiones consensuadas entre pares y la exploración compositiva del trapillo.

Reflexión y proyección: Socializa sobre las intervenciones realizadas y reflexiona sobre las relaciones del tejido con su entorno local.



Yéssica Jiménez Díaz
Psicopedagoga y Educadora Diferencial de la Escuela Jerónimo Godoy Villanueva de Pisco Elqui, Paihuano, Región de Coquimbo.

Materiales (por estudiante):

- 1 impreso cinta de medir
- 1 lápiz grafito
- 1 tijera
- 1 regla de 30 cm
- 1 hoja de block de dibujo
- Lápices scriptos
- Ropa en desuso

Materiales (por curso):

- 1 pliego de papel (1 para 4 estudiantes)
- 1 cinta adhesiva
- 5 tijera de tela

Paso a paso:Sesión #1

- La clase comienza invitando a las/os estudiantes a confeccionar una cinta de medición a partir de su propia mano como unidad de medida.
- Los/as estudiantes recorren la escuela buscando espacios que puedan intervenir a través del tejido en duplas (como por ejemplo: rejas, barandas, pilares, etc.)
- Miden el espacio escogido para saber sus dimensiones y cuánto material se requiere para la intervención.

Sesión #2

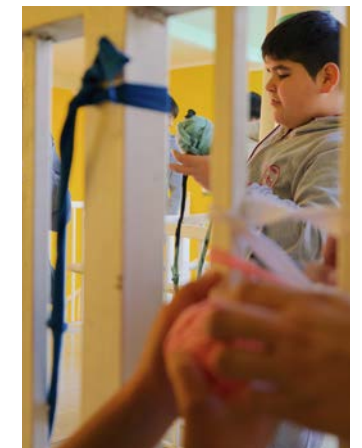
- Cada estudiante realiza un afiche para una campaña de recolección de ropa en desuso, fomentando la participación de otros cursos de la escuela.
- Ubican los afiches en diferentes lugares de la escuela que sean frecuentemente transitados.

Sesión #3

- Se enseña paso a paso a los/as estudiantes cómo hacer trapillo con la ropa recolectada.
- Cada estudiante replica las instrucciones, confeccionando los ovillos necesarios para la intervención.

Sesión #4

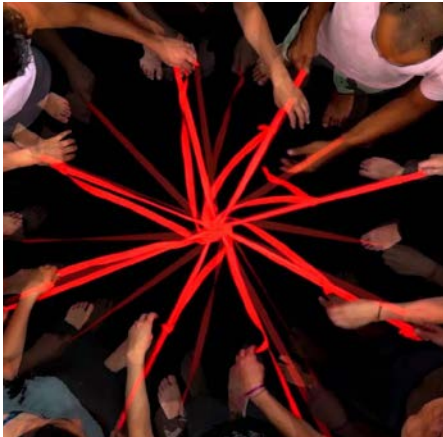
- Cada dupla de estudiantes se dirige al espacio seleccionado en la primera sesión.
- Toman decisiones en conjunto de la intervención que realizarán con los ovillos disponibles. Pueden realizar un tejido abstracto o figurativo.
- Se promueve la experimentación y el ensayo y error durante todo el proceso de tejido, permitiendo modificar sus ideas originales.
- La actividad finaliza presentando cada textil, las decisiones metodológicas y el uso y cantidad de material requerido para la intervención, reflexionando su relación con las imágenes y conceptos de La Pizarra.





Tejedoras de Chapilca

Grupo de mujeres artesanas que viven en el pueblo de Chapilca, una localidad rural ubicada en el Valle de Elqui, en la Región de Coquimbo, Chile. Han sido reconocidas a nivel nacional como tesoro humano vivo, por su maestría en la técnica del telar tradicional horizontal de cuatro estacas y su profundo vínculo con el paisaje y la cultura de la zona.



Dar y Recibir

Obra de la artista chilena Catalina Bauer que registra una acción colectiva centrada en el proceso de la creación manual - tejido - y colaborativa como metáfora de las relaciones humanas y sociales. El título subraya la idea de que la vida y la comunidad se basan en un constante ciclo de intercambio, ayuda mutua y reciprocidad.



Enredaderas

También conocidas como trepadoras o lianas, las enredaderas son un grupo muy diverso de plantas que no tienen la capacidad de sostenerse por sí mismas de manera vertical, por lo que necesitan apoyarse en paredes, árboles, postes, etc. para crecer hacia la luz.

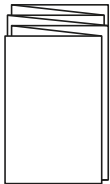
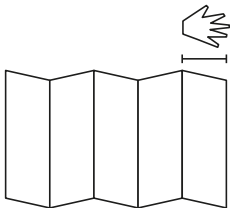
Conceptos claves: Arquitectura, intervención, diseño, patrón, recolección, tejer, cuerpo, textil.

Cinta de manos

Sabías que durante siglos el cuerpo humano fue la principal herramienta para medir el mundo. Pies, codos, brazos y pulgares sirvieron como unidad de medida en civilizaciones de todo el planeta. Estas medidas, a pesar de no ser exactas, se mantuvieron por siglos, hasta que, a fines del siglo XVIII, el sistema métrico comenzó a imponerse como estándar universal.

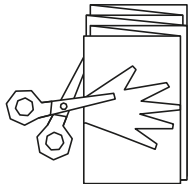
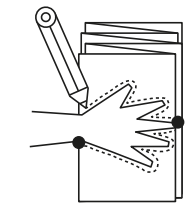
1

Prepara la cartulina: Dobra la cartulina en forma de acordeón, de modo que cada pliegue tenga aproximadamente el largo de tu mano. Asegúrate de que las caras queden bien definidas para facilitar el marcado y el recorte.



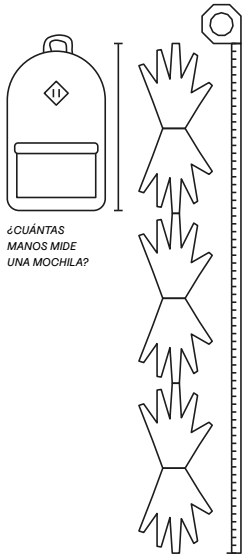
2

Marca y recorta tu silueta: En la primera "hoja" del acordeón, apoya tu mano y dibuja su contorno, colocando el dedo medio y el final de la palma justo en el borde del papel. Luego, recorta cuidadosamente siguiendo el trazo, sin cortar la zona del dedo medio ni la base de la palma que quedaron al límite.



3

Despliega y mide: Abre completamente la cartulina para convertirla en tu huincha de medir personalizada. ¡Ya está lista para usar! Sal a medir objetos de tu entorno y descubre cuántas "manos" de longitud tiene cada uno.



NUBE

continúa al reverso...



(J) Autoevaluación

81

El contexto como recurso

El siguiente instrumento de evaluación te permitirá reflexionar sobre la actividad pedagógica que has estado co-diseñando durante esta formación, enfatizando en aquellos recursos claves de la Metodología Nube. Lee con atención las preguntas orientadoras de cada recurso y analiza cuál o cuáles están presentes en tu actividad.

82

		¿Este recurso está presente en la actividad?		¿Cómo se evidencia el recurso en la actividad? En caso qué no sea parte de la actividad ¿Cómo te imaginas que podría incorporarse? (respuesta breve).
Materiales	La actividad planificada: ¿Considera el uso de materiales, herramientas, y técnicas-procedimientos que están disponibles en mi entorno local? ¿No incurre en gastos extraordinarios? ¿Los materiales utilizados resultan accesibles, familiares y atractivos para niños/niñas? ¿Fomenta estrategias sustentables como reutilización de material? ¿Es fácil de recolectar?	Sí	No
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			
			
Cuerpo	La actividad planificada: ¿Involucra el uso del cuerpo de las y los estudiantes? ¿Fomenta el movimiento y cambios de postura durante la actividad? ¿Incorpora formatos diferentes de los materiales?	Sí	No
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			
			
Espacio	La actividad planificada ¿Integra el espacio escolar diferente a cómo la utilizo habitualmente? ¿Reordena la sala de clases y su mobiliario de una manera diferente? ¿Activa otros espacios de la escuela como pasillos, hall, patio, etc.?	Sí	No
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			
			
Socio simbólico	La actividad planificada ¿Tiene resonancia en la vida personal y cotidiana de los y las estudiantes? ¿Apela a la subjetividad individual o colectiva? ¿Incorpora sus gustos, intereses o inquietudes?	Sí	No
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			
			

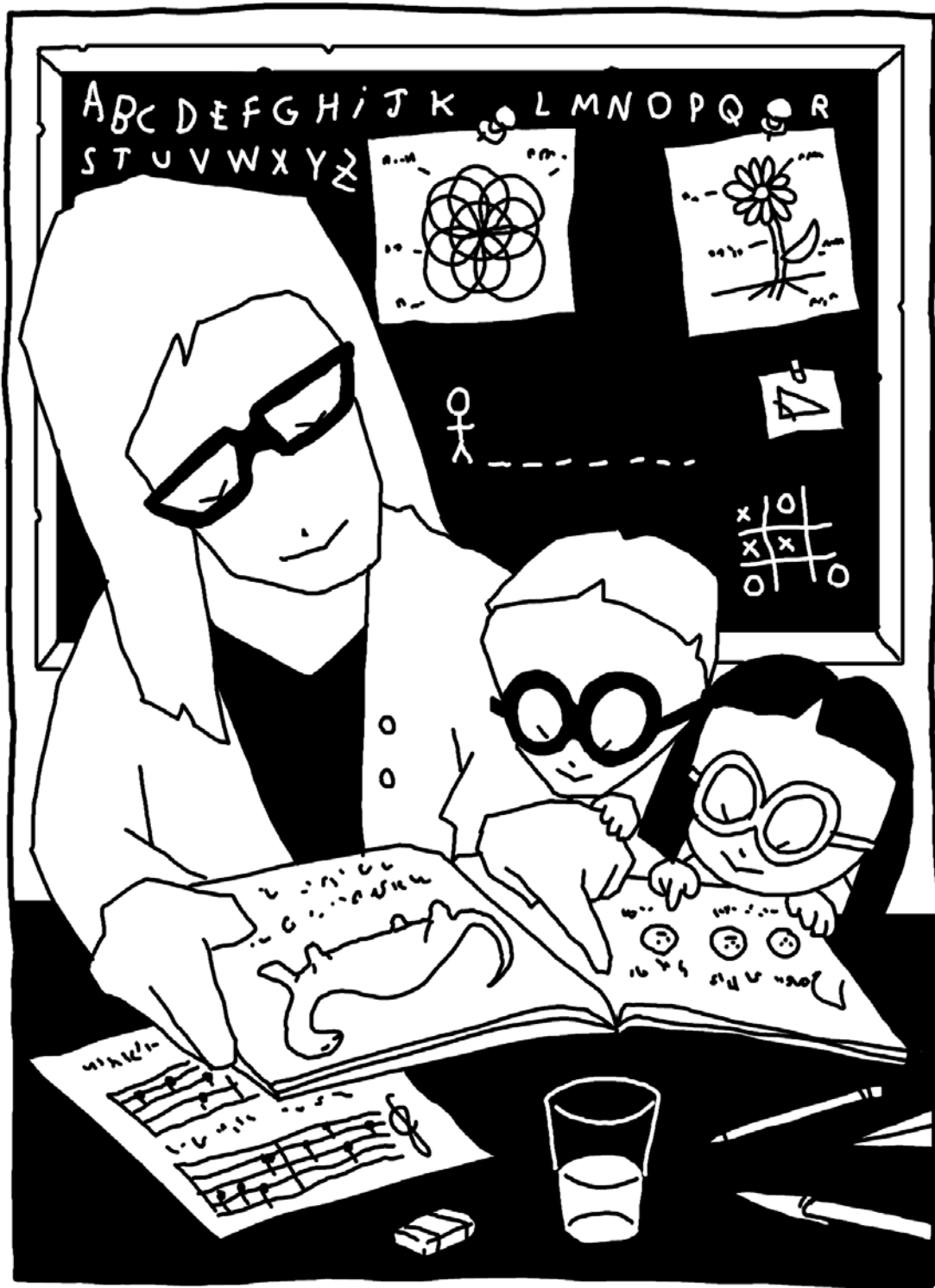
83

Dimensiones

El Método Nube

El siguiente instrumento de evaluación te permitirá reflexionar sobre la actividad pedagógica que has estado co-diseñando durante esta formación, enfatizando en aquellos dimensiones claves de la Metodología Nube. Lee con atención la definición orientadora de cada dimensión y analiza de qué manera y cuándo está presente en tu actividad.

		¿Esta dimensión está presente en la actividad?		¿Cómo se evidencia en la actividad? En caso que no sea parte de la actividad ¿Cómo te imaginas que podría incorporarse? (respuesta breve).	¿En qué momento de la actividad se hace presente con mayor énfasis esta dimensión?		
Saberes	Hace referencia al “saber qué”, es decir, aquellos contenidos teóricos y/o conceptuales presentes en la actividad que se espera que el/ la estudiante incorpore, conjugando los saberes de otras asignaturas del currículum escolar, de su vida cotidiana y del contexto social. La actividad se vincula con contenidos de otras asignaturas, y permite a los niños hacer relaciones efectivas entre materias aparentemente desconectadas.	Sí	No	Inicio	Desarrollo	Cierre
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
						
						
						
						
Haceres	Se refiere al “saber cómo”, es decir, la forma en que las y los estudiantes se aproximan de forma material, técnica-procedimental y corporalmente a la actividad. En esta dimensión prima la experimentación, el aprender haciendo, el ensayo y error y la capacidad de adaptación.	Sí	No	Inicio	Desarrollo	Cierre
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
						
						
						
						
Actitudes	Hace referencia al reconocimiento y práctica de las habilidades socioemocionales involucradas durante la actividad. En Nube esta dimensión está integrada por 5 grandes habilidades: Regulación emocional, Colaboración, Apertura a la experiencia, Compromiso con otros y Desempeño en la tarea (pero puedes incorporar las que estimes convenientes según el currículum de tu escuela) La actividad genera dinámicas de grupo en las que la colaboración prima por sobre la competencia.	Sí	No	Inicio	Desarrollo	Cierre
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
						
						
						
						
Exploración sensible	Está vinculado al pensamiento creativo, y la capacidad de imaginar nuevas maneras para hacer relaciones, resolver problemas y aproximarse a desafíos. Esta dimensión se caracteriza por promover el pensamiento divergente y convergente, así como también, la apertura a las experiencias y colaboración con otros. La actividad logra captar el interés de los niños/as, activando sus propios recursos creativos. La actividad admite diversos caminos y productos como resultados válidos.	Sí	No	Inicio	Desarrollo	Cierre
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
						
						
						
						
Reflexión y proyección	Se refiere al pensamiento reflexivo (metacognición) y crítico capaz de evaluar y juzgar cuidadosamente opiniones, ideas y teorías para alcanzar una posición competente y autónoma, que conecte los saberes, haceres y actitudes con la vida del estudiante. Se invita al estudiante a establecer relaciones y verbalizar sus aprendizajes e ideas. La actividad permite que los aprendizajes obtenidos puedan ser aplicados por los/as niños/as en nuevos contextos, o replicados con medios accesibles a sus entornos cotidianos.	Sí	No	Inicio	Desarrollo	Cierre
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
						
						
						
						



(K) Autoevaluación docente

87

Autoevaluación docente

Posterior a cada actividad, esta ficha sugerida de autoevaluación te invita a reflexionar sobre tu didáctica.

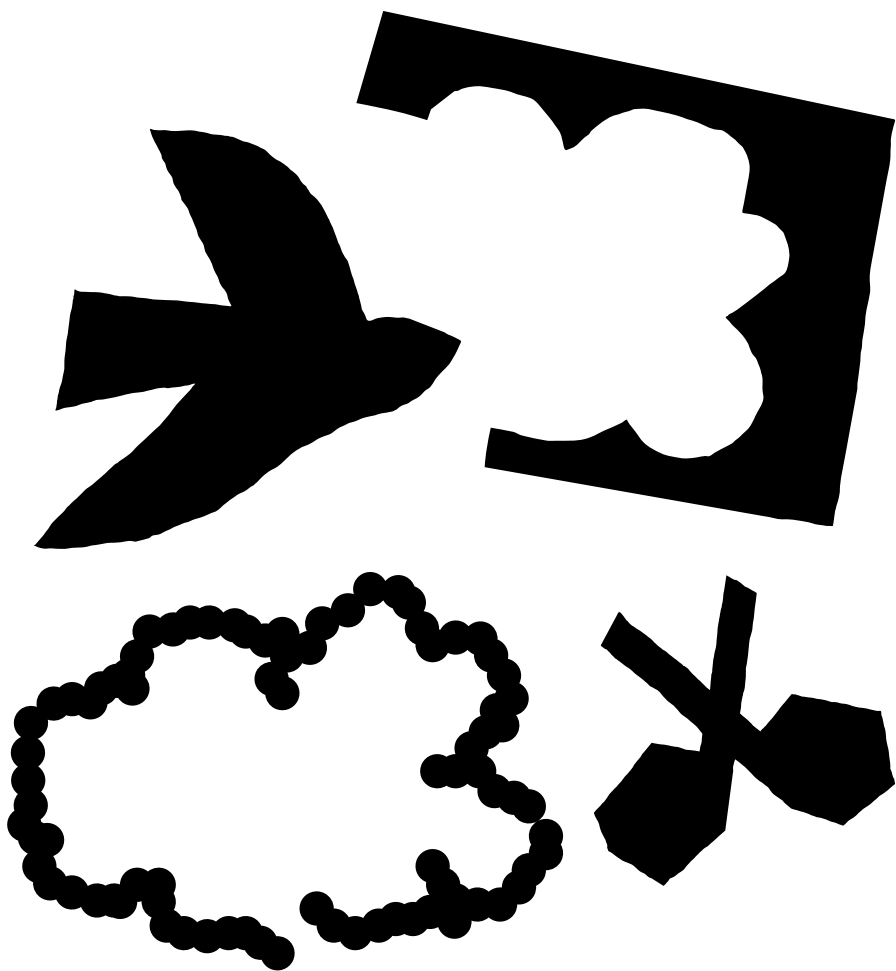
Didáctica

Durante la actividad...

Observaciones

Enfatice la relevancia del proceso, el resignificar errores y aprender haciendo con l@s niñ@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Tuve apertura al escuchar las propuestas de l@s niñ@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Las normas de convivencia fueron consensuadas al inicio y aplicadas durante toda la actividad.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Las normas de convivencia fueron consensuadas al inicio y aplicadas durante toda la actividad.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Se generó un clima favorable para la colaboración entre l@s niñ@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Fomenté la curiosidad y experimentación libre de l@s niñ@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Fui espontáne@, lúdic@ y sensible en la manera de aproximarme al grupo y a cada niñ@.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Estimulé en el grupo la capacidad de hacerse preguntas más que identificar respuestas ante los desafíos.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Respeté l@s tiempos y ritmos de cada niñ@.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Manejé los conflictos y/o diferencias en el grupo a través de la mediación y estrategias de negociación, generando un encuentro en la diferencia más que apaciguándolas.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Fui flexible en la implementación de la actividad para ajustarla al contexto del grupo, sin desmedro del cumplimiento de los objetivos.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Existió un cierre de la actividad que permitió la reflexión e intercambio de hallazgos entre l@s niñ@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Las propuestas de l@s niñ@s estimularon mi curiosidad, pudiendo aprender con y de ell@s.	Sí <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>

**Descarga más
actividades y
juegos gratuitos en
[www.nubelab.cl
/recursos](http://www.nubelab.cl/recursos)**



NUBE ^L ^A ^B